DMP du projet "test-visibilité-UL"

Plan de gestion de données créé à l'aide de DMP OPIDoR, basé sur le modèle "Modèle - Exemple factice" fourni par Université de Lorraine.

Renseignements sur le plan

Titre du plan	DMP du projet "test-visibilité-UL"
Langue	fra
Date de création	2019-08-30
Date de dernière modification	2019-08-30
Identifiant	1044

Renseignements sur le projet

Titre du projet	test-visibilité-UL

Produits de recherche :

1. Produit 1 (Jeu de données)

Contributeurs

Nom	Affiliation	Rôles
Laurent Rassinoux		• Coordinateur du projet • Personne contact pour les données • Responsable du plan

Droits d'auteur :

Le(s) créateur(s) de ce plan accepte(nt) que tout ou partie de texte de ce plan soit réutilisé et personnalisé si nécessaire pour un autre plan. Vous n’avez pas besoin de citer le(s) créateur(s) en tant que source. L’utilisation de toute partie de texte de ce plan n’implique pas que le(s) créateur(s) soutien(nen)t ou aient une quelconque relation avec votre projet ou votre soumission.

DMP du projet "test-visibilité-UL" - Vue détaillée

Planifier : La description du projet

Nom et code du projet

test

Type / brève description

test

Date

Question sans réponse.

Planifier : Les ressources humaines, techniques et financières

Acteurs et responsabilités

Question sans réponse.

Matériels et équipement

Question sans réponse.

Financements et coûts

Question sans réponse.

Documenter : Les politiques liées à la recherche

Documents de références

Question sans réponse.

Identifier : La sélection des données

Méthodologie de sélection des jeux et de leur description

Question sans réponse.

Réutiliser des données : La description des jeux

Identification - Citation

Question sans réponse.

Titre et Responsabilités

Question sans réponse.

Description et traitement des données collectées

Question sans réponse.

Méthodologie de collecte et répertoire

Question sans réponse.

Droit d'accès et droit de réutilisation

Question sans réponse.

Collecter : La description de la production

Titre et responsabilité

Question sans réponse.

Méthode de création

Question sans réponse.

Volume estimé et stockage

Question sans réponse.

Nature des données (Type et format inclus)

Question sans réponse.

Instruments et logiciels

Question sans réponse.

Contrôle qualité

Question sans réponse.

Documenter : Les métadonnées

Les champs descriptifs

Question sans réponse.

Protéger : Les mesures légales

Protection des données

Question sans réponse.

Droit d'accès et droit de réutilisation

Question sans réponse.

Stocker et Archivage : Les modalités

Lieu de stockage / sauvegarde sécurisée

Question sans réponse.

Politique d'archivage

Question sans réponse.

Publier : Les modalités de conservation et de mise à disposition

Dépôt dans un entrepôt / répertoire

Question sans réponse.

Conditions et durée d'accès

Question sans réponse.

Valoriser : La communication des jeux

Méthode de signalement

Question sans réponse.

Potentialité (Intérêt et impact pour la communauté)

Question sans réponse.

Les annexes

Documents supplémentaires

Question sans réponse.

Commentaires

Question sans réponse.

DMP du projet "test-visibilité-UL" - Vue générique

Planifier : La description du projet

Planifier : Les ressources humaines, techniques et financières

Documenter : Les politiques liées à la recherche

Identifier : La sélection des données

Réutiliser des données : La description des jeux

Collecter : La descriptions de la production

Documenter : Les métadonnées

Protéger : Les mesures légales

Stocker et Archivage : Les modalités

Publier : Les modalités de conservation et de mise à disposition

Valoriser : La communication des jeux

Les annexes