



## MISSION GDR : ULTIME QUÊTE AVANT LES FÊTES

### DEROULEMENT DU JEU (SOLUTION DETAILLEE PAS A PAS)



**ATTENTION : CE DOCUMENT NE DOIT PAS ETRE CONSULTE AVANT LA FIN DU JEU !**

Remarque : à l'intérieur d'une étape, l'aventure peut être suivie dans n'importe quel ordre. Cependant, complétez toujours une étape entièrement (tous les points doivent être inscrits sur la feuille de route et toutes les cartes utilisées) avant de passer à la prochaine étape.

#### Début du jeu

Retournez la carte de départ – Synopsis et lisez le texte.

Prenez la carte 59 (bureau 59)

son bureau, le numéro 59,

#### Carte 59 : ETAPE 1 – ELABORATION ET PLANIFICATION DU PROJET

- Défaussez la carte Synopsis
- Prenez la carte 8 (dans la tasse à café)
- Prenez la carte 21 (dans l'écran)
- Prenez la carte 29 (dans le carnet de notes)



#### Carte 8

Comptez les post-its annotés de la carte 59.



Il y en a 4 :  
prenez la carte 4

#### Carte 4

- Défaussez la carte 8
- Inscrivez **1.3 Réfléchir aux données produites** sur la feuille de route

#### Carte 21

- Observez bien les documents et dossiers
- Prenez la carte 26



Dossier\_Numero vingt-six.zip

#### Carte 26

- Défaussez la carte 21
- Prenez la carte S10 (théorie sur le nommage des fichiers)
- Inscrivez **1.2 Règles de nommage et d'organisation des fichiers** sur la feuille de route
- En vous aidant des informations contenues sur la carte S10, identifiez quel fichier est nommé correctement. Le nombre en gras dans le fichier correct donne la prochaine carte :  
**OFS\_Continental\_20200628\_V01.png** → carte 28  
Cartes pénalité possibles : 25, 77, 82. Si vous tirez une carte pénalité, défaussez-la directement, notez la pénalité sur la feuille du temps, cherchez la bonne carte.
- Prenez la carte 28. Il s'agit de la carte étape 2. Si vous n'avez pas complété toute l'étape 1, gardez-la de côté jusqu'à avoir complété toute la feuille de route étape 1.

#### Carte 29

Il s'agit d'un message codé à déchiffrer !

- Prenez la carte S15 (théorie sur le DMP)
- Remarquez que le titre en bleu correspond au titre noté sur le carnet de notes de la carte 59 : **1.1 Rédiger le DMP**
- Inscrivez **1.1 Rédiger le DMP** sur la feuille de route
- Vous avez ainsi la clé pour décoder le message. Inscrivez toutes les informations contenues dans un DMP sur la feuille de route. Si nécessaire, utilisez une feuille de brouillon pour vous aider.

m = e  
X = i  
□ = r  
♦ = s  
■ = n  
♣ = d  
P = p

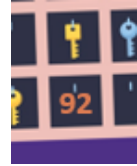
- A. Informations administratives
- B. Collecte des données
- C. Documentation et métadonnées
- D. Éthique et conformité légale
- E. Stockage et sauvegarde
- F. Sélection et conservation
- G. Partage de données
- H. Responsabilités et ressources

**LORSQUE L'ETAPE 1 EST COMPLETE SUR LA FEUILLE DE ROUTE, PASSEZ A L'ETAPE 2 (CARTE 28)**

## Carte 28 : ETAPE 2 – COLLECTE/CREATION DES DONNEES

- Défaussez les cartes 4, 26, 29, 59, S10 et S15
- Prenez la carte 36 (R36EPTION)
- Prenez la carte 92 (boîte à clés)

R36EPTION



### Carte 36

- Inscrivez [2.2 Collecter/acquérir des données](#) sur la feuille de route
- Observez le questionnaire utilisé pour collecter les données
- Prenez la carte 16
- Prenez la carte 15

#### Les établissements

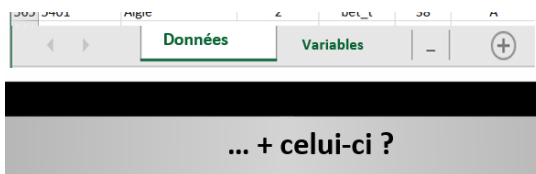
Nbre d'établissements ouverts   
Nbre de chambres disponibles   
Nbre de lits disponibles

#### Les arrivées

Nbre total d'arrivées – hôtes de l'étranger   
Nbre total d'arrivées de l'étranger en %

### Carte 15

- Observez le nom de la page dans le document, ainsi que le message au bas de l'écran



### Carte 16

- Observez le nom de la page dans le document, ainsi que le message au bas de l'écran



Les deux cartes font partie du même document : il faut les additionner.  $15 + 16 = 31$  → Prenez la carte 31

### Carte 31

- Défaussez les cartes 15, 16, 36
- Prenez la carte S1 (théorie sur la documentation du projet)
- Inscrivez [2.3 Documenter son projet](#) sur la feuille de route

### Carte 92

- Inscrivez [2.1 Stratégies de sauvegarde et de stockage](#) sur la feuille de route
- La règle du 3 2 1 cache un calcul :  $3+2+1 = 6$  → prenez la carte 6

$$3+2+1$$

### Carte 6

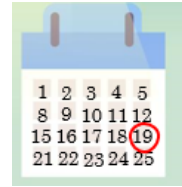
- Défaussez la carte 92
- Prenez la carte 11. Il s'agit de la carte étape 3. Si vous n'avez pas complété toute l'étape 2, gardez-la de côté jusqu'à avoir complété toute la feuille de route étape 2.

Va voir dans son bureau  
est au 11<sup>e</sup> étage.

**LORSQUE L'ETAPE 2 EST COMPLETE SUR LA FEUILLE DE ROUTE, PASSEZ A L'ETAPE 3 (CARTE 11)**

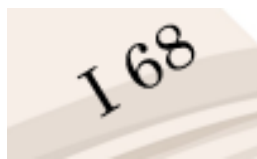
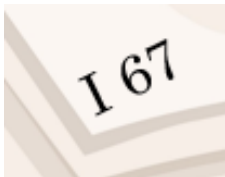
### Carte 11 : ETAPE 3 – TRAITEMENT ET ANALYSE DES DONNEES

- Défaussez les cartes 6, 28, 31 et S1
- Prenez la carte 17 (en chiffres romains sur un livre)
- Prenez la carte 19 (entouré en rouge sur le calendrier)



#### Carte 17

- Inscrivez **3.1 Nettoyage des données** sur la feuille de route
- Prenez la carte 30
- Prenez la carte i67 (théorie nettoyage des données)
- Prenez la carte i68 (théorie nettoyage des données)



#### Carte 30

- Défaussez la carte 17
- Prenez les cartes 56, 60 et 69 **56, 60 et 69**
- Observez ces cartes. A l'aide des informations données sur la carte i68, identifiez quelle carte présente les données les mieux nettoyées : il s'agit du fichier à ajouter dans le logiciel d'analyse (carte 19) → additionnez cette carte avec la carte 19

#### Carte 19

- Inscrivez **3.2 Analyse des données** sur la feuille de route
- Trouvez le fichier à ajouter dans le logiciel d'analyse : tant que vous ne savez pas quel fichier utilisez, gardez cette carte de côté.
- Le fichier correct est sur la carte 60. L'ajouter (additionner) au logiciel d'analyse :  $60 + 19 = 79$  → Prenez la carte 79
- Cartes pénalité possibles : 75 (si la carte fichier choisie était la carte 56) et 88 (si la carte fichier choisie était la 69). Si vous tirez une carte pénalité, défaussez-la directement, notez la pénalité sur la feuille du temps, cherchez la bonne carte.

#### Carte 79

- Défaussez les cartes 19, 30, 56, 60, 69, i67 et i68
- Prenez la carte 22 (sur le pull du personnage)



#### Carte 22

- Défaussez la carte 79
- Observez le post-it : prenez la carte 1



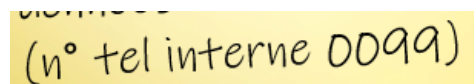
#### Carte 1

- Inscrivez **3.3 Visualisation des données** sur la feuille de route
- Prenez la carte 64 (sur l'infographie)



#### Carte 64

- Défaussez les cartes 1 et 22
- Prenez la carte 99 (n° tel 0099).



Il s'agit de la carte étape 4. Si vous n'avez pas complété toute l'étape 3, gardez-la de côté jusqu'à avoir complété toute la feuille de route étape 3.

**LORSQUE L'ETAPE 3 EST COMPLETE SUR LA FEUILLE DE ROUTE, PASSEZ A L'ETAPE 4 (CARTE 99)**

## Carte 99 : ETAPE 4 – PRESERVATION ET ARCHIVAGE

- Défaussez les cartes 11 et 64
- Prenez la carte 44 (écran)
- Prenez la carte 81 (bord du bureau)



### Carte 44

- Inscrivez [4.1 Utiliser des formats de fichiers ouverts](#) sur la feuille de route
- Prenez la carte i22 (théorie formats de fichiers)

### Carte i22

Prenez la carte i51 (théorie choix formats de fichiers)

### Carte i51

Additionnez tous les chiffres présents dans la colonne "formats appropriés" (colonne verte)

$5+4+2+3+3+3+3 = 23$  -> prenez la carte 23

Cartes pénalité possibles : 32 si vous avez compté tous les chiffres (les 3 colonnes), 9 si vous avez compté les chiffres de la colonne "formats acceptables" (colonne verte)

### Carte 23

Défaussez les cartes 44, i22 et i51

### Carte 81

Prenez la carte S13 (théorie valeur des données)

### Carte S13

- Inscrivez [4.2 Identifier la valeur des données et les données à conserver](#) sur la feuille de route
- Prenez la carte S25 (théorie sélection des données pour l'archivage)

### Carte S25

Repérez toutes les lettres en rouge (notez les sur une feuille de brouillon si nécessaire). Mises l'une après l'autre, elles écrivent le nombre soixante-et-un → prenez la carte 61.

### Carte 61

- Défaussez les cartes 81, S13 et S25
- Inscrivez [4.3 Ajouter des métadonnées](#) sur la feuille de route
- Prenez la carte S28 (théorie métadonnées)
- Prenez la carte 68

la carte 68,

### Carte 68

Observez le fichier XML. Même si vous ne savez pas lire ce langage, vous saurez sans doute repérer la balise ajoutée pour indiquer la prochaine carte à tirer !

```
<carte carteAPrendre="pourEtapeSuivante">51</carte>
```

→ Prenez la carte 51

### Carte 51

- Défaussez les cartes 61, 68, S28
- Prenez la carte 47 (messages non lus).



Il s'agit de la carte étape 5. Si vous n'avez pas complété toute l'étape 4, gardez-là de côté jusqu'à avoir complété toute la feuille de route étape 4.

**LORSQUE L'ETAPE 4 EST COMPLETE SUR LA FEUILLE DE ROUTE, PASSEZ A L'ETAPE 5 (CARTE 47)**

## Carte 47 : ETAPE 5 – PARTAGE DES DONNEES

- Défaussez les cartes 23, 51 et 99
- Prenez la carte S5 (sur le téléphone)
- Prenez la carte 3 (sur l'écran, re3data.org)



### Carte S5 (théorie dépôts de données)

Pas d'action à entreprendre

### Carte 3

- Inscrivez 5.1 Choisir un dépôt de données sur la feuille de route
- Observez le numéro attribué à chaque dépôt
- Prenez la carte S2 (comparaison de trois dépôts)



#1 SWISSbase



### Carte S2

- Identifiez le dépôt choisi : lequel est gratuit et a ses serveurs en Suisse ? SWISSbase
  - Ajoutez 70 au numéro du dépôt choisi : le numéro se trouve sur la carte 3 →  $70 + 1 = 71$  → Prenez la carte 71
- Cartes pénalité possible : 72, 73 si le mauvais dépôt est choisi

### Carte 71

- Défaussez les cartes 3, S2 et S5
  - Inscrivez 5.2 Déterminer les conditions d'accès sur la feuille de route
  - Prenez la carte J1 (théorie ouverture des données)
  - A l'aide des informations présentes sur la carte J1, décidez quelle ouverture a été choisie pour les données. Prenez la carte correspondante.
- Carte correcte : 96 (données ouvertes car pas de données sensibles) → prenez la carte 96
- Cartes pénalité possibles : 93, 94, 95. Si vous tirez une carte pénalité, défaussez-la directement, notez la pénalité sur la feuille du temps, cherchez la bonne carte.



Données  
ouvertes

### Carte 96

- Défaussez les cartes 71 et J1
  - Inscrivez 5.4 Attribuer une licence de réutilisation sur la feuille de route
  - Prenez la carte J9 (théorie licences)
  - A l'aide des informations contenues sur la carte J9, choisissez la licence attribuée et prenez la carte associée. Licence correcte : CC BY → prenez la carte 7
- Cartes pénalité possibles : 12, 13, 35. Si vous tirez une carte pénalité, défaussez-la directement, notez la pénalité sur la feuille du temps, cherchez la bonne carte.



7

### Carte 7

- Défaussez les cartes 96 et J9
  - Inscrivez 5.3 Choix d'un identifiant pérenne sur la feuille de route
  - Prenez la carte i3 (théorie identifiants)
  - A l'aide des informations contenues sur la carte i3, repérez l'identifiant utilisé pour les jeux de données et le nombre en gras contenu dans celui-ci. Identifiant correct = DOI → Prenez la carte 84
- Cartes pénalité possibles : 18 et 65. Si vous tirez une carte pénalité, défaussez-la directement, notez la pénalité sur la feuille du temps, cherchez la bonne carte.

doi:10.1840/309registries

### Carte 84

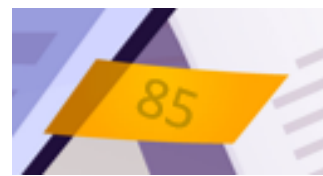
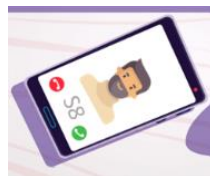
- Défaussez les cartes 7 et i3
- Prenez la carte 48 (n° bureau)



**LORSQUE L'ETAPE 5 EST COMPLETE SUR LA FEUILLE DE ROUTE, PASSEZ A L'ETAPE 6 (CARTE 48)**

### **Carte 48 : ETAPE 6 – REUTILISATION DES DONNEES**

- Défaussez les cartes 47 et 84
- Prenez la carte S8 (dans le téléphone)
- Prenez la carte 85 (post-it sur l'écran d'ordinateur)



#### **Carte S8** (théorie altmetrics)

Pas d'action à entreprendre

#### **Carte 85**

- Inscrivez [6.1 Evaluer la consultation et la réutilisation](#) sur la feuille de route
- Additionnez les chiffres individuels des vues et des téléchargements pour obtenir la prochaine carte :  
 $1+5+2+3+7+7 + 1+1+0+6+4+0 = 37 \rightarrow$  prenez la carte 37

152,377

110,640

#### **Carte 37**

**BRAVO ! Vous êtes arrivés à la fin du jeu !**

- Défaussez les cartes 48, 85 et S8
- Complétez la feuille du temps pour obtenir votre temps final
- Votre feuille de route complétée vous sera utile comme checklist sur le cycle de vie des données. Consultez aussi le guide complémentaire qui reprend la théorie abordée dans le jeu ainsi que de nombreux liens pour continuer à vous former sur la gestion des données de la recherche !