



Open Data
Wallonie-Bruxelles



Agence
du Numérique

Règles d'encodage des métadonnées

RÉGION WALLONNE – AGENCE DU NUMÉRIQUE-ODWB

2023

Le présent document récapitule l'ensemble des règles utiles à l'encodage et à la maintenance des métadonnées des jeux de données publiés sur le odwb.be. Le profil ainsi défini est conforme au profil de métadonnées DCAT (-AP).

Lorsqu'un jeu de données est créé, outre la standardisation du schéma du jeu de données en tant que tel, il convient de porter une attention particulière aux métadonnées reprise dans l'onglet « Informations ».

Le profil et cette conception de l'interopérabilité s'appliquent à l'ensemble jeux de données publiés sur ODWB, en fonction de la thématique qu'il couvre. DCAT est utilisé majoritairement car c'est une norme plus générique utilisée pour cataloguer toutes sortes de données. D'autres profils existent (INSPIRE,...) mais ne concernent normalement pas les jeux de données proposés par les administrations locales et supra communales. Le cas échéant, vous en serez informés.

Néanmoins, depuis le 17 octobre 2023, le MobilityDCAT-AP est applicable aux données de mobilité publiées par les acteurs locaux. Ces métadonnées, lorsqu'elles seront disponibles sur odwb devront également être complétées si elles sont concernées par cette obligation (depuis le 1^{er} décembre 2023)

L'information des différentes métadonnées rend le jeu de données interopérable, tant au niveau de sites open data européens fédéraux, régionaux que dans d'autres environnements.

La structure du document suit la structure des métadonnées présentées dans ODWB, lors de l'enregistrement de votre jeu de données.

Informations Générales

I. Identifiant Obligatoire

Remplir le champ **Identifiant** en donnant un **titre** à la ressource.

C'est le premier contact avec votre jeu de données puisque c'est son nom, sous la forme d'une courte chaîne de caractères. Si le jeu de données porte sur un territoire défini (une commune, une province), il faut le mentionner dans le titre

Recommandation :

Soyez donc précis mais concis. • N'hésitez pas à rappeler la géographie du jeu de données, surtout si ce dernier propose une visualisation cartographique. • N'hésitez pas non plus à indiquer sa temporalité si le jeu de données est rattaché à une période figée. • Commencer le titre par la Ville/Commune/Intercommunale concernée par le JD.

Il doit apparaître en entier dans les résultats des moteurs de recherche : ne dépassez pas les 60 caractères. • Vous pouvez y inclure un mot-clé principal

II. Identifiant technique Obligatoire

On le fait souvent suivre du terme « technique » car à la différence du titre qui doit aussi être lisible par des humains, l'identifiant du jeu de données obéit à un vocabulaire avant tout compris par des machines (robots d'indexation, APIs, moissonneurs, etc.). C'est une chaîne de caractères sans espaces ni accents ni majuscules, qui rend le jeu de données unique dans un catalogue ou un réseau de données. Le système va proposer un **identifiant technique unique et persistant**, non modifiable sur base du nom du jeu de données. A la création du jeu de données, celui-ci peut être modifié. Après, cela ne sera plus possible.

III. Description Obligatoire

Remplir le champ avec un **résumé du contenu** de la ressource.

C'est un paragraphe de texte un peu plus long que le titre et compréhensible par les humains qui informe sur le contenu du jeu de données.

Il faut veiller à centrer le texte sur le **contenu de la ressource**, sur les fondements légaux ou sur la méthodologie de production que l'on peut détailler dans la généalogie.

Recommandation :

La description permet d'expliquer concrètement le contenu du JD : de quoi parle le jeu de données ? Qui en est à l'origine ? Quelles dates couvre-t-il ? Quel est le territoire concerné ?

Le premier paragraphe est celui qui s'affichera dans les résultats de recherche. Faites en sorte qu'il ne dépasse pas 120 caractères. • distillez quelques termes importants dans des phrases courtes et structurées. • Si vous utilisez des abréviations ou des noms propres, explicitez-les dans la description

• Si vous utilisez une terminologie particulière ou fait référence à des catégories particulières, mentionnez le dans la description de votre jeu de données.

IV. Thème Obligatoire

Remplir le champ **thème** à partir du menu déroulant proposé. Plusieurs thèmes peuvent être sélectionnés. Le logo mentionné sera celui du premier thème sélectionné.

Il est recommandé de ne choisir que 1 ou 2 thèmes. La catégorisation peut se faire également sur base des mots-clés.

V. Mots-clés Recommandé

Ils permettent justement d'associer des sujets complémentaires au thème global de votre jeu de données. Ces mots-clés découlent logiquement de la thématique choisie au départ.

Recommandation :

Saisissez-les en lettres **minuscules et au singulier**. • Définissez entre 3 et 5 mots-clés. • Pour éviter les orthographes multiples et divergentes, mettez-vous d'accord au sein de votre organisation sur une typologie commune et limitée de termes, elle-même fondée sur un thésaurus universel.

Actuellement les mots-clés sont libres, des suggestions sont proposées. Dans la mesure du possible, respectez la terminologie adoptée dans cette liste.

VI. Afficher la date de modification **Obligatoire**

La date de modification indique quand le jeu de données a été mis à jour pour la dernière fois. Cette modification peut être une correction de valeur dans votre jeu de données ou l'ajout ou la suppression d'un champ ou d'un enregistrement. La date de modification n'apparaît pas lors de la première publication du jeu de données. Elle peut être complétée par un horaire.

Sélectionner la situation que modifiera la date de mise à jour. Cette information fournit une notion de qualité à vos données

- Mettre à jour la date lors d'un changement de métadonnées (l'information sur le jeu de données)
- Mettre à jour la date après un traitement des données (le contenu du jeu de données – mise à jour automatique ou pas)
- Mettre à jour manuellement

Informations régionales

VII. Langue de la ressource **Obligatoire**

C'est la langue des valeurs contenues dans le jeu de données et non pas celle des métadonnées, que vous avez peut-être fait traduire en plusieurs langues.

Remplir le champ **langue du jeu de données** via le menu déroulant, en fonction de la langue utilisée dans le jeu de données

VIII. Couverture spatiale. **Obligatoire**

C'est le territoire concerné par votre jeu de données : un continent, un pays, un quartier, une ville, etc. Cette métadonnée peut être décrite grâce à un point géographique, un code pays, le nom d'une région géographique ou le nom d'un lieu.

Recommandation : Si vous publiez pour une ville, une commune, province

Sélectionnez la partie « spécifique » et indiquez le nom de cette ville/commune/province. Si vous publiez un jeu de données régional, indiquez « Région Wallonne »

IX. Licence **Obligatoire**

Elle détermine les conditions de réutilisation et de diffusion de votre jeu de données, et demande d'attribuer le jeu de données à son créateur. En fonction de la licence choisie, vos réutilisateurs sauront s'ils peuvent ou non modifier le jeu de données, en faire ou non un usage commercial, ou encore recourir à la même licence pour le rediffuser.

Sur ODWB, **en accord avec l'Arrêté d'exécution du XXXXXXXXXXXXX**, il est préconisé d'utiliser :

- Licence CC0 : La licence CC0 (Creative Commons Zero) est une licence libre Creative Commons permettant au titulaire de droits d'auteur de renoncer au maximum à ceux-ci dans la limite des lois applicables, afin de placer son œuvre au plus près des caractéristiques du domaine public. La licence CC0 concerne tous ceux qui mettent à disposition du contenu. Elle autorise toute personne à réutiliser librement ses travaux, les améliorer, les modifier, quel que soit le but et sans aucune restriction de droit, sauf celles imposées par la loi.
- Licence CC-by : La licence CC-by 4.0 permet toute exploitation de l'œuvre (partager, copier, reproduire, distribuer, communiquer, réutiliser, adapter) par tous moyens, sous tous formats et sous toutes licences. Toutes les exploitations de l'œuvre ou des œuvres dérivées, y compris à des fins commerciales, sont possibles à condition de créditer le propriétaire de la donnée.

X. Producteur Obligatoire

Sans lui le jeu de données n'existe pas. C'est le nom de l'entité physique ou morale à l'origine de la création du jeu de données.

Attention, il ne s'agit pas de la source du jeu de données qui peut être un serveur d'entreprise, une application métier ou un capteur. Vous pouvez en revanche indiquer cette information digne d'intérêt dans la description.

Recommandation : sont repris ici les producteurs de données, les villes et les communes, les intercommunales, les entités qui sont à l'origine de la donnée.

Si vous êtes une commune, une Ville, ... respectez un nom de producteur constant pour tous vos jeux de données. Si vous représentez une Ville ou une Commune, ... présentez-vous comme « Ville de XXX, Commune de YYY,...

XI. Référence (URL de la source des données) Optionnel

Cette URL joue un grand rôle dans la traçabilité de votre jeu de données, en renvoyant vers la source de collecte des données brutes qui ont servi à le constituer.

La référence peut aussi diriger vers un document, une vidéo ou une page de contenu qui vient apporter des détails additionnels sur le jeu de données et son contexte. La référence peut informer sur la démarche dans laquelle s'insère la publication du jeu de données par exemple, via un article de presse ou une page web institutionnelle.

XII. Attribution (Source des données à mentionner pour des raisons légales) -
Optionnel

Cette métadonnée permet de créditer la personne ou l'organisation détentrice des droits sur le jeu de données. Elle est régulièrement imposée par la licence.

Exemple : si vous diffusez un jeu de données issu de la carte collaborative OpenStreetMap, il vous faudra renseigner le copyright © OpenStreetMap contributors, associé à la licence ODbL.

DCAT

XIII. Créé (Date de création de la ressource) Obligatoire

C'est la date de naissance du jeu de données, à ne pas confondre avec sa date de publication. Cette dernière peut d'ailleurs être très éloignée de sa date de création, les jeux de données restant parfois coincés dans des silos internes pendant longtemps. La date de création peut être complétée par un horaire.

XIII. Publié (Date de sortie officielle (par ex. publication) de la ressource) Obligatoire

C'est la date qui indique à quel moment le jeu de données a été mis à disposition pour la première fois sur une base, un portail ou un catalogue. Elle peut être complétée par un horaire.

XIV. Créateur (Entité responsable de la création de la ressource)- **Optionnel**

XV. Contributeur (Entité apportant des contributions à la ressource)- **Optionnel**

XVI. Nom du contact (Nom du contact pour la ressource) **Obligatoire**

Cette métadonnée permet de remonter jusqu'à la personne responsable du jeu de données. Elle est donc très importante pour assurer sa maintenance et donc sa pérennité. Elle permet aussi d'assurer la remontée d'informations des réutilisateurs vers le producteur ou le diffuseur, lorsqu'ils détectent des erreurs dans le jeu de données par exemple

Recommandation :

Remplir le champ **Nom de la personne** avec le **prénom suivi du nom** de la personne responsable de la ressource ou de la fiche de métadonnées au sein de l'organisation concernée ;

XVII. Email du contact (Email du contact pour la ressource) **Obligatoire**

Recommandation :

Remplir le champ **Adresse e-mail** avec une adresse mail non-nominale et suffisamment spécifique ;

XVIII. Fréquence de mise à jour- **Obligatoire**

Liste déroulante sur base du Dublin Core – il est recommandé de choisir une des valeurs proposées

Un jeu de données est rarement statique. Cette métadonnée permet d'indiquer la régularité des mises à jour, hebdomadaire, annuelle ou continue (en temps réel) par exemple.

XIX. Emplacement **Optionnel**

Aire géographique couverte par le jeu de données

XX. Période temps- **Optionnel**

Période temporelle couverte par le jeu de données.

Cette métadonnée permet de définir la période de temps couverte par les données du jeu de données, indépendamment des modifications ultérieures faites au niveau des métadonnées ou des données. Cette information est parlante par exemple dans le cas de législation définie, de données portant sur une période de temps définie,...

XXI. Type de Producteur **Optionnel**

Liste déroulante - détermine le type de structure publiant la donnée. Choisir la plus appropriée

XXII. Est conforme à **Optionnel**

Permet de préciser le standard auquel la ressource s'est conformé (ex : futurocité)

XXIII. Début de la couverture temporelle **Optionnel**

C'est la période concernée par votre jeu de données. Il peut s'agir d'une date précise (1914-03-08), d'une plage de dates (2020-01-01 au 2020-12-31) ou d'une période écrite en toutes lettres (XXème siècle, Ère Victorienne, Antiquité Romaine, Guerre Froide, etc.)

XXIV. Date de début de la couverture temporelle du jeu de données – la première fois qu'il a été publié) **Optionnel**

XXV. Fin de la couverture temporelle Optionnel

Date de fin de la couverture temporelle du jeu de données

XXVI. Droits d'Accès Optionnel

Information sur qui peut accéder à la ressource ou indication de son état de sécurité. Des informations sur les licences et les droits peuvent être fournies pour la ressource

Table des matières

Informations Générales.....	3
I. Identifiant Obligatoire	3
II. Identifiant technique Obligatoire	3
III. Description Obligatoire	3
IV. Thème Obligatoire	3
V. Mots-clés Recommandé	3
VI. Afficher la date de modification Obligatoire	4
Informations régionales.....	4
VII. Langue de la ressource Obligatoire	4
VIII. Couverture spatiale. Obligatoire	4
IX. Licence Obligatoire	4
X. Producteur Obligatoire	5
XI. Référence (URL de la source des données) Optionnel	5
XII. Attribution (Source des données à mentionner pour des raisons légales) - Optionnel	5
DCAT	5
XIII. Créé (Date de création de la ressource) Obligatoire	5
XIII. Publié (Date de sortie officielle (par ex. publication) de la ressource) Obligatoire	5
XIV. Créateur (Entité responsable de la création de la ressource) - Optionnel	6
XV. Contributeur (Entité apportant des contributions à la ressource) - Optionnel	6
XVI. Nom du contact (Nom du contact pour la ressource) Obligatoire	6
XVII. Email du contact (Email du contact pour la ressource) Obligatoire	6
XVIII. Fréquence de mise à jour- Obligatoire	6
XIX. Emplacement.....	6
XX. Période temps - Optionnel	6
XXI. Type de Producteur Optionnel	6
XXII. Est conforme à Optionnel	6
XXIII. Début de la couverture temporelle	6
XXIV. date de début de la couverture temporelle du jeu de données – la première fois qu’il a été publié) 6	
XXV. Fin de la couverture temporelle	7
XXVI. Droits d’Accès Optionnel	7