

# LA NEWSLETTER AD **HAL**STRA



*Sic itur ad astra*

## SWORD, LE CCSD ET NOUS

Lors de tests préliminaires sur le protocole SWORD, l'équipe Ad HALstra a remarqué que certains d'entre eux étaient inconcluants. Ne connaissant pas les raisons de ce dysfonctionnement, nous avons contacté Yannick Barborini, ingénieur en ingénierie logicielle au CCSD. Ce dernier nous a donné de nombreux renseignements sur le protocole SWORD et nous a expliqué les erreurs affichées lors de nos tests.

Nous avons fait nos tests via les sites de pré-production de HAL et de AuréHAL. Or, ces derniers ne sont pas au même niveau de mise à jour que les versions de production HAL et AuréHAL. Certaines structures n'existent donc pas et c'est la raison pour laquelle nos tests n'étaient pas concluants.

## LES SUPPORTS DE COMMUNICATION

L'équipe Ad HALstra a commencé à travailler à la communication du projet à une plus grande échelle. Objectif : rendre Ad HALstra attractif et facile à prendre en main. Pour cela, des supports visuels ont été mis en place (flyer, affiche, schéma explicatif) et également des supports textuels (mode d'emploi, mail de présentation, article pour le bulletin interne de l'Observatoire de Paris).

Si vous souhaitez certains de ces supports pour les diffuser, n'hésitez pas à nous contacter !

# LES AVANCÉES D'OCTOBRE



## LE CALENDRIER :

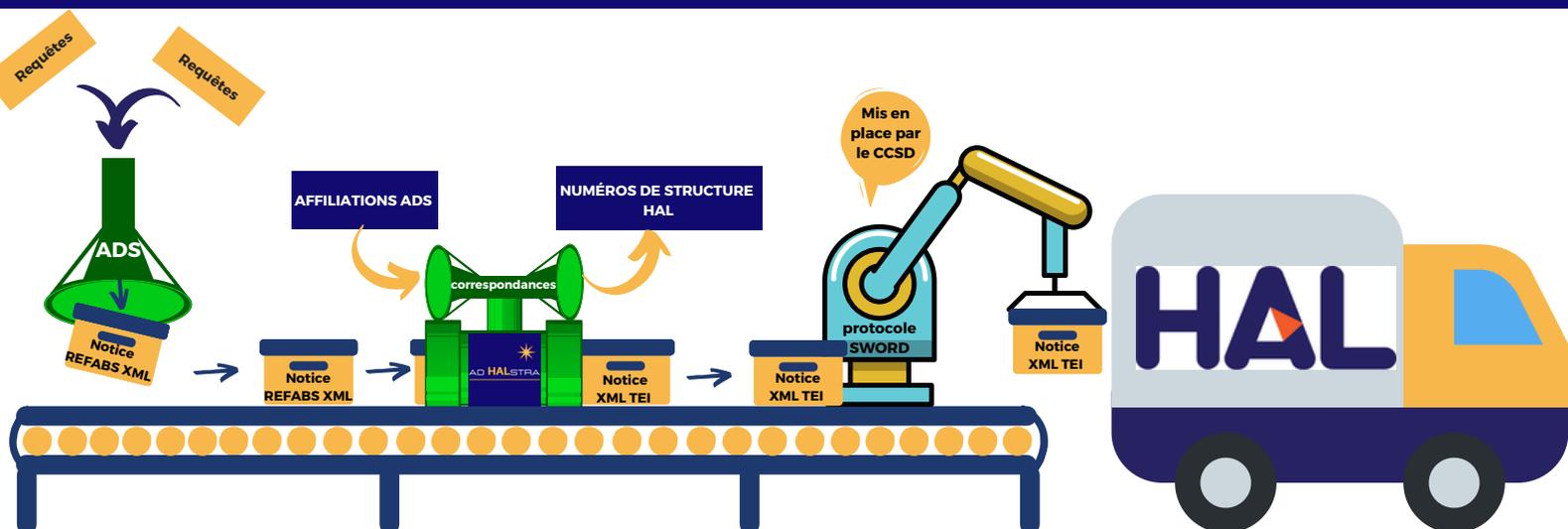
- **28 septembre** : Demande de renseignements sur le protocole SWORD auprès du CCSD et du groupe CasuHAL.
- **29 septembre** : Retour de Laurent Cloarec, membre de CasuHAL sur son utilisation du protocole SWORD.
- **4 octobre** : Réunion avec les membres du projet pour faire part de son avancée.
- **6 octobre** : Réunion avec Yannick Barborini, ingénieur en ingénierie logicielle au CCSD à propos de l'utilisation du protocole SWORD.
- **7 octobre** : Création du mode d'emploi du site Ad HALstra.
- **10 octobre** : Création du contenu textuel du site (présentation du projet, présentation des équipes, remerciements).
- **13 octobre** : Formation des bibliothèques de PSL "Kit de survie en Open Science pour le doctorat".
- **18 octobre** : Création de supports visuels (schéma, affiche, flyers).
- **20 octobre** : Test du protocole SWORD après les retours de Yannick Barborini.
- **26 octobre** : Le site Ad HALstra est mis sur un serveur public pour être accessible à tous les membres du projet.
- **28 octobre** : Tests et améliorations des requêtes des OSU sur l'outil Ad HALstra.



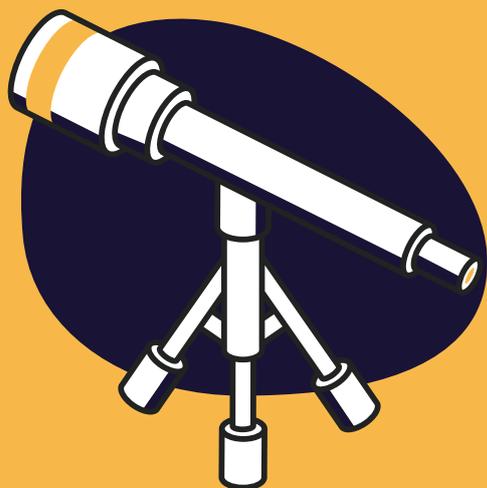
## ZOOM SUR : LE SCHÉMA EXPLICATIF AD HALSTRA



Pour illustrer le fonctionnement de l'outil, l'équipe Ad HALstra a mis en place un schéma explicatif recensant toutes les étapes permettant l'extraction des notices d'ADS jusqu'à leur import dans HAL. Ce support sera réutilisé dans les communications produites pour présenter le projet.



# QUOI DE NEUF ?



## À DÉCOUVRIR !

Pour découvrir les sciences ouvertes de façon ludique, vous avez aussi :

- **PartyRight**

L'Université de Guyane a également créé un jeu nommé **PartyRight** qui a pour objectif de faire découvrir les grandes licences du droit d'auteur en France et comment les respecter. Il peut se jouer en ligne et est téléchargeable [ici](#).

- **Journey to Open Science**

Un jeu vidéo mis en place par l'Université de Bordeaux fait découvrir la science ouverte au travers d'énigmes concernant un mystérieux médaillon...

Il est jouable en ligne et est téléchargeable [ici](#).

- **Libérez la Science !**

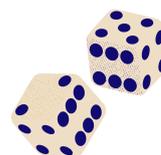
Créé par l'Université de la Réunion, ce jeu de plateau a pour vocation de faire découvrir la science ouverte ! Le but : avoir le plus de cartes Libre-accès !

Ce jeu peut se télécharger [ici](#).

## La science ouverte et le jeu !

Et si pour mieux comprendre les intérêts de la science ouverte, on faisait un jeu ? C'est le pari que fait l'Université de Guyane avec la création du jeu :

### Super Open Research



Créé par Marie Latour et Caroline Boiteux au sein du SCD de l'Université de Guyane, Super Open Research est un jeu de plateau à rôle caché où chaque joueur incarne un acteur de la recherche qui doit atteindre des objectifs précis. Il y a trois catégories d'objectifs : le partage de l'information, la qualité des connaissances dans le contenu, et la reconnaissance-réputation.

A chaque tour, le joueur pioche une carte, la lit et propose de répartir 6 points entre les trois objectifs en fonction du contenu de la carte (ex : si le joueur pioche la carte "se créer un compte LinkedIn, on peut s'attendre à ce que beaucoup de points soient mis dans "reconnaissance-réputation").

Les joueurs débattent entre eux pour savoir comment répartir les points à partir de la carte et en fonction de leurs objectifs propres. Le tour peut s'arrêter de trois façons : lorsque les 3 minutes se sont écoulées, s'il y a accord unanime ou s'il n'y a pas d'argumentation pendant plus de 20 secondes.

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes et le ou les gagnants sont ceux qui ont réussi à atteindre les objectifs qui ont été assignés à leurs personnages.

Vous pouvez retrouver le lien pour télécharger le jeu [ici](#).

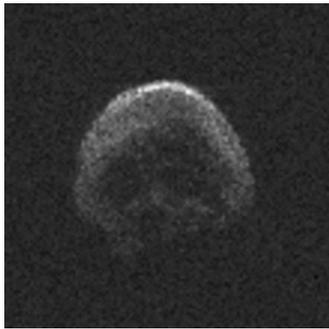


# LES PETITS PLUS

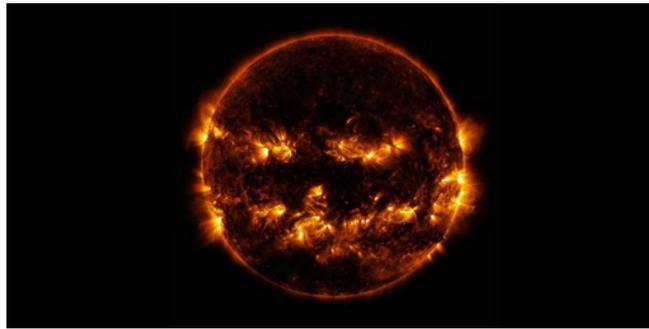


## Astronomie horrifique

Qui dit mois d'octobre dit Halloween ! L'astrophysique et l'astronomie sont une source inépuisable de contenus propres à faire peur ! La preuve avec ces images quelque peu terrifiantes venues de l'espace. Vous pouvez en apprendre plus sur ces images grâce aux articles de Futura Sciences, "[Plongez dans la Galaxie des Horreurs de la Nasa, frissons cosmiques garantis](#)" et "[Cet astéroïde en forme de tête de mort est de retour pour Halloween](#)"



Astéroïde 2015 TB145. Appelé "Astéroïde d'Halloween". Découvert en 2015, il est passé au plus près de la terre le 31 octobre et a une forme inquiétante de crâne.  
© NAIC-Arecibo, NSF



Photographie du soleil prise en 2014 par le solar Dynamics Observatory (SDO)  
© Nasa, GSFC, SDO



En 2019, Collision entre les galaxies AM 2026 et 424.  
© NASA, ESA, J. Dalcanton, B.F. Williams, and M. Durbin (University of Washington)

## La couleur tombée du ciel : horreur et météorite

Que diriez-vous d'une petite histoire qui fait peur ET qui est liée à l'astronomie ? Une histoire de météorite qui rend fou.

H.P. Lovecraft est un maître de l'horreur et du fantastique. Auteur prolifique du début du XXe siècle, nombre de ses récits sont devenus cultes pour les amateurs du genre. France Culture propose la (re)découverte de certaines de ces nouvelles et notamment de [La couleur tombée du ciel](#). Ce récit est la parfaite illustration de la peur des menaces inconnues venues de l'espace, sans pour autant parler d'invasion de petits hommes verts.

**Le synopsis :** prospectant autour de la ville d'Arkham, Massachusetts, un jeune géomètre entend parler de faits étranges qui ont eu lieu trente ans auparavant et qui effraient encore les habitants de la région. Il rencontre alors Ammi Pierce, l'unique témoin de ce qui s'est déroulé dans la Lande foudroyée à la suite de la chute d'un météorite. Ammi raconte qu'à la suite de ça, une multitude d'événements insolites et troublants se sont produits autour de la ferme de Nahum Gardner. Ces événements n'étant que les prémices d'une véritable horreur...

58 minutes de récit à écouter que vous pouvez retrouver [ici](#).

