

---

## **Publier les données sur data.gouv.fr**

Etalab

etalab<sup>gouv.fr</sup>

04/11/2021

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Créer un compte utilisateur</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Créer ou rejoindre une organisation</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>Publier un jeu de données</b>	<b>7</b>
4.1	Définir qui publie le jeu de données . . . . .	7
4.1.1	Quand est-il conseillé de publier sous le nom de votre compte utilisateur? . .	7
4.1.2	Quand est-il conseillé de publier au nom d'une organisation? . . . . .	7
4.2	Décrire le jeu de données . . . . .	7
4.3	Ajouter les ressources . . . . .	8
4.3.1	Mise à disposition directe sur data.gouv.fr . . . . .	9
4.3.2	Mise à disposition par API . . . . .	9
4.3.3	Quand utiliser l'API de data.gouv.fr? . . . . .	10
4.3.4	Comment utiliser l'API de data.gouv.fr? . . . . .	10
4.4	Publier un catalogue de données existant par moissonnage . . . . .	11
4.4.1	Quand utiliser le service de moissonnage? . . . . .	11
4.4.2	Comment utiliser le service de moissonnage? . . . . .	11
4.5	Faire vivre son jeu de données . . . . .	12
4.5.1	Obtenir des informations à propos de votre jeu de données . . . . .	12
4.5.2	Mettre à jour ou modifier un jeu de données et/ou une ressource . . . . .	13
4.5.3	Transférer un jeu de données . . . . .	13
4.5.4	Supprimer un jeu de données ou une ressource . . . . .	14
<b>5</b>	<b>Animer la communauté de réutilisateurs</b>	<b>15</b>
5.1	Partager son jeu de données et ses ressources . . . . .	15
5.2	Valoriser les usages des données . . . . .	15
5.3	Répondre aux questions posées à propos d'un jeu de données . . . . .	16

## 1 Introduction

La plateforme data.gouv.fr rassemble et met à disposition librement les données produites par les organisations chargées d'une mission de service public ou encore par des entreprises, citoyens, journalistes, etc. Elle est également un lieu d'échange entre producteurs et réutilisateurs, notamment grâce aux fonctionnalités de publication de réutilisations de données ou de discussion autour des données disponibles.

Tout le monde a la possibilité de publier sur data.gouv.fr ! Le téléchargement de jeux de données ne requiert pas d'inscription sur la plateforme data.gouv.fr. La publication de jeux de données, de réutilisations, de ressources communautaires ou de commentaires doivent elles se faire sous le nom d'un compte utilisateur ou d'une organisation. Voici les différentes étapes pour publier et faire vivre vos jeux de données.

### Qu'est-ce qu'un jeu de données sur data.gouv.fr ?

Un jeu de donnée sur data.gouv.fr est un ensemble cohérent de ressources ou d'informations (fichiers de données, fichiers d'explications, API, lien...) et de métadonnées (description, producteur, date de publication, mots-clefs, couverture géographique temporelle...) sur un thème donné.

## 2 Créer un compte utilisateur

La première étape pour publier des jeux de données sur data.gouv.fr est de [créer un compte utilisateur](#). Une fois ce compte confirmé par email, vous avez la possibilité de :

- mettre en ligne des données;
- référencer des réutilisations de données;
- ouvrir une discussion au sujet d'un jeu de données;
- suivre les publication d'un autre utilisateur;
- créer, rejoindre, ou suivre une organisation.

The screenshot shows the data.gouv.fr website. At the top, there is a header with the logo, navigation links (Données, Réutilisations, Organisations, Tableau de bord, Documentation), and a language selector (FR) with links for 'Connexion / Inscription'. Below the header is a search bar labeled 'Recherche'. The main content area features two white boxes on a blue background. The left box is titled 'Se connecter' and contains fields for 'Adresse email' and 'Mot de passe', a checkbox for 'Se souvenir de moi', and a 'SE CONNECTER' button. Below these are links for 'Mot de passe oublié ? Récupérer votre mot de passe' and 'Instructions de confirmation non reçues ? Renvoyer les instructions'. The right box is titled 'S'enregistrer' and contains a large blue button labeled 'CRÉER UN COMPTE'. At the bottom, there is a dark blue footer with four columns of links: 'L'OPEN DATA', 'THÉMATIQUES', 'RÉSEAU', and 'CONTACTEZ-NOUS'. On the right side of the footer is the 'etalab' logo and version information (udata 1.8.16, udata-gouvfr 1.8.12).

**FIG. 1 :** Création d'un compte utilisateur

Dès lors que vous disposez d'un compte utilisateur, votre profil est rattaché à différentes informations :

- vos dernières activités sur data.gouv.fr (publication, mise à jour, commentaire, réutilisation etc.) ;
- les utilisateurs abonnés à votre activité ;
- les jeux de données que vous suivez ;
- les jeux de données que vous avez publiés ;
- les réutilisations que vous avez publiées ;
- les organisations auxquelles vous appartenez.

### 3 Créer ou rejoindre une organisation

En fonction de votre besoin, vous pouvez vouloir publier un jeu de données en tant qu'utilisateur individuel ou en tant qu'organisation.

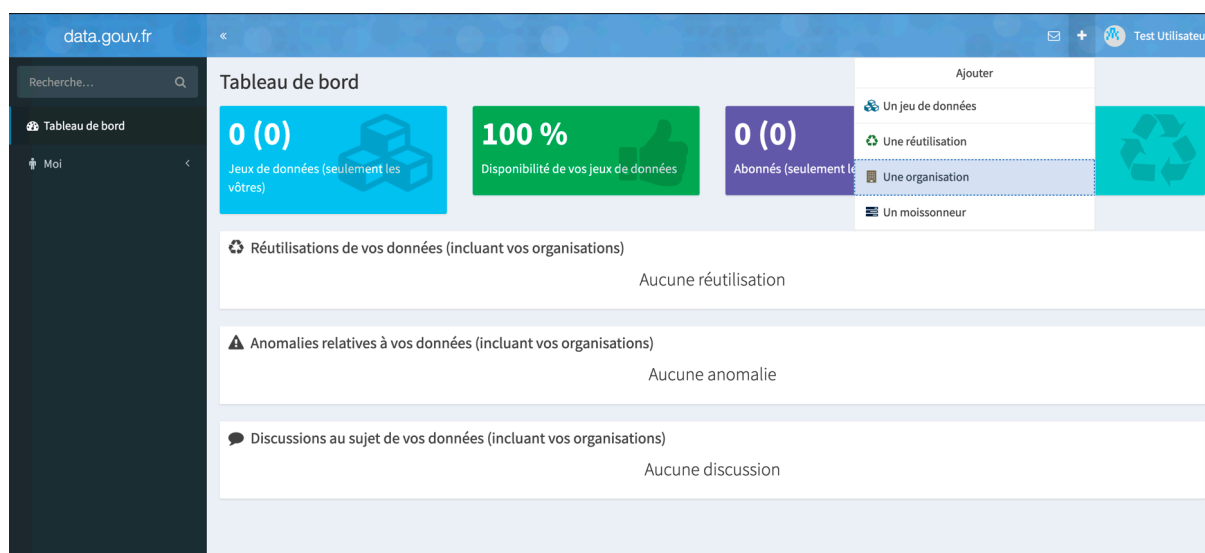
#### Qu'est-ce qu'une organisation ?

Une organisation est une entité au travers de laquelle plusieurs utilisateurs peuvent collaborer

sur des jeux de données. Les jeux de données publiés au nom de l'organisation peuvent être édités par les membres de l'organisation. Elle peut contenir plusieurs utilisateurs et un même utilisateur peut appartenir à plusieurs organisations.

Nous vous conseillons de [créer une organisation](#) ou [rejoindre une organisation](#) existante si vous souhaitez :

1. publier des jeux de données pour le compte d'une organisation publique ou privée (administration, collectivité, association, entreprise, etc.) ;
2. permettre à des utilisateurs différents de publier et modifier des jeux de données sous le même nom, la même bannière.



**FIG. 2 :** Création d'une organisation

### Une organisation se compose d'éditeurs et d'administrateurs

Un éditeur peut :

- publier des jeux de données au nom de l'organisation ;
- répondre aux commentaires / discussions associés aux jeux de données
- référencer des réutilisations au nom de l'organisation ;
- modifier des jeux de données existants ;
- consulter les demandes d'adhésion à l'organisation.

Un administrateur possède les mêmes droits qu'un éditeur, mais il peut en plus :

- [ajouter des utilisateurs à l'organisation](#) ;

- [accepter ou valider les demandes d'adhésion à l'organisation](#) ;
- [retirer un utilisateur d'une organisation](#) ;
- [supprimer l'organisation dont il est administrateur](#).

Lorsque vous créez une organisation, vous êtes automatiquement identifié comme administrateur. Par la suite, chaque administrateur a la possibilité de nommer un éditeur comme administrateur.

L'ensemble des activités de votre organisation peuvent être consultées à partir d'un tableau de bord. Ce tableau de bord centralise les informations suivantes :

- la description de l'organisation et la liste de ses membres ;
- les métriques rattachées à chaque jeu de données, ressources ou réutilisation publiée ;
- les anomalies constatées à propos des jeux de données publiés ;
- les discussions ouvertes à propos des jeux publiés ;
- l'activité des moissonneurs ([voir la partie moissonnage de ce guide](#)).

Réutilisations						
Recherche <input type="text"/>						
Titre	Création	Modification	Jeux de données	Abonnés	Vues	Statut
test	il y a 3 jours	il y a 3 jours	0	0	0	Public
Visualisation des données	il y a 5 jours	il y a 9 heures	1	0	31	Public
Data EIG : un retour en chiffres sur 3 années du programme EIG	il y a 5 jours	il y a 21 heures	1	0	1	Public
Explorateur de données de valeur foncière (DVF)	il y a un mois	il y a 9 heures	1	1	21878	Public
Évolution des retransmissions médias des JO	il y a un an	il y a un mois	1	0	10	Public
Les Éléphants blancs : les ruines du rêve olympique	il y a un an	il y a 9 mois	2	0	1	Public
Olga : Paris 2024 vu par une touriste étrangère	il y a un an	il y a 3 mois	2	0	4	Public
Jeux Olympiques : Une tribune pour les perdants	il y a un an	il y a 7 mois	1	0	4	Public
Les défecteurs des Jeux Olympiques	il y a un an	il y a 3 mois	1	0	1	Public
Misogynie Olympique : évolution de la participation des femmes aux Jeux Olympiques	il y a un an	il y a un mois	1	0	12	Public

« 1 2 3 »

Anomalies			Discussions		
Titre	Créée le	Fermée le	Titre	Créée le	Fermée le
Ceci est un test	26 octobre 2018 16:23	26 octobre 2018 16:25	calculer la surface du terrain a...	27 mai 2019 12:04	-
Parcelles manquantes	17 avril 2018 09:15	23 avril 2018 13:29	Question sur la nature de mut...	27 mai 2019 11:03	-

**FIG. 3 :** Tableau de bord d'une organisation

## 4 Publier un jeu de données

### 4.1 Définir qui publie le jeu de données

Un jeu de données peut être publié sous le nom de votre compte utilisateur ou sous la bannière d'une organisation.

#### 4.1.1 Quand est-il conseillé de publier sous le nom de votre compte utilisateur ?

Nous vous conseillons de publier un jeu de données sous le nom de votre compte utilisateur s'il n'a pas été produit dans le cadre des activités d'une organisation à laquelle vous êtes rattaché.

#### 4.1.2 Quand est-il conseillé de publier au nom d'une organisation ?

Nous vous conseillons de publier un jeu de données au nom d'une organisation s'il a été produit ou reçu dans le cadre des activités de cette organisation. Tous les jeux de données peuvent être édités par les membres de l'organisation. Les jeux de données seront centralisés et facilement accessibles pour les réutilisateurs et nouveaux membres de l'organisation.

### 4.2 Décrire le jeu de données

Afin de présenter le jeu de données aux utilisateurs de data.gouv.fr, il est nécessaire de décrire les données que vous publiez. Cette étape est cruciale pour que vos jeux de données soient bien référencés et que les réutilisateurs s'approprient facilement les ressources partagées. Lors de la création de la page de votre jeu de données, vous avez la possibilité de renseigner les informations suivantes :

Information	Description de l'information
Titre*	Le titre de votre jeu de données doit être le plus précis et spécifique possible. Il doit également correspondre au vocabulaire employé par les utilisateurs. Ces derniers recherchent les données le plus souvent dans un moteur de recherche.
Sigle	Vous avez la possibilité d'apposer un sigle à votre jeu de données. Les lettres qui composent ce sigle n'ont pas besoin d'être séparées par des points.
Description*	La description de votre jeu de données permet aux personnes qui le consultent d'obtenir des informations sur le contenu et la structure des ressources publiées, le contexte de production des données, les contacts producteurs etc. C'est généralement la première chose que les utilisateurs lisent quand ils découvrent votre jeu de données.

Information	Description de l'information
<a href="#">Licence</a>	Les licences définissent les règles de réutilisation des jeux de données publiés. En choisissant une licence de réutilisation, vous vous assurez que le jeu de données publié sera réutilisé selon les conditions d'usage que vous avez définies. Afin d'éviter la multiplication des licences, la <a href="#">loi pour une République numérique</a> a prévu la création d'une liste de licences qui peuvent être utilisées par les administrations. Le site <a href="#">data.gouv.fr</a> <a href="#">réfère la liste des licences applicables</a> aux informations publiques (données, documents...).
<a href="#">Fréquence de mise à jour*</a>	La fréquence de mise à jour correspond à la fréquence à laquelle vous prévoyez de mettre à jour les données publiées. Cette fréquence de mise à jour reste indicative.
<a href="#">Mots clés</a>	Les mots clés caractérisent votre jeu de données. Ils apparaissent sur la page de présentation et apportent un meilleur référencement du jeu de données lors d'une recherche utilisateur. L'apposition d'un mot clé permet également de classer votre jeu de données dans des thématiques. À partir de chaque mot clé, vous pouvez obtenir la liste des jeux de données pour lesquels le mot clé a également été assigné.
<a href="#">Couverture temporelle</a>	La couverture temporelle indique la portée dans le temps des données publiées
<a href="#">Granularité spatiale</a>	La granularité spatiale indique le niveau de détail géographique le plus fin que peut couvrir vos données.
<a href="#">Mode privé</a>	L'activation du mode privé permet de ne pas mettre en ligne le jeu de données. Cela laisse la possibilité de l'éditer avant sa publication.

*Il est obligatoire de renseigner ces informations.*

### 4.3 Ajouter les ressources

#### Qu'est-ce qu'une ressource ?

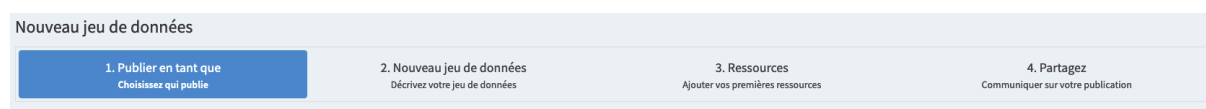
Une ressource est un fichier téléchargeable qui contient des informations à propos du jeu de données. Un jeu de données peut contenir plusieurs ressources (données mises à jour, données historisées, documentation, code source, API, lien, etc.).

Vous avez la possibilité d'importer vos ressources sur data.gouv.fr selon différents modes de mise à disposition.



### 4.3.1 Mise à disposition directe sur data.gouv.fr

Vous avez la possibilité d'importer vos ressources directement depuis la plateforme data.gouv.fr. Les étapes de cette publication reprennent les étapes précédemment citées :



**FIG. 4 :** Création d'un jeu de données

Lors de l'étape "Ajoutez vos ressources", deux options vous sont proposées :

1. Vous pouvez télécharger vos ressources depuis votre ordinateur vers le serveur de data.gouv.fr. Vos ressources seront alors hébergées sur les serveurs de data.gouv.fr.
2. Vous pouvez créer un lien vers une ressource distante existante. Les informations contenues dans le fichier resteront hébergées sur le serveur distant fléché.



**FIG. 5 :** Ajout d'une ressource

### 4.3.2 Mise à disposition par API

#### Qu'est-ce qu'une API ?

Une API est une interface, un contrat passé entre deux systèmes informatiques pour leur permettre de communiquer. Cette solution informatique permet d'automatiser des tâches depuis votre ordinateur ou vos serveurs.

Dans l'administration, les API sont déjà largement utilisées. Par exemple, les entreprises françaises utilisent tous les mois celle de la Déclaration Sociale Nominative. Les entreprises, elles, ne commu-

niquent pas les données de leur employés manuellement à l'administration : leur logiciel de paie transmet directement ces données grâce à une API.

A partir de l'API de data.gouv.fr, vous pouvez réaliser les mêmes actions que sur la plateforme :

- Vous pouvez créer un jeu de données au nom de votre compte utilisateur ou au nom de votre organisation ;
- Vous pouvez décrire votre jeu de données et les ressources associées ;
- Vous pouvez ajouter ou supprimer une ressource ou un jeu de données.

L'API de data.gouv.fr propose également des fonctionnalités complémentaires à la publication de jeux de données :

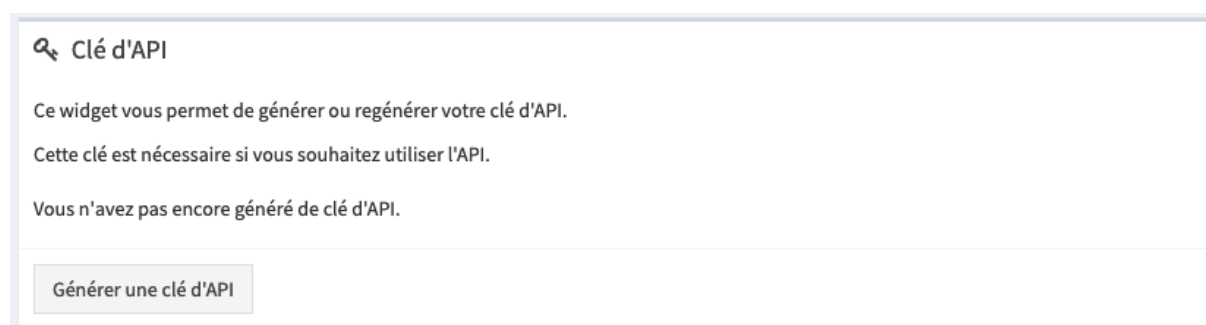
- Vous pouvez récupérer les métadonnées des jeux de données ou ressources publiées sur data.gouv.fr ;
- Vous pouvez accéder au contenu des ressources d'un jeu de données.

#### 4.3.3 Quand utiliser l'API de data.gouv.fr ?

À la différence du mode de mise à disposition directe des données sur data.gouv.fr, l'utilisation de l'API permet de réaliser des actions de manière automatisée depuis votre ordinateur ou vos serveurs. Il est par conséquent conseillé d'utiliser une API lorsque la fréquence de publication d'un jeu de données est régulière.

#### 4.3.4 Comment utiliser l'API de data.gouv.fr ?

L'utilisation de l'API de data.gouv.fr se fait par le point d'entrée racine de l'API. Afin de pouvoir exécuter des opérations d'écriture, il est nécessaire d'obtenir une clé API. Cette clé est accessible depuis les paramètres de votre profil administrateur.



**FIG. 6 :** Générer une clé d'API

A partir de la clé API, vous pouvez exécuter différentes opérations. Ces opérations sont référencées dans [la documentation disponible sur doc.data.gouv.fr](#).

Les appels à l'API sont soumis aux mêmes permissions que l'interface web. Par exemple, si vous souhaitez publier ou modifier un jeu de données au nom d'une organisation, vous devez appartenir à cette organisation.

Il ne vous reste plus qu'à publier votre jeu de données !

## 4.4 Publier un catalogue de données existant par moissonnage

### Qu'est-ce que le moissonnage ?

Le moissonnage est un mécanisme permettant de collecter les métadonnées sur un catalogue distant et de les stocker sur une autre plateforme afin de proposer un second point d'accès aux données.

Le service de moissonnage mis à votre disposition permet de référencer sur data.gouv.fr les jeux de données publiés sur d'autres catalogues de données en ligne. De cette manière, vous n'avez pas besoin d'importer à la main sur data.gouv.fr les jeux de données que vous avez déjà importés sur votre propre plateforme.

### 4.4.1 Quand utiliser le service de moissonnage ?

Si vous mettez en ligne des données publiques sur une plateforme ouverte, dans un format dont les métadonnées correspondent à la syntaxe ODS, CKAN, ou DCAT vous pouvez les référencer automatiquement sur data.gouv.fr en utilisant notre service de moissonnage.

### 4.4.2 Comment utiliser le service de moissonnage ?

Il est possible de demander au moissonneur d'importer l'ensemble des données ou de ne sélectionner que certains jeux de données au moyen de filtres. Il n'est pas nécessaire de créer un moissonneur par jeu de données à importer, un seul moissonneur par portail suffit.

Le principe du moissonnage sur data.gouv.fr se décompose en plusieurs étapes :

1. Vous [créez un moissonneur sur data.gouv.fr](#) afin que la plateforme suive l'activité de votre plateforme ;
2. Vous publiez des données sur votre plateforme d'open data ;
3. Le moissonneur de data.gouv.fr vient automatiquement récupérer les données de votre plateforme ;

4. Les données de votre plateforme sont référencées et visibles sur data.gouv.fr.

## 4.5 Faire vivre son jeu de données

### 4.5.1 Obtenir des informations à propos de votre jeu de données

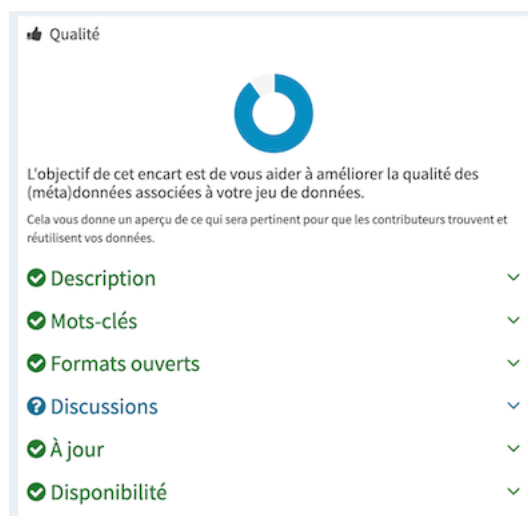
Afin de suivre la vie de votre jeu de données sur data.gouv.fr, vous avez la possibilité de suivre ses statistiques d'utilisation depuis votre compte administrateur. Un tableau de bord centralise les informations relatives au jeu de données :

- Sa couverture temporelle, sa fréquence de mise à jour et ses mots-clés; sa couverture spatiale;
- son statut de disponibilité et les téléchargements associés à chaque ressource publiée;
- ses réutilisations;
- ses anomalies;
- ses abonnés;
- ses ressources communautaires.

Des statistiques d'audience et de téléchargement sont disponibles sur le tableau de bord de votre compte administrateur.

**4.5.1.1 Qualité du jeu de données** La qualité de votre jeu de données est fondamentale pour qu'il soit réutilisé par le plus d'utilisateurs possible. Afin de vous guider, un encart "Qualité" est mis à votre disposition dans le tableau de bord de chaque jeu de données. L'objectif est de vous aider à améliorer la qualité des (méta)données à partir de six critères :

- Le jeu de données possède t-il une description ?
- Des mots clés sont-ils associés à votre jeu de données ?
- Le format du jeu de données est-il ouvert ?
- Des discussions à propos du jeu ont-elles été ouvertes ?
- Le jeu de donnée est-il à jour ?
- Les ressources du jeu de données sont-elles accessibles ?



**FIG. 7 :** Module d'évaluation de la qualité d'un jeu de données

#### 4.5.2 Mettre à jour ou modifier un jeu de données et/ou une ressource

Les données publiées sur data.gouv.fr peuvent être [mises à jour après leur publication](#), que la modification porte sur un jeu de données (sa description, ses tags, etc.) ou sur l'une des ressources qu'il contient.

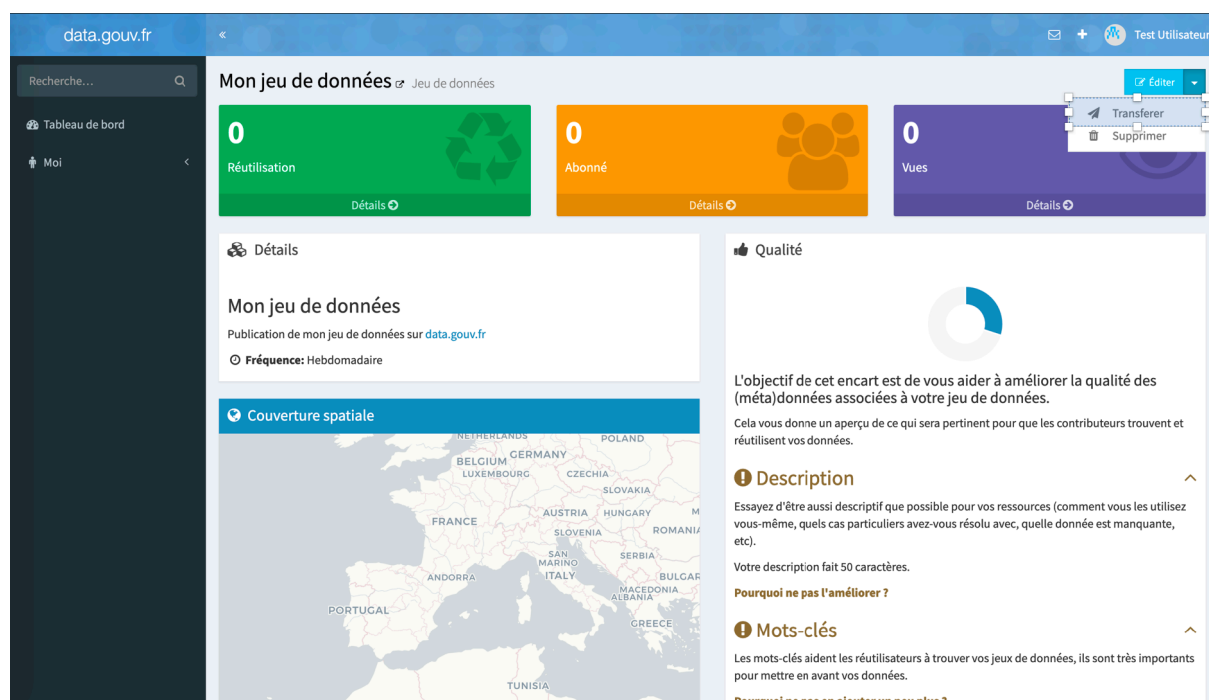
Un producteur qui s'engage dans une logique de publication de ses données a intérêt à actualiser les ressources publiées le plus souvent possible. Ce critère de fraîcheur est critique pour les réutilisateurs qui fondent leurs services et produits sur les données publiées sur data.gouv.fr.

##### Rappel juridique

Les producteurs de données dont la publication présente un intérêt économique, social, sanitaire ou environnemental sont tenus de mettre à jour régulièrement les jeux de données publiés (Article L312-1-1 du CRPA).

#### 4.5.3 Transférer un jeu de données

Un jeu de données publié au nom d'un individu ou d'une organisation peut être [transféré vers un autre individu ou une autre organisation](#).



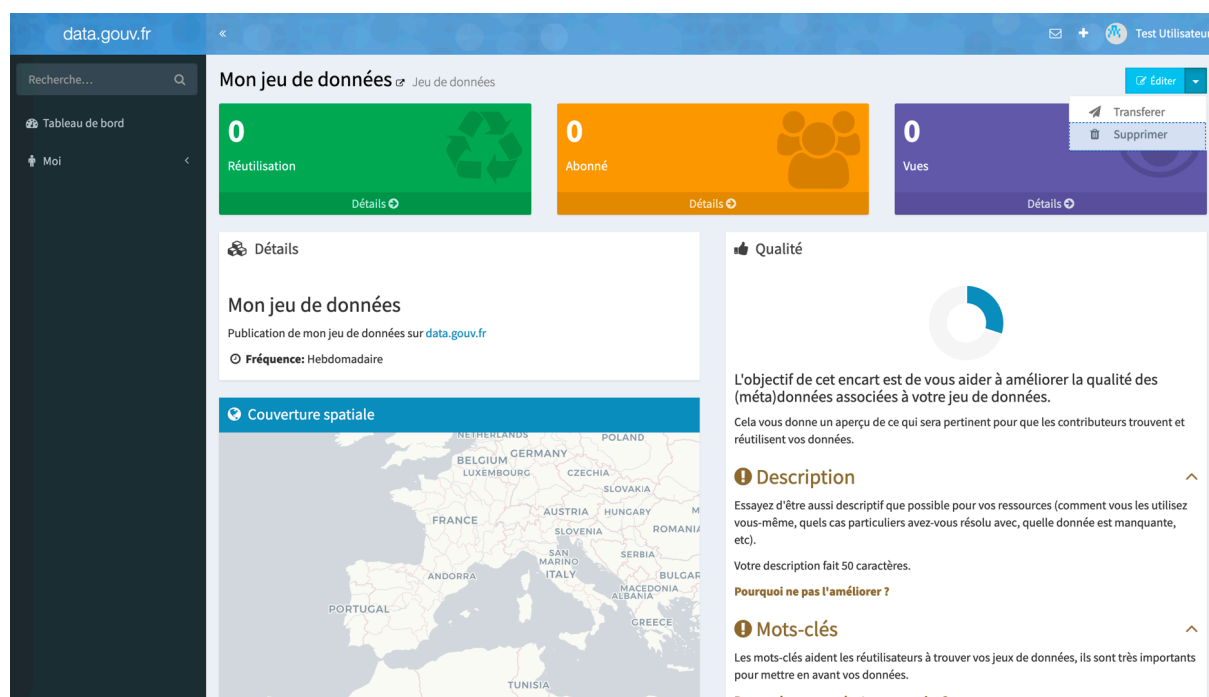
**FIG. 8 :** Transférer un jeu de données

#### 4.5.4 Supprimer un jeu de données ou une ressource

Vous pouvez [supprimer un jeu de données](#), ou [l'une des ressources qui le compose](#), si vous êtes l'auteur du jeu de données en question, ou si vous appartenez à l'organisation qui en est à l'origine. La suppression d'un jeu de données ou d'une ressource est irréversible.

##### Conservation des anciennes ressources

Il est conseillé de supprimer le moins de ressources possibles de la plateforme data.gouv.fr. Même si vos données ne sont plus mises à jour il est possible que des utilisateurs utilisent tout de même ces données. De plus, la suppression de certaines ressources peut entraîner la maintenance de nombreux services ou produits qui reposent sur l'exploitation des données publiées.



**FIG. 9 :** Supprimer un jeu de données

## 5 Animer la communauté de réutilisateurs

### 5.1 Partager son jeu de données et ses ressources

Une fois que votre jeu de données est publié sur data.gouv.fr, nous vous conseillons de partager cette publication sur les réseaux sociaux.

Tout jeu de données peut être intégré sur d'autres sites web. Pour cela, il suffit de générer le code HTML du jeu de données depuis sa page associée, grâce à l'icône.

Plusieurs jeux de données peuvent être intégrés sur une même page web. Vous pouvez également contrôler l'apparence du jeu de données intégré en modifiant la classe CSS dataset-card.

### 5.2 Valoriser les usages des données

#### Qu'est-ce qu'une réutilisation ?

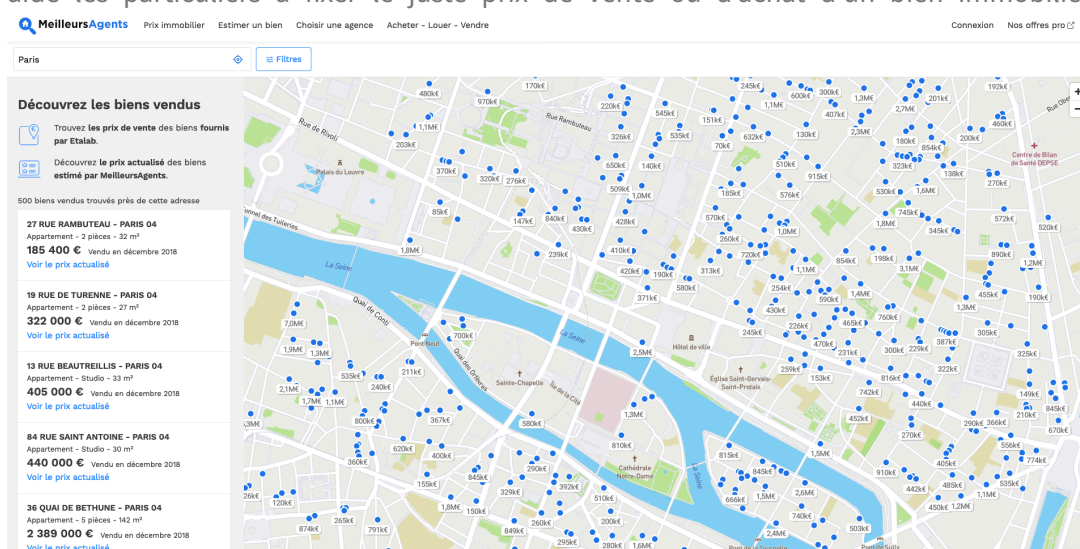
Une réutilisation est le résultat de l'exploitation des ressources d'un jeu de données publiées à d'autres fins que celles pour lesquelles les données ont été produites.

Les réutilisateurs des ressources publiées ont la possibilité de [référer leur réutilisation](#) sur data.gouv.fr, en la liant au jeu de données réutilisé. Le référencement des réutilisation permet de :

- donner de la visibilité à la réutilisation et/ou au projet;
- montrer le potentiel de réutilisation du jeu de données;
- inspirer d'autres réutilisations;
- engager un dialogue entre le producteur et le réutilisateur du jeu de données.

### Base de demandes de valeurs foncières (DVF)

- Le [jeu de données](#) recense l'ensemble des transactions immobilières intervenues au cours des cinq dernières années. Pour chaque transaction, le jeu de données indique l'adresse du bien cédé, le prix du bien cédé, la date de transaction, le type de la transaction, la description du bien et les références cadastrales.
- Dès leur ouverture, les données foncières ont largement été ré-utilisées par les citoyens, les acteurs publics et les entreprises. La start-up MeilleursAgents a regroupé sur une carte interactive une partie de ces données. Leur visualisation permet de localiser les biens vendus et d'y associer la date et le prix de la transaction ainsi que les informations du bien. La mise à disposition de cette carte interactive aide les particuliers à fixer le juste prix de vente ou d'achat d'un bien immobilier.



## 5.3 Répondre aux questions posées à propos d'un jeu de données

Lorsque vous publiez un jeu de données ou une réutilisation sur data.gouv.fr, tout utilisateur qui dispose d'un compte data.gouv.fr peut ouvrir des discussions sur la page du jeu de données. Ces discussions permettent aux réutilisateurs des données de poser des questions au producteur, de faire



remonter des erreurs constatées dans le jeu de données ou de proposer des améliorations.

Vous avez la possibilité de [récupérer le lien d'une discussion](#) ou d'[un commentaire](#), d'[ajouter un commentaire](#) et de [fermer une discussion](#). Les discussions publiées sont visibles par tous les visiteurs de data.gouv.fr.

**Erreur Date de MaJ sur les fichiers journalieres du octobre**

**Reinaldo OJEDA** 12 novembre 2018

Bonjour

Je constate que dans les fichiers de MaJ journalières du octobre il y a des dates qui sont meme pas arrive encore par ex. "siret : 53866664500022, EVE : CS, DATEVE : 20181215". Est-ce que c'est normal?

**Diffusion Sirene Insee** 16 novembre 2018

Bonjour. Une entreprise peut déclarer à son CFE un évènement dans le futur. Cette démarche déclenche : un évènement dans le fichier des mises à jour quotidiennes à la date de traitement de cette mise à jour (DATEMAJ = date du jour), avec une date de l'évènement (DATEVE) dans le futur. Bien cordialement.

AJOUTER UN COMMENTAIRE

**FIG. 10 :** Module de commentaire