

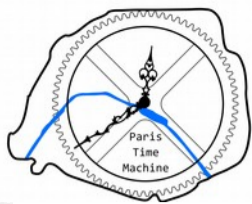
Les conférences du consortium Paris Time Machine

- 17 Avril 2019 de 10 à 12 h

Maison de l'archéologie et de l'Ethnologie, Nanterre université (salle du Conseil)

- 6 mai de 10h à 12h à l'EHESS,

105 Boulevard Raspail, Paris (Salle 13)



Dr Ian Johnson



Heurist ?

Un Système d'Information pour votre projet?

Dr Ian Johnson

Honorary Associate de la Faculté des Arts et Sciences Sociales de l'Université de Sydney, Australie.



Beaucoup de projets en humanités numériques - individuels autant que collectifs - nécessitent une infrastructure capable de gérer des données de recherche qui sont généralement riches, hétérogènes, imparfaites et fortement interconnectés. Tandis que la création d'une base de données simple avec entrée/sortie basique est abordable par quiconque, il faut bien plus pour faire un système à la mesure de nos données et utile à nos besoins.

Tout Système d'Information (S.I.) pour un projet en humanités numériques, même 'simple', doit permettre des requêtes complexes, le rendu de résultats interactifs et éditables (lecture, liste, décompte, carte, réseau etc.), l'export de données en divers formats, la durabilité, et éventuellement un modèle pour le travail en groupe et/ou la publication sélective de données sur le web. Son élaboration, habituellement complexe, nécessite des connaissances techniques approfondies et un temps de programmation important, avec des risques non-négligeables d'échec total ou partiel

Heurist (description: HeuristNetwork.org, service: heurist.Huma-Num.fr) est un service gratuit en Open Source qui permet de répondre à la plupart des besoins des programmes de recherche. Élaboré depuis 13 ans en collaboration avec des dizaines de projets de recherche en sciences humaines, il vise à redonner contrôle sur son système d'information au chercheur plutôt qu'à l'informaticien. Parfaitement adapté aux données riches, hétérogènes et interconnectées, il fournit une large gamme de fonctions analytiques dès les premières étapes de création de la base de données. Un chercheur peut de manière autonome dans un navigateur web et sans programmation - quelquefois en moins d'une journée - construire et même publier sur le web ses ensembles de données avec un jeu de fonctions de traitement, de recherche et des modes de représentation complexes (ce qui nécessiterait par ailleurs des semaines de programmation hautement technique). Les données multi-langues (y compris caractères non-latin et droite-gauche) sont aussi pris en charge, même si l'interface de base est en anglais pour le moment.

Une fois construite, la plupart de bases de données sont difficilement modifiables et coûteuses à maintenir (serveur, mises-à-jour, résolution d'erreurs...etc.). Heurist, parce qu'il n'y a qu'un seul point d'entretien par service, permet la mise-à-jour des bases de données locales au fur et à mesure que le logiciel évolue, et l'accès rapide et sans effort aux nouvelles fonctions mises en place par la communauté. Aussi longtemps que le service existe, les Bdd Heurist devraient continuer à fonctionner. D'autre part, l'équipe Heurist répond rapidement aux demandes d'aide ou des suggestions pour l'amélioration du système - de nouvelles capacités demandées sont souvent mise en ligne en quelques jours. Signalons enfin que Heurist est aujourd'hui déployé sur les serveurs de la TGIR Huma-num. Dans cette présentation je vais donner une vue d'ensemble de l'histoire et des bases intellectuelles de Heurist, montrer des exemples de projets divers en archéologie, histoire, art, littérature, etc., et décrire de façon sommaire toute les capacités du système. Il y aura également une petite démonstration en quelques minutes de l'élaboration d'un S.I. en vrai.

Dr Ian Johnson est Honorary Associate de la Faculté des Arts et Sciences Sociales de l'Université de Sydney, Australie. Préhistorien de formation, il était Directeur du Archaeological Computing Laboratory, plus tard Arts eResearch de l'Université de 1992 à 2015, où il a enseigné des méthodes numériques appliquées à l'archéologie, et mène le développement d'outils numériques pour l'archéologie et les Humanités Numériques. Ses intérêts particuliers sont les bases de données collaboratives, la cartographie et la dimension temporelle. Il a aussi travaillé pour le Arkansas Archaeological Survey (1984-87) et le NSW National Parks and Wildlife Service (1987-1990).

Ses projets techniques : Minark (1980 - 1987; un DBMS archéologique sur micro-ordinateur), TimeMap et ECAI Clearinghouse (1997 - 2003; web-mapping spatio-temporelle de données distribués sur le web), Heurist (depuis 2005; Système d'Information conçu pour les applications en Humanités Numériques) et FieldHelper (2004 - 2007; création et gestion des métadonnées pour données de terrain). Ces outils ont fourni l'infrastructure de beaucoup de projets, tels Dictionary of Sydney, Macquarie Library's MacquarieNetonline encyclopaedia, Digital Harlem, Beyond 1914 et le Electronic Cultural Atlas Initiative, ainsi que plusieurs registres de sites culturels et bases de données de fouilles importantes.

