

1. Les ressources

Les Ressources constituent le second grand type d'entrée d'eLabFTW (avec les Expériences). Elles servent à lister et organiser les informations supports utilisées dans les expériences — généralement des objets physiques du laboratoire :

- plasmides, anticorps, produits chimiques, lignées cellulaires...
- équipements, microscopes, appareils...
- tâches, exercices de labo, voire une catégorie « Projet » regroupant les informations clés d'un projet de recherche

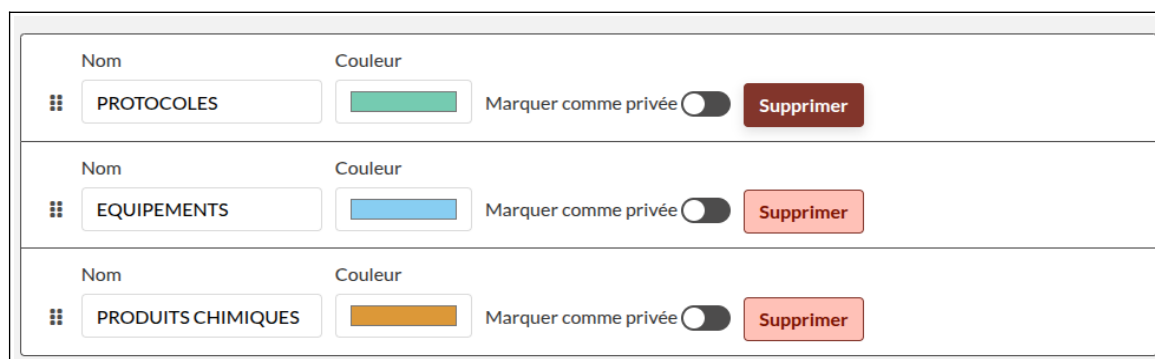
💡 Une Ressource fonctionne de façon très proche d'une Expérience (texte riche, tags, catégorie, statut, permissions, liens, fichiers joints...) mais avec un objectif différent : décrire un élément du labo, plutôt que documenter un travail réalisé.

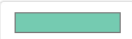
2. Catégories de ressources

Contrairement aux expériences, chaque Ressource appartient obligatoirement à une Catégorie.

Étape	Où cliquer / quel menu	Ce qui se passe
1	Menu du haut → Ressources → menu déroulant → Catégories de ressources	Ouvre la page de gestion des catégories (réservée aux Admins)
2	Créer une catégorie : nom + couleur	Ex. Anticorps, Microscopes, Plasmides, Produits chimiques, Équipements, Projets...

💡 Une fois les catégories créées, on peut leur associer un ou plusieurs Modèles de Ressource (Resource Templates) — par exemple, dans la catégorie « Anticorps », un modèle « Anticorps primaire » et un modèle « Anticorps secondaire ».



Nom	Couleur	Marquer comme privée	Supprimer
PROTOCOLES		☐	<button>Supprimer</button>
EQUIPEMENTS		☐	<button>Supprimer</button>
PRODUITS CHIMIQUES		☐	<button>Supprimer</button>

3. Création d'une ressource

Étape	Où cliquer / quel menu	Ce qui se passe
1	Menu du haut → Mes ressources OU Ressources de l'équipe OU Toutes les ressources	Ouvre la liste des ressources
2	Bouton Créer (en haut à droite)	Ouvre la fenêtre modale de création
3	Saisir un Titre, choisir éventuellement un Modèle de Ressource	Le titre est obligatoire, le modèle optionnel
4	Valider	La ressource est créée et s'ouvre en mode Édition

La suite du remplissage (Catégorie, Statut, Tags, Permissions, texte, fichiers joints...) fonctionne comme pour une expérience — voir la fiche mémo dédiée aux Expériences.

⚠ Permissions par défaut différentes : contrairement aux expériences (modification réservée au propriétaire + Admins), les Ressources sont, par défaut, modifiables par tous les membres de l'équipe — configurable différemment si besoin, y compris au niveau du Modèle.

4. Lier une ressource à une expérience

Méthode	Comment faire
Mention rapide	Dans le texte de l'expérience, taper # suivi du début du titre de la ressource, puis sélectionner la suggestion d'auto-complétion
Système de liens	Depuis la section « Lien vers des ressources » d'une expérience, saisir les premières lettres du titre de la ressource, puis sélectionner la suggestion d'auto-complétion. Il est possible de filtrer les ressources par catégorie.

5. Rendre une ressource réservable

Les ressources ne sont pas réservables par défaut.

Étape	Où cliquer / quel menu	Ce qui se passe
1	Ouvrir la page de la ressource	—
2	Cliquer sur « Modifier les paramètres de réservation » dans la barre d'outils 	Active les réservations pour cette ressource
3	Une fois activé : ouverture automatique OU menu : (trois points verticaux, en haut à droite) → Modifier les paramètres de réservation	Ouvre une fenêtre de réglages avancés (créneaux, autorisations de réservation...)
4	Bouton « Réserver » dans la barre d'outils, OU sélection depuis la page « Planificateur » 	Redirige vers le planning ; cliquer-glisser sur le calendrier pour créer un créneau de réservation

🔗 La gestion fine des réservations (annulation, récurrence, etc.) se fait ensuite depuis la page « Planificateur », accessible depuis la barre de menu du haut.

6. Rendre une ressource « commandable » (approvisionnement)

Les ressources ne sont pas procurables par défaut.

Étape	Où cliquer / quel menu	Ce qui se passe
1	Ouvrir la page de la ressource	—
2	Cliquer sur « Modifier les paramètres d'approvisionnement » dans la barre d'outils 	Ouvre la fenêtre de configuration « Modifier les paramètres d'approvisionnement »
3	Activer l'option d'approvisionnement et régler les paramètres (fournisseur, quantité...)	La ressource devient disponible dans le système d'approvisionnement
4	Cliquer à nouveau sur le même bouton	Ouvre la fenêtre de commande — passer une demande d'achat
5	Suivi des demandes : menu Equipe → onglet « Commandes » (beta)	Consulter, suivre les quantités et changer le statut des demandes en cours

7. Import et export

- Import : possible depuis un fichier tableur (ex. .csv/.xlsx) ou via l'API, pour créer plusieurs ressources en une fois (ex. inventaire de produits chimiques ou équipements)
- Export : identique aux expériences — export individuel ou multiple au format .zip (voir fiche mémo Expériences)

8. Gestion : archivage et suppression

Le fonctionnement est strictement identique aux expériences :

- Archiver une ressource la retire de la liste par défaut sans la supprimer (récupérable dans la liste des entrées archivées)
- Supprimer applique le même mécanisme de suppression douce que pour les expériences

Points clés à retenir

- Une Ressource décrit un élément du labo (matériel, réactif, équipement...), alors qu'une Expérience documente un travail réalisé.
- Chaque Ressource appartient obligatoirement à une Catégorie, définie par un Admin.
- Par défaut, toute l'équipe peut modifier une Ressource (à la différence d'une Expérience).
- Réservable (via le Planificateur) et Commandable (commande/approvisionnement) sont deux fonctionnalités désactivées par défaut, à activer via les boutons dédiés de la barre d'outils.
- Les Ressources se lient facilement aux Expériences via # + titre dans le texte de l'expérience, ou via le système de liens.
- Import/export et archivage/suppression fonctionnent comme pour les Expériences.