GLOSSAIRE

Terme	Définition
Expérience	L'expérience constitue l'élément central de l'outil. Elle correspond à une **entrée unique** dans le cahier de laboratoire électronique, servant de **page de travail principale pour consigner, dater, partager et suivre des travaux de recherche** de manière traçable et sécurisée. Elle correspond également à la notion « classique » de cahier de laboratoire, à laquelle est associée différentes **métadonnées** (date, visibilité, étapes, catégorie) et **données** (spectres, tableurs, images, liens, publications, etc.). Il est possible de créer autant d'expériences que souhaité. Les expériences peuvent également être reliées aux ressources de l'équipe (équipements, méthodes, documents…) afin d'améliorer la traçabilité des activités.
Ressource	Une ressource est un **élément matériel ou numérique référencé dans la base de données de l'équipe** (équipement, produit chimique, projet, mode opératoire ou toute autre ressource utile). Elle centralise les informations associées et peut être liée aux expériences pour assurer la traçabilité des éléments utilisés. Les ressources peuvent être rendues réservables et intégrées au planificateur d'eLabFTW pour visualiser les disponibilités et gérer les réservations.
Catégories (de ressources ou d'expériences)	Les catégories permettent de **structurer et organiser les expériences ainsi que les ressources** (équipement, produit chimique, projet ou mode opératoire) sans utiliser de dossiers arborescents rigides.

Calendrier / Planificateur	Outil intégré permettant de visualiser et **réserver des ressources** (instruments ou autres) sur des créneaux horaires définis.
Composés	Base de données interne dédiée aux **molécules et composés chimiques** pouvant être associées aux expériences et aux ressources.
Instance	Une **installation** d'eLabFTW identifiée par son **URL d'accès**. En pratique, toutes les unités d'un même centre auront accès à une instance de centre. Les unités dites ZRR auront accès à une instance dédiée (1 unité ZRR = 1 instance).
Équipe	**Groupement d'utilisateurs**, généralement une **équipe de recherche** ou **expérimentale** au sein d'une unité. Une instance peut contenir plusieurs unités, chacune pouvant être composée de plusieurs équipes. Une unité est gérée par un/des pilote(s), qui accompagnent les équipes qui la compose. Chaque unité est administrée de manière autonome. Cas particulier des unités dites ZRR : une instance spécifique est déployée (1 unité ZRR = 1 instance)
Modèle (template)	Structure **pré-remplie et réutilisable pour standardiser la saisie** des expériences ou des ressources. Les modèles peuvent être créés par les utilisateurs, partagés, échangés et réutilisés comme bases pour de futures expériences ou ressources, tout en étant restant modifiables et adaptables.
Pilote	Personne en charge du **suivi de la vie du CLE d'une équipe (unité)** dans une instance. Elle accompagne également les utilisateurs dans la prise en main et l'usage de l'espace de son équipe ou de l'instance. Le pilote a son rôle cadré par une lettre de mission, signée par le DU.

Statut	**Indicateur d'état d'avancement** d'une expérience ou d'une ressource (Ex. En cours, Terminé, À refaire, Fonctionnel)
Tag (Mot-clé / Étiquette)	Libellé ajouté à une expérience ou une ressource pour faciliter la recherche transversale et le filtrage.