

Atelier ReproHackathon

Quentin Guilloteau¹, Jules Evans², Millian Poquet³ and Miguel Felipe Silva Vasconcelos³

¹Inria, ENSL

²CNRS, IRIT

³Univ. Toulouse, IRIT

Reproducibility Hackathon

Objectifs

- Essayer de reproduire (des parties) de papiers de recherche
- Opportunité pour apprendre (méthodes, outils, etc.)
- Se questionner sur ses propres pratiques
- Analyse critique des artefacts (et pas des papiers/auteurs)

Page Web

<https://guilloteauq.codeberg.page/reprohack26/>

Déroulé de la session

Heure	Étape
09:00 - 09:15	Introduction par les organisateurs des objectifs et du déroulé de l'atelier
09:15 - 09:20	Création de petits groupes (3 - 5 participant·e·s) et choix de l'article à reproduire par groupe
09:20 - 11:00	Travaux en groupe sur la reproduction de l'article choisit.
11:00 - 11:30	Pause   

Déroulé de la session

Heure	Étape
11:30 - 12:00	Préparation des restitutions par groupe (i.e., quelques transparents) mdp = compas26
12:00 - 12:25	Restitution des groupes aux autres participant·e·s
12:25 - 12:30	Conclusion de l'atelier et résumer des points clés par les organisateurs.

Les artefacts

Artefacts

- 11 artefacts
- Pas tous de COMPAS, mais tous de la communauté COMPAS
- Pas d'artefact d'archi 😞
- Certains artefacts faisables sur laptop
- Pour les autres artefacts: demandez nous un accès Grid'5000 si besoin !
- *Vous pouvez aussi proposer un autre artefact !* (mais pas le vôtre 😊)

 **Un grand merci à tous ceux qui ont envoyé un artefact !** 

La restitution (~5mins par groupe)

La restitution

- Résumer ce qui a marché et pas marché
- Comparer les résultats si possible
- Ce qui vous a surpris (en bien ou en mal)
- Des pistes pour améliorer l'artefact
- (Pouvez aussi préparer un petit rapport pour envoyer aux auteurs)

Slides à compléter ici

<https://guilloteauq.codeberg.page/reprohack26/> puis “Slides”

mdp = compas26

La restitution (~5mins par groupe)

La restitution

- Résumer ce qui a marché et pas marché
- Comparer les résultats si possible
- Ce qui vous a surpris (en bien ou en mal)

À vous de jouer !

Slides à compléter ici

<https://guilloteauq.codeberg.page/reprohack26/> puis “Slides”

mdp = compas26

Conclusion

La science expérimentale : ce n'est pas facile !

Pointeurs

- Environnement Logiciel : Nix, Guix
- Plateformes expérimentales : Grid'5000/SLICES-FR
- Moteurs de workflows : Snakemake, make
- Analyse de données / Design d'expériences
- MOOC : [RR1](#), [RR2](#)
- Comités d'évaluation d'artefacts