

Lexique

Accessibilité universelle : caractère d'un produit, procédé, service, information ou environnement qui, dans un but d'équité et dans une approche inclusive, permet à toute personne de réaliser des activités de façon autonome et d'obtenir des résultats équivalents.

Algorithme : séquence finie, détaillée et non ambiguë d'opérations ou d'instructions élémentaires permettant de résoudre un problème.

Application : app, appli, ou applicatif : programme (ou ensemble logiciel) directement utilisé pour réaliser une tâche, ou ensemble de tâches élémentaires d'un même domaine ou formant un tout.

Automate : machine qui se comporte de manière automatique et reproduit en autonomie une séquence d'actions prédéterminées.

Boucle : répétition d'une séquence d'instructions. Une boucle peut être répétée un certain nombre de fois, être infinie, ou encore dépendre d'une condition d'arrêt.

Bouton : composant d'interface graphique opéré par pointer-et-cliquer.

Bulle culturelle : sélection discrète par des algorithmes des contenus visibles par chaque internaute, en s'appuyant sur différentes données collectées sur lui. Chaque internaute accède à une version significativement différente du web : « bulle » unique, optimisée pour sa personnalité supposée, construite par les choix de l'internaute (« amis » sur les réseaux sociaux, sources d'informations, ...).

Citoyenneté numérique : concept se référant à la capacité de s'engager positivement, de manière critique et compétente dans l'environnement numérique, en s'appuyant sur les compétences d'une communication et d'une création efficaces, pour pratiquer des formes de participation sociale respectueuses des droits de l'Homme et de la dignité grâce à l'utilisation responsable de la technologie.

Codage – décodage : correspondance entre la représentation analogique d'une information et son équivalent numérique. Exemple, des nombres entiers peuvent être représentés avec une séquence de bits selon le système binaire, une image peut être décomposée en pixels qui auront chacun une couleur, elle-même représentée par une suite de trois nombres, ...

Cloud : service de stockage en ligne.

Condition : expression qui est soit vraie, soit fausse. Elle peut servir à déterminer combien de fois les instructions d'une boucle doivent être répétées, ou à choisir quelle(s) instruction(s) exécuter, selon les critères testés par la condition.

Cryptage – décryptage : représentation des données numériques sous une forme qui empêche (ou complexifie) leur lecture par des personnes non autorisées. Le décryptage est l'opération inverse : celle de transformer des données cryptées en données lisibles par tout le monde. Ces deux opérations peuvent avoir lieu lors du stockage ou de la transmission des données.

Droit à l'oubli : retrait du web de certaines informations qui pourraient nuire à l'utilisateur sur des actions passées. Le droit à l'oubli s'applique concrètement soit par le retrait de l'information sur le site d'origine, on parle alors du droit à l'effacement, soit par un déréférencement du site internet par les moteurs de recherche, on parle alors du droit au déréférencement.

Droits voisins : droits des artistes interprètes, des producteurs de phonogrammes et de vidéogrammes ainsi que des organismes de diffusion prévus par la loi sur le droit d'auteur.

Écriture prédictive : saisie ou frappe intuitive est une technologie conçue afin de simplifier la saisie de texte sur les claviers téléphoniques.

Empreinte numérique : voir [Trace numérique](#).

Grammaire de l'image : agencement de règles et de choix dans la composition de l'image.

Hyperconnectivité : état dans lequel un individu est constamment lié à une chose ou une personne avec laquelle il peut agir en temps réel et qui peut entraîner une dépendance.

Identité numérique : lien technologique entre une entité réelle (personne, organisme, entreprise) et des entités virtuelles (sa ou ses représentations numériques). Voir [Trace numérique](#).

Internet : réseau informatique mondial accessible au public. L'information est transmise via internet grâce à un ensemble standardisé de protocoles de transfert de données, qui permet des applications variées comme le courrier électronique, la messagerie instantanée, le pair-à-pair et le web.

Langage de programmation : langage formel utilisé pour communiquer des instructions à une machine dans le but qu'elle les exécute. Un tel langage permet ainsi d'écrire des programmes. Un langage visuel utilise des objets graphiques, un langage textuel des lignes de texte.

Logiciel : ensemble de séquences d'instructions interprétables par une machine et d'un jeu de données nécessaires à ces opérations. Le logiciel détermine les tâches qui peuvent être effectuées par la machine, ordonne son fonctionnement et lui procure ainsi son utilité fonctionnelle.

Machine : outil physique, système matériel qui permet de traiter des informations. Exemples : un ordinateur, un routeur réseau, un smartphone, un robot, ...

Média : support ou canal permettant de transmettre et d'échanger des informations. Les médias peuvent désigner l'ensemble des moyens de communication modernes : journaux et magazines, photographie, cinéma, radio, publicité, télévision, vidéo, internet, médias sociaux, jeux vidéo, mobiles, ...

Métadonnée : donnée qui sert de définition ou de description pour une autre donnée à laquelle elle est rattachée. Dans le domaine numérique, une métadonnée constitue un marqueur introduit dans un fichier permettant à une machine d'adopter certains comportements par rapport à ce fichier. Exemples : date de création d'un fichier, géolocalisation d'une photo, logiciel ayant servi à créer un fichier, ...

Modérateur : internaute dont le rôle est d'animer et de contrôler la publication d'informations sur un réseau social, un forum, un site internet, ... Le modérateur avertit les utilisateurs, régule leur langage s'il est incorrect, efface les messages qui n'ont pas leur place, soit parce qu'ils contreviennent à la loi, soit parce qu'ils enfreignent les règles explicites ou implicites.

Monde virtuel : monde créé artificiellement par un logiciel pouvant héberger une communauté d'utilisateurs ayant la capacité de s'y déplacer et d'y interagir.

Objet connecté : objet informatique faisant partie d'un réseau informatique et doté de la capacité de transmettre des données vers un autre objet ou d'en recevoir. Exemples : montre connectée, haut-parleur/microphone connecté, store électrique automatique relié à un capteur d'ensoleillement, ...

Pare-feu : logiciel et/ou un matériel permettant de faire respecter la politique de sécurité du réseau.

Pensée informatique (ou computationnelle) : ensemble des notions et des méthodes utilisées en informatique (décomposition, reconnaissance des schémas, abstraction et algorithmie) pour représenter et résoudre des problèmes.

Plateforme collaborative : espace de travail virtuel qui centralise tous les outils liés à la conduite d'un projet, la gestion des connaissances ou au fonctionnement d'une organisation et les met à disposition des acteurs.

Processus : suite d'opérations aboutissant à un résultat.

Programme : traduction d'un algorithme dans un langage de programmation afin de le faire exécuter par une machine.

Protocole de communication : ensemble de règles servant à faire communiquer des machines entre elles et qui régissent l'ordre dans lequel chaque participant peut intervenir, la structure des données envoyées, la manière d'acheminer correctement ces données à destination, ...

Réalité augmentée : superposition de la réalité et d'éléments (sons, images 2D, 3D, vidéos, ...) calculés par un système informatique en temps réel. Elle désigne souvent les différentes méthodes qui permettent d'incruster de façon réaliste des objets virtuels dans une séquence d'images.

Réseau informatique : réseau de télécommunications numériques qui relie des systèmes, par exemple des ordinateurs, des serveurs, des téléphones, des voitures connectées. Les communications entre ces nœuds sont réalisées avec des câbles ou sans fil.

Réseau social : plateforme digitale permettant à ses membres de créer et de publier des contenus et d'établir ou d'intégrer des réseaux d'amis.

Robot : machine interagissant physiquement avec son environnement à l'aide de capteurs (proximité, pression, micro, ...) et d'actionneurs (moteurs, lumières, haut-parleurs) selon un programme informatique qui définit son comportement.

Sauvegarde : opération qui consiste à dupliquer et à mettre en sécurité les données contenues dans un système informatique.

Avec une sauvegarde complète, chaque fois qu'un système est sauvegardé, tous les fichiers et dossiers du système sont copiés. Votre système de sauvegarde stocke une copie complète supplémentaire de la source de données lors de chaque sauvegarde programmée.

Une sauvegarde miroir est une copie exacte des données sources. Avec un miroir, il n'y a qu'une seule sauvegarde qui contient les fichiers de votre système tels qu'ils existaient lors de votre dernière sauvegarde.

Science informatique : informatique en tant que matière d'un apprentissage disciplinaire qui porte sur la « science et technique du traitement de l'information » et permet la résolution de problèmes à l'aide d'algorithmes notamment.

Service : fonctionnalité ou partie de fonctionnalité mise à disposition par un logiciel pour assurer une tâche particulière.

Simulation : exécution d'un programme informatique simulant un phénomène physique réel.

Sous-programme : sous-ensemble d'un programme. L'utilisation de sous-programmes dédiés à des tâches spécifiques permet de rendre le code plus modulaire.

Spect'acteur : à la confluence entre le spectateur qui est témoin de l'action et l'acteur qui agit, le spect'acteur apporte une notion d'interactivité avec le contenu. Le spect'acteur est entièrement intégré à la situation au point d'en devenir acteur et activateur.

Système binaire : système de numération utilisant la base 2. Ce système permet aux ordinateurs de fonctionner.

Système embarqué : système électronique et informatique autonome spécialisé dans une tâche. Le terme désigne aussi bien le matériel informatique que le logiciel utilisé. Un robot autonome est un système embarqué.

Trace numérique : ensemble d'informations enregistrées par un dispositif numérique sur l'activité ou l'identité de ses utilisateurs. Cette trace peut être créée consciemment par l'utilisateur (recherches, commentaires et images postés sur un réseau social, achats en ligne, ...) ou être réalisée à son insu (enregistrement des heures de consultation dudit réseau). Regroupées, traitées et combinées dans d'importantes bases de données, ces traces peuvent révéler des informations significatives, stratégiques ou sensibles.