

Glossaire

Le 18 mars 2015

Par **Claire Bongrand**, Responsable du comité "Jeux vidéo" au CNLJ / BnF



Ce glossaire propose des définitions de termes employés dans le Dossier 2015 de Takam Tikou, "Culture numérique : la bibliothèque enrichie". Si vous rencontrez, au cours de votre lecture du dossier, des mots qui, à votre avis, devraient faire partie de ce glossaire, n'hésitez pas à nous en faire part !

A

B
C
D
E
F
G
I
L
M
N
O
P
R
S
T

W

Agrégateur

Logiciel ou application web (ou module intégré à une messagerie ou un navigateur) qui permet à l'utilisateur d'être informé de toutes les nouveautés et mises à jour des ressources qu'il aura choisies au préalable (blogs, sites web...).

Applications

Dans l'univers des smartphones et des tablettes, les applications (souvent appelées "apps" ou "applis") désignent les logiciels fonctionnant sur ce type de support (exemple application *Météo*, application *Le Monde*, le jeu *Angry Birds*...).

Bibliobox

Une BiblioBox est une déclinaison de la PirateBox. La BiblioBox génère un réseau auquel on se connecte en wifi via un smartphone, une tablette ou un ordinateur portable puis on télécharge les contenus disponibles. Ces contenus sont le plus généralement des œuvres appartenant au domaine public ou publiés sous des licences libres comme les Creative Commons. (Voir aussi l'article [La Bibliobox](#) dans *Takam Tikou*).

Big data

Les *big data* se caractérisent par la règle des 3 V : volume, vitesse, variété. Il s'agit de masses énormes de données (de l'ordre du téra ou du péta octet) produites dans une temporalité de l'ordre de la seconde et qui peuvent être de toutes sortes : structurées ou non, du texte, de l'image, du mail... (Source : <http://figoblog.org>)

Blog

Un blog est un type de site web utilisé pour la publication périodique et régulière d'articles courts. À la manière d'un journal de bord, ces articles ou « billets » sont typiquement datés, signés et se succèdent du plus récent au plus ancien. (Source : *Wikipédia*)

Carte SD

Une carte SD (*Secure Digital*) est une carte mémoire amovible de stockage de données numériques. (Source : *Wikipédia*)

Code QR / Flashcode

Il s'agit d'un type de code-barres en deux dimensions constitué de modules noirs disposés dans un carré à fond blanc. En anglais, QR est l'abréviation de *Quick Response*, signifiant que le contenu du code peut être décodé rapidement.

Destiné à être lu par un lecteur de code-barres, un téléphone mobile, un smartphone, ou encore une webcam, il stocke des données directement reconnues par des applications, permettant ainsi de déclencher facilement des actions comme naviguer vers un site Internet, faire un paiement direct, ajouter un contact... (Source : *Wikipédia*)

Console

Désigne une machine dédiée uniquement aux jeux vidéo à l'origine, par opposition aux ordinateurs et autres terminaux multifonctions (tablettes). On distingue les consoles de salon et les consoles portables.

Copyright ©

Le copyright est l'ensemble des prérogatives exclusives dont dispose une personne physique ou morale sur une œuvre de l'esprit originale. (Source : *Wikipédia*)

Copyleft

Le copyleft est l'autorisation donnée par l'auteur d'une œuvre soumise au droit d'auteur (œuvre d'art, texte, programme informatique ou autre) d'utiliser, d'étudier, de modifier et de diffuser celle-ci : le contenu créé est également soumis au Copyleft. (Source : *Wikipédia*)

Creative Commons (CC)

Creative Commons (CC) est une organisation à but non lucratif qui propose une solution alternative légale aux personnes souhaitant libérer leurs œuvres des droits de propriété intellectuelle standards de leur pays. L'organisation a créé plusieurs types de licences, connues sous le nom de licences Creative Commons. (Source : *Wikipédia*). Informations détaillées sur [le site de Creative Commons](#).

[Retour haut de page](#)

DRM (Digital Rights Management)

La gestion des droits numériques (*digital rights management*, DRM) a pour objectif de contrôler, par des mesures techniques de protection, l'utilisation qui est faite des œuvres numériques. Ces dispositifs peuvent s'appliquer à tous types de supports numériques grâce à un système d'accès conditionnel. (Source : *Wikipédia*)

e-Librairie ou e-bookstore

Désigne l'infrastructure technique et logicielle intégrée au site Internet de librairie permettant de présenter l'offre numérique actualisée, valorisée et de facturer et de vendre des ouvrages. (Source : SLF)

ePub (« electronic publication »)

Format ouvert standardisé pour les livres numériques, conçu pour faciliter la mise en pages du contenu, le texte affiché étant ajusté selon le type d'appareil de lecture.

ePub Fixed Layout

L'ePub Fixed Layout a pour caractéristique de figer la mise en pages, sans ajustement du texte, à l'appareil de lecture (particulièrement utilisé pour les livres illustrés).

Fablab / Hackerspace, Makerspace...

Les fablab (*Hackerspace, Makerspace...*) sont des ateliers équipés de machines outils pilotées par ordinateur (imprimante 3D, découpeuse laser...) permettant de fabriquer rapidement des objets. Ce sont des espaces de partage, d'échange. (Source : ABF, commission Fablab)

Flashcode (Voir Code QR)

Flux

Le mot flux désigne un ensemble d'informations ou de données évoluant dans un sens commun. Dans le contexte de l'Internet, il concerne la diffusion ou la réception de contenus audio et vidéo, selon un mode de transmission permettant une lecture en continu sans téléchargement. (Source : *Wikipédia*)

Gameplay

Ce terme désigne tout ce qui participe à l'expérience de jeu et en fait la spécificité. Cela inclut les règles du jeu et la façon dont le joueur les applique, la manière dont il manipule les outils informatiques (tablette, manette, console, ordinateur) et utilise leurs fonctionnalités.

Identité numérique

L'identité numérique d'un individu est composée de données formelles (état civil, certificats...) et informelles (commentaires, photos...). Toutes ces bribes d'information composent une identité qui caractérise un individu, sa personnalité, son entourage et ses habitudes. (Source : Fred CAVAZZA, [Qu'est-ce que l'identité numérique ?](#), 22 octobre 2006)

[Retour haut de page](#)

Imprimante 3D

L'imprimante 3D (ou tridimensionnelle) est un outil capable de réaliser des objets en 3D à partir d'un fichier informatique dans lequel est modélisé l'objet. (Source : *Wikipédia*)

Learning center

Ce concept désigne un lieu dans lequel sont regroupés un ensemble de ressources et de services destinés à faciliter l'apprentissage et la recherche, comme une bibliothèque, des espaces d'enseignement, de formation, de sociabilité et de travail, ainsi que des services pédagogiques.

Librarycamp / Bibcamp

Le principe du *camp* consiste en un regroupement informel qui permet d'échanger librement et de façon concrète sur des thématiques particulières ou des questions de société plus larges, dans le but de confronter réflexion et réalisation sur un temps très concentré. Le *Bibcamp* réunit des acteurs des bibliothèques. (Source : <https://bibcamp2011.wordpress.com>)

Liseuse / e-book reader, e-reader

Appareil portable doté d'un écran et destiné au stockage et à la lecture des livres numériques ou des périodiques.

Livre numérique / e-book ou ebook

Ouvrage édité et diffusé sous forme numérique, destiné à être lu sur un écran.

Makey Makey

Mis au point par des étudiants du MIT aux États-unis, le MaKey MaKey est un kit qui permet de transformer des objets du quotidien en clavier, souris ou autres périphériques informatiques, en les connectant au kit avec des pinces crocodiles. Pour en savoir plus, voir [le site officiel](#).

[Retour haut de page](#)

Mooc / massive open online course, MOOC

Un *Massive Open Online Course* est un cours en ligne accessible à tous, quel que soit son lieu géographique. Les intervenants comme les élèves sont tous dispersés mais communiquent régulièrement par internet, selon un calendrier préétabli.

MP3 / MP4

Formats de compression et de lecture de fichiers audio (MP3) et vidéo (MP4) capables de réduire drastiquement la quantité des données.

NFC / near field communication / communication en champ proche (CCP)

La communication en champ proche est une technologie de communication sans-fil à courte portée et haute fréquence, permettant l'échange d'informations entre des périphériques jusqu'à une distance d'environ 10 cm. (Source : *Wikipédia*)

Onduleur

Un onduleur, dans le sens informatique, est une alimentation de secours permettant d'éviter une coupure électrique immédiate sur les appareils qui lui sont reliés.

Open access

Le libre accès (*open access*) est la mise à disposition en ligne de contenus numériques, qui peuvent eux-mêmes être soit libres (Creative Commons, etc.), soit sous un des régimes de propriété intellectuelle. (Source : *Wikipédia*)

Open Licence / Licence Ouverte

Cette licence libre française a été créée pour faciliter l'ouverture des données de l'État Français au public.

Open source

Open source désigne un logiciel dans lequel le code source est à la disposition du grand public. Les programmeurs améliorent ensemble le code source, dans un effort collaboratif, et partagent les changements au sein de la communauté des utilisateurs. (Source : *Wikipédia*)

Pdf (Portable Document Format - Adobe)

Format de fichier dont la spécificité est de préserver la mise en forme d'un document – polices d'écritures, images, objets graphiques, etc. – telle qu'elle a été définie par son auteur, et cela quels que soient le logiciel, le système d'exploitation et l'ordinateur utilisés pour l'imprimer ou le visualiser. (Source : *Wikipédia*)

[Retour haut de page](#)

Point and click

Signifie pointer et cliquer. Il désigne l'action de déplacer un curseur à un endroit puis de valider, action qui caractérise un sous-genre particulier de jeu d'aventure. Les jeux point and click ont un rythme plus lent et plus haché que le « temps réel », et sont souvent associés à des énigmes.

Pure player

Désigne une entreprise ayant démarré et exerçant dans un secteur d'activité unique. L'expression est toutefois popularisée pour désigner les entreprises œuvrant uniquement sur Internet. (Source : *Wikipédia*)

Réalité augmentée

La réalité augmentée désigne les différentes méthodes qui permettent de superposer de façon réaliste des éléments virtuels à l'environnement réel. Aujourd'hui on trouve des applications de ces méthodes dans le jeu vidéo, le livre...

Scratch

Développé par le groupe de recherche Lifelong Kindergarten auprès du laboratoire Média du MIT, Scratch désigne un langage de programmation et une communauté en ligne où on peut créer ses propres histoires interactives, des jeux et animations - et partager ses créations avec d'autres autour du monde. (Source : <http://scratch.mit.edu/>)

SCRIBD

Scribd est un site de partage de documents en ligne. Ces documents iPaper sont obtenus après conversion de divers fichiers (Powerpoint, PDF, Word) et peuvent être partagés, sécurisés et inclure de la publicité. Il comporte un lecteur gratuit de documents qui se charge dans les navigateurs compatibles. Ce lecteur permet les zooms, la recherche de texte, différents mode de visualisation, l'utilisation de l'imprimante... Le téléchargement des ouvrages reste réservé aux utilisateurs inscrits et ayant souscrit à un "pass" limité dans le temps. (Source : *Wikipédia*)

Serious game

Un "jeu sérieux" est un logiciel qui combine une intention sérieuse, de type pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entraînement, avec des ressorts ludiques. De manière synthétique, ce terme désigne tous les jeux vidéo qui s'écartent du seul divertissement. (Source : *Wikipédia*)

Serveur

Ordinateur dédié à l'administration d'un réseau informatique. Il gère l'accès aux ressources et aux périphériques et les connexions des différents utilisateurs. (Source *Dictionnaire Larousse*)

Smartphones

Téléphone mobile disposant de fonctionnalités basiques comme : l'agenda, le calendrier, la navigation sur le web, la consultation de courrier électronique, de messagerie instantanée, le GPS, etc. La saisie des données se fait par le biais d'un écran tactile ou d'un clavier. (Source : *Wikipédia*)

Synchronisation

La synchronisation des fichiers a comme objectif de s'assurer que deux endroits ou plus contiennent exactement la même information. (Source : *Wikipédia*)

Tableau interactif – tableau numérique

Le tableau blanc interactif est un tableau blanc relié à un ordinateur et un projecteur. Il entre progressivement dans les salles de classe de plusieurs pays pour des leçons plus animées. Pour écrire sur le tableau, on peut se servir d'un stylet, de ses doigts, ou encore d'une tablette individuelle connectée au dispositif. (Source : [Dico du net](#))

[Retour haut de page](#)

Tablette

Une tablette est un ordinateur mobile en forme d'ardoise dépourvue de clavier et de souris, dont la principale interface est un écran tactile. Ce terminal polyvalent, souvent équipé d'un appareil photo, d'une caméra, permet d'écouter de la musique, de regarder un film, de lire des livres, etc. Il est possible de disposer des fonctions de téléphonie mobile. (Source : *Wikipédia*)

Tablette XXL

Tablette numérique grand format qui permet de réaliser des activités en groupe.

Tags

Un marqueur (ou étiquette, libellé ; *tag* en anglais) est un mot-clé ou terme associé à une information (par exemple une image, un article ou un clip vidéo), qui décrit ainsi l'objet et permet une classification des informations fondées sur les mots-clés.

Le nuage de tags (*tag cloud* en anglais) est une représentation visuelle des mots-clefs les plus utilisés sur un site web.

Transmedia

Le transmedia ou *transmedia storytelling* est une nouvelle forme de narration qui se caractérise par l'utilisation combinée de plusieurs médias pour développer un univers. Chaque support employé (TV, Internet, mobile, radio,

édition, tablette, événement, jeu vidéo, etc.) développe un contenu narratif différent offrant au public un regard nouveau et complémentaire sur l'univers et l'histoire. Les différents éléments qui composent cet univers peuvent être explorés et compris indépendamment les uns des autres. (Source : <http://www.transmedialab.org>)

Web 3.0

Le Web 3.0 est une expression qui désigne la troisième étape en cours des transformations majeures dont le Web fait l'objet depuis son lancement. Elle est employée par tous les spécialistes pour expliquer ce que sera, selon eux, la prochaine étape de développement du Web. Les deux thèses dominantes sont de considérer le Web 3.0 comme l'Internet des objets, qui émerge depuis 2008, l'autre thèse dominante est d'en faire le web sémantique. (Source : *Wikipédia*)

Webinar

Webinar désigne un séminaire web interactif.

[Retour haut de page](#)