

Lexique des SNT

A

► **Accommodation** (→ *thème 7, unité 1*) : mise au point faite par l'œil, dans la fonction visuelle.

► **Actionneur** (→ *thème 6, unité 1*) : transforme un signal électrique reçu en un phénomène physique (son, lumière, mouvement, etc.)

► **Algorithme** (→ *thème 3, unité 4 et thème 4, unité 5*) : suite de tâches élémentaires qui s'enchaînent selon des règles précises, sans place pour l'interprétation personnelle. Traduit dans un langage de programmation, il devient un programme informatique exécutable par un ordinateur.

► **Antenne satellite** (→ *thème 5, unité 3*) : outil permettant la réception des émissions transmises par satellite.

► **APN** (→ *thème 7, unité 2*) : abréviation de Appareil Photo Numérique

► **Application** (→ *thème 6, unité 3*) : programme qui fonctionne sur une tablette ou un smartphone.

► **Application tierce** (→ *thème 3, unité 5*) : applications interconnectées avec le service utilisé intégrant un échange de données.

► **Avatar** (→ *thème 1, unité 5*) : image symbolisant l'utilisateur. Il s'agit ainsi d'un personnage virtuel dont le but est de donner une représentation visuelle de vous. Ainsi un avatar peut être un personnage vous représentant ou bien totalement imaginaire !

B

► **Balance des blancs** (→ *thème 7, unité 2*) : la balance des blancs ou « White Balance » (WB) en anglais, permet de régler la température de couleur sur un APN

► **Base de données** (→ *thème 4, unité 1*) : ensemble de données structurées dans des tables, ce qui permet un accès rapide à l'information et une mise à jour facile.

► **Blockchain** (→ *thème 1, unité 6*) : base de données qui contient l'historique de tous les échanges effectués entre ses utilisateurs depuis sa création. Elle est partagée par ses différents utilisateurs, sans intermédiaire, ce qui permet à chacun de vérifier la validité de la chaîne.

► **Bruit numérique** (→ *thème 7, unité 2*) : information parasite ou dégradation que subit l'image lorsque la sensibilité ISO est élevée. Cela se traduit sous la forme de taches plus foncées ou plus claires donnant un aspect granuleux à l'image et des taches de couleurs aléatoires. À ne pas confondre avec le bruit lié au son.

► **Bulle informationnelle** (→ *thème 3, unité 4*) : réduction du champ informationnel de l'internaute à des contenus sélectionnés par des algorithmes en fonction de ses traces laissées sur Internet.

C

► **Capteur** (→ *thème 4, unité 3*) : système permettant de détecter un phénomène physique (son, lumière, accélération,...) et de le transformer en signal électrique exploitable par un système.

► **Cascading Style Sheets (CSS)** (→ *thème 2, unité 2*) : littéralement « feuilles de style en cascade ». Langage informatique qui décrit la présentation des documents HTML.

► **Centrale à inertie** (→ *thème 6, unité 6*) : capteur qui mesure les déplacements d'un objet mobile afin d'estimer son orientation et sa position.

► **Code source** (→ *thème 2, unité 2*) : texte décrivant le balisage de chaque élément constituant une page Web.

► **Collection** (→ *thème 4, unité 2*) : une collection regroupe des objets partageant les mêmes descripteurs.

Conditions Générales d'Utilisation (CGU) (→ *thème 3, unité 5*) : document contractuel définissant les modalités d'utilisation d'un service.

► **Convertisseur A/N** (→ *thème 7, unité 4*) : un convertisseur analogique-numérique est un montage électronique dont la fonction est de traduire une grandeur analogique en une valeur numérique (codée sur plusieurs bits), proportionnelle au rapport entre la grandeur analogique d'entrée et la valeur maximale du signal.

► **Cyberviolence** (→ *thème 3, unité 4*) : acte agressif, intentionnel, perpétré aux moyens de médias numériques à l'encontre d'une ou plusieurs victimes.

► **Crawler** (→ *thème 2, unité 4*) : logiciel qui explore automatiquement le Web, y collecte les ressources pour les indexer dans un moteur de recherche.

D

► **Définition** (→ *thème 5, unité 3*) : nombre de pixels totaux qui constituent une image ou d'affichage sur un écran. C'est le produit du nombre de pixels de la largeur multiplié par le nombre de pixels de la hauteur, elle est souvent exprimée en mégapixels (Mpx)

► **Dématriçage** (→ *thème 7, unité 4*) : le dématricage est une des phases du traitement du signal brut issu du capteur d'un APN.

Il consiste, à partir des données de chacun des photosites monochromes composant le capteur numérique, à obtenir des valeurs colorées rouge, vert et bleu (RVB) afin de restituer un très grand nombre de couleurs par le principe de la trichromie. Ceci est effectué grâce à la mosaïque de Bayer, un filtre coloré composé de bleu, de vert et de rouge qui est placée au-dessus du capteur. Les photosites du

capteur permettent ainsi de générer les pixels de l'image.

► **Désinformation** (→ *thème 3, unité 7*) : ensemble de techniques de communication visant à tromper l'opinion publique

► **Diaphragme** (→ *thème 7, unité 2*) : élément mécanique réglable interposé sur le trajet lumineux d'un objectif qui conditionne la quantité de lumière transmise ainsi que l'ouverture.

► **Donnée ouverte** (→ *thème 7, unité 4*) : donnée librement utilisable, réutilisable et pouvant être repartagée par tous.

► **Données personnelles** (→ *thème 2, ouverture*) : information permettant d'identifier une personne physique, directement ou indirectement.

► **Droit à l'image** (→ *thème 7, unité 8*) : le droit à l'image permet à une personne, célèbre ou non, de s'opposer à la diffusion, sans son autorisation expresse, de son image

► **Droit à l'oubli** (→ *thème 7, unité 8*) : droit d'un individu de demander le retrait sur internet de certaines informations qui pourraient lui nuire sur des actions qu'il a faites dans le passé. Il 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 recherches, on parle alors du droit au déréférencement.

► **Droit d'auteur** (→ *thème 7, unité 8*) : le droit d'auteur est l'ensemble des droits dont dispose un auteur ou ses ayants droits sur des œuvres de l'esprit originales et des droits corrélatifs du public à l'utilisation et à la réutilisation de ces œuvres sous certaines conditions.

► **Droit moral** (→ *thème 7, unité 8*) : le droit moral confère à l'auteur respect de son nom, de sa qualité et de son œuvre. Il comporte les prérogatives suivantes : le droit de divulgation, le droit de paternité, le droit au respect de

l'intégrité de l'œuvre et le droit de retrait et de repentir.

E

► **E-réputation** (→ *thème 3, unité 6*) : perception des internautes d'une entité (individu ou entreprise par exemple) sur internet.

► **EXIF** (→ *thème 7, unité 6*) : "Exchangeable Image File" est un Format de métadonnées adopté par les fabricants d'appareils photo afin d'enregistrer l'essentiel des « données techniques » de prises de vues.

► **Exosquelette** (→ *thème 6, magazine*) : équipement motorisé et articulé, fixé sur le corps, qui permet d'aider les muscles ou de s'y substituer.

► **Extension de nom de domaine** (→ *thème 2, unité 1*) : suffixe situé à droite du nom de domaine après le point. Il l'associe à une zone géographique (pays par exemple) ou à l'objet du site Web.

F

► **Fichier RAW** (→ *thème 7, unité 4*) : un fichier RAW est un fichier généré par un appareil photo numérique qui contient l'ensemble des données générées par le capteur, brutes de traitement, plus quelques informations complémentaires selon la marque et le modèle de l'appareil.

► **Fonctionnalité** (→ *thème 3, unité 1*) : fonctions de rendu de service disponibles dans une application.

► **Format de données standard** (→ *thème 4, unité 2*) : agencement type d'une donnée informatique sur lequel les programmes interopèrent en s'échangeant des données.

► **Fovéa** (→ *thème 7, unité 2*) : zone centrale de la tache jaune de la rétine, où la vision est la plus nette

G

► **Géodésie** (→ *thème 5, unité 1*) : science étudiant la forme et la mesure des dimensions de la Terre.

► **Graphe** (→ *thème 3, unité 2*) : représentation symbolique des liens existant entre les entités.

H

► **Historique** (→ *thème 2, unité 5*) : ensemble des pages Web visitées enregistrées dans un navigateur.

► **Horloge atomique** (→ *thème 5, unité 3*) : horloge extrêmement précise basée sur la mesure de temps de transitions stables au niveau des atomes.

► **HTML (*HyperText Markup Language*)** (→ *thème 2, unité 2*) : langage de balisage conçu pour représenter les pages web.

► **HTTP (*HyperText Transfer Protocol*)** (→ *thème 2, unité 2*) : littéralement « protocole de transfert hypertexte » Protocole de communication client-serveur développé pour le Web.

► **HTTPS** (→ *thème 2, unité 3*) : version sécurisée du protocole HTTP.

I

► **Identité numérique** (→ *thème 3, unité 1*) : traces volontaires, involontaires et subies que les entités (individu ou entreprise par exemple) laissent sur Internet.

► **Influenceur** (→ *thème 3, unité 4*) : personne active sur les réseaux sociaux susceptible de toucher un nombre important de personnes.

► **Information** (→ *thème 4, unité 1*) : interprétation que l'on fait d'une donnée.

► **Inline frame (*iFrame*)** (→ *thème 2, unité 3*) : balise HTML permettant d'intégrer une ressource externe à une page web.

► **Intelligence artificielle** (→ *thème 6, unité 6*) : ensemble de programmes informatiques

complexes capables de reproduire certains traits de l'intelligence humaine (raisonnement, apprentissage, créativité).

► **Interface** (→ *thème 6, unité 2*) : limite commune entre deux entités. Une Interface Homme-Machine permet à un être humain de donner ou de recevoir des informations d'une machine et de la contrôler.

► **Interface de navigation** (→ *thème 3, unité 1*) : surface organisée pour permettre la navigation entre les divers éléments d'un site, d'un moteur ou d'une application.

► **Interface Homme-Machine** (→ *thème 6, unité 1*) : permet à l'homme et à la machine de communiquer entre eux

► **Interface utilisateur** (→ *thème 2, ouverture*) : mécanisme qui permet à un usager d'interagir avec un système informatique.

► **Interopérabilité** (→ *thème 4, unités 2 et 6*) : plusieurs systèmes, souvent hétérogènes, peuvent communiquer et travailler ensemble sur la base de normes partagées, clairement établies et univoques.

► **IP** (→ *thème 1, unité 2*) : signifie *Internet Protocol* : littéralement "le protocole d'Internet". C'est le principal protocole utilisé sur Internet. Le protocole IP permet aux machines reliées à ces réseaux de dialoguer entre elles.

► **IPTC** (→ *thème 7, unité 6*) : « *International Press & Telecommunications Council* » est un format de métadonnées qui a été développé pour répondre aux besoins de la presse. Il est utilisé pour l'ajout d'informations supplémentaires de la photo, copyright, nom du lieu ou de la personne photographiée, etc.

► **Itération** (→ *thème 5, unité 6*) : en informatique, procédé de calcul qui se répète en boucle jusqu'à ce qu'une condition particulière soit remplie.

J

► **JavaScript** (→ *thème 2, unité 2*) : Langage de programmation de scripts principalement employé dans les pages web interactives.

L

► **Lien hypertexte** (→ *thème 2, unité 1*) : Lien permettant de passer d'une page à une autre sur le Web.

► **Logiciel** (→ *thème 6, unité 1*) : programme nécessaire au fonctionnement d'un système informatique embarqué.

M

► **Matrice d'adjacence** (→ *thème 3, unité 2*) : représentation d'un graphe sous forme d'une matrice à deux dimensions c'est-à-dire un tableau décrivant les liens (les arêtes) deux à deux entre les objets (sommets) du graphe.

► **Mémoire** (→ *thème 6, unité 1*) : permet de conserver les informations (programmes et données).

► **Mention DR** (→ *thème 7, unité 8*) : la mention DR est une mention apposée à la place du crédit de l'auteur d'une œuvre orpheline, c'est-à-dire une œuvre dont il est impossible ou difficile d'identifier l'auteur.

► **Métadonnées** (→ *thème 4, unité 6*) : ensemble structuré d'informations décrivant une ressource quelconque. Les métadonnées ne décrivent pas nécessairement des documents électroniques.

► **Microprocesseur** (→ *thème 6, unité 1*) : circuit intégré permettant de traiter des informations et des données

► **Mise au point** (→ *thème 7, unité 1*) : la mise au point en photographie, est l'opération qui consiste à régler la netteté de l'image.

► **Moteur de recherche** (→ *thème 2, unité 4*) : service indexant les ressources du Web et permettant aux utilisateurs d'y accéder grâce à des requêtes.

N

► **Netiquette** (→ *thème 1, unité 5*) : charte définissant les règles de conduite et de politesse à adopter sur les premiers médias de communication mis à disposition par Internet.

► **Nom de domaine** (→ *thème 2, unité 1*) : élément principal de l'URL choisi par le développeur de la page Web.

O

► **Objet connecté** (→ *thème 2, unité 5*) : objets réels intégrant un système de communication avec le Web.

► **Obturbateur** (→ *thème 6, unité 6*) : appareil mesurant la vitesse et la distance parcourue par une voiture grâce au nombre de rotations d'une roue et en fonction de sa circonférence.

► **Odomètre** (→ *thème 6, unité 6*) : appareil mesurant la vitesse et la distance parcourue par une voiture grâce au nombre de rotations d'une roue et en fonction de sa circonférence.

P

► **Paquet** (→ *thème 1, unité 2*) : dans un réseau, l'information qui circule est découpée en unités élémentaires appelées paquets. Il s'agit d'une suite d'octets suffisamment courte pour pouvoir être communiquée sous forme numérique et sans erreur sur un câble de communication ou tout autre type de liaison numérique (radio par exemple).

► **Pensée critique** (→ *thème 3, unité 7*) : habileté de penser clairement et rationnellement.

► **Phishing** (→ *thème 2, unité 5*) : technique utilisée par des fraudeurs pour obtenir des renseignements personnels dans le but de perpétrer une usurpation d'identité.

► **Photodiode** (→ *thème 7, unité 3*) : composant électronique semi-conducteur capable de convertir un signal lumineux en signal électrique analogique qui traduit la quantité de lumière reçue.

► **Photorécepteur** (→ *thème 7, unité 1*) : cellule sensible aux stimuli lumineux.

► **Pixel** (→ *thème 7, unité 4*) : plus petite unité d'une image

► **Plug in** (→ *thème 2, unité 5*) : Extension pour un navigateur ajoutant des fonctionnalités.

► **Profil utilisateur** (→ *thème 3, unité 1*) : ensemble de données et de métadonnées caractérisant un utilisateur.

► **Profilage** (→ *thème 3, unité 4*) : traitement de données permettant de dresser un portrait d'un utilisateur.

► **Profondeur de champ** (→ *thème 7, unité 2*) : étendue de la zone de netteté entre le sujet le plus proche et le sujet plus éloigné d'une scène photographiée. Plus le diaphragme sera ouvert moins la zone de netteté sera étendue et inversement.

► **Protocole** (→ *thème 1, unités 2, 3 et 5*) : ensemble de règles qui permettent d'établir une communication entre deux objets connectés sur un réseau. Il spécifie les formats des messages échangés (au bit près) et comment ces messages doivent être traités. Remarque : les protocoles d'Internet sont labellisés par l'IETF. Un protocole spécifie en particulier les formats des messages échangés et comment ces messages doivent être traités.

R

► **Ransomware** (→ *thème 4, unité 7*) : rançongiciel en français. Logiciel malveillant qui prend en otage des données personnelles. Il chiffre ces données puis demande à leur propriétaire d'envoyer de l'argent en échange de la clé qui permettra de les déchiffrer.

► **Redondance** (→ *thème 6, unité 6*) : plusieurs capteurs distincts fonctionnant sur des principes différents mesurent la même chose.

► **Référencement naturel** (→ *thème 2, unité 4*) : ensemble de méthodes et techniques qui visent à positionner les pages web d'un site web

dans les résultats naturels des moteurs de recherche.

► **Régie publicitaire** (→ *thème 3, unité 4*) : entité en charge de la commercialisation d'espace publicitaire sur des sites web.

► **Requête** (→ *thème 1, unité 3*) : demande émise par un ordinateur client. Il l'émet à destination d'un autre ordinateur, le serveur, qui contient l'information recherchée et l'envoie au client. Le mode client-serveur est, par exemple, le mode de fonctionnement de la navigation sur internet.

► **Réseau Pair-à-Pair** (→ *thème 1, unité 6*) : réseau « égal à égal », traduction de l'anglicisme *Peer-to-Peer*, « ami-à-ami », souvent abrégé « P2P ». C'est un modèle de réseau informatique proche du modèle client-serveur mais où chaque client est aussi un serveur.

► **Résolution** (→ *thème 7, unité 4*) : nombre de pixels sur une unité de longueur, elle est exprimée en DPI (*Dot Per Inch*) ou PPP (Point Par Pouce). Pour une image, plus la résolution est importante plus les détails sont fins. Si la résolution est insuffisante, l'image apparaît « pixelisée ».

► **Routeur** (→ *thème 1, unités 4 et 5*) : appareil qui permet de faire transiter un message d'un réseau vers les autres réseaux.

S

► **Satellite (artificiel)** (→ *thème 5, unité 3*) : engin portant des équipements et mis en orbite autour de la Terre.

► **Sensibilité ISO** (→ *thème 7, unité 2*) : mesure de la sensibilité à la lumière des capteurs numériques. ISO doit son nom à l'*International Organization for Standardization* qui publie les normes la définissant.

► **Sexagésimal** (→ *thème 5, unité 1*) : système de numération de base 60. C'est le système utilisé pour le temps et pour les angles : 60 minutes pour 1 degré. Les degrés décimaux fonctionnent sur une base 10.

► **Signal analogique** (→ *thème 7, unité 3*) : signal qui varie de façon continue dans le temps.

► **Silicium** (→ *thème 7, unité 3*) : élément chimique qui se trouve en abondance sur Terre sous la forme de cristaux de silice et silicates. Il est, après l'oxygène, l'élément le plus abondant. Sous sa forme pure, il sert à la fabrication de composants électroniques.

► **Spyware** (→ *thème 2, unité 5*) : logiciel espion en français. Programme malveillant qui collecte et transfère des informations sur l'environnement dans lequel il s'est installé, sans que l'utilisateur en ait connaissance.

► **Store** (→ *thème 6, unité 3*) : espace sur lequel des applications gratuites ou payantes peuvent être téléchargées.

► **Streaming** (→ *thème 1, unité 6*) : technique de diffusion et de lecture en ligne et en continu de données.

T

► **Tatouage numérique** (→ *thème 7, unité 8*) : le tatouage numérique (en anglais *digital watermark*, « filigrane numérique ») est une technique permettant d'ajouter des informations de copyright ou d'autres messages de vérification à un fichier ou signal audio, vidéo, une image ou un autre document numérique pour en protéger son utilisation par des tiers.

► **Température de couleur** (→ *thème 7, unité 2*) : la température de couleur est une échelle permettant de déterminer la couleur d'une source de lumière, elle se mesure en Kelvins (K) et s'étend du rouge chaud (1000K) au bleu froid (20000K)

► **Triangulation** (→ *thème 5, unité 3*) : méthode mathématique utilisant la géométrie des triangles pour déterminer la position relative d'un point.

► **Troll** (→ *thème 2, unité 6*) : personne qui participe à un débat dans le but de nourrir

artificiellement une polémique et de perturber l'équilibre de la communauté concernée.

U

▶ **URL (*Universal Resource Locator*)** (→ thème 2, unité 1) : aussi appelé adresse Web. Identification d'une page Web.

W

▶ **Web de surface** (→ thème 2, unité 4) : ensemble des ressources accessibles par un moteur de recherche.

▶ **Web profond (*deep web*)** (→ thème 2, unité 4) : ensemble des ressources non-accessibles par un moteur de recherche.

▶ **World Wide Web Consortium (W3C)** (→ thème 2, unité 2) : organisme de standardisation à but non lucratif chargé de promouvoir la compatibilité des technologies du Web.

X

▶ **XMP** (→ thème 7, unité 6) : "Extensible Metadata Platform" est un Format de métadonnées développé par ADOBE, fondé sur le langage XML, pour enregistrer les corrections et traitements faits aux images.