

GLOSSAIRE



Aygul Razyapova
DSAA Design Graphique
Lycée Saint- Exupéry
Marseille / 2017

B/

Blason: Description identifiant son porteur, pouvant être représentée sur un écu, une armure, une bannière ou un tabar. On parle également d'armes, les armoiries désignant l'écu et ses ornements extérieurs. C'était particulièrement utilisé par les chevaliers au Moyen Âge, le blason étant un signe de reconnaissance de l'individu ou de sa famille.

C/

Communication : Est emprunté au dérivé du latin communication « mise en commun, échange de propos, action de faire part ».

D /

Digital : Qui est numérique.

I/

Interactif : Se dit d'un support de communication favorisant un échange avec le public. Émission, exposition, livres interactifs.

Interaction : (de « inter » et « action ») Influence réciproque de deux phénomènes, de deux personnes.

Interactivité : (Inter = entre ; activité = évoquant un état d'excitation) Activité de dialogue entre un individu et une information fournie par une machine.

Identité : Ensemble des données de fait et de droit qui permettent d'individualiser quelqu'un

M/

Médiation : Fait de servir d'intermédiaire entre deux ou plusieurs choses.

N/

Narration : Est emprunté du latin narration « action de raconter un récit ».

Numérique : Le mot signifie « qui a rapport aux nombres », « qui appartient aux nombres » est essentiellement employé en mathématiques et plus tard en informatique.

S/

Spectateur : Est un emprunt savant au latin inspectorat « observateur », « témoin », « spectateur (au théâtre) » et « critique ». Il s'emploie pour désigner le témoin d'un événement, d'une action. Celui, celle qui regarde, qui contemple un événement, un incident, le déroulement d'une action dont il est le témoin oculaire.

U/

Utilisateur : Personne, groupe qui fait usage de quelque chose, qui utilise un appareil, un service.

P/

Patrimoine : Ensemble des biens hérités des ascendants ou réunis et conservés pour être transmis aux descendants.

R/

Réalité virtuelle : L'expression « réalité virtuelle » (ou multi-média immersif ou réalité simulée par ordinateur) renvoie typiquement à une technologie informatique qui simule la présence physique d'un utilisateur dans un environnement artificiellement généré par des logiciels, environnement avec lequel l'utilisateur peut interagir. La réalité virtuelle reproduit donc artificiellement une expérience sensorielle, qui peut inclure la vue, le toucher, l'ouïe et l'odorat (visuelle, sonore ou haptique).

Réalité augmentée : Superposition de la réalité et d'éléments (sons, images 2D, 3D, vidéos, etc.) calculés par un système informatique en temps réel. Souvent, elle désigne les différentes méthodes qui permettent d'incruster de façon réaliste des objets virtuels dans une séquence d'images. Elle s'applique aussi bien à la perception visuelle (superposition d'image virtuelle aux images réelles) qu'aux perceptions proprioceptives comme les perceptions tactiles ou auditives.

V/

Vidéo : Qui est relatif à l'enregistrement et à la reproduction de l'image et du son sur un écran de visualisation. Employé comme préfixe en latin pour signifier «je vois».

Vidéo interactive : Type de vidéo numérique qui prend en charge l'interaction de l'utilisateur. Ces vidéos se comportent comme des fichiers vidéo, mais comprennent des zones cliquables, qui effectuent une action lorsque l'on clique sur elles.