

Glossaire

Ressources linguistiques

2017 – 2018

Écrit par Julien Warin,
Promotion 2016 - 2018

Lycée
Denis Diderot

03/03

Glossaire

Vocabulaires

— A

Acculturation : modifications qui se produisent dans un groupe culturel (concernant la manière d'agir, de percevoir, de juger, de travailler, de penser, de parler) à la suite d'un contact permanent avec un groupe appartenant à une autre culture (Cnrtl, le 08/02/18)

Appariation : l'appariation se définit comme la mise en harmonie de deux choses, apparié une chose à/avec une autre. (Cnrtl, le 11/02/18)

Automation : concerne la création d'automates.

Anthropologie : science qui étudie l'être humain sous tous ses aspects, à la fois physiques (anatomiques, morphologiques, physiologiques, évolutifs...) et culturels (socio-religieux, psychologiques, géographiques...). Elle tend à définir l'humanité en faisant une synthèse des différentes sciences humaines et naturelles. (Wikipedia, le 08/02/18)

Autotélisme : l'autotélisme peut se définir comme quelque chose qui n'a d'autre but que soi-même, comme le concept de l'art pour l'art (Wiktionnaire, le 09/02/18)

— B

Bipédie : mode de locomotion terrestre (en) par lequel un organisme se meut préférentiellement sur deux membres postérieurs. Il s'agit de l'une des caractéristiques physiques d'Homo sapiens, il la partage avec d'autres espèces mais, sa bipédie a ceci de particulier qu'elle est permanente. (Wikipédia, le 08/02/18)

— C

CAO (Création Assistée par Ordinateur) : comprends l'ensemble des logiciels et des techniques de modélisation géométrique permettant de concevoir, de tester virtuellement à l'aide d'un ordinateur et des techniques de simulation numérique et de réaliser des produits manufacturés et les outils pour les fabriquer. (Wikipédia, le 08/02/18)

Cognition : désigne le processus par lequel des systèmes naturels (humains et animaux) ou artificiels (ordinateurs) acquièrent des informations sur leur monde, en construisent des représentations, les transforment en connaissances par des opérations spécifiques, puis les mettent en œuvre dans des activités, des comportements ou des fonctionnements. (Universalis, le 08/02/18)

Communauté : au sens étymologique, la communauté est un groupe de personne, qui partage quelque chose. Une communauté désigne donc un ensemble de personnes qui sont unies et partageant les mêmes caractéristiques (mode de vie, culture, langue, intérêts, opinions, vision sociale, ...).

Cybernétique : un système cybernétique peut être défini comme un ensemble d'éléments en interaction et pouvant consister en des échanges de matière, d'énergie, ou d'information visant à la connaissance et au pilotage des systèmes. Le type de société qui émerge aujourd'hui dans les pays industrialisés découle directement des applications de la cybernétique : processus de robotisation de la production, réseaux financiers mondialisés, nouvelles méthodes de management et d'organisation de l'entreprise, réseaux de communication et réseaux informatiques, nouveaux systèmes d'armes intelligentes, etc. (Syti.net, le 08/02/18)

— D

Déculturation : la déculturation peut se définir comme une perte ou dégradation d'une identité culturelle.

Désindividuation : la désindividuation se caractérise par la Perte d'une différenciation entre individus de la même espèce ou de la même société dont ils font partie. Elle est la mise à l'écart de la conscience de soi du fait d'être associé à un groupe.(Wiktionnaire, le 08/02/18).

Dispositif (version Vilém Flusser – les gestes) : agglomérations de machines connectées en rétroactions complexes.

Do It Yourself (DIY) : traduction littérale en français : « Faites-le vous-même » / « Fais-le toi-même ». Le DIY n'est pas l'ère où tout le monde est artisan par obligation, mais l'ère où chacun peut devenir artisan par choix. Au sens propre, le DIY désigne le fait de construire, modifier ou réparer un objet par soi-même, sans l'aide d'experts. Sa philosophie se rapproche du bricolage ou de la bidouille. L'utilisateur n'est plus un simple spectateur ou consommateur. Il participe, il échange sur ses connaissances, il diffuse son travail, il pratique, il invente, il recycle les matières premières, il cherche, il expérimente, il prend son temps. Cette volonté du faire se base sur l'envie d'explorer d'autres processus de création et de manières de faire.

— E

Électronique : l'électronique est une branche de la physique appliquée, traitant de la mise en forme et de la gestion de signaux électriques, permettant de transmettre/recevoir mais aussi traiter, mémoriser, etc. des informations. (Wikipédia, le 08/02/18)

Enculturation : processus éducatif par lequel une personne assimile, au cours de sa vie les habitudes ou traditions de son peuple ou de son groupe social. (Wikipédia, le 08/02/18)

Épistémologie : domaine philosophique qui analyse, étudie et critique toutes les disciplines de la science, ainsi que leurs méthodes et leurs découvertes. (l'internaute, le 13/02/18)

Ersatz : aussi appelé succédané, un ersatz est un « sous-équivalent », souvent considéré de moindre qualité, d'un système considéré, ou bien tout produit de substitution remplissant les mêmes fonctions que l'original. Il s'agit d'une pâle copie, d'un substitut parfois peu, voire pas du tout, efficace ou encore d'un sujet dénaturé peu convaincant. (Dictionnaire.savoir.fr, le 09/02/18)

Être-au-monde : expression utilisée en philosophie pour désigner selon Heidegger un être vivant découvrant le monde. Elle est utilisée pour éviter d'utiliser le terme homme.

Être-au-monde artificiel : façon par laquelle l'homme, en quête de son autonomie, s'est forgé un arsenal d'artefacts qui l'on peu à peu coupé de la physis (nature), lui ont construit un nouveau monde artificiel, puis le coupent à nouveau de ce dernier.

— F

Fonction épistémique du geste : le geste ce munie d'une fonctionnalité épistémique qui lui donne la possibilité de connaître un matériau, une surface, par l'activation de sens tactiles et kinesthésique.

— G

Geste : mouvement du corps, principalement de la main, des bras, de la tête, porteur ou non de signification, visant à accomplir une action.

Geste interfacé : gestes produits dans/sur une interface quelle soit matérialisée c'est-à-dire au travers de nos appareils technologiques, soit dématérialisée, par le biais de capteurs qui rendent interactif un environnement.

Geste motivé : presque un geste réflexe, visant à satisfaire une sensation interne de plaisir : tel geste apportait la satiété, la sensation de douceur, de chaleur, de bien-être,...

Geste simplexe : dénomination globale catégorisant l'ensemble des gestes pratiques utilisés dans les dispositifs technologiques captant les mouvements et les déplacements du corps. Le geste simplexe est un langage corporel adressé directement à la machine. Ces gestes simples deviennent des gestes-codes. Le geste simplexe est à la fois mouvement et signe.

Grammatisation : la grammatisation se définit comme un processus de description, de formalisation et de discrétisation des comportements humains (calculs, langages et gestes) qui permet leur reproductibilité (Ars Industrialis, le 11/02/18)

— H

Haptique : signifie « je touche », désigne la science du toucher, par analogie avec l'acoustique ou l'optique. Au sens strict, l'haptique englobe le toucher et les phénomènes kinesthésiques, c'est-à-dire la perception du corps dans l'environnement.

Hominisation : l'hominisation est le processus évolutif qui a progressivement transformé des primates en humains. Ce processus s'est produit dans la lignée des hominines, qui a divergé de la lignée des chimpanzés il y a plus de 7 millions d'années. L'étude de l'hominisation embrasse tous les changements structuraux et comportementaux qui ont eu lieu dans la lignée des hominines, et qui ont conduit finalement à l'émergence de l'Homo sapiens et de l'homme moderne. (Wikipédia, le 12/02/18)

— I

Icône : l'icône est ce vecteur unique que chaque appareil technologique possède et pouvant être activé simplement par l'index, permettant d'enclencher l'action inscrite dans l'icône sélectionné. Cette mise en action de l'icône donne accès à son utilisateur à une multitude de services, lui permettant d'interagir avec son environnement et les individus qui l'entourent.

Industrie : l'industrie représente l'ensemble des activités qui aboutissent à la production de richesses, à partir de la transformation de matières premières. Il s'agit d'une production en série et à grande échelle. L'industrie révèle cette stabilisation des savoir-faire et l'automatisation des savoirs, et elle se démarque par de grandes révolutions, notamment la Première Révolution Industrielle qui débute dès la fin du XVIII^e siècle avec le développement du charbon comme source d'énergie, de la vapeur et de la sidérurgie.

Interface : dispositif qui permet des échanges et interactions entre différents acteurs. Une interface homme - machine (IHM) permet d'échanger des informations entre l'utilisateur humain et la machine. (Wikipédia, le 08/02/18)

Interopérabilité : l'interopérabilité est la capacité que possède un produit ou un système, dont les interfaces sont intégralement connues, à fonctionner avec d'autres produits ou systèmes existants ou futurs et ce sans restriction d'accès ou de mise en œuvre. L'interopérabilité se différencie de la compatibilité qui est une notion transversale qui permet à divers outils de pouvoir communiquer quand on sait pourquoi, et comment, ils peuvent fonctionner ensemble. Autrement dit, on ne peut parler d'interopérabilité d'un produit ou d'un système que si on connaît intégralement toutes ses interfaces. Le téléphone est un exemple de système interopérable. Toutes les interfaces sont des normes gérées par l'UIT-T. On peut ainsi téléphoner sans se soucier de la marque de téléphone ou de celui de son correspondant, ni des composantes utilisées par les différents opérateurs. (Wikipédia, le 08/02/18)

Informatique : l'informatique est un domaine d'activité scientifique, technique et industriel concernant le traitement automatique de l'information par l'exécution de programmes informatiques par des machines : des systèmes embarqués, des ordinateurs, des robots, des automates, etc. (Wikipédia, le 08/02/18)

— K

Kinesthésie : perception consciente de la position et des mouvements des différentes parties du corps.

— M

Manufacture : forme historique d'organisation du travail fondée sur la technique manuelle et caractérisée par la concentration de la main d'œuvre, par la subdivision de chaque processus de production en une série d'opérations de travail simplifiées, par la différenciation et la spécialisation des instruments de travail (Cnrtil, le 09/02/18)

Méga-machine : machine qui a obtenu la capacité de produire de l'énergie grâce à un nouveau carburant, le charbon. La méga-machine a bouleversée les systèmes de productions de l'époque, examinant et grammatisant les gestes de l'artisan dans le but de les reproduire, cet instrument mécanique qui se démarque par sa taille change le rôle de l'artisan en tant qu'élément immuable, à une simple variable répétant inlassablement les mêmes gestes.

Métallurgie : la métallurgie est la science des matériaux qui étudie les métaux, leurs élaborations, leurs propriétés, leurs traitements. Par extension, on désigne ainsi, l'industrie de la fabrication des métaux et des alliages, qui repose sur la maîtrise de cette science.

— O

Objet connecté : l'objet connecté est un objet électronique connecté sans fil. Il partage des informations par le biais d'internet ou d'un réseau, avec un ordinateur, un smartphone ou autre.

Open Source : l'Open Source, est un ensemble de conditions nécessaires pour qu'une licence puisse être considérée comme libre par l'Open Source Initiative. Un logiciel libre est un logiciel distribué selon une licence libre. Ce logiciel peut être utilisé, modifié et redistribué sans restriction par la personne à qui il a été distribué. À l'inverse du logiciel propriétaire, le logiciel libre est fourni avec son code source.

— P

Poïétique : la poïétique se décrit comme l'étude des processus de création dans le domaine des arts. (Wiktionnaire, le 11/02/18)

Polysensorialité : dérivation par l'ajout du préfixe poly, d'origine grecque, signifiant nombreux, abondant, ainsi que de l'adjectif sensoriel, qui concerne les organes de sens, la sensation et les modalités différentes de la sensation, la polysensorialité est donc ce principe qui sollicite plusieurs sens, simultanément ou non.

Praxie : capacité d'exécuter sur ordre des gestes orientés vers un but déterminé alors que les mécanismes d'exécution sont conservés. Mouvement coordonné normalement vers un but suggéré. Autrement dit, il s'agit de la coordination de l'activité gestuelle, résultat d'une activité des centres nerveux supérieurs dépendant de l'action qui s'exerce sur le corps ou sur le monde environnant et les objets qui lui appartiennent. (Wiktionnaire, le 12/02/18)

Préhension : faculté ou l'action de saisir des proies ou autres objets avec la main. Autrement dit, la préhension consiste à appliquer des forces fonctionnellement efficaces avec la main sur un objet, pour réaliser une tâche donnée en respectant de nombreuses contraintes.

Prolétarianisation : d'une manière générale, la prolétarianisation consiste à priver un sujet (producteur, consommateur, concepteur) de ses savoirs (savoir-faire, savoir-vivre, savoir concevoir et théoriser). De plus, le consommateur est cet autre sujet touché par cette prolétarianisation qui ne lui permet plus de produire ses propres modes d'existence : ceux-ci lui sont imposés par le marketing qui a transformé son mode de vie en mode d'emploi. (Ars Industrialis, le 09/02/18)

Proxémie : la proxémie ou proxémique est une approche du rapport à l'espace matériel introduite par l'anthropologue américain Edward T. Hall à partir de 1963. Ce néologisme désigne d'après lui « l'ensemble des observations et théories que l'Homme fait de l'espace en tant que produit culturel spécifique ». L'un des concepts majeurs en est la distance physique qui s'établit entre des personnes prises dans une

interaction. Ainsi, dans les pays latins, les distances entre les corps sont relativement courtes. En Afrique, elles sont souvent si réduites que le contact physique est fréquent. À l'inverse, dans les pays nordiques ou au Japon, les contacts physiques sont plus rares et ces distances plus importantes. Elles varient également selon les lieux où l'interaction se déroule, ce qui signifie qu'elles doivent être prises en compte par les architectes et designers. Elles sont par exemple différentes dans des lieux publics comme les ascenseurs ou les transports en commun. (Wikipédia, le 09/02/2018)

— R

Routine : synonyme de répétition, la routine est une habitude invétérée qui fait qu'on procède toujours de la même façon. La routine est ce moyen d'acquérir une connaissance par une longue pratique, par une longue expérience, davantage que par l'enseignement.

— S

Savoir-faire : un savoir-faire est un art ou une technique de mise en œuvre correcte de toutes les actions ou opérations permettant l'exécution d'une production artisanale ou industrielle. Il peut aussi être défini comme une pratique aisée d'un art, d'une discipline ou d'une profession. C'est une habilité qui peut être manuelle et/ou intellectuelle.

Schème gestuel : un schème gestuel peut être décrit comme des modèles de gestes, des archétypes qui sont propre à une communauté pouvant être servir à la transmission de savoirs, de cultures.

Sédentarisation : la sédentarisation est l'adoption par une population, généralement humaine, d'un mode de vie sédentaire, ou sédentarité, qui se manifeste par l'établissement permanent dans un habitat occupé en continu, à l'opposé du nomadisme ou du semi-nomadisme migratoire. Les premières traces de sédentarisation humaine correspondent au début du néolithique (environ 9 000 ans av. J.-C.). (Wikipédia, le 08/02/18)

Sémiotique : étude du processus de signification, c'est-à-dire la production, la codification et la communication de signes. Etude née des travaux de Charles Sanders Peirce. En français, ce terme est souvent synonyme avec sémiologie (science des signes: « La science qui étudie la vie des signes au sein de la vie sociale.» _ Ferdinand de Saussure). (Wikipedia, le 11/02/18)

Signe : dit d'une marque, naturelle ou conventionnelle, désignant pour quelqu'un un objet ou un concept, et destinée à être interprétée par un tiers. En linguistique, un signe est la réunion d'un signifiant et d'un signifié. Les signes non-verbaux permettent parfois de surmonter les barrières linguistiques, mais ils sont souvent liés à un contexte culturel particulier. (Wikipédia, le 08/02/18)

Synesthésie : expérience subjective dans laquelle des perceptions relevant d'une modalité sensorielle sont régulièrement accompagnées de sensations relevant d'une autre modalité, en l'absence de stimulation de cette dernière (par exemple audition colorée). (Larousse.fr, le 12/02/18)

— T

Taylorisme (ou division des tâches) : le Taylorisme se décrit comme une méthode d'organisation scientifique du travail industriel visant à assurer une augmentation de la productivité fondée sur la maîtrise du processus de production, sur la séparation stricte entre travail manuel et travail intellectuel, sur une parcellisation des tâches et sur une standardisation des outils, des conditions et des méthodes de travail, éliminant les mouvements improductifs.

Tekhnè(technè)/technai : ces termes qui peuvent se définir par l'action efficace, la production ou la fabrication matérielle, renvoie aux activités, aux métiers artisanaux en général et pas seulement à l'art tel que nous le concevons de nos jours, qui servent à élaborer quelque chose par l'apprentissage et l'habitude C'est de ces termes dont dérive le mot « technique ». Lié au corps, ces termes peuvent toutefois signifier les techniques du corps que l'artisan met en œuvre dans la réalisation d'un produit ou d'un outil.

— W

WYSIWYG : WYSIWYG est l'acronyme de la locution anglaise What You See Is What You Get signifiant littéralement « ce que vous voyez est ce que vous obtenez » ou plus élégamment « tel écran, tel écrit ». Cet acronyme courant en informatique désigne les interfaces utilisateurs graphiques permettant de composer visuellement le résultat voulu, typiquement pour un logiciel de mise en page, un traitement de texte ou d'image. On entend très souvent ce terme également pour les éditeurs de code HTML comme Dreamweaver. (Futura-science.com, le 08/02/18)

