



Initiation Economique

I) La structure économique de l'industrie du numérique

A) Qui sont-ils ?

- Les particuliers → de plus en plus nombreux à être équipés
- Les professionnels
- L'Etat
- Les associations

De manière générale, c'est toutes personnes physique ou morale qui peut payer le matériel, les logiciels, et les maintenance. Les volumes de ventes ayant fortement augmenté, les prix ont baissé, ce qui a permis aux utilisateurs d'acquérir du matériel plus performant.

B) L'évolution du marché

Source : INSEE → Info DSI

Pour la France en 2019 :

- 15,2 Milliard d'€ de chiffre d'affaires
- 1,9 % des services marchand
- 6,9 % de l'information - communication

Pour la France en 2016 :

- Stabilité (15 milliards d'€ de chiffres d'affaires)

Cela représente un poids important notamment à cause des effets induits.

L'évolution du marché informatique ne concerne pas que les logiciels, il est aussi caractérisé par une miniaturisation des produits, par l'intensification des outils nomades (tablette, téléphone portable, laptop), le développement de l'utilisation des réseaux.

Révolution numérique → 4ème révolution industrielle

De manière générale, on aboutit à la convergence numérique, qui prend 4 formes :

- Convergence des réseaux
- Convergence des services
- Convergence des applis
- Convergence des terminaux

La convergence touche tout le monde, particulier, professionnels, elle permet de gagner du temps, d'être moins encadrés, mais cela comporte des risques, car les risques sont moins divisés, notamment en cas de vol ou perte de portable par exemple.

I) La structure des coûts et la relation entre les agents économiques .



Il y a avant tout des coûts directs et des coûts indirects

Les coûts directs se rattachent à une produit aux sources précises, alors que les coûts indirects sont généraux et se rapportent à l'ensemble du fonctionnement de l'entreprise (ex: le loyer, le chauffage, l'éclairage, les assurances, le transport).

Les coûts directs sont fixes ou variables. L'achat de matières premières est un coût variable puisqu'il dépend d'une part de l'intensité de l'activité, et d'autre part du cours des matières premières qui fluctuent tous les jours.

Les coûts fixes sont élevés à la recherche au développement, et les coûts variables sont plus faibles car inventer et concevoir coûtent plus cher que la distribution des produits.

Il faut connaître les coûts pour calculer le seuil de rentabilité, c'est -à-dire le moment où l'entreprise ne fait ni perte, ni bénéfice.

Pour bien maîtriser les coûts, il faut vendre les bons produits, au bon moment, dans les bonnes quantités, au bon prix, et avec une bonne communication (méthode des 5B).

Modèles propriétaire : payant

Modèles libres : gratuit

Si le logiciel est dit libre, si le logiciel est fourni avec un code source, si il peut être utilisé, modifié, et redistribué librement. Il est souvent gratuit, mais les modèles payants existent avec une assistance fournie .

Le modèle propriétaire est simplement exécutable et non modifiable, les droits sont restreints, et il faut souvent acheter une license

Le droit de propriété est composé de trois éléments. L'usus (la possibilité d'utiliser le biens), l'abusus (vendre donner - jeter - détruire le bien), et le fructus (louer un biens). On est pleinement propriétaire que si on a les trois.

Dans le cas d'un modèle propriétaire, seul le concepteur détient l'usus l'abusus et le fructus.