



GLOSSAIRE

..... **A - C**

..... **D - F**

..... **G - I**

..... **J - N**

..... **O - S**

..... **T - U**

..... **V - W**

..... **X - Z**

Consultez les images sur le site millefeuillesdebabel.ensci.com en vous référant au numéro de figure correspondant. Les mots signalés avec une astérisque renvoient au glossaire, imprimable en ligne également. Les notes sont disponibles à la fin du chapitre.

GLOSSAIRE

Algorithme : Un algorithme, de façon générique, est une suite linéaire d'instructions univoques permettant de transformer des données initiales en un résultat attendu. Pour être compris par une machine, un algorithme doit être traduit en langage informatique. [définition extraite du glossaire de la revue *Backoffice*, volume 2]

Archéologie des médias : approche particulière des *Media Studies*. Elle est influencée par Michel Foucault, Walter Benjamin, et Friedrich Kittler, mais diverge aussi de tous ces théoriciens pour former un ensemble unique d'outils et de pratiques. L'archéologie des média n'est pas une école de pensée ou une technique spécifique mais une attitude émergente et un groupe « tactique » dans la théorie des média contemporaine qui se caractérise par son désir de découvrir et de faire connaître certaines approches censurées ou négligées des media et des techniques. Il s'agit de remobiliser des histoires et des dispositifs qui ont été marginalisés lors de la création totalisante de l'histoire des formes populaires de communication, incluant les histoires du cinéma, de la télévision et des nouveaux médias. Cela inclut d'envisager des lignes de développement irrégulières ainsi qu'une généalogie non-conventionnelle des technologies de communication d'aujourd'hui, partant du principe que le développement le plus intéressant naît souvent des marges négligées de l'histoire des artefacts. [définition extraite de PARIKKA Jussi, « Archéologie des media et arts médiaux. Dialogue avec Garnet Hertz », *Multitudes*, 2015/2 (n° 59), p. 206-216, [en ligne](#)]

Assembleur : Un langage d'assembleur désigne, dans le domaine de la programmation informatique, un langage de bas niveau dont les instructions restent lisibles par un être humain (au contraire du code binaire, par exemple). Il s'agit des langages les plus proches de l'architecture matérielle des machines et qui proposent donc au développeur une prise directe avec les ressources de l'ordinateur. Ces derniers sont particulièrement adaptés à la réalisation de programmes nécessitant beaucoup de puissance de calcul. [définition extraite du glossaire de la revue *Backoffice*, volume 2]

Classification Décimale Universelle : (CDU) système de classification de bibliothèque développé par Paul Otlet et Henri La Fontaine, fondateurs de l'Institut international de bibliographie en 1895, à partir de la classification décimale de Dewey (CDD), et avec l'autorisation de Melvil Dewey. Comme la classification décimale de Dewey, elle répartit les connaissances humaines en dix catégories notées de 0 à 9, le 0 étant réservé aux généralités « en général ». Chaque catégorie est normalement divisée en dix parties (toutes les classes et sous-classes ne sont pas utilisées). Un zéro terminant un indice indique toujours qu'il s'agit de généralités, par exemple 540 signifie « généralités dans le domaine de la chimie ». Ces indices sont en fait des nombres décimaux, dont on a enlevé le 0 initial et la virgule, puisque ces deux signes seraient communs à

tous les indices. Ainsi, 541 doit être classé avant 61 (un peu de la même façon qu'un sous-titre numéroté 5.4.1 vient avant un titre numéroté 6.1). Destinée à l'origine à établir une bibliographie universelle exhaustive, elle permet la réalisation d'indices très complexes. En France, la classification décimale universelle a été utilisée dans la plupart des bibliothèques universitaires. En 1959, les instructions publiées quant à l'organisation de ces bibliothèques préconisent la CDU. Cette utilisation régresse depuis la fin des années 1980. Elle reste marginalement en usage dans les centres de documentation et d'information des établissements scolaires du secondaire et dans des bibliothèques publiques ou privées, où elle est généralement en cours de remplacement par la classification de Dewey. [informations tirées de [Wikipédia](#)]

Compositing : Le *compositing* (« composition ») est un ensemble de techniques numériques, généralement utilisées pour la post-production cinématographique, permettant de mélanger plusieurs images ou médias afin d'en faire un seul plan ou un seul élément. [Définition extraite du Glossaire de la revue [Backoffice](#) disponible en ligne] Le compositing peut être basé sur une logique de manipulation de calques (*Layers-based compositing*) ou de liaison de noeuds entre différentes sources (*node-based compositing*).

Cultural Studies : (en français : études culturelles) « D'origine anglo-saxonne, ce courant de pensée revendique la transdisciplinarité comme horizon et répond d'une logique éclatée. Inspiré par des auteurs comme Michel Foucault, Jacques Derrida ou Gilles Deleuze, ce mouvement affirme peut-être tout simplement que les méthodes de pensée n'ont pas besoin d'être affiliées à des disciplines particulières pour être pertinentes. Initié par Lev Manovich et Matthew Fuller au début des années 2000, le champ des "software studies" se donne ainsi pour tâche de lier la critique des logiciels à des références esthétiques, philosophiques ou anthropologiques. » [définition extraite de MASURE Anthony, Introduction de *Le design des programmes, des façons de faire du numérique*, 2014, Thèse dirigée par M. Pierre-Damien Huyghe, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, ufr 04, École doctorale d'arts plastiques et sciences de l'art. Discipline : Esthétique et Sciences de l'Art, spécialité Design. [En ligne](#)]

Cybernétique : La cybernétique (du grec *kubernêtês* : pilote, gouverneur) est un terme proposé en 1947 par le mathématicien Norbert Wiener pour caractériser une science du contrôle des systèmes naturels ou artificiels, basée sur l'informatique. Elle manipule des notions comme l'équilibre (et l'entropie), le système (pilote), la boîte noire (black box), la rétroaction (feedback) et l'information (théories du signal, relations input/output). [définition extraite du glossaire de la revue *Backoffice*, volume 2]

Donnée : Une donnée est une description élémentaire d'une réalité, évaluable en fonction d'un système de référence. Il peut s'agir, par exemple, d'une observation ou d'une mesure. Les données brutes doivent généralement être analysées et organisées afin d'en tirer un sens, et donc une information. [définition extraite du glossaire de la revue *Backoffice*, volume 2]

Encodage : L'encodage correspond au processus de transcription d'un message textuel ou de données suivant des conventions spécifiques. L'Unicode (1987) est, par exemple, un système standardisé d'encodage des caractères attribuant un identifiant numérique unique à chaque glyphe afin d'en garantir le bon affichage, quel que soit la plateforme informatique utilisée. [définition extraite du glossaire de la revue *Backoffice*, volume 2]

Épistémè : substantif féminin. Mot grec repris en philosophie, en particulier par Michel Foucault, et désignant l'ensemble des catégories linguistiques qui servent à appréhender la culture, le savoir (dans son sens le plus générique) d'une époque. *"Quant à la mutation qui s'est produite vers la fin du XVIII^e siècle dans toute l'épistémè occidentale, il est possible dès maintenant de la caractériser de loin en disant qu'un moment scientifiquement fort s'est constitué là où l'épistémè classique connaissait un temps métaphysiquement fort (...) le classicisme avait établi ses serrures épistémologiques les plus solides"* (M. Foucault, *Les Mots et les choses*, Paris, Gallimard, 1966, p. 219). [définition extraite du CNRTL, « épistémologie »]

Espace : « Milieu idéal indéfini, dans lequel se situe l'ensemble de nos perceptions et qui contient tous les objets existants ou conce- vables (concept philosophique dont l'origine et le contenu varient suivant les doctrines et les auteurs). » [*cnrtl.fr*] L'espace est une conception humaine abstraite. En ce sens, il ne faut pas confondre l'espace et le territoire. Là où le territoire est caractérisé par sa contiguïté (ses éléments sont côte à côte) et surtout par sa matérialité (on peut le toucher), l'espace, quant à lui, est bien réel mais idéal. [définition extraite de *World Wild Web*, par Caroline Moureaux-Néry]

GIF : (*Graphics Interchange Format*, « format d'échange d'images ») type de fichier pour images matricielles couramment utilisé sur le Web. Publié en 1987, il permet d'encapsuler dans le même fichier une ou plusieurs images (alors jouées sous la forme d'animations) dont les couleurs sont décrites suivant une palette de 256 nuances, dont une transparente (qui autorise le détournement). [définition extraite du glossaire de la revue *Backoffice*, volume 2]

Hétérotopie : Certains espaces « ont la curieuse propriété d'être en rapport avec tous les autres emplacements mais sur un mode tel qu'ils suspendent, neutralisent ou inversent, l'ensemble des rapports qui se trouvent, par eux, désignés, reflétés ou réfléchis ». Ces situations, Foucault les nomme « hétérotopies ». « musée et bibliothèque » sont ainsi « des exemples d'hétérotopies » : « l'idée de tout accumuler, l'idée de constituer une sorte d'archive générale, la volonté d'enfermer dans un lieu tous les temps, toutes les époques, toutes les formes, tous les goûts, l'idée de constituer un lieu de tous les temps qui soit lui-même hors du temps, et inaccessible à sa morsure, le projet d'organiser ainsi une sorte d'accumulation perpétuelle et indéfinie du temps dans un lieu qui ne bougeait pas et bien, tout cela appartient à notre modernité. Le musée et la bibliothèque sont des hétérotopies propres à la culture occidentale du XIX^e siècle. » [extraits de FOUCAULT Michel, « Des espaces autres », paru dans la revue *Empan*, 2004/2 (no 54), p. 12-19, En ligne]

Hypertexte : Le terme est inventé par Ted Nelson en 1965 (même s'il est pressenti plus tôt sans apparaître sous ce nom). Il s'agit d'un réseau de documents contenant des unités de texte reliés les uns aux autres par des hyperliens (ou liens hypertextes). C'est ce système que retiendra Tim Berners-Lee pour créer le web. [définition extraite de *World Wild Web*, par Caroline Moureaux-Néry]

Information : Élément de connaissance, susceptible d'être formalisé à l'aide de conventions pour être conservé, traité ou communiqué. Au sens étymologique, l'information est ce qui donne une forme à l'esprit. Elle vient du verbe latin *informare*, qui signifie « donner forme à » ou « se former une idée de ». [définition extraite du glossaire de la revue *Backoffice*, volume 2]

Interface : CHIM. Surface de contact entre deux milieux. *INFORMATION*. Jonction entre deux matériels ou logiciels leur permettant d'échanger des informations par l'adoption de règles communes physiques ou logiques (*B.O.*, 16 févr. 1981, n°8) ; Logique intermédiaire entre deux traitements distincts, ou entre un traitement et un fichier (*Manag.* 1971). – *Au fig.* Zone de contacts et d'échanges. Étymologie et Histoire : 1965 (Husson, Graf, *loc. cit.*). Empr. à l'angl. *interface* « surface à la frontière entre deux parties de matière ou d'espace » (dep. 1882 ds *NED*) d'où « espace, lieu d'interaction, moyens d'interaction, de jonction entre deux systèmes, deux organisations etc. » (dep. 1962 ds *NED Suppl.2*). [définition extraite du CNRTL, « Interface »]

Une interface agit comme une jonction entre deux objets distincts, leur permettant d'interagir par un ensemble de règles définies. Dans le champ du numérique, il peut s'agir d'interfaces utilisateurs permettant à un être humain d'interagir avec un ordinateur (en utilisant, par exemple, des représentations visuelles d'objets virtuels, cf. Interface graphique utilisateur), de protocoles de communication entre logiciel et périphérique matériel (pilote) ou encore entre logiciels (cf. API). [définition extraite du glossaire de la revue *Backoffice*, volume 2]

Interface graphique utilisateur (GUI) : Inventées à la fin des années 1960 par l'équipe de l'ingénieur Douglas Engelbart à l'institut de recherche de Stanford puis développées au Xerox PARC (Palo Alto Research Center) au milieu des années 1970, les interfaces graphiques utilisateurs (*GUI en anglais*) sont un type d'interface permettant à un utilisateur d'interagir avec des objets numériques au travers d'icônes, de menus et de textes visualisés sur un écran. Les interfaces graphiques se sont développées avec l'ambition de démocratiser l'accès aux ordinateurs en levant la complexité des interfaces en ligne de commande qui prévalaient à l'époque. [définition extraite du glossaire de la revue *Backoffice*, volume 2]

Internet : Internet est un réseau informatique mondial créé à la fin des années 60. Il connecte terminaux et serveurs, leur permettant d'échanger des fichiers. Internet est donc à la fois l'ensemble des infrastructures qui permettent cette connexion (notamment les câbles et satellites reliant les terminaux entre eux) mais aussi celui des protocoles d'échange (les méthodes utilisées pour faire

transiter les fichiers). Il supporte plusieurs applications comme la messagerie instantanée, le pair-à-pair ET le Web. [définition extraite de *World Wild Web*, par Caroline Moureaux-Néry]

Langage de programmation : Un langage de programmation est un système de notation, le plus souvent textuel, destiné à l'écriture du code source de programmes informatiques. Comme les langues naturelles, chaque langage de programmation possède un alphabet, une sémantique, un vocabulaire et des règles syntaxiques spécifiques. [définition extraite du glossaire de la revue *Backoffice*, volume 2]

Logiciel : Les logiciels sont des ensembles de programmes informatiques interagissant avec la partie matérielle d'un ordinateur. Il existe deux grands types de logiciels : les applications permettant à un utilisateur d'effectuer des tâches et les logiciels dits « système » permettant de faire fonctionner la machine (pilote d'imprimante, utilitaire réseau, etc.). [définition extraite du glossaire de la revue *Backoffice*, volume 2]

Matriciel(le) (image) : (*raster image* en anglais) Image créée grâce à une matrice de pixels rectangulaires traités pour l'obtention du format d'image, par opposition à une image « vectorielle » qui elle n'est pas constituée de pixels.

Médium : "As defined by application software and experienced by users, a 'medium' is a pairing of a particular data structure and the algorithms for creation, editing and viewing the content stored in this structure."
From this perspective, each of the categories of media development software can be said to define its own "medium"—because the programs offered in each of these categories typically (but not always) share the same fundamental data structure. The examples that fit this are vector graphics editors, raster graphics editors, 2D animation and motion graphics software, 3D computer graphics software, sound editors, text processors, and HTML editors. [MANOVITCH Lev, *Software takes commands*, 2013, Bloomsbury Academic, p. 335-336]

Mème ou meme : élément culturel reconnaissable, reproduit et transmis par l'imitation du comportement d'un individu par d'autres individus. Notion théorisée par Richard Dawkins dans son ouvrage *Le gène égoïste* en 1976, et provient d'une association entre le terme anglais « *gene* » (gène) et le mot grec « *mimesis* » (imitation). "Une petite fille souriant devant une maison en feu, les mimiques du rappeur Drake, un chat grincheux, Bernie Sanders et ses moufles... : vous connaissez peut-être ces images, vous les avez peut-être vues passer sur Internet. Ces images, ce sont des mèmes, ces éléments de langage que l'on répète en le modifiant, d'individus en individus, de réseau social en mail, de texto en message WhatsApp. Drôle, accessoire, trivial, vous n'y voyez peut-être aucun intérêt si ce n'est quelque chose de drôle ou pire, un symptôme de plus d'une époque numérique perdue dans ses auto-références. Mais diriez-vous la même chose d'une blague qui se raconte de soirée en soirée, de sketches parodiques ou des reprises des plus grands classiques de la musique ? Entre nouveauté radicale et énième manifestation d'une culture qui ne fonctionne que

par répétitions et reprises, où nous mènent les mêmes ?” [extrait de MOSNA-SAVOYE Géraldine, « Le », Les chemins de la philosophie, épisode 13, avec François Jost, 17 décembre 2021, podcast radiophonique diffusé sur France Culture.]

Méta Médium : Le concept de *metamedium*, imaginé en 1977 par l'ingénieur Alan Kay (alors en poste au Xerox PARC) et Adèle Goldsberg, exprime l'idée que la puissance de calcul d'un ordinateur peut être mobilisée pour simuler et combiner potentiellement n'importe quel média(image, texte, son, vidéo, etc.) et en inventer de nouveaux. [définition extraite du glossaire de la revue, en ligne]

Navígateur : Le rôle du navigateur est d'afficher le web. C'est ainsi la première porte d'entrée sur le web. Il est composé à minima d'un client HTTP (un logiciel capable de se connecter à un serveur HTTP) ; d'un moteur de rendu (capable d'afficher au minimum le texte d'une page web, mais également pour tous les navigateurs principaux les images, vidéos etc. qu'elle contient et sa mise en page) ; et enfin d'une interface utilisateur. Les principaux navigateurs en 2019 (en termes de parts de marché) sont ainsi : Google Chrome, Safari et Firefox. [définition extraite de *World Wild Web*, par Caroline Moureaux-Néry]

Navígação (navíguer) : /cas particulier : informatique / “En cela, on peut considérer le web comme un espace accueillant aujourd'hui toutes les activités humaines ne nécessitant pas de contact physique. On peut échanger de l'argent, de l'information, commander à manger, des vêtements, des objets... Il n'est d'ailleurs pas anodin de retrouver le champ lexical de l'espace : on consulte des sites, indexés par des adresses, on passe pour cela par des navigateurs, qui nous permettent de surfer sur le cyberspace... Wiener, qui invente le terme cybernétique pendant la seconde guerre mondiale, s'inspire d'ailleurs pour cela du grec *kybernetikos* qui signifie bon timonier.” [définition extraite de *World Wild Web*, par Caroline Moureaux-Néry]

Palímpsestuel - palímpsestuelle [palímpsestueux -euse] :

Néologisme personnel. “Palímpsestueux” est à ma connaissance le seul adjectif se rapportant à la notion de palimpseste, mais il porte dans sa construction un sens trop particulier pour l'utilisation que je souhaite faire dans ce mémoire. Ce terme est forgé par Philippe Lejeune dans l'ouvrage *Moi Aussi* (Paris : Éditions de Seuil, 1986), p. 115. et est repris par Gérard Genette dans *Palimpseste : La littérature au second degré* (Paris : Editions de Seuil, 1982), p. 452. Bien qu'utilisé pour une analyse littéraire fort éloignée, et un peu brusque à mon goût, l'interprétation de Gilles Dupuis montre bien une connotation du mot que je préférerai éviter dans certaines occasions. “Une écriture « palímpsestueuse » : comment ne pas entendre l'écho de l'inceste dans ce néologisme [...] pour désigner la pratique et surtout la conception du palimpseste chez Ferron ? Qui pratique le palimpseste se livre à une activité incestueuse : coucher sur papier, dans un même livre, des auteurs superposés à travers une filiation symbolique, ce n'est pas si différent au fond de l'acte de coucher, dans le même lit, avec un père putatif ou sa mère imaginaire...” (Dupuis, Gilles (2002). *Le Lais* (ou « Petit Testament ») de Ferron / *Jacques Ferron : le palimpseste infini*, sous la direction

de Brigitte Faivre-Duboz et Patrick Poirier, Lanctôt Éditeur, 435 p. *Spirale*, (186), 42–43.). Mon utilisation personnelle d'un adjectif se rapportant au palimpseste sera, tout au long de ce mémoire, vouée à désigner une ressemblance ou inspiration de l'objet palimpseste originel. Je préfère donc pour cette utilisation me passer de la couche interprétative que proposerai « palimpseste », et propose le néologisme "palimpsestuel", n'appellant qu'une correspondance à la notion de palimpseste. O titre personnel, et bien que ce ne soit pas flagrant, j'entends aussi dans ce mot les sonorités de "textuel", ce qui n'est pas pour me déplaire, de part le sens du mot et de ce rapport primaire du palimpseste au texte.

Propriété : "Ce que nous identifions, par une inertie conceptuelle, comme les « propriétés » de différents médiums sont en fait les propriétés des logiciels - leurs interfaces, leurs outils, et les techniques qu'ils rendent possible pour accéder, naviguer, créer, modifier, publier et partager des documents média. Suivant cette logique, les « propriétés » de n'importe quel objet média ne sont plus entièrement définies par le contenu et le format de stockage de l'information. Elles dépendent maintenant aussi du logiciel utilisé pour accéder à cet objet. Par exemple, les propriété d'une même image changent significativement selon son ouverture par un visionneur d'aperçu par défaut, une application grand public pour accéder et éditer des médias, ou un logiciel d'édition professionnel comme Photoshop. » "What we identify by a conceptual inertia as "properties" of different mediums are actually *the properties of media software* —their interfaces, the tools, and the techniques they make possible for accessing, navigating, creating, modifying, publishing and sharing media documents. Following the same logic, "properties" of any media object are no longer fully defined by the content and formats of the files storing the information. They now also depend on the software used to access this object. For example, depending on whether the same image is accessed via a default media viewer, a consumer app for media access and editing, or professional editing software such as Photoshop, its "properties" change significantly." [MANOVICH Lev, *Software takes commands*, 2013, Bloomsbury Academic, New York, p. 335-336]

Programmation : La programmation informatique désigne l'ensemble des activités impliquées dans l'écriture des programmes numériques, c'est-à-dire la rédaction de codes source dans des langages de programmation spécifiques. Les codes sources des programmes sont ensuite compilés pour être convertis en langage machine (binaire) pouvant être exécutés par un ordinateur. [définition extraite du glossaire de la revue *Backoffice*, volume 2]

Rémanence : Fait de se maintenir, de persister ; durée, permanence de quelque chose ; persistance partielle d'un phénomène après disparition de la cause qui l'a provoqué. [CNRTL] « Freud, dans son texte *Note sur le bloc magique*, développe un modèle pour rendre compte des liens entre perception et mémoire au sein de l'esprit humain à partir de la métaphore de l'ardoise magique". Il explique par cette image le processus de mémorisation et le phénomène de rémanence : l'ardoise magique est un espace d'inscription infini, si les

inscriptions peuvent être effacées de la surface visible, elles restent conservées dans une strate inférieure et cachée. C'est cette même structure en strates que l'on retrouve dans le principe du palimpseste : les gestes d'inscriptions qui le définissent (au minimum de deux) divisent le support en plusieurs niveaux d'écriture et de lecture, et dès lors de conservation. » [extrait de MELLET Margot, « Penser le palimpseste numérique. Le projet d'édition numérique collaborative de l'*Anthologie palatine* », *Captures*, vol. 5, no 1, mai 2020, hors dossier.]

Scroller : (de l'anglais *scroll* : parchemin) Scroller consiste à faire défiler un affichage numérique, verticalement et/ou horizontalement. [définition extraite de *World Wild Web*, par Caroline Moureaux-Néry]

SIG (Système d'Information Géographique) ou en anglais, geographic information system (GIS) : système d'information conçu pour recueillir, stocker, traiter, analyser, gérer et présenter tous les types de données spatiales et géographiques. Les SIG permettent également une mise en relation de données qui peuvent, sur le papier, sembler très éloignées. Quelle que soit la façon d'identifier et de représenter les objets et événements qui illustrent notre environnement (coordonnées, latitude & longitude, adresse, altitude, temps, médias sociaux, etc.), les SIG permettent de réunir toutes ces dimensions autour d'un même référentiel, véritable colonne vertébrale du système d'information. [définition extraite de Wikipédia]

Skeuomorphisme : Néologisme associant les racines grecques *skéuos* (contenant) et *morpheús* (forme) qui qualifie un type d'interface graphique utilisateur figurant des simulations réalistes d'objets physiques pour représenter des fonctions virtuelles. Ce paradigme fut notamment employé pour les systèmes d'exploitation mobiles iOS (Apple) et Android (Google) jusqu'au début des années 2010 avant d'être progressivement remplacé par des interfaces dites *flat design*. [Définition extraite du Glossaire de la revue *Backoffice* disponible en ligne]

Transtextualité : En tant que transcendance textuelle, la transtextualité comprend les relations entre textes (hypertextualité et intertextualité), ainsi que les relations entre un texte et une extratextualité. [définition extraite de MELLET Margot, « Penser le palimpseste numérique. Le projet d'édition numérique collaborative de l'*Anthologie palatine* », *Captures*, vol. 5, no 1, mai 2020, hors dossier.]

Typus : Le « typus » (du grec *tupos* : type) désigne la recherche d'une « forme type » qui aurait suffisamment de caractères communs de neutralité pour convenir au plus grand nombre. Cette notion donnera naissance à celle de « standard ». [définition extraite de MASURE Anthony, *Le design des programmes, des façons de faire du numérique*, 2014, Thèse dirigée par M. Pierre-Damien Huyghe. Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, ufr 04, École doctorale d'arts plastiques et sciences de l'art. Discipline : Esthétique et Sciences de l'Art, spécialité Design, p. 72, note n°112]

UX : (*User experience*) terme en vogue depuis le début des années 2000 pour désigner l'ensemble des éléments constituant l'« expérience » des utilisateurs d'une application ou d'un site Web. Elle intègre entre autres le marketing, le prix d'achat, l'interface utilisateur, les fonctionnalités, ou le nom de domaine. [Définition extraite du Glossaire de la revue *Backoffice* disponible en ligne]

Vecteur - Vectoriel : Objet mathématique qui, en géométrie euclidienne, représente et définit la translation entre deux points.(perso) Par opposition aux images matricielles (ou bitmap, c'est-à-dire constituées de pixels), les formats de fichiers vectoriels (images ou polices de caractères) ne décrivent que des tracés géométriques (droites, courbes de Bézier, etc.) et leurs attributs de mise en forme (couleur, contour, rotation, etc.). Le format de fichier permet notamment d'intégrer des images vectorielles dans des pages Web. [Définition extraite du Glossaire de la revue *Backoffice* disponible en ligne]

Virtuel : (du latin *virtualis* : en puissance) Ici, nous utiliserons plutôt la définition qu'en donne Stéphane Vial dans le contexte des interfaces numériques : le virtuel est ce qui est « informatiquement simulé ». [définition extraite de *World Wild Web*, par Caroline Moureaux-Néry]

Wayback Machine : La Wayback Machine (« machine à revenir en arrière ») est un site Web qui permet d'explorer les enregistrements instantanés (*snapshots*) de pages Web issues de la base de données d'Internet Archive, une initiative visant à archiver le Web depuis 1996. [Définition extraite du Glossaire de la revue *Backoffice* disponible en ligne]

Web : Le web, ou World Wide Web (WWW), est un système hypertexte public fonctionnant sur Internet. Il est créé par Tim Berners-Lee, avec l'aide de Robert Cailliau, en 1990. Le web permet de consulter, avec un navigateur, des pages mélangeant du texte, des liens ou encore des images. C'est le web qui a démocratisé Internet et c'est aussi le web qui accueille la majorité des activités sur Internet aujourd'hui. L'invention de Tim Berners-Lee repose sur trois technologies : un système d'organisation : le système hypertexte et le langage qui lui est propre (HTML) ; un protocole d'échange : le HTTP ; et un mode d'identification unique : les adresses web (URL). [définition extraite de *World Wild Web*, par Caroline Moureaux-Néry]

WIMP : Acronyme de Windows, Icons, Menus and Pointing device (fenêtres, icônes, menus et périphérique de pointage), *WIMP* désigne un paradigme d'interface inventé au Xerox PARC au début des années 1970 par l'ingénieur américain Alan Kay et ses équipes à l'occasion du développement du Xerox Alto, le premier ordinateur personnel. Dans ce système, l'utilisateur interagit avec la machine par le biais d'images, des abstractions de données ou de fonctions, qu'il active avec le périphérique de pointage. Il s'agit aujourd'hui du modèle d'interface graphique dominant utilisé dans les systèmes d'exploitation des ordinateurs personnels (à l'exclusion des interfaces des appareils tactiles comme les smartphones et tablettes). [Définition extraite du Glossaire de la revue *Backoffice* disponible en ligne]

Xerox PARC : Le Xerox PARC (Palo Alto Research Center, centre de recherche de Palo Alto) est un centre de recherche et développement situé à Palo Alto, en Californie. Fondé en 1970 par l'entreprise Xerox spécialisée dans les imprimantes laser, le Xerox PARC est en grande partie à l'initiative de la plupart des paradigmes constitutifs de l'informatique personnelle telle qu'on la connaît encore aujourd'hui : programmation orientée objet, réseau Ethernet, interfaces graphiques utilisateur (*GUI*), métaphore du bureau, WYSIWYG, etc. Sorti en 1973, le Xerox Alto fut une des premières machines personnelles à interface graphique. Après la visite de Steve Jobs au Xerox PARC en 1979, un grand nombre de ces inventions fut repris par Apple et implémentées dans le *Lisa* en 1983, puis dans le *Macintosh* en 1984. [Définition extraite du Glossaire de la revue *Backoffice* disponible en ligne]