**Réalité Augmentée :**

La réalité augmentée peut être considérée comme une interface entre des données numériques, que l’on qualifiera abusivement de « virtuelles », et le monde réel. Pour être plus clair, elle doit, pour nous, avoir les trois caractéristiques suivantes:

* **Combiner** le monde réel et des données numériques en temps réel.
* **Être interactif** en temps réel avec l’utilisateur et avec le monde réel : une modification dans le monde réel entraîne un ajustement de la couche numérique.
* Utiliser un environnement en 3D (parce nous vivons dans un monde en 3D)

<https://www.youtube.com/watch?v=vmaEI-06C0Y>

*Pour en savoir plus*

<http://www.augmented-reality.fr/cest-quoi-la-realite-augmentee/>

10 Applications concrètes de la réalité augmentée

http://publigeekaire.com/2009/06/10-applications-concretes-de-la-realite-augmentee/

**Outils partage de l’information :**

Le partage d'informations et de travaux professionnels sont essentiels à la communication et à la productivité de l'entreprise . Grâce à certains outils sur internet, les collaborateurs peuvent créer, partager et modifier des fichiers de travail (ex : agenda, fichiers [word](http://www.commentcamarche.net/faq/3786-word-telecharger-word-gratuitement), [excel](http://www.commentcamarche.net/contents/1103-introduction-a-la-notion-de-tableur)) en temps réel. Ces applications web et mobiles sont simples d'utilisation. Elles permettent notamment d'améliorer la communication interne dans l'entreprise.

https://www.youtube.com/watch?v=KHkvAtK5lH4

*Pour en savoir plus*

*http://www.culture-informatique.net/cest-quoi-le-cloud/*

*http://www.tophebergeur.com/articles/conseil\_dachat/google-drive-vs-dropbox-vs-onedrive/*

**E-commerce**

Le e-commerce ou commerce électronique regroupe l’ensemble des transactions commerciales s’opérant à distance par le biais d’interfaces électroniques et digitales.  
Le e-commerce englobe essentiellement les transactions commerciales s’effectuant sur Internet à partir des différents types de terminaux (ordinateurs, tablettes, smartphones, consoles, TV connectées) mais également celles réalisées à partir d’applications spécifiques (applications mobiles) qui ne font pas toujours appel aux protocoles Internet.  
Le e-commerce est devenu le principal canal de la vente à distance ce qui explique le remplacement du terme de vente par correspondance par celui de vente à distance.  
Selon la Fevad, le chiffre d’affaires du e-commerce français s’est élevé à 57 milliards d’€ pour l’année 2014 avec un panier moyen de 81 Euros et pour un total de plus de 150 000 sites marchands.  
Le e-commerce ne recouvre qu’une partie des enjeux du commerce sur Internet car la présence des entreprises sur Internet influence également les achats réalisés en points de vente ou par d’autres canaux.

<https://www.youtube.com/watch?v=AhgtoQIfuQ4>

*Pour en savoir plus*

<http://www.journaldunet.com/ebusiness/commerce/>

http://www.ecommercemag.fr/