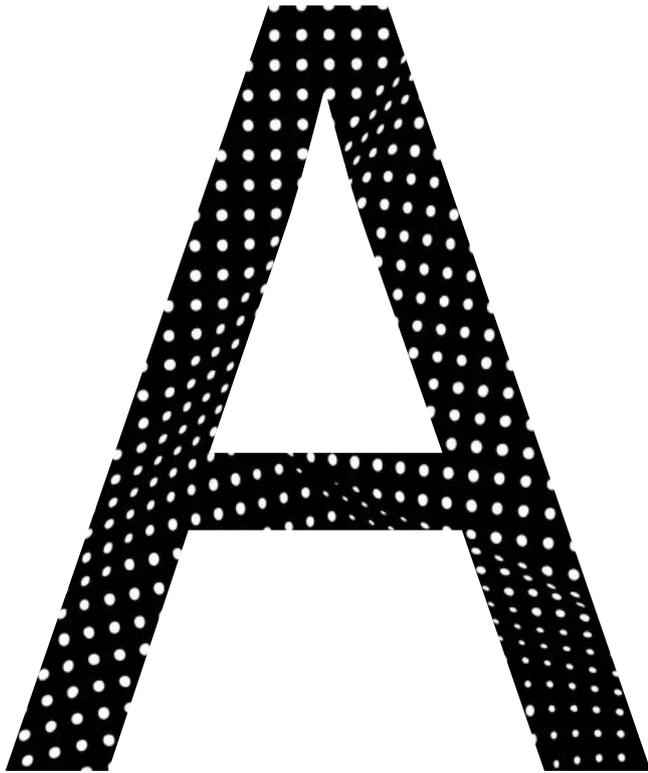


French Makers

DE L'INNOVATION

IRIS GRANDS

02



AMAP - Analyse de la valeur (AV) - ANA-
LYSE FONCTIONNELLE (AF) - ARDUINO
ARIST - ASIT (ADVANCED SYSTEMATICIN-
VENTIVE THINKING) - ATELIER
(WORKSHOP)
ATELIER DE LANCEMENT (BOOTCAMP)



AMAP

Une AMAP est une Association pour le Maintien de l'Agriculture Paysanne. Il s'agit d'un mouvement assez important en envergure qui vise à créer un lien de confiance entre les producteurs de produits alimentaires et les consommateurs en établissant des circuits courts de production/consommation. Le producteur bénéficie d'une cotisation qui lui permet d'avoir une vision à long terme sur ses revenus. L'acheteur connaît son producteur, peut discuter avec lui de la qualité ou des types de produits mis à disposition.

ANALYSE DE LA VAPEUR (AV)

Méthode de compétitivité, organisée et créatrice, visant la satisfaction du besoin de l'utilisateur, par une démarche spécifique de conception à la fois fonctionnelle, économique et pluridisciplinaire (norme Afnor NF X 50-150)

ANALYSE DE LA VAPEUR (AV)

Démarche qui consiste à rechercher, ordonner, caractériser, hiérarchiser et / ou valoriser les fonctions du produit attendu par l'utilisateur (norme Afnor NF X 50-151).

ARDUINO

Plateforme à micro-contrôleur libre avec une interface de programmation simplifiée. Il interprète (en fonction du code) des informations (issues de capteurs) et pilote des composants (moteurs, actionneurs,...). <http://arduino.com>

ARIST

Au sein des CCI, les ARIST (Agence Régionale d'Information Stratégique et Technologique) accompagnent les PME dans leurs démarches d'innovation et de développement stratégique

ASIT (Advanced Systematic Inventive Thinking)

Issue de TRIZ, ASIT est une méthode de créativité et de recherche de solutions de conception innovante. Elle est applicable à la conception de produits et services innovants. Elle permet de générer rapidement des idées respectant les contraintes d'un problème, et contournant les biais traditionnellement observés.

ATELIER (WORKSHOP)

Un atelier est une session de travail non figée au cours de laquelle les participants sont invités à partager, élaborer des projets, tester des projets innovants, développer de nouvelles idées... sous un format participatif et interactif.

ATELIER DE LANCEMENT (BOOTCAMP)

Dans la culture de l'électronique libre, un atelier de lancement (bootcamp) est un événement au cours duquel les personnes qui le souhaitent sont invitées à participer à la fabrication des machines outils, l'imprimante 3D par exemple.

B

BENCHMARKING - BIDOUILLE / BRICODAGE (HACK) - BIDOUILLABILITÉ (HACKABILITY)

BIG DATA - BLOCKCHAIN - BRAINSTROMING - BREVET - BREVET TRIADIQUE - BRICODAGE

(HACKING) - BRICODEUR (HACKER) - BUG (RAPPORT DE) - BUSINESS PLAN
PLAN DE DÉVELOPPEMENT



BENCHMARKING

En français : référencement, étalonnage.
Démarche qui consiste à comparer son bien, son service, ses pratiques avec les modèles de référence en la matière, afin de les améliorer.

BIDOUILLE/ BRICOLAGE (HACK)

Détournement de fonction(s) et/ou voyage dans le mécanisme d'un objet, d'un programme, d'un lieu, d'une structure...). La traduction en "bidouille" n'est pas la plus pertinente, le mot étant connoté négativement, dans le sens "pas sérieux", d'autres traductions seraient possibles.

BIDOUILLABILITÉ (HACKABILITY)

Perméabilité plus ou moins grande d'un objet, d'une structure à la modification, l'amélioration, le détournement de fonction (par exemple par la simplicité de démontage, la structure interne, l'utilisation de systèmes de fermeture standards, etc...).

BIG DATA

En français : mégadonnées, données massives. Données, structurées ou non, dont le très grand volume requiert des outils d'analyse adaptés (Journal officiel du 22 août 2014).
Le phénomène de « big data » est lié aux nouveaux usages, comme les réseaux sociaux, les vidéos en ligne ou les objets connectés, qui créent des milliards et des milliards d'octets de données chaque jour. Celles-ci ne peuvent plus être stockées, traitées et analysées avec les outils classiques.

BLOCKCHAIN

En français : registre des transactions.
Technologie qui permet de garder la trace d'un ensemble de transactions, de manière décentralisée, sécurisée et transparente, sous forme d'une chaîne de blocs. La blockchain est notamment utilisée pour fiabiliser les monnaies cryptographiques, comme le bitcoin.

BRAINSTROMING

En français : remue-méninges. Technique de groupe destinée à stimuler l'imagination des participants en vue de leur faire produire le maximum d'idées dans le minimum de temps (arrêté du 24 janvier 1983).

BREVET

Titre de propriété qui protège, non seulement l'invention d'un produit ou d'un procédé de toute reproduction, mais également et surtout, les droits de son ou de ses auteurs en cas d'exploitation industrielle. Pour être brevetable, une invention doit être nouvelle, ne pas découler de manière évidente de l'état de la technique et être susceptible d'application industrielle.

BREVET TRIADIQUE

Un brevet appartient à la famille triadique de brevets si et seulement si il a été déposé et enregistré à l'Office européen des brevets (OEB) et à l'Office japonais des brevets (OJB) et s'il a été délivré par l'Office des brevets et des marques des États-Unis (USPTO).



BRICODAGE (HACKING)

Bricolage numérique dans lequel intervient une part de code informatique.

BRICODEUR (HACKER)

Francisation du terme bien connu de hacker que l'on traduit souvent à tort par pirate, terme à connotation péjorative. Le bricodeur est celui qui va essayer d'aller bricoler le code, pour l'améliorer, détourner des usages, etc.

BUG (RAPPORT DE)

Un bug est le terme donné à une erreur trouvée dans un programme informatique ou un logiciel. Le rapport de bug consiste pour l'utilisateur ou le testeur à mentionner ses erreurs auprès des équipes de développement. Le rapport de bugs est fortement institué dans les équipes de développement de logiciel libre car il constitue une formalisation des relations entre les utilisateurs et les programmeurs sur ce cas particulier et permet à la fois un meilleur suivi et une remontée d'information de la base.

BUSINESS PLAN (PLAN DE DÉVELOPPEMENT)

Dossier présentant un projet de création d'entreprise ou décrivant le développement de l'entreprise sur les 3 à 5 ans à venir et démontrant sa viabilité. Document essentiel pour expliquer un projet à un tiers et discuter avec différents partenaires. Il doit être complet, concis, précis, clair, soigné et vendeur.

B





CAHIERS DES CHARGES FONCTIONNEL (CDCF) - CLUSTER - CNC
(COMPUTER NUMERICALCONTROL) -
CODE SOURCE LIBRE (OPEN SOURCE)
CONTREFACON - CROWDFUNDING -





CAHIER DES CHARGES FONCTIONNEL (CDCF)

Le Cahier des Charges Fonctionnel (CDCF) d'un projet est un document par lequel la maîtrise d'ouvrage exprime son besoin pour le projet. Ce besoin doit être formulé en termes de fonctions que le futur utilisateur aura à accomplir, ou que le système devra accomplir pour lui.

CLUSTER

En français : grappe d'entreprises. Réseau d'acteurs économiques, fortement ancrés territorialement, composés, selon les contextes, principalement de très petites entreprises (TPE), de petites et moyennes entreprises (PME), de grandes entreprises et d'acteurs de la formation, de la recherche et de l'innovation (Commissariat général à l'égalité des territoires).

CNC (COMPUTER NUMERICAL CONTROL)

Centre d'usinage à commande numérique, désigne les machines pilotés par un ordinateur, dans un Fablab, abréviation utilisée pour les fraiseuses à commande numérique. .

CODE SOURCE LIBRE (OPEN SOURCE)

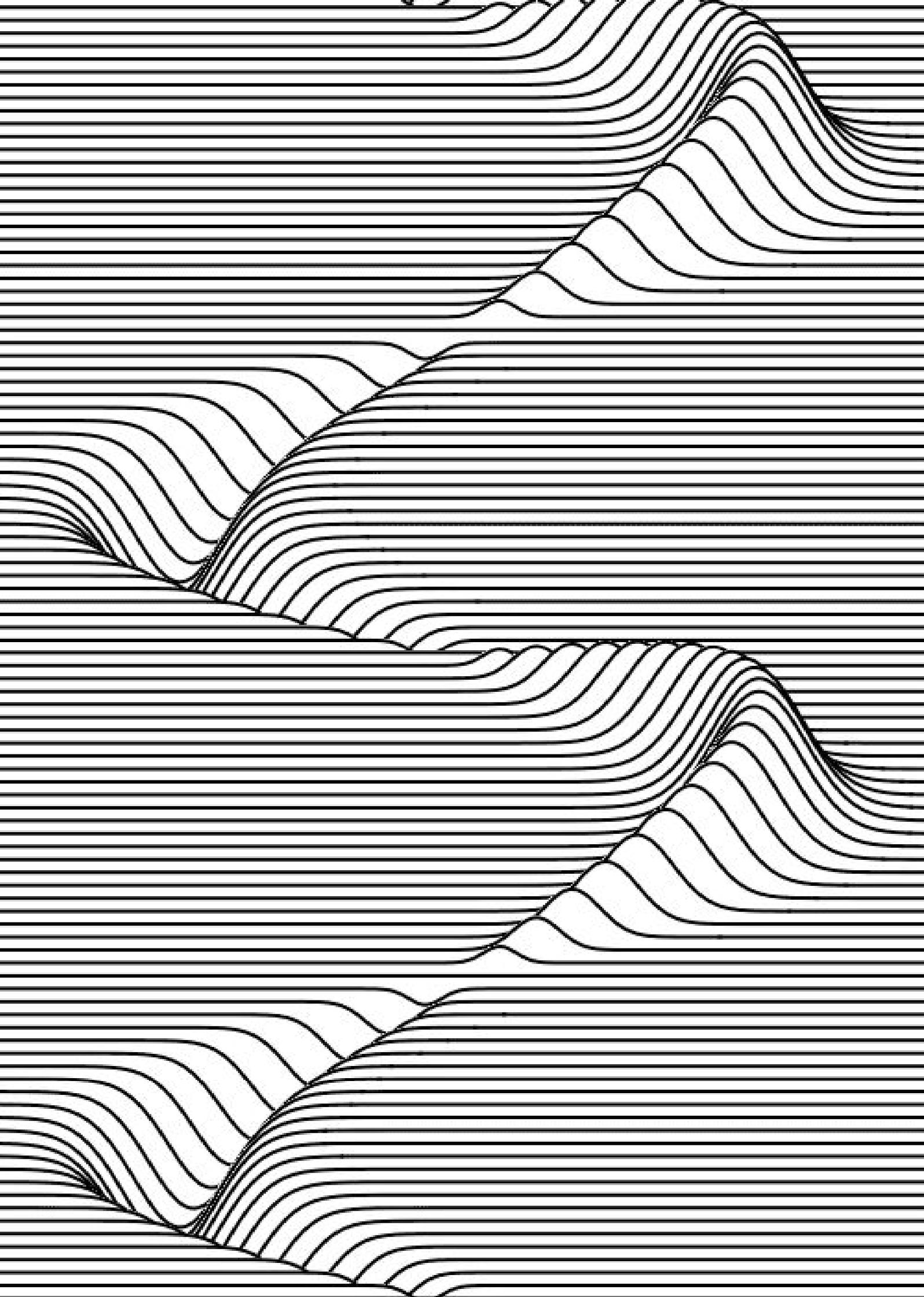
S'applique aux logiciels dont la licence permet la libre redistribution, l'accès au code source et aux travaux dérivés.

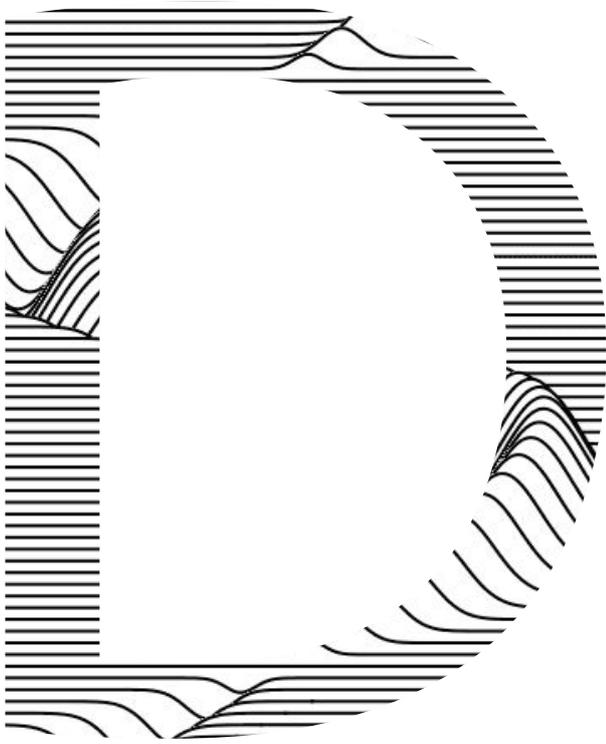
CONTREFAÇON

Se dit de tout acte portant atteinte aux droits conférés par un titre de propriété industrielle ou à un droit d'auteur ou un droit voisin (par exemple, la fabrication, la distribution, la vente et l'offre en vente, l'importation, l'exportation d'un produit contrefait, l'imitation, la reproduction, l'apposition d'une marque contrefaisante etc...). La contrefaçon est également le terme généralement utilisé pour désigner un produit contrefaisant.

CROWDFUNDING

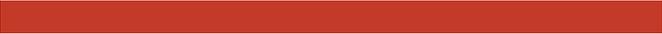
En français : financement participatif. Mode de financement ou d'investissement alternatif, qui privilégie le lien social et de proximité. Généralement un grand nombre d'épargnants apportent chacun des petites sommes qui permettent d'atteindre des montants importants permettant de financer le ou les projets proposés.





DESIGN INDUSTRIEL - DESIGN THINKING -
DESSINS ET MODELES - DISRUPTION - DIY,
DIWO - DO-OCRATIE - DROIT D'AUTEUR -





DESIGN INDUSTRIEL

Le design industriel est une activité créatrice, dont le but est de déterminer les qualités formelles des objets produits industriellement ; par qualités formelles on ne doit pas entendre seulement les caractéristiques extérieures, mais surtout les relations structurelles et fonctionnelles qui font de l'objet une unité cohérente, tant du point de vue du producteur que du consommateur. Le design industriel embrasse tous les aspects de l'environnement humain conditionné par la production industrielle.

DESIGN THINKING

En français : stylisme intégré. Processus de conception centré sur l'humain, qui associe les compétences des créateurs artistiques, des ingénieurs et des spécialistes du marketing (marketing).

DESSINS ET MODELES

Un dessin ou modèle est destiné à protéger l'apparence d'un objet industriel ou artisanal ou d'une partie d'un tel objet, caractérisée par ses lignes, ses contours, ses couleurs, sa forme, sa texture ou ses matériaux. Un dessin ou modèle n'est valable que s'il est nouveau (il n'existe pas déjà un dessin ou modèle identique divulgué au public), s'il a un caractère propre (il produit une impression visuelle d'ensemble différente par rapport à tout dessin ou modèle déjà divulgué) et que ses caractéristiques ne sont pas imposées par sa fonction. Les dessins et modèles peuvent faire l'objet d'un dépôt qui procure au déposant une date certaine de création, donne naissance au droit de priorité et qui une fois enregistré, lui confère un titre de propriété. En vertu de la loi actuelle, ce titre a une durée maximale de 25 ans et donne à son titulaire un droit exclusif d'exploitation et un droit d'agir en contrefaçon.

DISRUPTION

Méthode qui accélère la remise en cause des conventions qui brident la créativité des entreprises. Elle permet de faire émerger les visions nouvelles qui sont à l'origine des grandes innovations (Jean-Marie Dru, président du groupe TBWA\Worldwide, inventeur de la disruption).

DIY, DIWO

Courants de pensée, mouvements significatifs
Do It Yourself (fais le toi même) et Do It With Others (fais le avec les autres).

DO-OCRATIE

Principe de gouvernance qui donne l'avantage à l'action : dans ce système, ce n'est pas le meilleur orateur qui a le pouvoir, mais celui qui fait (le mieux, ou en tout cas en premier). L'objectif est d'encourager la prise d'initiative, et le concret plutôt que la pure discussion.

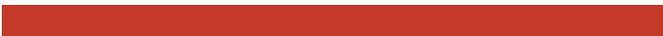
DROIT D'AUTEUR

Droit de propriété intellectuelle dont la durée s'étend jusqu'à 70 ans après la mort de l'auteur et qui s'acquiert sans aucune formalité de dépôt, du seul fait de la création. Il confère des droits patrimoniaux (droit de reproduction et de représentation) et un droit moral (notamment droit au respect de l'oeuvre). Toute création artistique ou littéraire, quel qu'en soit le mérite, peut bénéficier d'une protection au titre du droit d'auteur, si elle est originale. En France, un dessin et modèle bénéficie également d'une protection par droit d'auteur : c'est le principe du « cumul de protection ».





E.C.M - ELECTRONIQUE LIBRE - ENVELOPPE
SOLEAU - ERGONOMIE - ETAT DE L'ART





E.C.M

Espace Culture Multimédia : réseau institutionnel de diffusion de la création numérique.

ELECTRONIQUE LIBRE

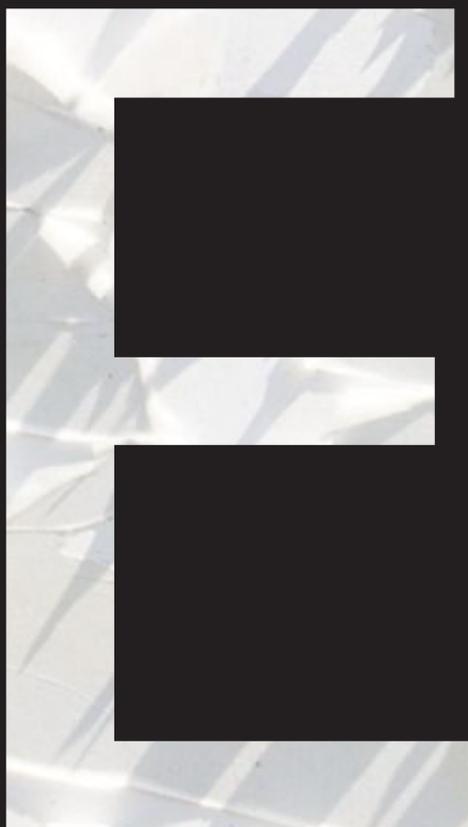
L'électronique libre est le nom que l'on donne au mouvement consistant à innover et fabriquer des objets à partir de technologies (logiciels, langages informatiques) et de matériel libre, développé selon les principes de la culture libre. Le code source et les processus de développement sont reversés à la communauté, afin que chacun puisse se l'approprier, le reproduire et/ou l'améliorer.

ENVELOPPE SOLEAU

Moyen de preuve de création dont les formalités de dépôt à l'Institut national de la propriété industrielle (Inpi) sont peu contraignantes. L'enveloppe Soleau est constituée de deux compartiments : l'un pour vous et l'autre pour l'Inpi. Vous devez donc introduire dans chaque compartiment les éléments que vous souhaitez dater, c'est-à-dire une description (texte) ou une reproduction en deux dimensions (schémas, dessins, photos...) de votre création, en deux exemplaires parfaitement identiques.

ERGONOMIE

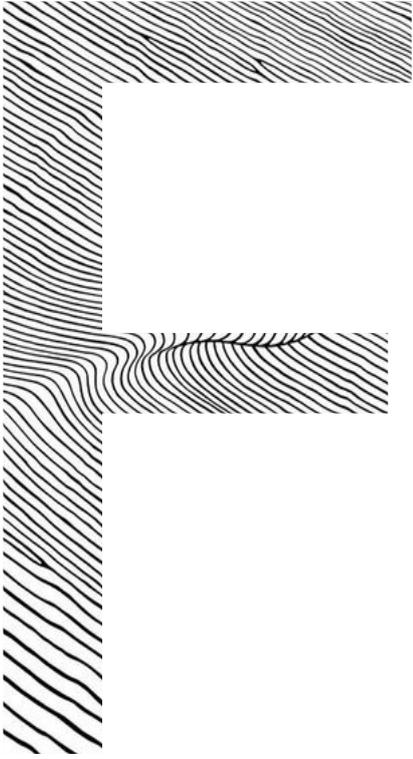
L'ergonomie est la mise en œuvre de l'ensemble des connaissances scientifiques relatives à l'Homme et nécessaires pour concevoir des outils, des machines et des dispositifs qui puissent être utilisés par le plus grand nombre avec le maximum de confort, de sécurité et d'efficacité.



ETAT DE L'ART

Ensemble des connaissances accessibles au début de travaux de recherche et développement (R&D) et utilisables par l'homme de métier, sans qu'il ait besoin de faire preuve d'une activité inventive. Aussi appelé « état des techniques existantes » (instruction fiscale 4 A-3-12 du 21 février 2012).





FAB LABS - FRENCH TECH





FABJAM

Evenement court mêlant différents acteurs du domaine des Fablabs.

FAB LAB

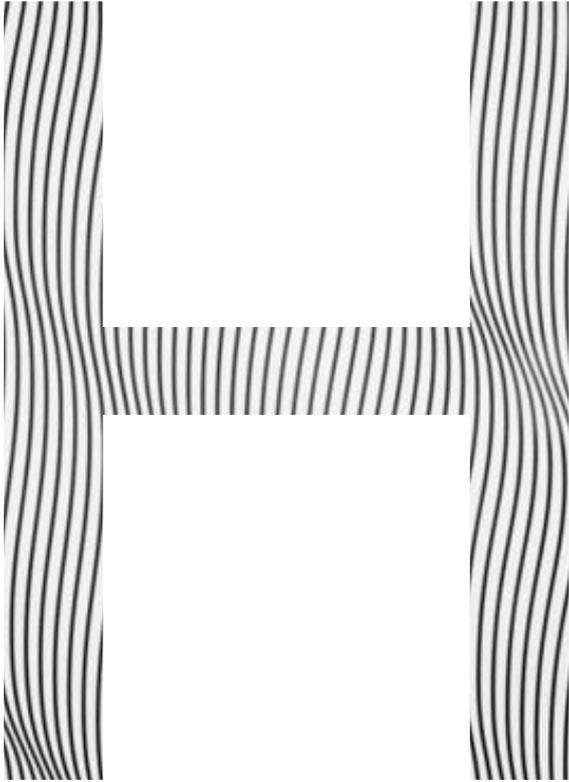
En français : atelier de fabrication. Contraction de l'anglais « fabrication laboratory », littéralement « laboratoire de fabrication ». Atelier partagé et ouvert au public, orienté vers la fabrication numérique. Il met à disposition des outils (ordinateurs, imprimantes 3D, machines-outils...) pour la conception et la réalisation d'objets, afin de passer rapidement de l'idée à la concrétisation.

FRENCH TECH

Ecosystème des start ups françaises, qui regroupe à la fois les entrepreneurs mais aussi les acteurs qui gravitent autour : investisseurs, opérateurs publics, instituts de recherche... Le terme désigne également l'initiative publique au service de ces jeunes pousses, qui entend les fédérer, accélérer leur développement et les promouvoir à l'international.







HACKTIVISM - HACKER - HORIZON 2020





HACKERSPACE NYC RESISTOR

Espace de hacking collaboratif historique et pionnier installé à Brooklyn en 2008. Le lieu se revendique dès le début comme ouvert à tous mais soumis à cotisation (participation à l'achat de matériel...)

HACKERSPACE, HACKLAB

Laboratoires ou espaces communautaires et/ ou associatifs dédiés à la manipulation, modification et production d'objets technologiques.

HACKTIVISME

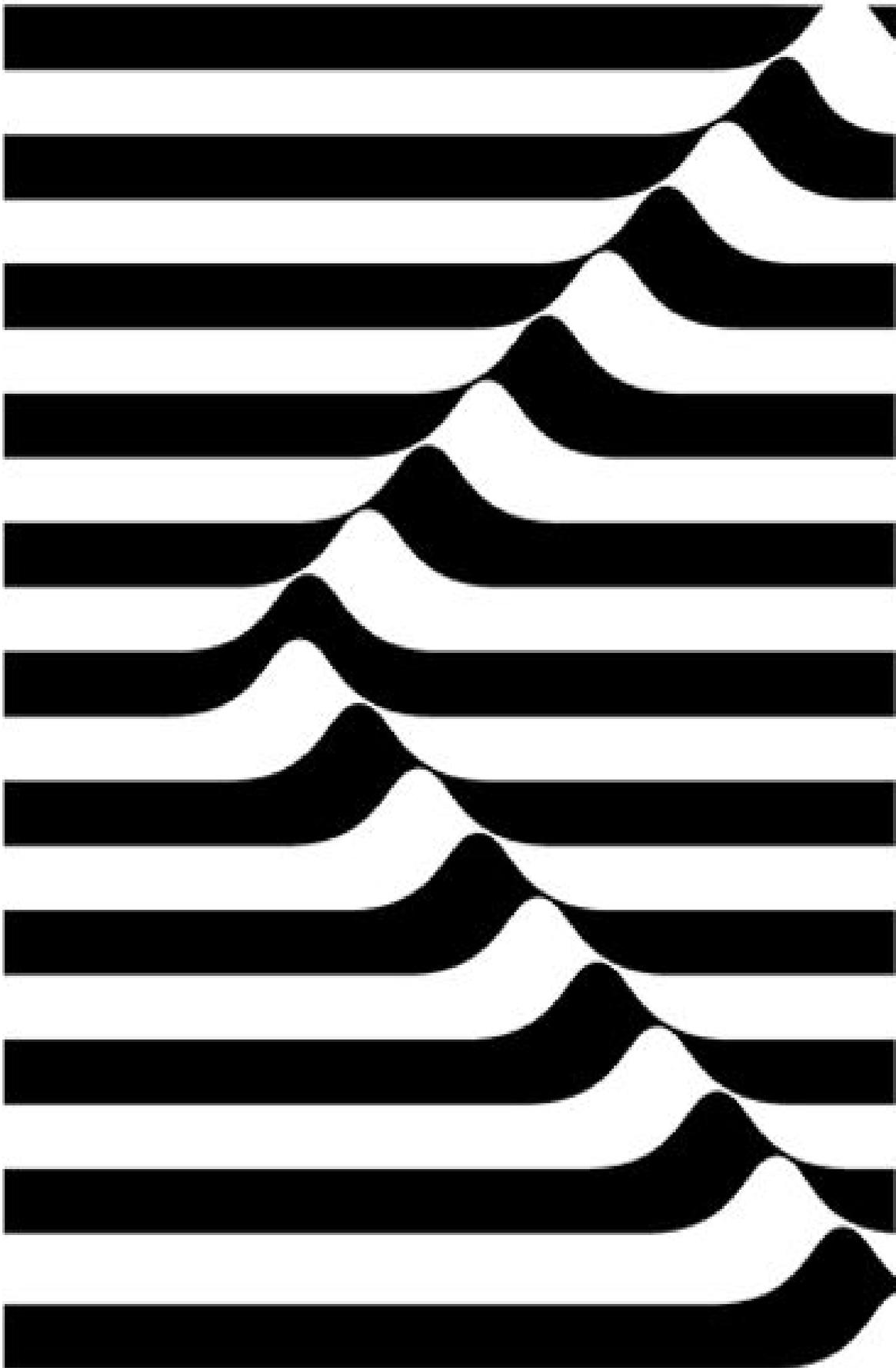
Contraction des termes Hacker et activisme, l'hacktivism conçoit l'engagement des savoirs-faire techniques comme geste politique, dans le but d'impacter la société ou de la faire évoluer.

HACKER

Individu curieux, qui cherche à comprendre pour éventuellement détourner la technologie et l'utiliser de façon créative, originale. A ne pas confondre avec le terme cracker, qui pour le coup correspond mieux à l'image traditionnelle dans la société associée à hacker

HONRIZON 2000

Horizon 2020 est le programme de financement de la recherche et de l'innovation de l'Union européenne pour la période 2014-2020. Il s'articule autour de trois grandes priorités : l'excellence scientifique, la primauté industrielle et les défis sociétaux. Il est doté de 79 milliards d'euros. Horizon 2020 finance essentiellement des projets collaboratifs de recherche et d'innovation, mais certains instruments peuvent également soutenir des acteurs individuels. Les bénéficiaires sont sélectionnés sur la base d'appels à propositions annuels pour la plus grande partie du programme.





IMPRIMANTE 3D - INCUBATEUR -
INNOVATION - INNOVATION RADICALE
INNOVATION DE RUPTURE - INNOVATION
INCRÊMENTALE (OU MINEUR)
INNOVATION OUVERTE
(OPEN INNOVATION) - I
NTELLIGENCE ARTIFICIELLE (IA) - IRC



IMPRIMANTE 3D

Machine permettant l'impression tridimensionnelle (en 3D) à partir d'un fichier informatique représentant l'objet à réaliser. L'imprimante découpe l'objet en tranche et le reproduit en déposant et solidifiant de la matière couche par couche, jusqu'à « élever » la pièce terminée. Cette technique permet le prototype rapide d'objet en plastique ou en cire, sans avoir recours à des processus industriels. La Maker-Bot est un modèle déposé de l'imprimante 3D.

INCUBATEUR

Structure d'accompagnement de porteurs de projets de création d'entreprises. En mettant à leur disposition les compétences et les outils indispensables au bon démarrage et au développement d'une entreprise innovante, l'incubateur va leur permettre de concrétiser leur idée ou leur projet en une entreprise structurée et viable.

INNOVATION

Ensemble des démarches scientifiques, technologiques, organisationnelles, financières et commerciales qui aboutissent, ou sont censées aboutir, à la réalisation de produits ou procédés technologiquement nouveaux ou améliorés (Manuel d'Oslo - OCDE).

INNOVATION RADICALE

Changement radical de la pratique actuelle qui introduit quelque chose de nouveau au monde ou d'en créer une nouvelle
Exemple : Internet

INNOVATION DE RUPTURE

Nouvelle technologie qui a le potentiel de rendre la pratique actuelle obsolète ou d'en créer une nouvelle

Exemple : Le passage du disque vinyle au compact disc (CD) est une innovation de rupture (passage du son analogique au son numérique).

INVENTION INCRÉMENTAL (OU MINEUR)

L'Innovation incrémentale est un processus d'amélioration s'appuyant sur une même technologie de base.

INNOVATION OUVERTE (OPEN INNOVATION)

Mode d'innovation basé sur le partage, la collaboration et la sérendipité.

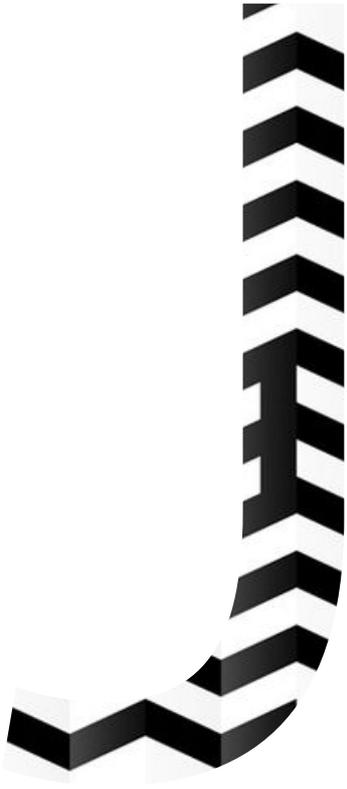
INTELLIGENCE ARTIFICIELLE (IA)

Machine ou logiciel capable de simuler un comportement intelligent.

IRC

Messagerie instantanée nommée Internet Relay Chat : Système de dialogue textuel en direct (chat) avec des espaces (salons) de discussions par thématique. Un des principaux serveurs est <http://freenode.net/>. De nombreux logiciels permettent d'utiliser IRC, par exemple irssi ou pidgin.





JET (JEUNE ENTREPRISE INNOVANTE)
JEU (JEUNE ENTREPRISE UNIVERSITAIRE)





JEI (JEUNE ENTREPRISE INNOVANTE)

Les entreprises peuvent prétendre à ce statut mis en place par la loi de finances pour 2004 si elles répondent à cinq conditions :

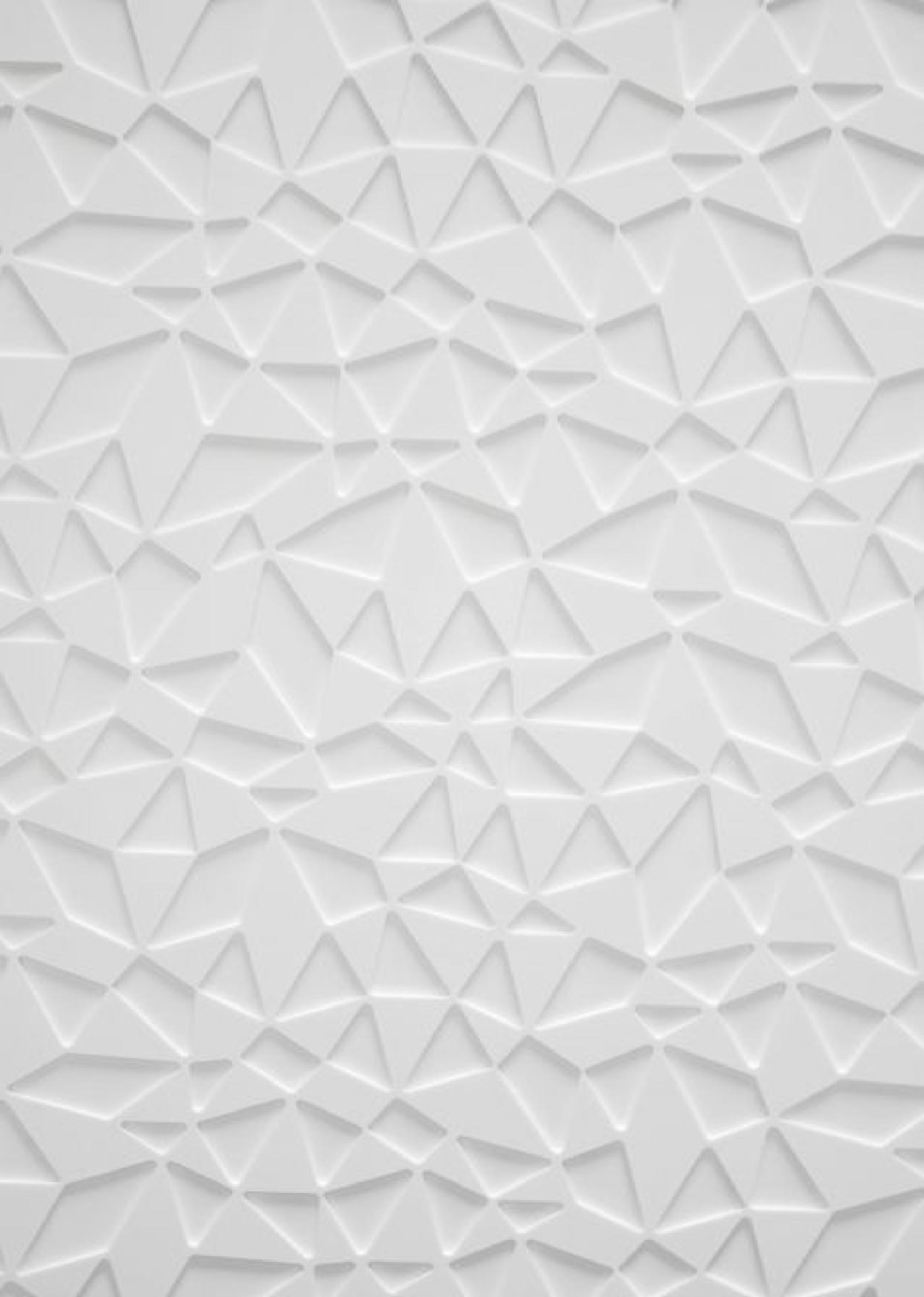
- Être une PME au sens de l'UE (moins de 250 personnes et CA < 50 M€ ou total de bilan < 40 M€)
- Avoir moins de huit ans
- Avoir un volume de dépenses de recherche ≥ 15 % des charges fiscalement déductibles
- Être indépendante au sens de l'article 44 sexies du Code général des impôts
- Ne pas avoir été créée dans le cadre d'une concentration, d'une restructuration, d'une extension d'activité préexistante ou d'une reprise d'une telle activité.

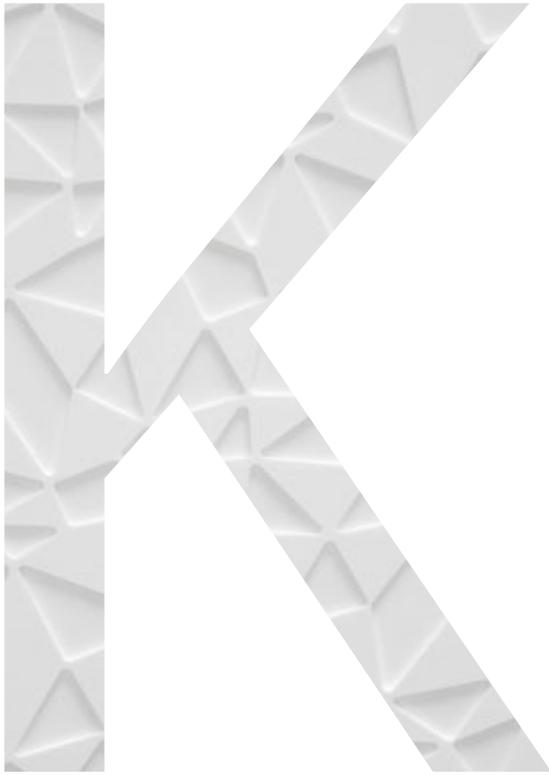
JEU (JEUNE ENTREPRISE UNIVERSITAIRE)

Pour prétendre au statut de jeune entreprise universitaire, une entreprise doit répondre aux cinq conditions requises pour le statut de JEI ainsi qu'aux deux conditions suivantes :

- être dirigée ou détenue directement à hauteur de 10 % au moins de son capital, seuls ou conjointement, par des étudiants ou des personnes titulaires depuis moins de 5 ans d'un master ou d'un doctorat ou par des personnes affectées à des activités d'enseignements ou de recherche.
- avoir pour activité principale la valorisation de travaux de recherche auxquels les dirigeants ou les associés ont participé, au cours de leur scolarité ou dans l'exercice de leurs fonctions au sein d'un établissement d'enseignement supérieur habilité à délivrer un diplôme conférant au moins le grade de master.







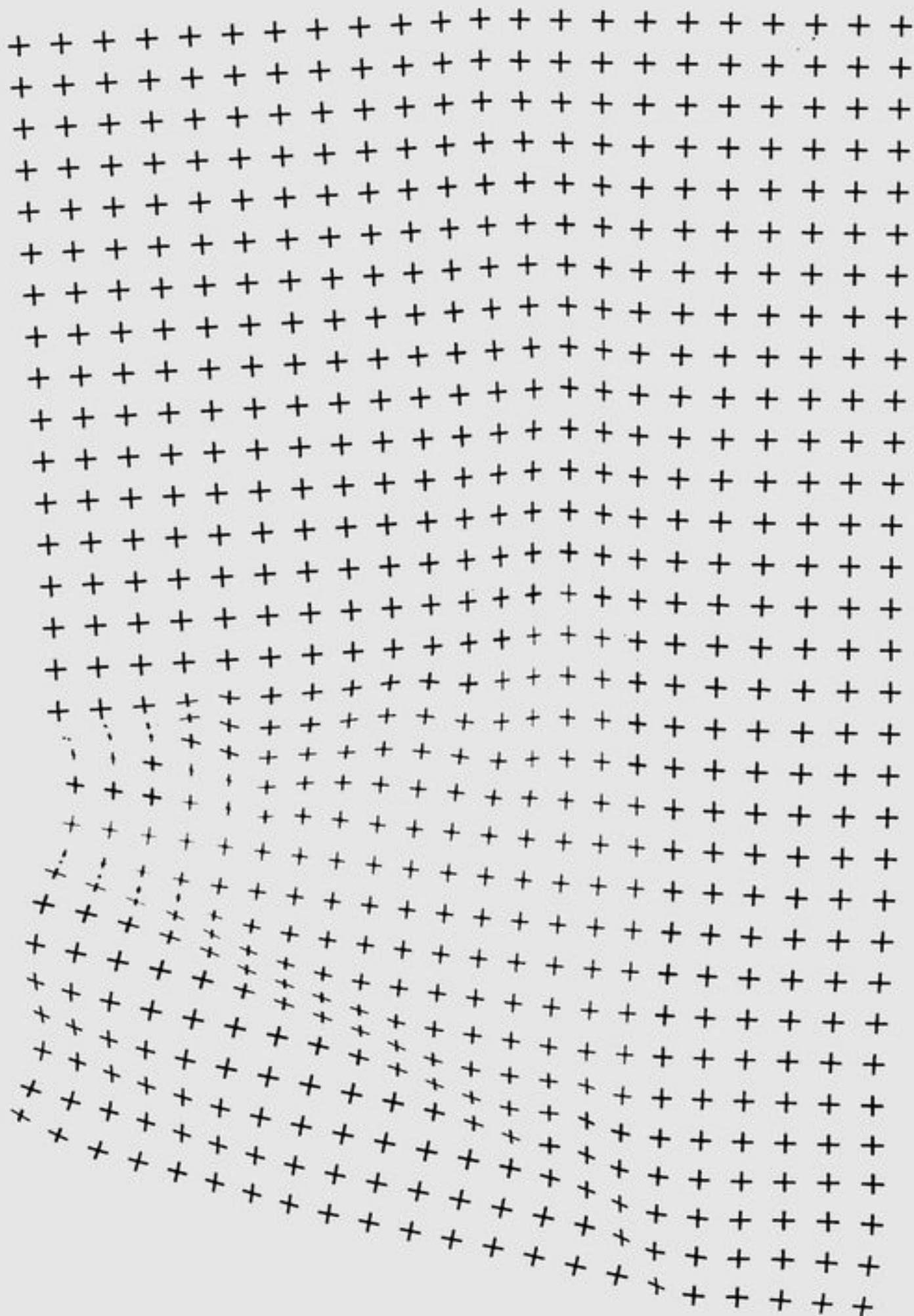
KWONLEGDE MANAGEMENT

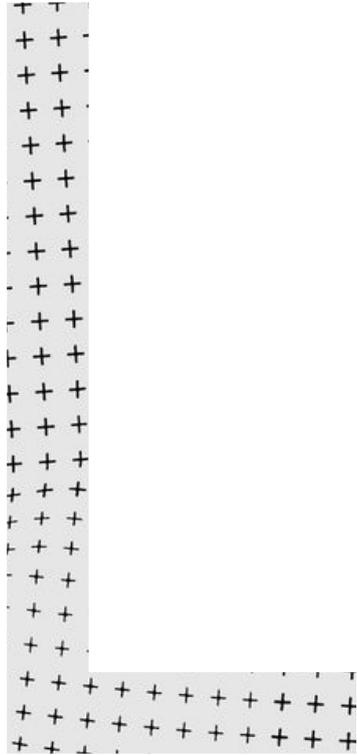


KNOWLEDGE

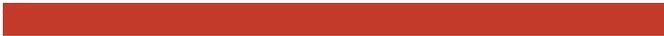
En français : gestion du savoir. Ensemble des méthodes permettant de gérer et partager le capital intellectuel de l'entreprise : données physiques appartenant à l'entreprise, mais aussi connaissances et savoir-faire des salariés.







LIBÉRATION - LICENCE - LIVING LAB
LOI SUR L'INNOVATION ET LA RECHERCHE





LIBÉRATION

Mot-valise associant liber- (origine des mots « livre » et « libre ») et -athon (de « marathon ») désignant la méthodologie développée par Floss Manuals francophone pour écrire un livre collaboratif en un temps restreint.

LICENCE

Droit d'utilisation (ou d'exploitation) d'un titre de propriété industrielle concédé par le titulaire à un tiers dénommé « licencié », en général en contrepartie de redevances. Le concédant reste propriétaire du titre. La licence peut être exclusive (licencié unique) ou non exclusive, et doit être concédée pour une durée déterminée (souvent renouvelable). Elle peut être accompagnée d'une communication de savoir-faire et/ou d'une assistance technique. Pour être opposable aux tiers, elle doit faire d'objet d'une inscription administrative sur le Registre National correspondant tenu par l'INPI.

LIVING LAB

En français : recherche ouverte en innovation. Ecosystème d'innovation ouverte, axé sur l'utilisateur, qui intègre des processus de recherche et d'innovation concomitants dans un partenariat public-privé (Commission

LOI SUR L'INNOVATION ET LA RECHERCHE

La loi n°99-587 sur l'innovation et la recherche du 12 juillet 1999 avait pour objet de favoriser le transfert de technologies de la recherche publique vers le secteur économique et la création d'entreprises innovantes (cette loi a fait l'objet d'une codification aux articles L413-1 et suivants du Code de la Recherche). La loi comporte 4 volets :

- La mobilité des hommes et des femmes de la recherche vers l'entreprise
- Les collaborations entre la recherche publique et les entreprises
- Le cadre fiscal pour les entreprises innovantes
- Le cadre juridique pour les entreprises innovantes





MACHINE LEARNING - MAKER - MAKERBOT
MAKERSPACE - MAINFRAME - MARQUE
MATÉRIEL LIBRE (OPEN HARDWARE)
MEDLALAB - MIND MAPPING - MODULE
(SCHELD)
MODULE DÉDIÉ (BREAKOUT) - MOOC



MACHINE LEARNING

En français : apprentissage automatique. Processus qui permet à un ordinateur ou une intelligence artificielle d'apprendre de son expérience ou par l'analyse d'exemples, plutôt que par le biais d'une programmation spécifique. Cet apprentissage automatique a notamment été utilisé pour AlphaGo, le programme informatique qui a battu en mars 2016 le champion sud-coréen du jeu de go, Lee Sedol.

MAKER

Proche du hacker, sans la réputation sulfureuse, le maker est celui qui construit, qui bidouille.

MAKERBOT

Compagnie commercialisant des imprimantes 3D, peuplée de beaucoup plus de communicants que d'ingénieurs.

MAKERSPACE

Similaire au hackerspace, mais centré sur les makers.

MAINFRAME

Un principe d'architecture informatique où un ordinateur puissant centralise les données et les traitements d'un système d'information.

MARQUE

Tout signe distinctif susceptible de représentation graphique, qui, apposé sur un produit ou accompagnant un service, permet de l'identifier et de le distinguer des produits et services provenant d'une autre entreprise.

La marque doit répondre à certaines conditions de fond, à savoir qu'elle ne doit pas être constituée d'une appellation ou d'un autre élément graphique générique, usuel ou trompeur, contraire à l'ordre public ou aux bonnes moeurs, ni même porter atteinte à un signe protégé en vertu de conventions internationales. Par ailleurs, elle ne doit pas porter atteinte à un droit antérieur. Il est donc utile d'effectuer des recherches d'antériorités préalables sérieuses, notamment parmi les marques et les noms de sociétés. En France, comme dans la plupart des pays, le droit à la marque naît de son enregistrement et ses effets sont rétroactifs à la date de dépôt ou de priorité.

MATÉRIEL LIBRE (HARDWARE)

Matériel contenant l'électronique développé selon les principes de la culture libre.

MEDIALAB

Laboratoire orienté vers les (nouveaux) usages des media.



MINDMAPPING

En français : cartographie heuristique, cartographie cognitive. Représentation sous forme graphique d'un cheminement de pensée, qui permet de mettre en valeur les liens entre les idées et de les structurer.

MODULE (SHIELD)

Un module est une plaque destinée à regrouper des composants électroniques. En électronique libre, les modules peuvent venir se brancher sur la plaque Arduino (par exemple), afin d'y ajouter des nouvelles fonctionnalités (capteurs, etc...).

MODULE DÉDIÉ (BREAKOUT)

Les modules dédiés sont des composants électroniques dédiés à un (ou plusieurs) usages, tel des capteurs bluetooth, infrarouge, de température, de son, etc. Ces modules sont vendus "prêt à l'emploi", il suffit ensuite de leur fixer des pattes pour les connecter à une plaque de prototypage, avec ou sans soudure, ou à un module (shield).

MOOC

En français : cours en ligne ouvert à tous. Acronyme de l'anglais « Massive Open Online Course ». Formation ouverte à tous, dispensée via Internet par des établissements d'enseignement, des entreprises, des organismes ou des particuliers, qui offre à chacun la possibilité d'évaluer ses connaissances et peut déboucher sur une certification (Journal officiel du 21 septembre







OBSOLESCENCE PROGRAMMÉE
OPEN DATE - OPEN SOURCE (HARD WARE)
OPEN-WASHING



OBSOLESCENCE PROGRAMMÉE

Technique supposée de l'industrie qui consiste à prévoir, dès les phases de conception, la durée de vie d'un produit, avec l'objectif secret de la restreindre à une durée compatible avec les objectifs de rentabilité de l'entreprise, qui peut lorsque le produit tombe prématurément en panne ou devient désuet, de vendre de nouveaux produits. On peut remarquer que souvent, la conception qui apparaît a posteriori comme déficiente (voire parfois louche, car une panne survient de façon jugée trop rapide), résulte en réalité d'impératifs économiques, poussant à la réalisation d'économies y compris à la marge ou de façon peu raisonnable, potentiellement sur des composants critiques (pas nécessairement chers), pour en sélectionner la version tout juste suffisante pour répondre au cahier des charges et au positionnement stratégique du produit, qui lui résulte tant des choix des consommateurs que des stratégies des concepteurs et fabricants.

OPEN DATA

En français : données ouvertes. Données qu'un organisme met à la disposition de tous, sous forme de fichiers numériques afin de permettre leur réutilisation (Journal officiel du 3 mai 2014).

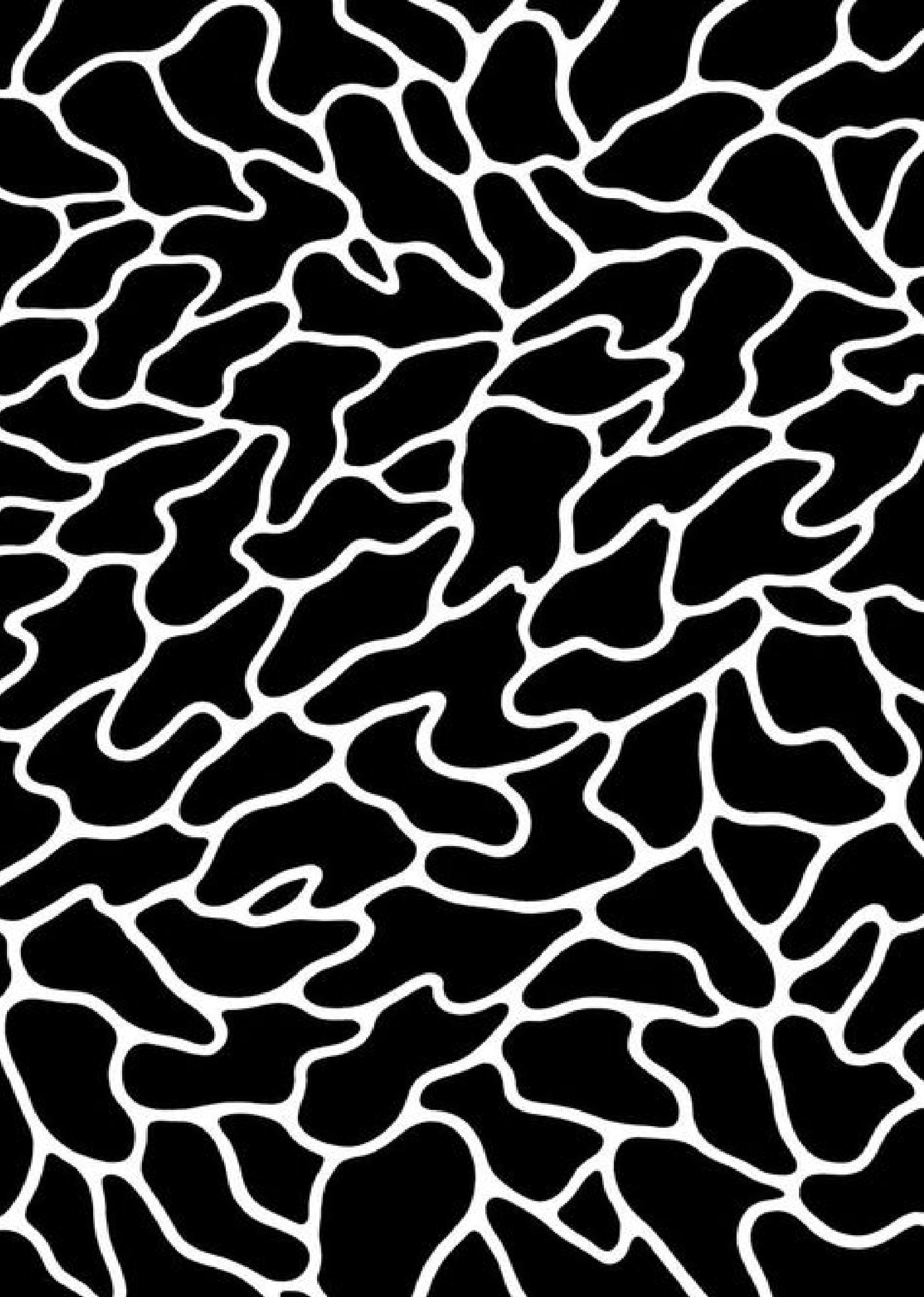
OPEN SOURCE (HARDWARE)

Création ou Logiciel dont le code ou les plans de fabrications sont ouverts à la consultation et à l'utilisation à titre privé. Dans le monde du logiciel, l'open source n'est pas nécessairement libre, par contre la fondation pour l'open source hardware (le matériel open source) stipule que les projets open source hardware doivent être libres.



OPEN WASHING

Terme construit de la même manière que green-washing : pratique qui consiste à récupérer les valeurs (et l'image positive qui en résulte) du mouvement du libre, sans pour autant pratiquer ni même partager ces valeurs.





PATENT POOL - PEPINIERE D'ENTREPRISE
PHREAKING - PLAQUE DE PROTOTYPAGE
(PROTOBOARD) - PLATINE LABDEC -
SANS SOUDURE (BREADBORD/PROTO-
BOARD/PLUGBOARD)
PLAQUE DE PROTOTYPAGE
AVEC SOUDURES (PERFBOARD/...)
PÔLE D'EXCELLENCE
PÔLE DE COMPÉTITIVITÉ
PROPOSITION D'INVESTISSEMENT
OU « TERM SHEET »
PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE (PI)
PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE (PI)
PROSPECTIVE



PATENT POOL

En français : communauté de brevets.
Mécanisme qui permet à plusieurs sociétés ou organisations de mettre en commun des brevets nécessaires et suffisants à la mise en œuvre d'une technologie donnée dans l'objectif de les licencier conjointement. Les brevets mis dans le « pool » sont licenciés à chacune des sociétés membres, ce qui leur permet d'implémenter la technologie concernée (CCI France).

PÊPINIERE D'ENTREPRISE

Structure qui accueille, héberge et accompagne les créateurs d'entreprise pendant leurs premières années d'activité. En plus d'un loyer réduit, les entrepreneurs bénéficient de services mutualisés à des prix compétitifs : standard téléphonique, accès à Internet, salles de réunion...

PHREAKING

Pratique du hack (c'est à dire du détournement) dans le domaine de la téléphonie (Phone hacking). Pratique principalement historique, même si certains groupes s'intéressent encore aujourd'hui à cette thématique.

PLAQUE DE PROTOTYPAGE (PROTOBOARD)

Les plaques de prototypage sont des outils permettant de créer des circuits électronique en phase de création de projet. On trouve de nombreux modèles sur le marché, portant de nombreux noms. On peut néanmoins les classer en deux grandes catégories :

PLATINE LABDEC - SANS SOUDURES (BREADBOARD/ PROTOBOARD/ PLUGBOARD)

Module prenant la forme d'un circuit câblé dans un format utilisable pour le prototypage sans soudure. Les plaques de prototypage permettent à la manière des legos de "construire avec les mains" un objet électronique, le tester pas à pas avant de lui donner sa forme définitive, en soudant réellement les éléments.

PLAQUE DE PROTOTYPAGE AVEC SOUDURES (PERFBOARD/...)

Plaque pré-perforée à intervalles réguliers suivant une grille, permettant le prototypage rapide en soudant ou en "wrappant" les composants électroniques. L'arrière de la plaque, maillé d'une pellicule de cuivre, est destiné à "accueillir" la soudure, il suffit ensuite de gratter le cuivre là où l'on souhaite que la connection ne passe pas.



PÔLE D'EXCELLENCE

Les pôles d'excellence désignent une concentration de spécialistes de la recherche scientifique de niveau mondial ayant acquis une visibilité « géographique ». Idéalement, plus que par leur visibilité, les pôles d'excellence se caractérisent par les synergies entre chercheurs et entre ceux-ci et l'enseignement.

PÔLE DE COMPÉTITIVITÉ

Rassemblement d'entreprises, de laboratoires de recherche et d'établissements de formation, sur un territoire identifié et sur une thématique ciblée, qui a vocation à soutenir l'innovation. Il favorise le développement de projets collaboratifs de R&D particulièrement innovants.

PROPOSITION D'INVESTISSEMENT OU «TERM SHEET»

C'est une proposition d'investissement d'un investisseur en capital, elle indique le montant envisagé et les conditions de l'investissement.

PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE (PI)

La propriété intellectuelle est une notion juridique dont le périmètre est vaste et le contenu hétérogène : elle intéresse des réalisations aussi diverses que des inventions, des logiciels, des créations littéraires et artistiques, des obtentions végétales, des marques, etc. Le point commun à tous ces éléments est qu'ils sont tous protégés par un droit exclusif, conférant à leur titulaire le pouvoir d'en contrôler l'accès, l'usage et l'exploitation. L'objectif du législateur, en accordant ces droits exclusifs, varie suivant la nature des éléments protégés, mais l'idée d'une récompense du titulaire est toujours présente. Selon les cas, la reconnaissance d'un droit exclusif se justifie par un acte de création (cas des oeuvres de l'esprit), par un enrichissement de l'état de la technique, une innovation (cas des inventions), par un investissement (cas des bases de données), ou encore parce qu'il contribue au bon fonctionnement du commerce et de la concurrence (cas des signes distinctifs).

Le droit de la propriété intellectuelle est organisé en deux grandes branches : la propriété littéraire et artistique (ou droit d'auteur) d'une part, la propriété industrielle d'autre part. Ces deux grandes branches comportent elles-mêmes des ramifications.



PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE (PI)

La propriété industrielle concerne les brevets, marques, dessins et modèles, topographies des produits semi-conducteurs, les nantissements de logiciels, et les certificats d'obtention végétale. Mais aussi les dénominations sociales, les noms commerciaux et les enseignes, les appellations d'origine et indications géographiques. (Source : INPI)

PROSPECTIVE

La prospective, c'est l'art de fonder la décision non sur le prolongement des données du passé, mais sur les hypothèses qu'on peut légitimement faire quant à l'avenir. (Source : E. Pisani)

On peut distinguer :

- Prospective exploratoire : exercice prospectif qui vise à explorer les futurs possibles, à partir d'une analyse du passé (rétrospective) pour repérer les tendances lourdes d'évolution et d'une analyse du présent pour identifier les facteurs de changement.
- Prospective normative : exercice de prospective qui vise à définir le cheminement permettant d'atteindre un objectif à venir voulu, soit à partir du présent vers le futur, soit à partir du futur vers le présent.
- Prospective stratégique : l'anticipation mise au service de l'action stratégique et du projet.
- Prospective territoriale : déclinaison de l'une ou de l'autre des formes précédentes de prospective, appliquée à l'avenir d'un territoire.







RÉALITÉ AUGMENTÉE -REPRAP - RÉSEAU



RÉALITÉ AUGMENTÉE

Méthode permettant d'incruster sur une image vidéo de la réalité des éléments virtuels (graphiques ou textuels), en 2D ou 3D, en temps réel.

REPRAP

Imprimante 3D autorépliquante couramment fabriquée dans les Fablabs.
Consultez le site Reprap.org et le livre RepRap sur Floss Manuals pour en savoir plus.

RÉSEAU

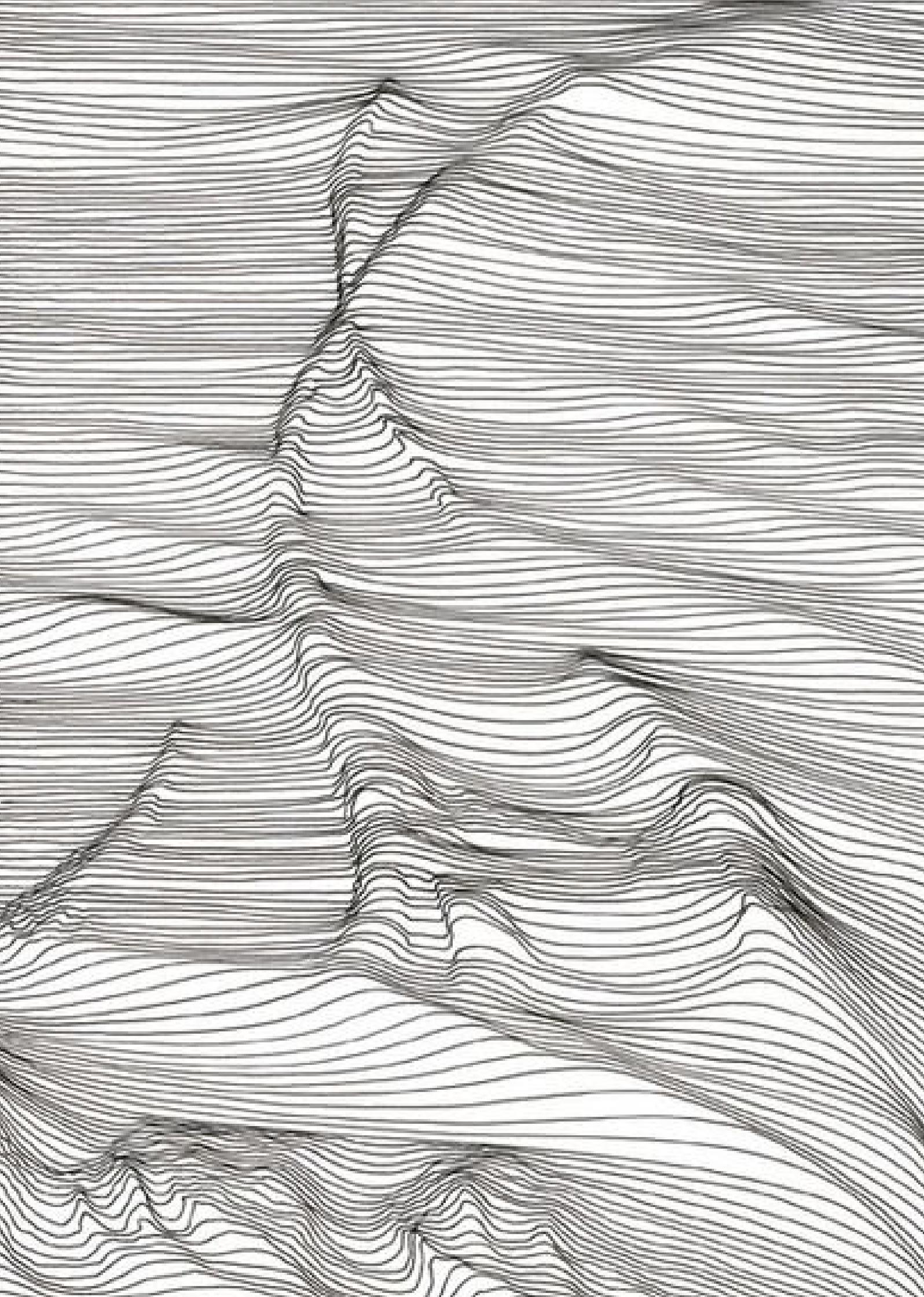
Ensemble d'acteurs en relation les uns avec les autres. Sans nécessairement être le reflet d'une forme d'organisation hiérarchisée, ces liens expriment l'existence d'objectifs communs (mutualisation de problématiques individuelles) et rendent possible l'échange d'informations entre les membres.

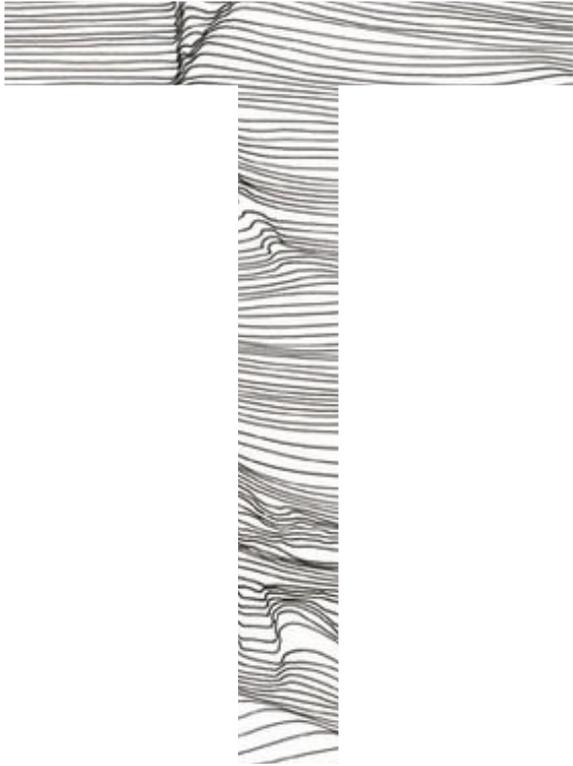
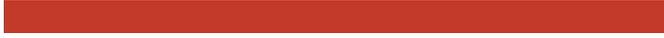






SÊRENDIPITÊ - SCOP -SIGNAUX FAIBLE
SOURCER - SPIN OFF - START UP
START UP HARDWARE - SYNECTIQUE





TRAVAUX EN COURS (WORK IN PROGRESS)







W

WIKI - WRAPPING

