

- BONUS -

Bien plus qu'un simple anglicisme, le terme « digital » est révélateur à lui seul d'une profonde révolution - y compris du BTP. Adopté de manière planétaire par toutes les langues, il constitue une porte ouverte vers un monde nouveau caractérisé par ses propres pratiques, ses métiers et... ses mots !

Jargon, sigles, acronymes, néologismes : **parlez-vous ou non digital ?** Comme toutes les industries tendent vers une digitalisation profonde de leurs activités, il semble indispensable que l'on maîtrise tous de près ou de loin ce vocabulaire bien spécifique, au risque de nous sentir un peu... dépassé ! Pour les novices, comme les plus expérimentés, découvrez la liste de vocabulaire indispensable.

Connaissances secteur

- **GAF**A : Google Apple Facebook Amazon. La génération de géants américains, qui pèsent plus lourd que l'ensemble des entreprises cotées au CAC 40 français ! Même si ces acteurs restent très puissants, on parle beaucoup aujourd'hui des **NATU** : Netflix, Airbnb, Tesla et Uber. Ce sont les grandes entreprises emblématiques de la disruption numérique.
- **Levée de fonds** : Terme beaucoup employé dans l'écosystème digital car la nature très innovante de ce secteur mène à la création de nombreuses startups. Pour continuer à croître, elles peuvent « lever des fonds », c'est-à-dire bénéficier de la confiance d'investisseurs qui les financent et participent à leur processus de décision. Ces levées de fonds sont classées en Séries : du Seed à la série A en allant jusqu'à la Série C.
- **Big data** : Littéralement "les grosses données". L'arrivée de nouvelles technologies est corrélée à la hausse du nombre de données. Chaque action (paiement en ligne, recherches sur Internet...) en génère, ce qui constitue un volume très important d'informations digitales. Le Big data comprend les 3 V « Volume, Variété, Vélocité ». C'est surtout le traitement de cette donnée qui compte et pourrait ouvrir des potentialités immenses, dans tous les secteurs. Le MIT l'a d'ailleurs défini comme le grand défi de la décennie 2010-2020.

- **Incubateur** : Terme que vous entendrez beaucoup parmi les « startupeurs ». L'incubateur est une structure qui accompagne, conseille, aide les très jeunes entreprises à se créer.
- **Ubérisation** : Néologisme créé en décembre 2014 par Maurice Lévy, PDG de Publicis, lors d'une interview accordée au Financial Times « Tout le monde a peur de se faire ubériser ». Il faisait alors référence à la révolution Uber dans le secteur des VTCs. Ce terme s'applique maintenant à tout bouleversement des codes, qui permet à un nouvel acteur d'amener les acteurs traditionnels à s'adapter à lui.
- **Licorne** : Expression inventée par Aileen Lee en 2013 et désignant toute startup non cotée en Bourse, valorisée à plus d'un milliard de dollars. Exemples : Airbnb, Snapchat, Uber, Dropbox, SpaceX, Pinterest, et les rares françaises : BlaBlaCar et OVH.
- **CM** : Community Manager « gestionnaire de communautés ». Il désigne ce nouveau métier digital consistant à animer, fédérer une communauté d'internautes pour une entreprise, une marque etc. sur les réseaux sociaux.
- **Crowdfunding** : Financement participatif. Les plateformes de crowdfunding (KissKissBankBank, Ulule, Kickstarter...) permettent à chacun de contribuer financièrement à un projet en partant du constat simple que « l'union fait la force ! ». Un des premiers projets à avoir été financé comme cela fut... la Statue de la Liberté ! Mais à l'ère du digital, ce sont les groupes de musique qui ont commencé à utiliser le crowdfunding pour financer leurs albums.
- **Scalabilité** : Terme emprunté à la technologie par les startups. Il désigne leur capacité de croissance, de passage de l'état startup à la multinationale, et valide donc la pertinence de leur Business Model. On dit qu'une startup est scalable si elle peut multiplier son volume d'affaires par 15 en restant rentable.
- **Millenials** : Génération Y (qui suit la Génération X). Les dates varient mais la période la plus communément admise est celle définie par Howe & Strauss : les Millenials rassemblent toute personne née en 1982 et 2004. C'est la première génération à avoir grandi avec Internet et pour laquelle la technologie est innée.
- **Open Innovation**. Tendence globale de collaboration et de partage en vue du développement de l'innovation. Elle a été mise à l'honneur au salon VivaTechnology (juin 2016 – Paris), lors duquel Axelle Lemaire (Secrétaire d'Etat chargée du Numérique et de l'Innovation) a ouvert le

2e Forum pour l'Innovation Ouverte. Une Alliance pour l'Open Innovation a même été créée début 2016 et rassemble 53 entreprises, sociétés du CAC 40 ou acteurs FinTech.

- **Growth Hacking.** Basé sur le modèle de Dave McClure AARRR (Acquisition, Activation, Retention, Revenue, Referral), le Growth Hacking est un ensemble de techniques innovantes visant à développer rapidement la croissance d'une startup, parfois même gratuitement. Poste phare du moment, les Growth Hackers sont des personnes ingénieuses, maîtrisant très bien les chiffres et ayant une forte curiosité d'esprit sur les nouveaux outils et la veille.

Les exemples les plus connus de « Growth Hacks » sont : l'obligation instaurée par Facebook de télécharger l'application pour pouvoir utiliser Messenger sur mobile, le « PS : I love u » mis en place par Timothy Draper d'Hotmail en 1996 à la fin de chaque email pour booster les nouveaux inscrits, ou encore la diffusion par AirBNB de ses offres sur Craigslist pour se faire connaître.

- **Blockchain.** S'il y a bien un terme à comprendre, c'est celui-là ! Souvent comparée à la révolution induite par Internet il y a quelques années, la Blockchain pourrait totalement changer la manière dont les échanges se font grâce au digital. C'est une sorte de base de données nouvelle génération : un réseau très sécurisé qui engloberait toutes les données (historique des échanges entre les utilisateurs), serait accessible à tous, sans pour autant n'appartenir à personne. Les « tiers de confiance » (banque, notaires etc) disparaîtraient alors au profit de ce gigantesque registre, qui pourrait être consultable en permanence, par tout le monde, pour justifier une action individuelle ou obtenir un conseil. Pour mieux comprendre, voici un des exemples les plus didactiques :

https://www.elcurator.net/articles/5c4a9997-la-blockchain-expliquee-a-un-enfant-de-5-ans?referrer=feed&utm_source=Sociallymap&utm_medium=Sociallymap&utm_campaign=Sociallymap

- **Bitcoin** : Contraction entre l'anglais « bit » (unité d'information binaire) et « coin » (pièce de monnaie), le bitcoin est une monnaie nouvelle génération inventée par Satoshi Nakamoto en 2008. Première monnaie électronique décentralisée, elle est composée de bitcoins : des unités monétaires virtuelles, qui peuvent être échangées sur Internet. Les avantages sont multiples. Etant un échange d'argent direct sans intermédiaire bancaire, les frais sont

moindres. C'est une monnaie universelle. Il est à la banque ce que l'email est à la Poste ! De nombreux commerçants les utilisent déjà.

- **Lean** : Outils, techniques, méthode de management, cadre pour maintenir la créativité et l'innovation au sein d'une entreprise. Chasse aux gaspillages, exploitation des meilleurs leviers de croissance : le but du lean est de trouver la manière la plus optimale de produire davantage de valeur ajoutée en utilisant le moins de ressources possible. Ce terme a été popularisé par Eric Reis dans son livre « Lean startup : adoptez l'innovation continue ! » connu de tous les entrepreneurs.
- **Design Thinking** : Penser comme des designers pour faire face à un problème ou à un projet d'innovation, le concept de Design Thinking a été popularisé par l'ouvrage de Peter Rowe en 1987. Cela englobe un ensemble de méthodes et d'outils de management qui permettent de concilier les pensées analytique et intuitive pour le développement de projets innovants. Tout repose sur la co-créativité, qui dépasse la gestion de projet classique et linéaire. Des écoles de Design Thinking existent même aujourd'hui !
- **Holacratie** : Peut-être le futur du management ? L'holacratie est un nouveau fonctionnement interne des entreprises qui supprime la hiérarchie et est basé sur l'intelligence collective. Testé originellement dans la startup américaine Zappos, il n'est pas encore très commun mais il pourrait révolutionner à terme le travail en libérant les entreprises et en supprimant les freins liés à la bureaucratie. En France, La startup TalkSpirit l'a mis en place !

Connaissances techniques

- **URL** : *Uniform Resource Locator*. On parle aussi d' « adresse web »
- **Pure-player** : Désigne une entreprise exclusivement présente sur Internet, en véritable rupture avec les industries classiques qui avaient toujours une unité physique. Le premier acteur à s'illustrer dans ce « tout Internet » fut Amazon.
- **Click & Mortar** : Désigne une entreprise hybride, entre le web et le physique. Ceci comprend par exemple tous les magasins ayant une boutique en dur et distribuant aussi leurs produits sur Internet.

- **Hackathon** : Mix de « Hack » et de « Marathon ». Il désigne un type d'événement initié par les communautés de développeurs qui consiste à se réunir en un même lieu durant 48 ou 72h pour développer un projet innovant.
- **Bot** : Défini pour la première fois en 1997 par Andrew Leonard dans son ouvrage « *Bots : the origin of new species* », le bot est en réalité un petit programme ou robot logiciel, qui peut réaliser automatiquement des tâches. En avril 2016, pour la keynote annuelle de Facebook, Mark Zuckerberg a même prédit la « botification » du Web !
- **IoT / Objets connectés** : Ceci désigne tous ces objets du quotidien qui deviennent connectés grâce au digital. Internet s'étend hors du seul monde électronique, c'est le Web 3.0. Exemples : bracelets connectés pour surveiller la santé, sondes connectés pour optimiser la consommation d'électricité etc.
- **MOOC** : *Massive Online Open Courses*. La nouvelle génération de cours permettant une démocratisation totale de l'enseignement ! Il est maintenant possible d'apprendre tout et n'importe où, grâce à ces plateformes digitales proposant des cours filmés par des universitaires ou experts. Les **COOCs** en sont la version professionnelle : Corporate Online Open Courses. Des vidéos par les entreprises, pour les salariés, clients et prospects.
- **Cookie** : Tel un mouchard, le cookie est un petit fichier simple qui se niche dans votre disque dur lors de la visite de certains sites. Il enregistre ainsi vos données de navigation en vue de faciliter votre seconde venue sur le même site (ex : pré-enregistrement de mots de passe ou de formulaire).
- **Cloud** : Littéralement « nuage ». C'est une technologie qui permet d'accéder à des ressources informatiques virtuelles. Elle permet par exemple stocker des fichiers dans ce service en ligne et de les retrouver où que l'on soit, même sur un autre ordinateur.
- **Cross-device** : Terme qui caractérise bien le parcours des internautes aujourd'hui, consultant un site Internet via différents canaux. Sur tablette, ordinateur ou mobile : les comportements, le tracking, la lecture... sont cross-device.
- **Responsive** : C'est la capacité d'un site Web à s'adapter à tout terminal et à toute taille d'écran. Avant, lorsque vous lisiez un article sur mobile et que le site sur lequel vous vous trouviez n'était pas « responsive », le format du texte était exactement le même que sur ordinateur donc parfois trop grand ou trop petit. Devenu responsive, il va être optimisé, pour tablette, smartphone ou ordinateur pour amener un confort de navigation !

- **Phablette** : Contraction de « phone » et de « tablette », ce terme désigne une nouvelle génération de smartphones dont l'écran est plus large, à la croisée de celui d'un smartphone et d'une tablette.
- **Gif** : *Graphics Interchange Format*. Mot de l'année en 2012, le gif (à prononcer [jif] et non pas [guif] !), est une illustration animée, très utilisées sur les réseaux sociaux.
- **OpenSource** : Méthode communautaire qui rend le code source de certains logiciels « ouvert ». Ce code est public pour toute la communauté des développeurs, il est donc modifiable, adaptable et surtout transparent. Chacun peut s'en servir et contribuer à l'améliorer. Les bitcoins par exemple sont en opensource.
- **SaaS** : Software as a Service. Logiciel en tant que service. Si auparavant les logiciels étaient installés sur l'ordinateur de chaque utilisateur, le SaaS permet de les exploiter à partir de serveurs distants. Aucune installation n'est donc requise et le logiciel peut ainsi être accessible partout, avec comme seule exigence une connexion internet ! Les logiciels en SaaS sont loués au mois ou à l'usage.
- **SEA / SEO / SEM** : Ce sont les 3 grandes manières d'optimiser son référencement sur Google. **SEA** pour Search Engine Advertising (publicité payante), **SEO** pour Search Engine Optimization (optimisation de son site Internet pour qu'il apparaisse dans les résultats de recherche) et **SEM** pour Search Engine Marketing. Le SEM correspond au SEA + SEO. Il englobe toutes les techniques permettant d'augmenter la visibilité de son site sur les moteurs de recherche.
- **AB Testing** : Très utilisé en marketing et cohérent avec l'esprit « test & learn » des startups, l'AB Testing permet de mesurer les performances de différentes versions d'un même produit. En digital, il sera utilisé pour tester des mails, pages web, landing pages, formulaires, visuels... Il consiste à scinder les utilisateurs / abonnés / internautes en 2 groupes : A et B, et à leur montrer à chacun une version différente pour ensuite analyser les performances de chaque groupe et mettre en œuvre de manière plus globale ce qui fonctionne le mieux.
- **Beacon** : Capteurs qui pourraient bien révolutionner le e-commerce. Ces émetteurs Bluetooth à basse consommation envoient des notifications aux smartphones présents dans leur périmètre. Utilisés dès fin 2013 par Apple dans ses 250 Apple Store américains, ils envoient bons de réduction, messages de bienvenue, cartes cadeaux ou informations additionnelles directement sur le portable des consommateurs, au fil de leur passage en magasin.

- **UX / UI** : Peut désigner la spécialité d'un designer qui va travailler sur l'expérience utilisateur d'un site (UX User Experience) (quelles interactions avec un produit, un service, quelle facilité d'utilisation, de téléchargement etc), et l'interface (UI User Interface) : tous les espaces d'interactions entre l'humain et la machine (le visuel, design etc).
- **QR-Code** : Quick-Response Code, ou Code barre 2D, il est lisible par les smartphones et les tablettes pour accéder à des informations additionnelles sur un produit / un service. Certaines entreprises en apposent ainsi sur les étiquettes de produit, les affiches publicitaires, les emballages, les magazines etc. Ils permettent d'avoir du contenu texte, audio, de participer à un jeu-concours ou de faire des achats.
- **Mock-up** : Utilisé dans le développement d'applications mobiles, le mock-up est un prototype d'interface utilisateur (UI). Il permet de présenter de manière très visuelle le prototype d'une application via une maquette à l'échelle. On pourra ainsi voir la succession d'écrans prévus pour mieux se rendre compte du design et des fonctionnalités. Le mock-up est à l'application ce que les storyboards sont aux spots TV !
- **Bêta** : C'est la pré-version d'un logiciel, d'un site, d'une application. Pas encore commercialisée, elle est en phase de test. Vous entendrez certains entrepreneurs dire : « Le projet est encore en bêta mais nous avançons dessus ! »
- **Machine Learning** : Apprentissage automatique. C'est une pratique d'intelligence artificielle qui analyse des données de manière massive pour être dans un processus d'amélioration continue via l'apprentissage du passé. Algorithmes et statistiques analysent des corrélations et prédisent des comportements. Un robot qui souhaite par exemple apprendre à marcher va commencer par des actions aléatoires et s'améliorer à chaque nouvelle action, en tenant compte des échecs de l'action précédente.
- **Scrum** : C'est un cadre méthodologique de gestion de projet. Méthode agile la plus utilisée dans le monde, elle est très prisée des développeurs et équipes Tech en général. Des rôles, un rythme, des réunions précises, des règles... le Scrum définit 3 rôles (Product Owner, Equipe de développement, Scrum Master) et un rythme de projet scindé en sprints de quelques semaines.

- **Peer-to-Peer (P2P)** : Technologie permettant l'échange direct de données entre ordinateurs reliés à Internet, sans passer par un serveur central. C'est le cas notamment du bitcoin, vu plus haut !