

French Glossary

GLOSSAIRE

Analyse contextuelle

l'approche pédagogique qui se concentre sur l'étude et l'analyse des contextes techniques, narratifs et situationnels des textes médiatiques.

Apprentissage auditif

apprendre par l'écoute - parfois groupé avec l'apprentissage visuel et l'apprentissage kinesthésique comme un des trois grands styles d'apprentissage.

Apprentissage kinesthésique se réfère à une approche de l'apprentissage qui implique une activité physique.**Apprentissage visuel**

style d'apprentissage fondé sur l'importance de voir l'information ou de regarder des dessins ou des renseignements écrits.

Archéotype

un modèle ou une forme idéale d'un sujet ou d'un objet qui est censé figurer les versions ultérieures de ce sujet ou de cet objet.

Autorégulation

les règles imposées par les acteurs politiques ou économiques pour eux-mêmes. Pour les médias, l'autorégulation implique le respect des codes de déontologie et de pratique sans ingérence d'aucune source de l'administration ou de l'institution.

Blocage

technique permettant d'entraver l'accès à des contenus numériques en empêchant l'accès à l'adresse URL (Universal Resource Locator dit aussi « adresse universelle »).

Blog

un site web, habituellement créé et alimenté par une personne, où il ou elle inscrit des commentaires, des descriptions, des images fixes ou des vidéos. D'autres utilisateurs peuvent laisser des commentaires d'entrées de blogs mais seul le propriétaire peut éditer le vrai blog. Les blogs sont souvent évoqués comme « des journaux intimes en ligne ».

Centré(e) sur l'apprenant approche éducative qui place l'apprenant au centre du processus d'apprentissage. Les besoins et les aspirations des individus sont placés au centre de tout processus ou programme d'apprentissage, en se concentrant sur les expériences qu'ils apportent à la situation d'apprentissage. Cela englobe la notion de participation et valorise la contribution de l'apprenant à l'apprentissage.**Citoyen (actif)**

un membre reconnu d'une collectivité définie (politique, nationale ou sociale). La citoyenneté est souvent définie comme un ensemble de droits civils et politiques (voter, avoir accès à la protection sociale) et de responsabilités civiques (ex la participation). « La Citoyenneté active »

désigne la philosophie qui prône une contribution active à la société et où les citoyens doivent travailler à l'amélioration de leur communauté par la participation économique, le débat public, le bénévolat et tout autre moyen public ou privé visant le progrès de tous.

Citoyenneté / responsabilité civique le fait pour une personne d'être reconnue comme un membre d'une communauté particulière politique, sociale ou nationale. Le statut de citoyenneté, conformément à la théorie du contrat social, comporte autant de droits que de responsabilités.

Communication

processus par lequel l'information est présentée, canalisée et transmise par un émetteur à un récepteur via un canal. Toutes les formes de communication nécessitent un émetteur, un message et un destinataire. Toutefois, le récepteur ne doit pas nécessairement être présent ou au courant de l'intention de l'expéditeur de communiquer au moment de la communication pour que l'acte de communication se produise.

Connaissance

le fait ou la condition de disposer d'informations ou d'avoir appris.

Contenus générés par les utilisateurs (CGU) aussi appelés médias générés par les consommateurs (MGC), les CGU se réfèrent à différents types de contenus médiatiques accessibles publiquement, qui peuvent être produits par les utilisateurs de médias numériques. Ceux qui consomment les contenus produisent aussi des contenus.

Contexte

ensemble de faits et de circonstances qui entourent un texte médiatique et aident à déterminer son interprétation.

Convention

dans le contexte médiatique, se réfère à un standard ou à une norme qui agit comme une règle de comportement.

Convergence

se réfère à la capacité à transformer différentes sortes d'informations, qu'elles passent par la voix, le son, l'image ou le texte, en un code numérique qui est alors accessible par une gamme d'appareils, depuis l'ordinateur individuel jusqu'au téléphone mobile, créant ainsi un environnement de communication numérique.

Copyright

ensemble de droits reconnus à l'auteur ou au créateur d'un travail, visant à restreindre la capacité des autres à copier, redistribuer et remodeler les contenus. Les droits sont souvent détenus par les sociétés qui parrainent le travail plutôt que par les créateurs eux-mêmes et ils peuvent être achetés et vendus sur le marché.

Culture

désigne la philosophie qui prône une contribution active à la système de valeurs, de croyances et d'attitudes symboliques apprises et partagées qui façonne et influence la perception et le comportement – un « projet mental » ou un « code psychique » abstrait. Se réfère aussi à un schéma intégré de connaissances, de croyances et de comportements humains qui dépend de la capacité de pensée symbolique et d'apprentissage social.

Culture numérique

capacité à utiliser la technologie numérique, les outils de communication ou les réseaux pour localiser, évaluer, utiliser et créer de l'information. Elle se réfère également à la capacité à comprendre et utiliser l'information dans des formats multiples à partir d'un large éventail de sources (quand elle est présentée par des ordinateurs) ou à la capacité d'une personne à effectuer des tâches de manière efficace dans un environnement numérique. La culture numérique comprend la capacité à lire et à interpréter les médias, à reproduire les données et images par des manipulations numériques et à évaluer et appliquer de nouvelles connaissances acquises dans des environnements numériques.

Culture « populaire »

la totalité des idées, des perspectives, des attitudes, des thèmes, des images et d'autres phénomènes qui sont préférés via un consensus informel au sein du courant dominant d'une culture donnée, en particulier la culture occidentale de la première moitié du XX^e siècle ; apparition d'un courant dominant mondial à la fin du XX^e siècle et début du XXI^e siècle.

Démocratie

système de gouvernement où le peuple a l'autorité finale qu'il exerce directement ou indirectement par ses agents élus choisis dans le cadre d'un système électoral libre. Elle implique également la liberté d'exercer des choix pour les décisions affectant la vie de l'individu et la protection des droits et libertés fondamentaux.

Déontologie / code d'usage / code de diversité

ensemble de principes de conduite des journalistes qui décrivent le comportement approprié pour satisfaire les normes professionnelles les plus hautes dans le respect d'une éthique. Des exemples de codes ont été établis par la Fédération internationale des journalistes (FIJ). Malgré les différences entre divers codes existants, la plupart partagent des principes communs, dont les principes de véracité, d'exactitude, d'objectivité, d'impartialité, d'équité et de responsabilité publique, en lien avec l'obtention d'informations dignes d'intérêt et de leur diffusion auprès du public

Discours de haine

toute communication qui incite à la haine d'un groupe défini de personnes en raison de leurs caractéristiques collectives (origine ethnique, genre, la sexualité).

Diversité

respect et valorisation de la différence centrale pour l'idée de pluralisme. Les sociétés ou les systèmes démocratiques protègent et valorisent la diversité au nom des droits de l'homme et du respect de la dignité humaine.

Domaine public informationnel

terme appliqué à des travaux créatifs originaux, y compris la poésie, la musique, l'art, les livres, les films, la conception des produits et d'autres formes de la propriété intellectuelle comme les programmes informatiques. Être dans le domaine public signifie que le travail créatif peut être utilisé par n'importe qui et pour n'importe quel but souhaité par l'utilisateur. Les éléments du domaine public sont considérés comme faisant partie du patrimoine culturel collectif de la société en général, plutôt que comme la propriété d'un individu.

Droits de l'homme

ensemble de droits universels et de protections considérés comme nécessaires pour protéger la dignité et l'estime de soi d'un être humain. Ils sont généralement inscrits dans un document national et international qui articule ces droits (ex la Déclaration universelle des droits de l'homme, la Convention européenne des droits de l'homme, la Convention relative aux droits de l'enfant). Ils concernent également les droits de groupes ou de peuples et cherchent à protéger en particulier les pauvres et / ou des groupes marginalisés dans la société.

Éducation aux médias

compréhension et utilisation des médias de masse, comprenant entre autres une compréhension éclairée et critique des médias, des techniques qu'ils emploient et de leurs effets. Désigne aussi, la capacité de lire, analyser, évaluer et produire des messages de communication dans une variété de formes médiatiques telles que la télévision, la radio, la presse écrite, les médias numériques, etc. Une autre interprétation du terme est la capacité à décoder, analyser, évaluer et produire des contenus de communication dans des formes variées.

Égalité

l'idée que tout le monde, indépendamment de l'âge, du sexe, de la religion et de l'origine ethnique, a les mêmes droits. C'est un principe fondamental de la Déclaration universelle des droits de l'homme, évoqué dans les mots « la reconnaissance de la dignité inhérente à tous les membres de la famille humaine et de leurs droits égaux et inaliénables constitue le fondement de la liberté, de la justice et de la paix dans le monde ». L'idée de citoyenneté englobe les questions d'égalité.

EMI

L'EMI ou l'éducation aux médias et à l'information fait référence aux compétences essentielles (connaissances, aptitudes et attitudes) qui permettent aux citoyens de nouer une relation efficace avec les médias et les autres diffuseurs d'information et de développer une pensée critique et des compétences favorisant l'apprentissage tout au long de la vie dans une logique de socialisation et de citoyenneté active.

Diversité

Film

respect et valorisation de la différence centrale pour l'idée forme de divertissement qui donne vie à une histoire par une séquence d'images et de sons créant l'illusion d'un mouvement continu.

Formation et apprentissage tout au long de la vie liée à l'idée de l'éducation centrée sur l'apprenant. On reconnaît que l'apprentissage ne commence pas et ne s'arrête pas après un programme d'enseignement développé dans un délai et un espace spécifique. Chaque individu est constamment en apprentissage, ce qui fait des médias et des technologies de l'information des éléments cruciaux pour ce type de processus. Le développement de l'éducation aux médias et à l'information ne se limite pas à un simple programme, mais s'étend au-delà des contextes d'éducation formelle. Elle se produit dans divers contextes - les lieux de travail, les activités collectives, les lieux de l'éducation non formelle, etc.

Gardien (gatekeeper)

terme générique et métaphorique appliqué à toute personne qui a le rôle de filtrer les idées et les informations pour une publication ou une diffusion, le processus décisionnel interne permettant de transmettre (ou de retenir) des informations des médias vers les publics. Cette surveillance s'exerce à tous les niveaux de la hiérarchie dans les médias depuis un journaliste décidant quelles sources inclure dans un papier jusqu'aux éditeurs décidant quels articles imprimer et où.

Genre

catégories de contenus médiatiques (ex. les divertissements, l'actualité, la publicité, les drames, les documentaires). Chacun a ses objectifs généraux et sa conception propre.

Gouvernance

mieux compris comme processus de direction qui implique l'interaction entre les institutions formelles et celles de la société civile. La gouvernance est concernée par toute personne exerçant un pouvoir, une autorité et une influence, par la façon dont elle en use et par les modalités qui président aux choix de politiques et aux décisions concernant la vie sociale et publique. La gouvernance embrasse autant les institutions de gouvernement que leurs pratiques et leurs comportements.

La bonne gouvernance

se résume en une politique prévisible, ouverte et éclairée, une bureaucratie imprégnée d'éthique professionnelle agissant pour faire progresser le bien public, l'état de droit, des procédés transparents et une société civile forte participant aux affaires publiques.

La faible gouvernance

est caractérisée par la politique arbitraire, la bureaucratie irresponsable, des systèmes légaux inappliqués ou injustes, des abus du pouvoir exécutif, une société civile sans engagement dans la vie publique et une corruption assez répandue.

Glossaire

Idéologie

doctrine, philosophie, ensemble de croyances ou de principes caractérisant un individu ou un groupe. Une idéologie peut être considérée comme une vision globale, comme une façon de voir les choses dans le sens commun et dans plusieurs tendances philosophiques ou comme un ensemble d'idées proposées par la classe dominante d'une société à tous les membres de cette société.

Image

représentation iconique réelle ou mentale de quelque chose (personne, objet, concept).

Indépendance éditoriale

la liberté professionnelle confiée aux éditeurs pour prendre des décisions éditoriales sans ingérence de la part du propriétaire des médias, de l'Etat ou de tout autre acteur.

Information

terme générique qui peut recouvrir des données ; des connaissances tirées de l'étude, de l'expérience ou de l'instruction ; des signaux ou des symboles. Dans le monde des médias, l'information est souvent utilisée pour décrire la connaissance d'événements ou de situations spécifiques qui ont été recueillies ou reçues par le biais de la communication, du renseignement ou de traitements journalistiques.

Informations d'actualité

la communication d'informations sur des événements d'actualité via des médias imprimés, télédiffusés ou numériques ou par le bouche à oreille à un tiers ou à un public de masse.

Intérêt public

concept de bien-être général ou d'avantage qui toucherait le public dans son ensemble, contrairement aux intérêts particuliers d'une personne ou d'un groupe. Il n'y a pas d'accord sur ce qui constitue l'intérêt public, mais le terme reflète le sentiment qu'il y a des intérêts qui se rapportent à tout le monde, indépendamment de leur statut ou de leur position et qui exigent une action pour les protéger.

Internet

un système mondial de réseaux informatiques interconnectés qui utilisent la norme TCP/IP pour servir des milliards d'utilisateurs à travers le monde. Il s'agit d'un réseau de réseaux qui se compose de millions de réseaux privés, publics, universitaires, d'entreprises et de gouvernements, de portée locale ou mondiale, reliés par un large éventail de technologies de réseaux électroniques et optiques.

Journal

publication programmée régulièrement contenant actualité, information et publicité, généralement imprimée sur papier relativement peu coûteux, de faible qualité comme le papier journal.

Journalisme

la collecte, la rédaction, et la présentation des articles d'actualité dans des journaux, des magazines, des émissions de radio ou de télévision ou sur Internet.

Journalisme citoyen

se réfère à la capacité des gens, à l'aide des médias numériques, à interagir et à réorganiser l'actualité et les contenus en fournissant leurs propres informations, commentaires ou perspectives.

Journaliste

personne qui recueille et diffuse des informations sur l'actualité, les gens, les tendances et les grandes questions. Son travail est reconnu en tant que journalisme.

Langages médiatiques

les conventions, les formats, les symboles et les structures narratives qui spécifient le sens de messages médiatiques à un public. Symboliquement, le langage des médias électroniques fonctionne en grande partie de la même façon que la grammaire dans la presse imprimée.

Liberté d'expression

un droit humain fondamental. Il est utilisé pour traiter non seulement de la liberté d'expression verbale, mais de tout acte permettant de rechercher, de recevoir et de communiquer des informations. La liberté de la presse est un corollaire de ce droit et est essentielle à la construction et au développement des collectivités et de la société civile.

Liberté d'information

le droit des citoyens à accéder aux informations détenues par les organismes publics.

Liberté d'opinion

la liberté de s'exprimer librement sans censure ni restriction. Le terme synonyme « la liberté d'expression » est parfois utilisé pour indiquer non seulement la liberté d'expression verbale, mais tout acte permettant de rechercher, de recevoir et de communiquer des informations ou des idées, quel que soit le support utilisé.

Liberté de la presse

les médias en général (pas uniquement la presse imprimée) sont libres de toute censure ou de tout contrôle direct par le gouvernement. Cela n'empêche pas l'application du droit de la concurrence pour lutter contre les monopoles ou des textes concernant l'attribution par l'Etat de fréquences de radiodiffusion

Logiciel

les programmes ou les applications qui donnent des instructions à un ordinateur sur la façon de traiter les données ou les opérations de toutes sortes. Les exemples nombreux vont de logiciels de bureau qui produisent et manipulent des données, aux logiciels qui contrôlent la mise en forme et des corrections d'images.

Maîtrise de l'information

capacités à reconnaître les besoins d'information et de localiser, évaluer, utiliser efficacement et communiquer des informations sous différents formats.

Marketing

processus par lequel les entreprises créent l'intérêt des clients pour des biens ou des services. Le marketing génère la stratégie qui sous-tend les techniques de vente, la communication d'entreprise et les évolutions commerciales.

Médias

supports physiques utilisés pour communiquer ou communiquer de masse transitant par des supports physiques tels que la radio, la télévision, les papiers, etc. Le terme se réfère également à n'importe quel support physique utilisé pour communiquer des messages médiatiques. Les médias sont une source d'information crédible dans laquelle les contenus sont fournis à l'issue d'un processus éditorial déterminé par les valeurs journalistiques. La responsabilité éditoriale peut être attribuée à une organisation ou à une personne morale. Au cours des dernières années, le terme médias est souvent utilisé plus largement en incluant les nouveaux médias en ligne.

Médias communautaires

toute forme de média créée et contrôlée par une communauté, que ce soit une communauté géographique, une communauté d'identité ou d'intérêt. Les médias communautaires sont séparés des autres types de médias (privés commerciaux, d'Etat, ou de services publics). Ils sont de plus en plus reconnus comme un élément crucial dans un système médiatique dynamique et démocratique.

Médias grand public

médias diffusés via les plus grands canaux de distribution, qui représentent donc ce que la majorité des consommateurs de médias est susceptible de rencontrer. Le terme désigne aussi les médias qui reflètent le plus souvent les courants dominants de pensée, d'influence ou d'activité.

Médias de masse

médias conçus pour être consommés par des publics importants en utilisant les agents de la technologie. Les médias de masse sont des canaux de communication à travers lesquels les messages circulent.

Médias d'information

section des médias de masse qui se concentre sur la présentation de l'actualité au public. Elle inclut la presse imprimée (journaux, magazines), les médias audiovisuels (radio, télévision) et de plus en plus les médias sur Internet (pages web et blogs).

Médias de service public

médias financés par des fonds publics et appelés à jouer un rôle de soutien à l'intérêt public en offrant une programmation équilibrée et diversifiée représentative de la communauté dans son ensemble.

Médias visuels

médias qui s'appuient sur des images pour communiquer le sens, comme la télévision, le cinéma, l'Internet, etc.

Merchandising

activités visant à la vente de détail rapide de biens en utilisant le regroupement, les techniques d'affichage, les échantillons

Message	gratuits, la démonstration sur le terrain, les prix, les offres spéciales et d'autres méthodes de point de vente.
Multimédia	informations qui sont envoyées d'un émetteur à un récepteur.
Mythe	utilisation combinée de plusieurs médias, notamment à des fins d'éducation ou de divertissement. Il pourrait également signifier l'intégration de texte, de son, de vidéo ou de graphiques sous forme numérique.
Narration	les mythes représentent les systèmes de croyances implicites qui expriment les craintes, les désirs et les aspirations d'une culture, comme le mythe du « voyage héroïque ». Dans ces histoires, le héros, inconscient de son destin, est appelé à une quête importante. Il passe souvent par plusieurs étapes dans le cadre de la recherche, notamment sa « naissance » ou le début, la prise de conscience de sa « vocation » ou son destin, l'expérience de l'amour, la rencontre d'ennemis, les conseils d'un vieux sage et enfin le retour à la maison.
Nouveaux médias	façon de raconter une histoire ou une intrigue par une séquence d'événements. Dans le contexte d'un texte médiatique, c'est le séquençage cohérent des évènements dans le temps et l'espace.
Participation (par ticipation civique)	contenu organisé et distribué sur des plateformes numériques.
Pensée critique	la participation est au cœur de la démocratie dont l'objectif principal est d'assurer que chaque individu puisse prendre sa place dans la société et contribuer à son développement. C'est un élément important de la pratique démocratique qui est crucial pour les processus de prise de décision, considérés comme la pierre angulaire des droits humains fondamentaux.
Pluralisme (des médias)	capacité à examiner et à analyser des informations et des idées afin de comprendre et d'évaluer leurs valeurs et leurs hypothèses plutôt que de simplement prendre les propositions pour argent comptant.
Podcasts	se caractérise par une diversité de médias, tant en termes de propriété (privé, public et communautaire) que par types de médias (presse écrite, radio, télévision et Internet). Plus largement, le pluralisme dans la société est caractérisé par une situation dans laquelle les membres de divers groupes ethniques, religieux, politiques ou sociaux conservent une participation autonome à leur culture traditionnelle ou à des intérêts ou opinions particuliers dans les limites des intérêts communs.
	fichiers médias audios et vidéos qui sont publiés périodiquement et peuvent être écoutés sous forme de podcasts sur des appareils comme l'ordinateur et les smartphones.

Presse	média imprimé responsable de la collecte et de la publication de l'actualité sous forme de journaux ou de magazines.
Presse imprimée	médias faits de papier et d'encre, reproduits dans un processus d'impression qui est traditionnellement mécanique.
Production	le processus de rassembler le contenu des médias pour réaliser un produit médiatique fini. Cela peut également se référer au processus de création des textes médiatiques ainsi que les personnes engagées dans ce processus.
Programme	ensemble de cours dont le contenu est conçu pour fournir une approche séquentielle à l'apprentissage.
Propagande	une forme de communication qui vise à influencer l'attitude d'une collectivité envers une cause ou une position.
Public	groupe de consommateurs pour lequel un texte médiatique a été élaboré.
Public actif	théorie selon laquelle les gens reçoivent et interprètent les messages médiatiques à la lumière de leur histoire, expérience et perspective et posant ainsi que différents groupes de personnes peuvent interpréter le même message de différentes manières.
Public cible	groupe de personnes à qui un texte médiatique est spécifiquement destiné et uni par un ensemble de caractéristiques partagées comme l'âge, le sexe, la profession, la catégorie sociale, etc.
Publicité	ensemble de pratiques et de techniques qui attirent l'attention du consommateur sur des produits ou des services dans le but de les persuader de les acheter.
Publicité d'intérêt public	type de publicité qui concerne certains aspects de l'intérêt public, plutôt qu'un produit ou une marque.
Racisme	croyance que les facteurs génétiques qui constituent la race sont un déterminant essentiel des traits humains et des capacités et que les différences raciales produisent une supériorité intrinsèque d'une race particulière.
Radio	communication des signaux sonores encodés en ondes électromagnétiques. Transmission de programmes pour le public par la radiodiffusion.
Rédacteur en chef	personne responsable des aspects éditoriaux de la publication, déterminant le contenu final d'un texte, en particulier d'un journal ou d'un magazine. Ce terme doit être clairement différencié de celui de propriétaire du média, qui se réfère à la personne ou au groupe de parties prenantes qui sont propriétaires de la société de médias.

Règlementation (des médias) fait référence aux tentatives de contrôler ou de modifier le comportement des organisations de médias et des acteurs des médias en élaborant et en appliquant des règles et des codes pour leur comportement.

Représentation

processus par lequel un texte médiatique construit symbolise, décrit ou représente les gens, les lieux, les événements ou les idées qui sont réels et ont une existence en dehors du texte.

Réseau social

connexions en ligne entre personnes dans des réseaux autour d'un intérêt ou une activité commune. L'activité du réseau social fonctionne avec des personnes publant leurs profils qui fournissent des informations sur eux-mêmes. Facebook est un exemple de réseau social populaire.

Sexisme

préjugés ou discrimination fondés sur le sexe, en particulier la discrimination contre les femmes, le comportement, les conditions ou les attitudes qui favorisent les stéréotypes de rôles sociaux fondés sur le sexe.

Sources d'informations

personnes, groupes et documents à partir desquels les informations sont obtenues.

Sphère publique

la notion d'un espace public dans lequel les membres de la société peuvent librement échanger des informations et des opinions - un endroit où les gens se rencontrent et échangent des points de vue sur les questions d'intérêt commun en public sur la base de l'égalité et de l'inclusivité.

Stéréotypes

il s'agit d'une forme de représentation par les médias qui utilise instantanément les caractéristiques reconnues pour marquer les membres d'un groupe social ou culturel. Il peut avoir des connotations négatives et positives.

Storyboard

représentation picturale d'une séquence de film souvent décrite comme une série de dessins du style des bandes dessinées. Élément de préparation d'un réalisateur pour un tournage de film.

Symbolisme

utilisation de symboles, dont les images, les concepts et les archétypes, pour représenter des aspects de la réalité.

Technologie

matériel utilisé pour créer et communiquer avec les médias, par exemple les radios, les ordinateurs, les téléphones, les satellites, les presses imprimées, etc.

Télévision

transmission d'images dynamiques ou parfois statiques, généralement avec accompagnement sonore, via des signaux électriques ou électromagnétiques ; le contenu visuel et audio de ces signaux ; les organisations qui produisent et diffusent des programmes de télévision.

Glossaire

Texte

le texte médiatique se réfère en général aux résultats individuels de production médiatique, à la fois écrite, auditive ou visuelle (ex. un épisode de série à la télévision, un livre, un numéro de magazine ou d'un journal, une publicité, etc.)

TIC

les technologies de l'information et de la communication se composent de tous les moyens techniques utilisés pour traiter l'information et faciliter la communication, dont les ordinateurs et le matériel de réseaux informatiques et les logiciels nécessaires. En d'autres termes, les TIC se composent de technologie de l'information ainsi que de la téléphonie et de tous les types de traitement et de transmission audio et vidéo. Il souligne le rôle de la communication (lignes téléphoniques et les signaux sans fil) dans les technologies modernes de l'information.

Valeurs des informations parfois appelés critères d'informations, elles déterminent quelle importance un média accorde à un article et l'attention que lui porte le public. Certains des ingrédients favorisant les valeurs les plus importantes d'un sujet et de son traitement comprennent la fréquence, l'inattendu, la personnalisation, la pertinence, la compréhensibilité ou la dimension conflictuelle.

Village planétaire ou mondial d'abord mentionné par Marshall McLuhan dans son livre « *La Galaxie Gutenberg* », ce terme décrit comment le globe a été contracté en un village par la technologie électronique et le mouvement instantané d'informations à chaque point en même temps. Il est identifié parfois avec Internet et le World Wide Web.

Web ou World Wide Web service qui fonctionne sur Internet et met à disposition d'énormes volumes de contenus en offrant trois fonctions clés : un format de publication avec le langage HTML (Hyper Text Markup Language) ; une adresse pour chaque élément d'information (connue sous le nom de Uniform Resource Locator ou URL) ; et un moyen de transférer des informations à travers le protocole de transfert hypertexte (HTTP).

Web 2.0

applications qui facilitent l'interactivité et qui permettent aux utilisateurs de concevoir leurs propres applications, leurs propres fonctionnalités de logiciels. Les applications web 2.0 soulignent l'importance de la collaboration et du partage.

Wiki

un site Web généralement alimenté par plus d'une personne où les utilisateurs collaborent au contenu. Ils ont souvent plusieurs pages et contenus liés entre eux comprenant le commentaire, la description des événements, les documents etc. Un wiki diffère d'un blog en ce que le contenu est généralement mis à jour par plusieurs utilisateurs et qu'une plus grande variété de matériels peut y être téléchargée.

YouTube

site de partage de vidéos où les utilisateurs téléchargent des vidéos sur n'importe quel sujet d'intérêt.

