TECH XV - lexique évolutif

Version 1 · 10 novembre 2026 · Thomas Fesq · Formatome

Ce lexique reprend les notions rencontrées le 9 novembre, deuxième session du parcours, et quelques notions présentes dans l'analyse vérifiée de l'ouverture du 3 novembre. Les exemples de rugby sont fictifs. Les repères horaires renvoient au replay du 9 novembre ; les passages transcrits automatiquement peuvent comporter des erreurs de mots.

Le lexique final annoncé en fin de formation sera complété à partir des enregistrements des prochaines séances. **Cette V1 est un support de reprise dès maintenant ; elle ne remplace pas ce futur lexique complet.** Les noms de produits, prix, quotas et annonces de changement évoqués oralement ne servent pas de règles permanentes dans ce document.

Expliquer sa demande à un assistant

IA générative

Un système qui produit du texte, des images ou d'autres contenus à partir d'une demande et d'informations disponibles. Une réponse plausible peut contenir des erreurs ; le résultat doit être contrôlé.

Exemple rugby. Demander un brouillon de note de match à partir d'un tableau, puis vérifier chaque chiffre et chaque événement cité. Repères : **00:04:52-00:05:43**, analyse de l'ouverture **00:13-00:31**.

Modèle

Le moteur utilisé par l'assistant pour traiter la demande. Le choix dépend de la tâche, des données, des outils accessibles et des contrôles nécessaires. Le nom d'un modèle ne garantit pas que son résultat sera juste.

Exemple rugby. Un comptage de quatre lignes et la mise au point d'une procédure sur plusieurs fichiers ne demandent pas le même travail. Repère : **00:13:37-00:16:00**.

Effort ou niveau de réflexion

Un réglage qui, lorsqu'il existe, modifie les ressources consacrées au raisonnement. Il peut influer sur le délai et la consommation. Il faut vérifier l'achèvement et la qualité du travail, quel que soit le réglage choisi.

Exemple rugby. Après un nettoyage complexe, vérifier le nombre de lignes avant/après, les règles appliquées et les anomalies restantes. Repères : **00:16:00-00:17:04**, **00:21:10-00:21:44**.

Token

Une unité utilisée pour découper et traiter le texte, souvent plus petite qu'un mot. Les entrées, sorties et opérations de raisonnement peuvent participer à la consommation selon le service. Le poids d'un fichier en octets n'est pas son nombre de tokens.

Exemple rugby. Redemander la génération complète d'un long rapport peut consommer davantage que préciser son plan avant rédaction. Repères : **00:09:06-00:09:24**, **01:04:48-01:05:33**.

Quota

Une limite d’utilisation fixée par un service ou un contrat. Sa période, son unité et ses conditions doivent être lues dans le compte réellement utilisé ; elles ne se déduisent pas d’un exemple donné en formation.

Exemple rugby. Garder une copie des données et de la méthode permet de reprendre son analyse si un outil devient temporairement indisponible. Repère : **00:15:37-00:15:59**.

Prompt ou consigne

La demande adressée à l’assistant. Une consigne utile explique l’objectif, le public, les données, les limites et le résultat attendu. Elle peut évoluer grâce aux questions et aux premiers résultats.

Exemple rugby. « À partir du CSV fictif, prépare une note de cinq lignes pour le staff. Cite les événements retenus, la fraction calculée et les points encore inconnus. » Repères : **00:20:29-00:23:21**, **01:07:03-01:08:35**.

Contexte

Les informations qui aident à comprendre une demande : sens des colonnes, métier du destinataire, période, définitions, contraintes et décisions déjà prises. Donner beaucoup de fichiers sans expliquer leur rôle ne suffit pas.

Exemple rugby. Préciser si « gagnée » se rapporte à l’équipe qui lance, et ce que signifie la zone « fond ». Repères : **00:20:02-00:21:08**, **00:23:53-00:24:17**.

Projet

Un espace de travail qui rassemble un sujet, des fichiers, des conversations et, selon l’outil, des instructions partagées. Le périmètre des fichiers et de la mémoire dépend de ses réglages et de ses capacités réelles.

Exemple rugby. Un projet « Analyse de la conquête » contient le dictionnaire de colonnes, les CSV fictifs, les règles et les notes produites. Repères : **00:05:52-00:07:12**, **00:50:10-00:51:40**.

Mémoire et fenêtre de contexte

La mémoire désigne les informations conservées ou retrouvées entre échanges. La fenêtre de contexte correspond à ce que le modèle peut prendre en compte dans un traitement donné. Une conversation ancienne ou longue ne garantit pas qu’une règle sera reprise correctement.

Exemple rugby. Enregistrer la règle de doublon dans un fichier de méthode puis vérifier qu’elle est appliquée, au lieu de supposer que l’assistant s’en souvient. Repères : **01:42:35-01:43:47** ; analyse de l’ouverture **00:31-00:59** pour les limites du prompt et le contrôle.

Permissions ou autorisations

Les droits accordés à un outil : lire un dossier, écrire une sortie, utiliser une connexion ou effectuer une action. Un droit technique et une autorisation métier sont deux conditions à vérifier séparément.

Exemple rugby. Autoriser la lecture de CSV fictifs et la création d’une copie corrigée ne donne pas le droit de modifier les fichiers de club ou d’envoyer un rapport. Repères : **00:12:28-00:13:36**, **01:24:34-01:24:49**.

Traitement local, traitement distant et hors ligne

Local : une opération s'exécute sur l'ordinateur. **Distant** : elle s'exécute sur un serveur. **Hors ligne** : elle peut fonctionner sans connexion réseau. Une application installée ou un dossier local peuvent néanmoins utiliser un modèle ou un service distant. Il faut vérifier les échanges réels.

Exemple rugby. Un HTML autonome peut calculer des taux dans le navigateur. Si un bouton appelle une IA distante, cette aide n'est pas hors ligne et peut transmettre le contenu de la demande. Repères : **00:08:04-00:10:58**, **01:55:19-01:56:37**.

Serveur

Un ordinateur ou un service qui fournit des fichiers ou des fonctions à d'autres utilisateurs. Une plateforme annoncée sur un serveur doit être testée depuis l'accès prévu pour les apprenants.

Exemple rugby. Le cockpit de pratique se rejoint par un lien ; son accès et ses téléchargements doivent fonctionner pour un participant. Repère : **01:59:56-02:00:19**.

Agent et automatisation

Un agent peut enchaîner des opérations avec des outils pour atteindre un objectif. Une automatisation exécute une suite d'étapes définies. Dans les deux cas, il faut fixer entrées, droits, contrôles et point d'arrêt.

Exemple rugby. Lire un nouveau CSV, signaler les anomalies et préparer une note, puis attendre la validation du staff avant tout partage. Repères : **00:04:14-00:04:22** ; analyse de l'ouverture **01:28-01:56**.

Préparer des données lisibles

Jeu de données ou dataset

Un ensemble de données étudié dans un périmètre défini. Son origine, sa couverture et la signification d'une ligne doivent être connues.

Exemple rugby. Le cas initial à quatre événements corrigés et le cas enrichi à vingt-deux événements sont deux jeux différents. Leur taux arrondi peut être identique sans que leur effectif soit le même. Repères : **00:37:24-00:38:03**, **00:43:37-00:44:22**.

CSV

Un fichier texte qui représente un tableau : chaque ligne contient des valeurs séparées par un caractère, comme le point-virgule. Il ne conserve pas à lui seul les formats, formules et types d'un classeur.

Exemple rugby. id_evenement;match;phase;zone;issue;timecode_video forme l'en-tête du cas fictif. Repères : **00:18:56-00:19:17**, **01:22:08-01:23:09**.

Séparateur et en-tête

Le séparateur indique où finit une valeur et où commence la suivante. L'en-tête nomme les colonnes. Un mauvais réglage peut placer toute une ligne dans une seule cellule ou traiter l'en-tête comme un événement.

Exemple rugby. À l'import, choisir le point-virgule et vérifier que issue est bien un nom de colonne, pas une ligne à compter. Repère : **01:22:08-01:23:30**.

Encodage et UTF-8

L’encodage est la convention qui représente les caractères dans le fichier. UTF-8 est un encodage courant. Une lecture avec la mauvaise convention peut afficher des caractères incorrects.

Exemple rugby. Vérifier que « gagnée » garde son accent et reste reconnue comme une issue valide. Repères : **00:19:57-00:20:02**, **01:22:08-01:22:14**.

Type de colonne

La nature attendue d’une valeur : texte, nombre, date ou autre format défini. Le type évite des interprétations automatiques trompeuses.

Exemple rugby. Lire un identifiant comme du texte pour conserver ses zéros, et garder le repère vidéo en texte tant que sa convention n’est pas définie. Repères : **01:22:08-01:23:14**, **01:56:06-01:56:28**.

Grain ou unité d’une ligne

Ce que représente exactement une ligne : un événement de match, une séance, une mesure par joueur, etc. On doit le connaître avant de compter ou de rapprocher plusieurs tables.

Exemple rugby. Dans le cas technique, une ligne retenue représente une touche. Dans une trame physique, une ligne peut représenter un joueur à une séance ; les deux tables ne s’additionnent pas directement. Repères : **00:19:12-00:20:02** ; analyse du 3 novembre, besoins **P01/P09** et structuration des exports.

Identifiant ou ID

Un code qui sert à retrouver un élément. Deux codes différents peuvent malgré tout désigner la même action ; contrôler les seuls identifiants ne détecte donc pas tous les doublons.

Exemple rugby. E03 et E04 ont des identifiants différents, mais leurs champs métier concordent dans le cas fictif. Repères : **00:24:30-00:24:45**, **00:26:33-00:27:34**.

Clé

Une valeur, ou une combinaison de valeurs, utilisée pour identifier ou rapprocher des lignes. Il faut vérifier son unicité et sa définition dans les données concernées.

Exemple rugby. Le même code d’événement peut exister dans deux matchs : utiliser le match et le code ensemble évite un rapprochement ambigu. Repère : **00:47:34-00:47:42** ; analyse du 3 novembre, contrôle du 12 novembre sur les clés de jointure.

Doublon et dédoublonnage

Un doublon est une répétition du même objet ou événement selon une règle définie. Le dédoublonnage applique cette règle pour conserver une seule occurrence utile et garder la trace de l’autre. Une ressemblance ne suffit pas toujours à prouver une répétition.

Exemple rugby. Comparer match, phase, zone, issue et timecode ; conserver E03 et documenter le retrait d’E04 sur une copie. Repères : **00:26:33-00:27:34**, **01:26:49-01:28:05**.

Nettoyage des données ou data cleaning

L’examen et le traitement des erreurs, incohérences, répétitions et valeurs manquantes selon des règles explicites. La source originale reste conservée ; une correction incertaine doit être signalée.

Exemple rugby. Corriger un accent d'encodage ne justifie pas d'inventer l'issue d'une touche dont on n'a pas la vidéo. Repères : **00:24:48-00:27:34**, **00:30:16-00:30:49**.

Valeur inconnue et zéro

Une valeur inconnue signifie que l'information manque ou n'est pas confirmée. Zéro est une valeur connue. Les remplacer l'une par l'autre change les calculs.

Exemple rugby. E05 à issue inconnue reste « à vérifier ». Elle ne devient pas une touche perdue et n'entre pas dans le dénominateur du taux de réussite connue. Repère : **01:27:58-01:28:17**.

Validation de données

Un contrôle qui vérifie des colonnes, types, valeurs autorisées et règles de cohérence avant d'accepter une entrée. Un fichier refusé doit laisser les données précédentes utilisables.

Exemple rugby. Refuser un import sans colonne match ; signaler une valeur de coordonnées hors de la plage admise par la convention utilisée. Repères : **00:44:03-00:44:22**, **01:05:45-01:06:19**.

Jointure ou rapprochement de tables

Une opération qui relie les informations de plusieurs tables grâce à une clé commune. On vérifie les correspondances, les lignes sans correspondance et l'éventuelle multiplication des lignes.

Exemple rugby. Relier des événements aux notes d'un analyste avec une clé de match et d'événement, puis isoler les notes sans action correspondante. Repères : question sur les jonctions **00:52:49-00:53:08** ; annonce des exports croisés **01:57:24-01:57:41** ; analyse du 3 novembre, besoin **P09**. La technique détaillée sera travaillée à la séance suivante.

Lire un résultat sans perdre sa preuve

Indicateur

Une mesure choisie pour éclairer une question ou une décision. Il comporte un périmètre, une définition, une unité et, pour un taux, un dénominateur. Un indicateur disponible n'est pas forcément utile à tous les métiers.

Exemple rugby. Afficher la réussite connue en touche avec les effectifs et les inconnues ; ne pas en déduire une mesure de fatigue. Repères : **00:31:09-00:32:05**, **00:35:35-00:36:04**.

Fraction, numérateur et dénominateur

Une fraction exprime un rapport. Le numérateur est le nombre placé au-dessus ; le dénominateur est la population de référence placée au-dessous. Préciser les lignes retenues permet de vérifier les deux.

Exemple rugby. Sur quatre événements corrigés, deux touches gagnées parmi trois issues connues donnent **2/3 = 66,7 %**. L'inconnue est conservée dans le volume, sans entrer dans ce taux. Repère : **01:28:07-01:28:17** ; cas fictif montré à **00:29:56-00:32:05**.

Complétude

La part des informations effectivement renseignées dans le périmètre étudié. Elle renseigne la qualité de la collecte, pas la performance sportive.

Exemple rugby. Trois issues connues sur quatre événements donnent **3/4 = 75 %** de complétude. Ce taux ne remplace pas les **2/3 = 66,7 %** de réussite connue. Repères : **00:24:15-00:24:24**,

00:39:28-00:39:49 ; distinction explicitée par les résultats du cas démontré.

Filtre

Une sélection qui restreint les données affichées. Les indicateurs et leurs effectifs doivent être recalculés sur cette sélection, avec les filtres actifs visibles.

Exemple rugby. Filtrer M02 et la zone fond peut laisser une seule touche inconnue : le taux de réussite connue est alors non calculable, pas 0 %. Repères : **00:39:28-00:40:14**, **00:46:43-00:47:34**.

Tableau de bord ou dashboard

Un ensemble de vues et d'indicateurs organisé pour un destinataire et un usage. Il doit aider à répondre à une question, donner accès aux détails et rendre visibles les limites des données.

Exemple rugby. Pour le staff : réussite en touche, nombre d'actions, inconnues, filtres et événements à revoir. Pour la préparation physique, les mesures nécessaires doivent d'abord être réellement collectées. Repères : **00:34:32-00:36:40**, **00:48:02-00:49:48**.

Corrélation et causalité

Une corrélation est une association observée entre des variations. Elle ne suffit pas à démontrer qu'un phénomène en cause un autre ; d'autres facteurs peuvent intervenir.

Exemple rugby. Même si des pertes et une charge élevée apparaissent ensemble, il faut examiner contexte, effectifs et autres causes avant d'attribuer les pertes à la fatigue. Repères : **00:29:00-00:29:37**, **00:48:19-00:49:48** ; analyse du 3 novembre, lecture critique des indicateurs et scénarios.

Scénario et prédiction

Un **scénario** calcule ce qui résulterait d'une hypothèse. Une **prédiction** estime un résultat encore inconnu à partir d'une méthode et doit être évaluée sur des données non utilisées pour la construire. Un calcul conditionnel n'est pas un modèle entraîné.

Exemple rugby. Faire varier l'issue d'E05 montre deux bilans possibles ; cela ne prédit pas le résultat de la prochaine touche. Repères : **00:29:00-00:29:37**, **00:34:03-00:34:26** ; analyse du 3 novembre, paragraphe final sur prévision et simulation.

Preuve et traçabilité

Une preuve est un élément qui permet de vérifier une affirmation. La traçabilité permet de retrouver la source, la transformation, la version et la décision qui conduisent au résultat.

Exemple rugby. Une note cite les ID des touches retenues, le CSV source, la règle de doublon et la version du calcul. Repères : **00:25:02-00:25:20**, **01:57:24-01:57:41**.

Timecode vidéo et minute de match

Le timecode est un repère dans un fichier vidéo. La minute de match appartient à l'horloge sportive. Pauses, montage et début d'enregistrement peuvent créer un décalage. Leur format doit être annoncé.

Exemple rugby. 55:10 dans un CSV peut vouloir dire 55 minutes et 10 secondes du fichier ; on ne le transforme pas en heure ou en minute de match sans vérifier la convention. Repères : **00:19:29-00:20:02**, **00:30:20-00:30:49**, **01:22:08-01:22:17** ; analyse du 3 novembre, dernier paragraphe.

Hallucination

Une information produite par l'IA qui paraît crédible mais n'est pas soutenue par les faits ou les sources disponibles. Une formulation assurée ne prouve pas qu'elle est exacte.

Exemple rugby. L'assistant invente une date de match ou complète E05 sans vidéo : conserver l'information inconnue et demander la source. Repères : **00:11:24-00:11:50** ; analyse de l'ouverture **00:31-00:59**.

Conserver un travail réutilisable

HTML autonome

Un fichier qui contient une page et ses éléments nécessaires pour les fonctions prévues, sans dépendre d'un site distant pour ces fonctions. Cette autonomie doit être vérifiée en rouvrant le fichier et, si c'est l'objectif, en l'essayant sans réseau.

Exemple rugby. Un dashboard partagé comme fichier peut afficher ses données intégrées et calculer ses filtres. Une aide IA reliée à un service distant reste une fonction distincte. Repères : **00:36:17-00:36:27**, **00:55:40-00:55:58**.

Import et export

Importer, c'est faire entrer des données dans un outil. **Exporter**, c'est en produire une copie dans un format destiné à un autre usage. Il faut préciser si un import remplace ou ajoute des données, et ce que contient l'export.

Exemple rugby. Importer le CSV actualisé remplace le jeu affiché selon la règle du dashboard ; exporter la vue ne contient que les lignes du filtre actif. Repères : **00:40:07-00:41:18**, **00:46:43-00:47:34**.

Idempotence

Le fait de répéter une opération avec les mêmes entrées sans modifier davantage le résultat après la première application. Cette propriété doit être testée ; elle ne signifie pas que tous les doublons métier sont automatiquement supprimés.

Exemple rugby. Réimporter le même CSV ne doit pas doubler le volume affiché. E03/E04 peut cependant rester un doublon à traiter dans la source selon la règle définie. Repère : **00:47:14-00:47:42**.

Version et versionnement

Une version est un état identifiable d'un fichier ou d'un ensemble de fichiers. Le versionnement organise ces états avec une date, une description du changement et un moyen de retrouver l'état précédent.

Exemple rugby. Conserver le CSV brut, une copie corrigée datée et le journal des changements, plutôt que trois fichiers nommés « final ». Repères : **00:43:37-00:43:58**, **01:57:30-01:57:41**.

Journal de contrôle

Un relevé des décisions et vérifications : entrée concernée, problème, règle appliquée, résultat et statut. Il permet de distinguer une proposition d'une correction confirmée.

Exemple rugby. « E04 : doublon probable d'E03 ; retiré de la copie selon la règle validée ; source conservée. E05 : issue inconnue, à vérifier. » Repères : **01:23:40-01:24:13**, **01:57:30-01:57:41** ; analyse de l'ouverture, **01:28-01:56**.

Rollback ou retour arrière

Le retour contrôlé à un état antérieur identifié. Il exige que cet état soit conservé et que l'on sache quels fichiers ou changements rétablir.

Exemple rugby. Si une correction de zones s'avère erronée, repartir de la copie précédente et documenter l'abandon du changement, sans perdre le brut. Repère : **01:57:32-01:57:41**. La mise en pratique est annoncée pour la séance suivante.

Modèle de document ou template

Une structure réutilisable avec des rubriques et des règles de contenu. Elle aide à produire des documents comparables sans réinventer la forme à chaque match.

Exemple rugby. Une note staff contient « constat », « événements sources », « fraction », « limite » et « prochaine vérification ». Repères : **01:00:12-01:00:43**, **01:07:14-01:07:29**.

Harnais de travail

Un ensemble explicite de méthodes, règles, outils et contrôles qui encadre le travail d'un assistant. Un fichier de méthode peut en être une première brique ; le harnais doit rester lisible, vérifiable et portable.

Exemple rugby. Conserver la règle de doublon, le traitement des inconnues, la définition du taux et le contrôle du rapport dans un fichier texte réutilisable. Repère : **01:43:48-01:46:26**.

Contre-relecture ou contre-audit

Un examen du résultat par un autre regard, à partir des mêmes fichiers et de critères précis. La relecture doit vérifier les données et les calculs ; demander simplement « c'est bon ? » ne suffit pas.

Exemple rugby. Un second lecteur recalcule le taux et vérifie que la note cite les événements du CSV final, pas ceux d'une version précédente. Repère : **00:11:02-00:11:50**.

Cockpit de pratique

Un espace qui rassemble des cas, des consignes, des ressources et des moyens de s'exercer. Les fonctions réellement disponibles doivent être distinguées des éléments annoncés pour plus tard.

Exemple rugby. Choisir un cas fictif, suivre les étapes, contrôler son résultat puis demander une explication. Le cockpit avec aide IA est annoncé pour le 12 novembre ; ce lexique ne certifie pas son ouverture. Repère : **01:59:23-02:00:37**.

Protéger les personnes concernées par les données

Donnée personnelle

Une information qui se rapporte à une personne identifiée ou identifiable, directement ou indirectement. Un nom est déjà une donnée personnelle ; il n'est pas nécessaire d'y ajouter une mesure physique pour qu'il le devienne.

Exemple rugby. Un nom, une photo reconnaissable ou un identifiant que le club peut rattacher à un joueur demandent un cadre de traitement adapté. Sujet discuté à **01:46:35-01:48:49** ; définition corrigée à partir de la distinction rappelée par la CNIL.

Pseudonymisation

Le remplacement d'identifiants directs par des codes ou pseudonymes, avec des informations supplémentaires permettant de retrouver la personne. Les données restent personnelles ; la correspondance doit être protégée séparément. D'autres champs peuvent aussi permettre une réidentification.

Exemple rugby. Remplacer un nom par J03 tout en gardant localement la table de correspondance protège certains usages, mais ne rend pas automatiquement licite un envoi à un service distant. Sujet discuté à **01:49:27-01:51:21** ; précision vérifiée sur la page CNIL consacrée à l'anonymisation.

Anonymisation

Une transformation qui vise à empêcher l'identification d'une personne de façon irréversible dans les conditions évaluées. Retirer les noms ne suffit pas : il faut aussi examiner les risques d'individualisation, de corrélation et d'inférence.

Exemple rugby. Une combinaison rare de poste, date de blessure et match peut reconnaître un joueur même sans son nom. Un simple numéro ou personnage de fiction reste souvent une pseudonymisation. Sujet discuté à **01:49:27-01:50:17** ; distinction corrigée d'après la CNIL.

Donnée de santé

Une information sur la santé physique ou mentale d'une personne, y compris lorsqu'elle peut être déduite du contexte. Son usage demande un examen particulier des finalités, des droits, des accès et des services utilisés.

Exemple rugby. Une blessure, un certificat ou un suivi individualisé de récupération ne se traite pas comme le CSV fictif de touches. Pour la formation, utiliser des données fictives. Sujet : **01:46:35-01:55:33**. Les formules juridiques absolues du replay ne constituent pas une règle générale de conformité ; la pseudonymisation ne fait pas sortir automatiquement les données du RGPD.

Trois contrôles à garder sous la main

1. **Avant de calculer :** quel est le jeu, que représente une ligne, quels doublons et inconnues subsistent ?

2. **Avant de conclure :** quelle fraction, quels filtres et quels événements permettent de vérifier le résultat ?

3. **Avant de partager :** quelle version, quel destinataire, quels droits et quelles données personnelles sont concernés ?

Sources de cette version. Replay du 9 novembre et transcription locale complète conservés par le formateur ; analyse de l'ouverture du 3 novembre. Repères relatifs au replay, non au calendrier. Les définitions de protection des données s'appuient sur la CNIL. Les capacités des comptes et la conformité des traitements réels ne sont pas établies par ce lexique.