



Centre universitaire AbdelhafidBoussouf



Informatique – Licence 2 l'informatique2

– Cours 1 – Généralités

Staff pédagogique

<i>Nom</i>	<i>Grade</i>	<i>Institut</i>	<i>Adresse e-mail</i>
<i>Bouzeraa abir</i>	<i>Enseignante vacataire</i>	<i>Langues étrangère</i>	<i>a.bouzeraa@centre-univ-mila.dz</i>

Etudiants concernés Semestre 1

<i>Institut</i>	<i>Département</i>	<i>Année</i>	<i>Spécialité</i>
<i>Langues étrangère</i>	<i>Langues étrangère</i>	<i>Licence 2</i>	<i>Français / anglais</i>

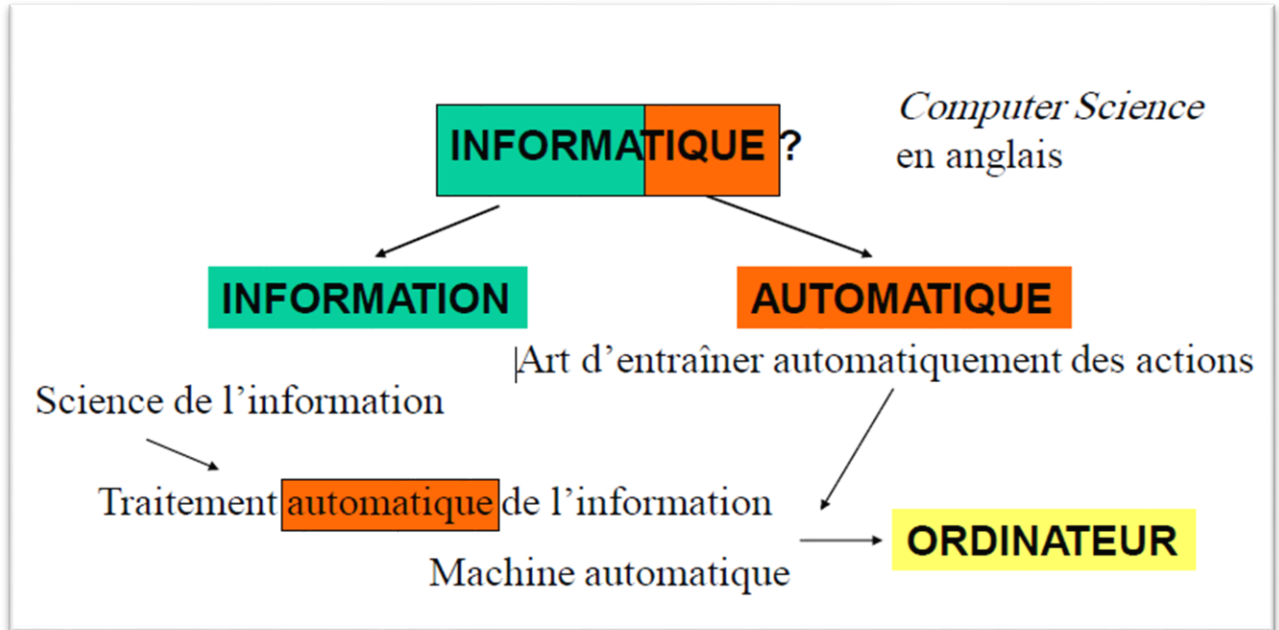
Introduction

Les techniques de l'information et de la communication (TIC) recouvrent tous les nouveaux moyens et outils qui permettent de **traiter** (matériels et logiciels de traitement), **transmettre** (réseaux et moyens de transmission et d'échange), de **conserver**(les supports de stockage)l'information électronique.

•Les TIC sont des outils générés par les progrès de la technologie de **l'informatique** et des **télécommunications**.

Ce cours aborde les concepts de bases liés au développement des TIC à savoir; **Internet** et le**Web**.

1 L'informatique ?



2 L'ordinateur ?

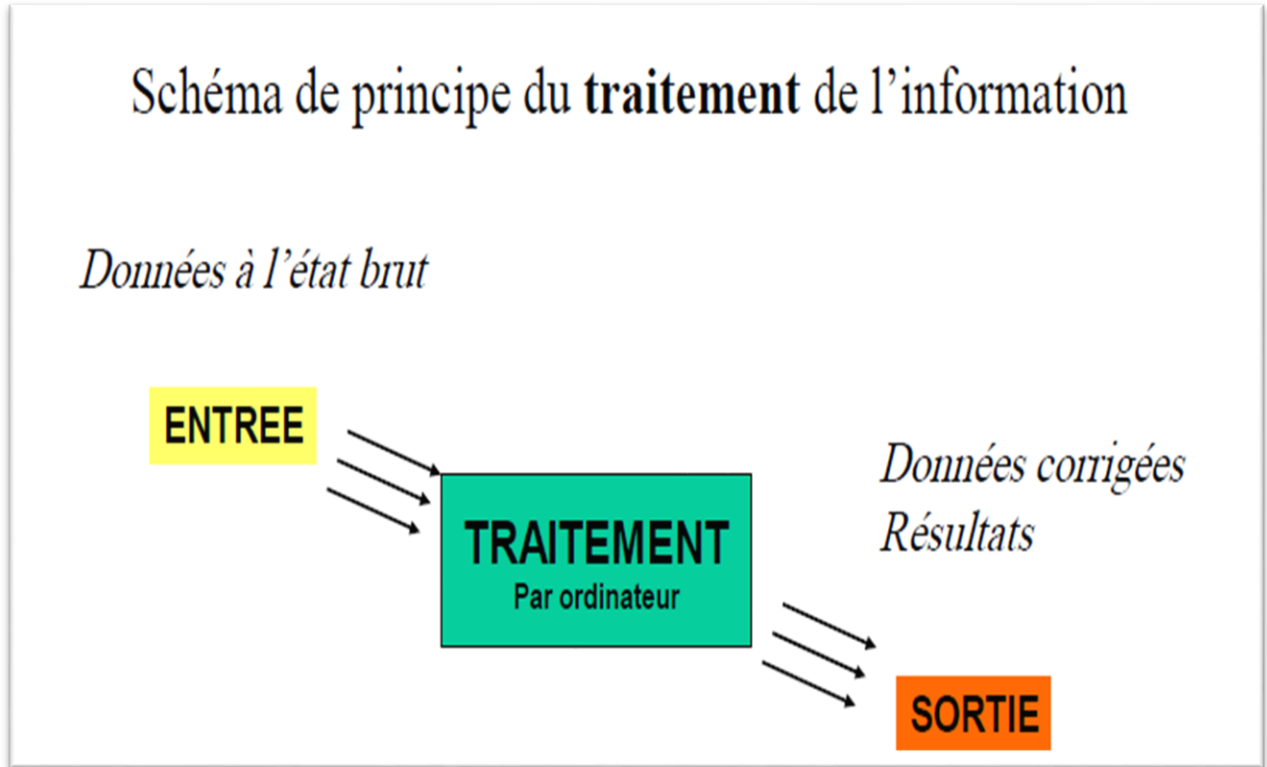
- Machine qui permet de traiter de l'information :

–d'acquérir et de conserver de l'information (acquisition, stockage)
 –d'effectuer des traitements (calcul),
 –de restituer les informations stockées (restitution)

- Permet de lier «information» ↔«données» (0 ou 1)
- Différents types d'informations : valeurs numériques, textes, images, sons, ...: tout cela avec des 0 ou 1



3 Traitement de l'information :



4 L'ordinateur / l'homme

Raison du remplacement :

- Vitesse (pour des opérations «bas niveau»)
- Fiabilité (répétitivité)
- Mémoire
- Coût

5 Domaines de l'informatique

Domaine du **matériel**(hardware)

- partie physique de l'ordinateur
- composants constituant un ordinateur (microprocesseur ...)
- support du traitement de l'information (disque dur ...)

Domaine du **logiciel**(software)

- instructions expliquant à l'ordinateur comment traiter un problème
- Cela nécessite de décrire des : algorithmes et représentations informatiques de ces instructions
- Pour aboutir à un **programme**