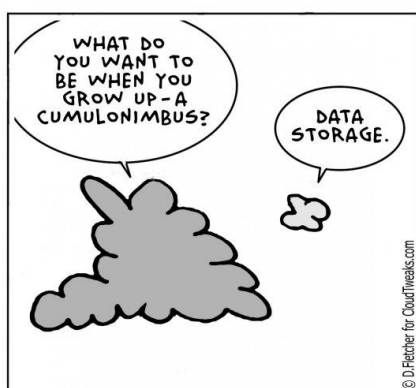


Module 286

Installer et utiliser ses propres instruments de travail ICT



Thème 2 : Installer et configurer des applications



« Le *médiamaticien* installe et configure les logiciels d'applications selon les besoins individuels et les contraintes matérielles (capacité mémoire, capacité disque dur ou SSD).

En vue de la collaboration, il configure une plateforme de travail de groupe commune et relative à un projet (par ex. prestations simples de cloud). Il assure et exécute de manière autonome la sécurité des données (backup) de ses projets. »

<https://www.ict-berufsbildung.ch/>

Thème 2



Installer et configurer des applications

Table des matières

Chapitre 2.1 : Les applications

Qu'est-ce qu'une application ?.....	2
Application, programme ou logiciel ?	2
Où se procurer ces applications ?.....	3
Installer une application.....	5
Désinstaller une application.....	5
Paramétrer une installation	7

Chapitre 2.2 : Les licences logicielles

Qu'est-ce qu'une licence logicielle ?	2
Les différents types de licences	3
Les licences propriétaires	3
Les licences freewares	3
Les licences sharewares.....	4
Les licences libres ou « Open Source »	4
Les dispositions légales.....	5

Chapitre 2.3 : Les plateformes collaboratives et services cloud

Les plateformes collaboratives	2
Le travail en équipe.....	2
Plateforme collaborative : qu'est-ce que c'est ?.....	2
En pratique, quel outil choisir ?	3
Le cloud computing	4
La centralisation des ressources.....	4
Le nuage : qu'est-ce que c'est ?.....	4
Avantages et inconvénients	5

2.1 Les applications

Installer et configurer des applications



Sources

- [https://en.wikipedia.org/wiki/Installation_\(computer_programs\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Installation_(computer_programs))

Objectifs

Au terme ce chapitre, je suis capable ...

1.	1.1 de définir et différencier les termes <i>application</i> et <i>logiciel</i> ; 1.2 de catégoriser les différents types d'applications et de donner des exemples concrets.	Page 2
2.	2.1 de citer les différentes possibilités permettant de se procurer une application.	Pages 3-4
3.	3.1 d'expliquer dans les grandes lignes le processus d'installation d'une application et ses conséquences sur le système; 3.2 de citer les méthodes d'installation les plus courantes.	Pages 5-7

Grâce aux connaissances acquises dans ce chapitre et avec l'aide d'Internet et du support logiciel, je suis en mesure ...

4.	4.1 d'installer et de configurer une application de manière personnalisée; 4.2 de désinstaller proprement une application; 4.3 d'appliquer et/ou de rédiger une procédure d'installation d'une application.	Manip 2
----	---	---------

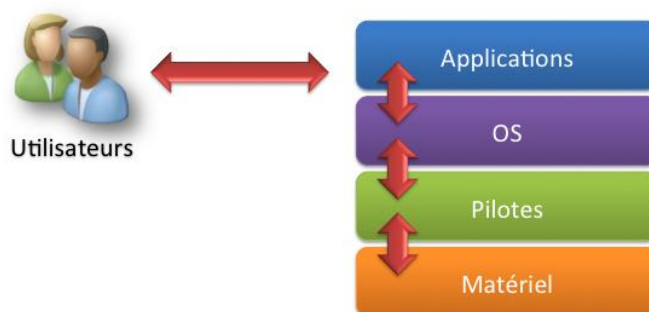


Les PC école étant équipés des logiciels *Microsoft*, les explications qui suivent (chemin, copies d'écran, exemples, etc.) sont réalisées sur une plateforme *Windows*. Cependant, le parallèle avec d'autres systèmes du monde *Apple* ou *Linux*, ainsi que l'application des diverses connaissances acquises dans ce chapitre, peuvent se faire sans difficulté.

Qu'est-ce qu'une application ?

Application, programme ou logiciel ?

Une **application**, un *applicatif* (ou encore *appli* ou *app*) est un programme utilisé pour réaliser un ensemble de tâches d'un même domaine.



Les applications s'appuient sur les services du système d'exploitation pour utiliser les ressources matérielles (voir Chapitre 1.2).

Le terme **logiciel** (*software* en anglais), plus générique, est utilisé pour distinguer la partie « non-palpable » de l'ordinateur, par opposition au matériel (*hardware*, en anglais) qui est la partie de l'ordinateur que l'on peut concrètement manipuler. Ce terme englobe donc toutes les **applications**, mais également les systèmes d'exploitation, les pilotes de périphériques, etc.



Exe 1 : « Les différents types d'applications »

A l'aide d'internet, déterminez les différentes catégories d'applications et donnez un exemple concret pour chacune. Cet exercice peut être réalisé en groupe.

Où se procurer ces applications ?

Pour acquérir une application (gratuite ou non), il y a actuellement 3 possibilités :

- **L'achat sur support physique**

Il s'agit de la plus ancienne technique qui consiste à se rendre dans un magasin de fourniture informatique et d'acheter le CD/DVD d'installation de l'application souhaitée. Avec cela sera fournie une clé de licence (*Product Key*) qui permettra d'activer la licence du logiciel.



- **Le téléchargement de l'exécutable**

Cette méthode consiste à télécharger le fichier exécutable (*.exe, dans le monde Windows, *.dmg pour Mac OS, etc.) et pour les applications payantes, de s'acquitter d'une somme en contrepartie de la clé de licence (*Product Key*).

Office 365 Famille

CHF 109.95 /an

★★★★☆







Achetez maintenant

Ou achetez pour CHF 10.95 par mois


Essayez gratuitement pendant 1 mois

Une solution pour vous et votre famille sur tous vos appareils. Inclut les logiciels Office Premium pour un maximum de 6 utilisateurs sur PC ou Mac.

Logiciels Office inclus

 Word	 Excel	 PowerPoint	 Outlook
 Publisher (PC uniquement)	 Access (PC uniquement)		

Téléchargement (achat) de la suite bureautique Office 365 Famille sur le site de Microsoft

 **Apache OpenOffice**

The free and Open Source productivity suite

Brought to you by: [aooadmin](#), [cmarcum](#), [hduhu](#), [ipv6guru](#), and 6 others

★★★★☆ 298 Reviews

Downloads: 365,522 This Week

Last Update: 2018-10-29

Download

Get Updates Share This

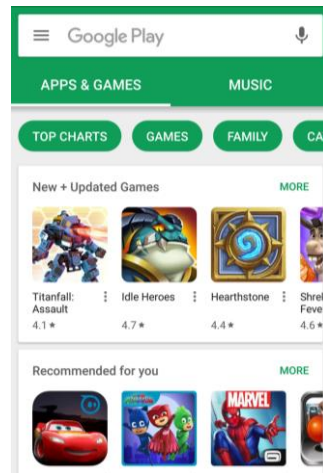
Téléchargement de la suite bureautique OpenOffice sur le site sourceforge.net

- **Les boutiques (ou magasins) d'applications (App Store)**

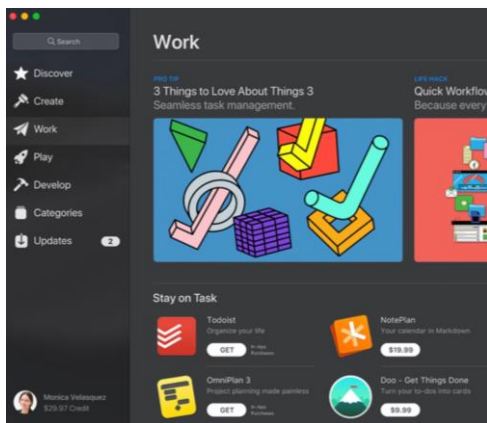
Les App Stores ont vu le jour il y a une dizaine d'années, avec l'apparition des smartphones et des tablettes. Ils se sont ensuite démocratisés pour toucher les postes de travail. Il s'agit d'un portail en ligne sur lequel on peut « acheter » et « télécharger » des logiciels. Les termes « acheter » et « télécharger » sont volontairement mis entre guillemets, car dans la plupart des cas, ces magasins d'applications ne vendent qu'un droit d'utilisation de programme, comme une sorte de location. L'utilisateur ne possède pas véritablement l'application. Sans le Store d'origine, il n'est en règle générale plus possible de réinstaller l'application achetée.



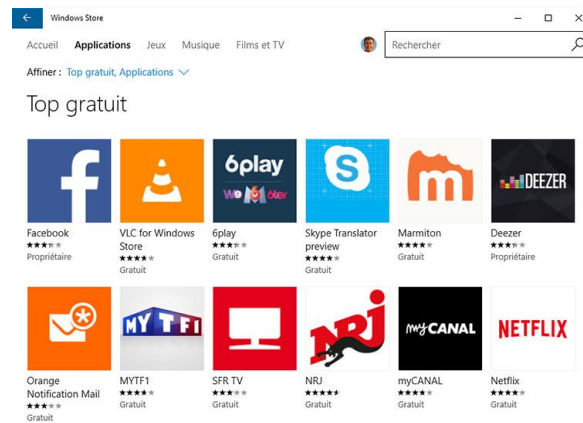
App Store (iOS)



Google Play Store (Android)



Mac App Store



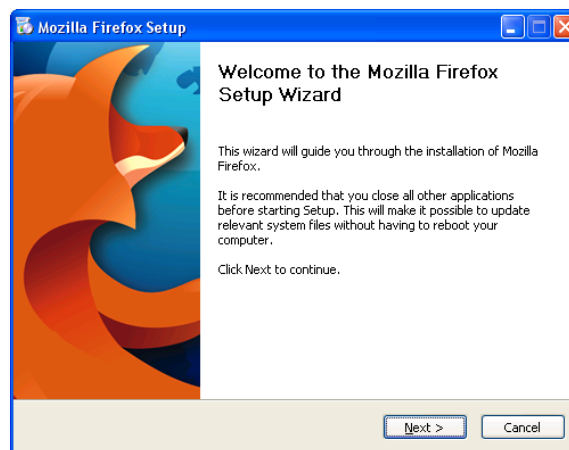
Windows Store

Installer une application

En informatique, le terme « *installation* » d'une application désigne la procédure permettant l'intégration du programme sur l'ordinateur (plus exactement dans l'OS) afin qu'il puisse être utilisé.

L'installation d'une application se fait très facilement de nos jours car ils sont (presque) tous fournis sous la forme d'un fichier exécutable (*.exe, dans le monde Windows, *.dmg pour Mac OS, etc.) ou directement exécuté depuis un *store*.

Lorsque l'installation de l'application nécessite des choix de l'utilisateur, elle sera munie d'un programme d'installation assistée pour guider l'utilisateur.

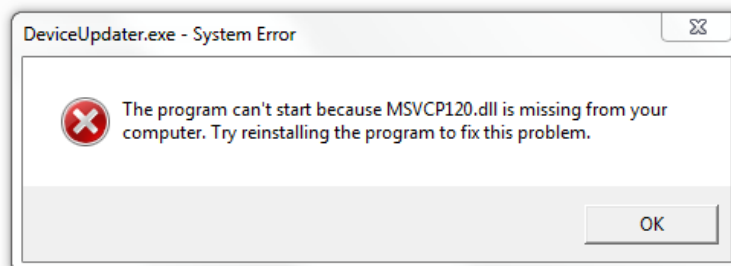


Un assistant logiciel (en anglais Wizard = « sorcier » ou « magicien ») est un programme qui permet d'automatiser certaines tâches, comme l'installation ou le paramétrage.

Désinstaller une application

Lorsque vous installez un nouveau logiciel, il se passe beaucoup de choses. *Particulièrement dans le monde Windows dans lequel il serait permis, à juste titre, de qualifier tout ceci « d'usine à gaz » ...*

- La création d'un répertoire (généralement dans le dossier C:\Program Files\ ou dans C:\Programmes) qui va contenir les fichiers nécessaires au bon fonctionnement de l'application ;
- L'inscription de diverses informations dans la base de données du système d'exploitation – appelée *Le Registre* ;
- L'ajout de diverses bibliothèques de fonctions : les fameuses « .dll » qui manquent parfois à l'appel ;



- La création de divers raccourcis (bureau, barre des tâches et menu démarrer).

Désinstaller un logiciel ne se fait donc pas n'importe comment... Supprimer sauvagement un répertoire du disque dur est certainement une solution rapide mais à éviter !



Exe 2 : « Les types d'installation »

Reliez les différents termes à leur définition.

Avec participation de l'utilisateur
Attended installation

Installation sans assistance
Unattended installation

Installation propre
Clean installation

Installation sans installateur
Without wizard installation

Installation silencieuse
Silent installation

Installation automatisée
Scheduled installation

Installation réseau
Network installation

1. « Processus d'installation s'exécutant à un moment prédéfini ou lorsqu'une (ou plusieurs) condition(s) est(sont) remplie(s). »

2. « Processus d'installation se réalisant sans aucune trace d'anciennes versions du logiciel ».

3. « Processus d'installation effectué via un programme d'installation minimal qui téléchargera le reste des éléments nécessaires à partir d'un réseau. »

4.

« Application s'exécutant directement à partir de son support (Clé USB, DVD...) sans rien déposer sur le disque dur de l'ordinateur. Application dite autonome. »

5. « Processus d'installation n'affichant aucun message, ni boîte de dialogue. Peut se faire totalement à l'insu de l'utilisateur. »

6. « Processus d'installation nécessitant des choix de l'utilisateur, comme accepter (ou refuser) les CGU, préciser l'emplacement de l'installation, etc. »

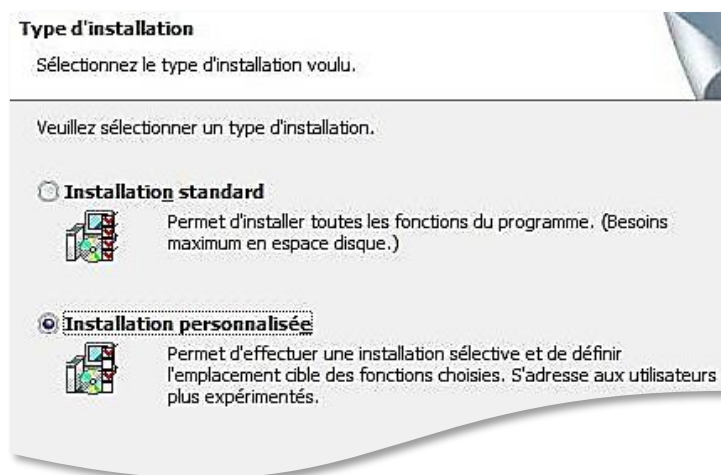
7.

« Processus d'installation ne nécessitant aucune intervention de l'utilisateur. »

Paramétrer une installation

En général, le programme d'installation propose plusieurs options :

- *Installation par défaut* : le programme ne va installer que les composants de bases de l'application et la configurer avec les paramètres par défaut.
- *Installation personnalisée (ou avancée)* : le programme va laisser l'utilisateur choisir quels composants il souhaite installer et comment les configurer.
- *Installation complète* : le programme va installer tous les composants.



Les installations *complète* ou *par défaut* peuvent parfois poser problème car le programme d'installation va installer beaucoup plus de choses que ce que l'on souhaite, voire même des logiciels ou composants que nous ne cherchions pas du tout à installer (sharewares, barres publicitaires dans les navigateurs, etc.).

Il est donc recommandé de choisir une installation *personnalisée* et de bien réfléchir lors de l'installation à la place de cliquer « bêtement » sur le bouton « *suivant* » à chaque boîte de dialogue.

2.2 Les licences logicielles

Installer et configurer des applications



Sources

- https://www.ekopedia.fr/wiki/Licence_de_logiciel
- <https://www.admin.ch/>

Objectifs

Au terme ce chapitre, je suis capable ...

1.	1.1 de définir la notion de <i>licence logicielle</i> ou <i>contrat de licence</i> .	Page 2
2.	2.1 de citer les 4 principaux types de <i>licences logicielles</i> ; 2.2 d'expliquer les différences en termes de droits et de devoirs des 4 principaux types de <i>licences logicielles</i> précités; 2.3 de donner des exemples concrets de logiciels distribués sous ces 4 types de <i>licences</i> .	Pages 3-5



Qu'est-ce qu'une licence logicielle ?



Exe 1 : « Définition »

Complétez la définition manquante.

Définition :

.....

.....

.....

.....

.....

Pour avoir le droit d'utiliser un logiciel, il faut que le titulaire des droits dudit logiciel l'autorise. La licence est le document dans lequel le titulaire énumère les droits qu'il accorde au licencié. Par exemple : installer le logiciel, l'utiliser, faire une copie de sauvegarde, etc.

Utiliser sans licence un logiciel dont on n'est pas l'auteur revient à violer le droit d'auteur et est punissable par la loi.

Souvent, le titulaire des droits ne se contente pas de vendre la licence, il ajoute également des exigences comme l'interdiction d'utiliser le logiciel à plusieurs, d'étudier le code du logiciel, de publier des mesures de ses performances, etc. Pour le grand public, l'achat d'un logiciel revient en fait à acheter une licence, puis à accepter le contrat de licence utilisateur final (CLUF¹).

¹ **CLUF** : Le terme **Contrat de Licence Utilisateur Final (CLUF)** est le terme francophone qui définit également les licences dites *propriétaires* (voir page suivante).

Les différents types de licences

Plus de 20 types de licences régissent les conditions d'utilisation des logiciels. Certains types de licences sont juridiquement clairs et sans ambiguïté, mais la majorité comportent des zones d'ombres permettant des interprétations variées. On peut néanmoins classer les licences en 4 grandes familles :

Les licences propriétaires

Les *licences propriétaires* ou *Contrat de Licence Utilisateur Final (CLUF)* sont un contrat liant l'éditeur du logiciel à la personne installant le logiciel sur un ordinateur. Le principe de base de ces licences est la limitation du nombre d'installations (simultanées) autorisées du logiciel. En général : 1 licence (payante) = 1 poste client.

Dû au coût de développement relativement important des logiciels, il est important pour la société de développement de vendre un nombre maximal de licences afin de rentabiliser l'investissement. C'est ainsi que des sociétés (comme par exemple *Microsoft* avec *Windows* ou la suite bureautique *Office*, ou certaines sociétés de jeux) ont réussi à faire des bénéfices considérables (pour ne pas dire astronomiques). Il est donc stratégique pour eux de distribuer leurs produits avec une licence qui leur garantisse un volume maximal de ventes.

L'autre particularité du logiciel propriétaire est que le code source n'est pas dévoilé. L'utilisateur final peut donc utiliser le logiciel (exécutable), mais ne peut pas analyser la façon dont il est fait, ni le modifier ou l'améliorer.

Les licences freewares

Un *freeware*, ou *gratuiciel* (en français), est un logiciel propriétaire distribué gratuitement. Il conserve donc son caractère hermétique qui ne confère pas à l'utilisateur le droit de voir ou de modifier le code. Le logiciel reste la propriété de son auteur.

La distribution gratuite de logiciel présente un intérêt pas toujours évident à comprendre, mais néanmoins existant : il peut s'agir par exemple de distribuer gratuitement un logiciel aux fonctionnalités réduites (produit d'appel) pour inciter l'utilisateur à acheter la version complète (également appelé *shareware* dans ce cas précis.).

La distribution gratuite peut aussi être réalisée afin de créer une addiction aux produits de l'éditeur ou dans le but de devenir un standard. C'était le cas avec la distribution du lecteur de contenu Flash. Dans le cas de développement réalisé par des amateurs, la distribution gratuite du logiciel est une nécessité, du moins dans un premier temps, pour s'assurer de la propagation du logiciel.



Les licences sharewares

La licence *shareware*, ou *partagiciel* (en français) attribue un droit temporaire et/ou avec des fonctionnalités limitées d'utilisation. Après cette période d'essai, l'utilisateur devra rétribuer l'auteur pour continuer à utiliser le logiciel ou avoir accès à la version complète. Comme pour les logiciels *propriétaires* et *freeware*, le code source des logiciels *shareware* est fermé.

Ce type de licence permet de tester les fonctionnalités du logiciel et voir si elles correspondent à nos besoins. Au bout de la période d'essai, il est possible soit de payer la licence complète et continuer à utiliser le logiciel, soit de le désinstaller.

Les licences libres ou « Open Source »

Un logiciel *libre* est un logiciel dont l'utilisation, l'étude, la modification et la duplication en vue de sa diffusion sont permises, techniquement et légalement. Le code source du logiciel est donc mis à disposition de l'utilisateur, ce qui n'est pas le cas des trois autres types de licences décrits précédemment.

Un logiciel est *libre* selon la *Free Software Foundation* s'il confère à son utilisateur quatre libertés :

- la liberté d'exécuter le programme, pour tous les usages;
- la liberté d'étudier le fonctionnement du programme et de l'adapter à ses besoins;
- la liberté de redistribuer des copies du programme (ce qui implique la possibilité aussi bien de donner que de vendre des copies);
- la liberté d'améliorer le programme et de distribuer ces améliorations au public, pour en faire profiter toute la communauté.

Il n'y a, à l'heure actuelle, presque plus de différence entre *open source* et *logiciel libre*. L'accès au code source signifie en général que le développeur permet la redistribution et la modification de celui-ci.





Exe 2 : « Différencier les différents types de licences »

A l'aide des pages 4 et 5 de ce document et d'Internet (pour la dernière colonne), complétez le tableau suivant.

	Licence gratuite ?	Code source disponible ?	Exemples (connus) de logiciels
Propriétaire			
Freeware			
Shareware			
Libre			

Les dispositions légales



Exe 13 : « Dispositions légales »

A l'aide d'internet, déterminez si la loi suisse possède des dispositions légales concernant les licences logicielles. Mentionnez vos sources et résumez les différents points. Cet exercice peut être réalisé par groupe.

2.3 Les plateformes collaboratives et services cloud



Installer et configurer des applications



Sources

- <https://www.itpro.fr/bien-choisir-sa-plateforme-collaborative/>
- <https://www.appvizer.fr/magazine/collaboration/outils-collaboratifs-gratuits-vingt-logiciels-en-ligne-pour-entreprise>
- <https://medium.com/cloudready-ch/cest-quoi-iaas-paas-et-saas-le-cloud-c169451d73bc>
- https://fr.wikipedia.org/wiki/Cloud_computing

Objectifs

Au terme ce chapitre, je suis capable ...

1.	1.1 de définir la notion de <i>plateforme collaborative</i>	Pages 2-4
2.	2.1 de définir la notion de <i>service Cloud</i>	Pages 4-6

Grâce aux connaissances acquises dans ce chapitre et avec l'aide d'Internet et du support logiciel, je suis en mesure ...

3.	3.1 d'évaluer les fonctionnalités de base d'une solution.	Manip 4
4.	4.1 de comparer diverses solutions, en fonction des services proposés, des coûts, etc.	Manip 5
	4.2 de proposer la solution la plus appropriée selon le cas de figure.	

Les plateformes collaboratives

Le travail en équipe

Actuellement, presque tous les services, tous les départements de toutes les entreprises dans presque tous les domaines sont confrontés au travail collaboratif et à la gestion de projet en équipe.

Lorsqu'on travaille seul, on est très rapidement confronté à ses propres limites.

« Il est naturellement impossible de tout savoir, de tout savoir-faire, et le temps n'est pas extensible. Aussi, le travail pouvant être accompli par une personne seule, même s'il peut être conséquent, reste limité. »

<https://www.nutcache.com/fr/>



Le travail en équipe permet de réunir des compétences dans un groupe, de réaliser une tâche dans un climat d'entraide et de collaboration.

Cependant, au-delà de son intérêt psychosociologique, le travail en équipe fait pourtant toujours ressortir les mêmes problématiques : une mauvaise communication, trop de séances, des échanges de mails qui n'en finissent pas, des données étalées dans tous les coins, ...

Plateforme collaborative : qu'est-ce que c'est ?

Il s'agit d'un espace de travail virtuel (sous la forme d'une application, parfois Web) qui va permettre de centraliser les diverses ressources organisationnelles d'un projet.

L'objectif de la *plateforme collaborative* est d'**optimiser la communication** entre les différents acteurs du projet en **simplifiant** l'accès et l'édition des ressources liées à la **gestion de projet** et donc de permettre aux membres de l'équipe de **focaliser leur temps, leur énergie et leur créativité** sur le fond du projet.



En résumé, l'objectif est de permettre aux différents membres d'un groupe de travail géographiquement isolé de **travailler ensemble et en temps réel**.

Les entreprises estiment que les technologies collaboratives :

- accélèrent la prise de décision (85%),
- rendent les process plus efficaces (79 %),
- permettent d'augmenter les ventes (73%).

Source : ITsocial, selon l'étude « l'entreprise connectée » de [Dimensiondata](#)

Dans une plateforme collaborative, on peut trouver un ou plusieurs **outils collaboratifs**, tels que...

- Des systèmes de partages de ressources
- Des outils de communication (chat, messagerie, forum, visioconférence, ...)
- Des outils de planification (calendrier, portefeuille, ...)
- Des systèmes d'informations (bases de connaissances, blog, ...)
- Des outils de travail, de suivi et décisionnel (workflow, mindmap, ...)
- Des logiciels (traitement de texte, tableur, ...)

Une bonne *plateforme collaborative* ne sera pas celle qui offre le plus d'outils, mais celle qui offre **les outils utiles à votre projet**.

En pratique, quel outil choisir ?

Depuis une quinzaine d'années, la demande en matière d'outils collaboratifs est en hausse constante. Mais ces nombreux outils sont en général assez mal maîtrisés. On ne sait pas exactement ce dont on a besoin, ni ce qu'on a à disposition... Quelle sera donc la meilleure plateforme ? Celle qui répondra à nos besoins, sans nous faire perdre plus de temps qu'elle ne nous en fera gagner.

*« Les outils collaboratifs doivent apporter des **avantages concrets**, que ce soit en entreprise ou dans une association. »*

<https://www.appvizer.fr/magazine/collaboration/>

Identifier les besoins

Pour permettre une collaboration efficace, il s'agit de déterminer clairement...

1. **Les différents acteurs**
(internes ou externes à l'entreprise, ...)
2. **Les informations échangées**
(type, durée de vie, confidentialité, ...)
3. **Les modèles d'échange de l'information**
(type, durée, ...)



Exemples concrets

« *Le résultat du travail ayant pour but de produire de la propriété intellectuelle sera gardé plusieurs mois voire années alors qu'une discussion entre deux développeurs au sujet de la syntaxe dans du code ne nécessitera aucune sauvegarde de l'information [...] Selon les cas, certains échanges peuvent se faire de manière synchrone ou asynchrone, dépendant des modèles et du fameux cycle de vie de l'information.* »

« *Dans un contexte impliquant des clients ou des partenaires, il s'agit de contrôler l'information partagée entre les intervenants afin d'éviter toute fuite d'information pouvant amener à des problèmes d'ordre judiciaire, une perte de compétitivité ou de confiance. Par cette simple phrase, il est aisé d'identifier qu'une plateforme ayant des points d'accès externes à l'entreprise se devra d'être d'autant plus sécurisée et contrôlée.* »

<https://www.itpro.fr/bien-choisir-sa-plateforme-collaborative/>

En résumé...

Il s'avère donc relativement compliqué de trouver en trois clics de souris « LA » plateforme qui répondra à toutes les attentes. Et ceci sans avoir encore évoqué l'aspect financier.

Le cloud computing

La centralisation des ressources

Un besoin inhérent et récurrent dans le monde de l'informatique depuis que celle-ci existe est la centralisation des ressources. Même avant les débuts de l'informatique, l'être humain a toujours cherché à regrouper ses connaissances dans un même endroit dans le but d'en faciliter le partage. L'ère d'Internet a permis une explosion du partage des connaissances (et d'autres « choses » dont on se serait bien passé). La notion de *cloud computing* tend une fois de plus vers les mêmes objectifs :

- Du côté des fournisseurs : partager des services, des infrastructures, des savoir-faire, ...
- Du côté des utilisateurs : centraliser ses données, mettre à disposition des ressources, échanger/communiquer plus facilement.



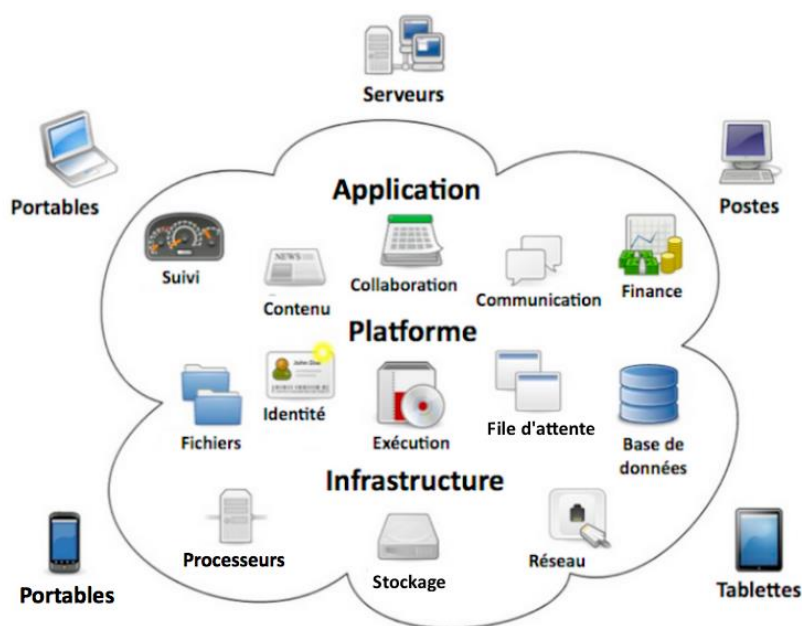
Le nuage : qu'est-ce que c'est ?

Le *cloud computing* ou *l'informatique en nuage* consiste à exploiter la puissance de calcul ou de stockage de serveurs informatiques distants par l'intermédiaire d'un réseau, généralement Internet. En d'autres termes, les logiciels ou l'espace de stockage que vous utilisez ne sont pas « physiquement » sur votre ordinateur personnel ou un serveur de votre entreprise, mais quelque part... dans un nuage. Et ce nuage est accessible partout, en tout temps !

A partir du moment où vous utilisez un service de messagerie public¹ (comme Gmail par exemple), vous faites du *Cloud Computing*. Si vous avez un compte Facebook ou Instagram, vous faites également du *Cloud Computing*. Si vous hébergez votre site Web chez Informaniak, vous faites encore du *Cloud Computing*. Vous, en tant qu'utilisateur et Gmail, Facebook et Infomaniak en tant que fournisseurs de services cloud.

On peut classer les cloud en 3 catégories, ou plutôt 3 niveaux: IaaS (Infrastructure as a Service, PaaS (Platform as a Service) et SaaS (Software as a Service). Plus on souhaite externaliser, plus on doit opter pour un niveau supérieur.

On distinguera également les *Clouds Public* des *Clouds Privés*. Un nuage privé, contrairement à un nuage public, est entièrement dédié à une entreprise et accessible via un réseau sécurisé.



Avantages et inconvénients

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> + Flexible et évolutif : Mise à disposition rapide de (nouvelles) ressources et services + Accès simplifié à ces ressources et services : Partout et en tout temps + Accès à des infrastructures puissantes et spécialisées + Economie financière/énergétique (?!) | <ul style="list-style-type: none"> - Tributaire d'une connexion Internet pour l'accès aux ressources et services - Tributaire du fournisseur de services en cas de pannes - Sécurité des données |
|---|---|

¹ Par opposition à un service de messagerie d'entreprise, comme votre adresse RPN par exemple.

Une citation très en vogue tente de mettre en garde les utilisateurs du nuage contre les dérives du *Cloud Computing* :

“ **Le cloud n'existe pas, c'est juste sur les ordinateurs de quelqu'un d'autre...**



Nous déléguons le traitement et le stockage de nos données. Nous les déposons sur des systèmes qui ne nous appartiennent plus ! Mais ce point sera traité dans le chapitre traitant du « cadre légal » qui entoure la protection des données informatiques.