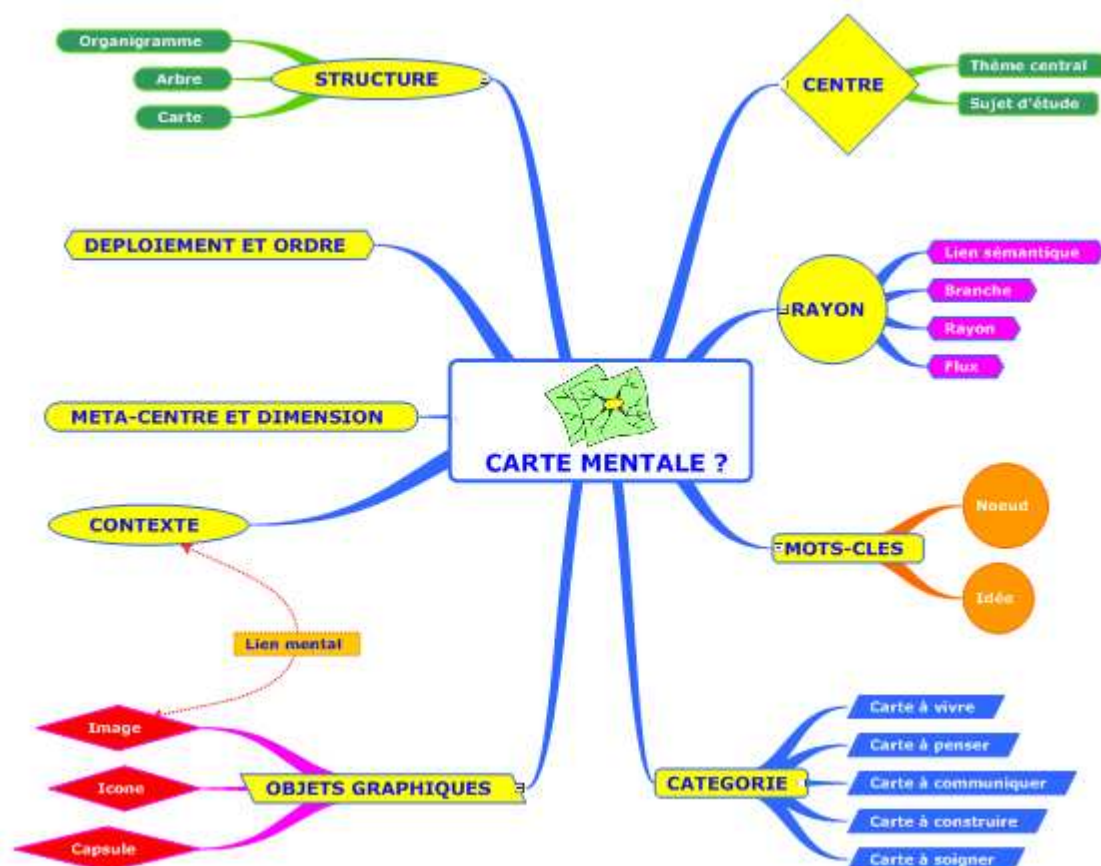


CARTOGRAPHIE MENTALE



Acheter un ordinateur

Résumé : Largement répandu dans la vie de tous les jours, l'ordinateur révèle encore bien des surprises pour ceux qui souhaitent en faire l'acquisition pour la première fois. Nous proposons ci-dessous de gérer cet achat en mode projet à dessein d'une part de mieux maîtriser les besoins, d'autre part d'aider à clarifier tous les coûts.

Auteur : Jean-Pascal Côte

<http://www.emapsfree.fr>

Le 22 août 2008

Version 2.0

PRESENTATION

1. Introduction

L'achat d'un ordinateur est devenu chose courante de nos jours. Pourtant à y regarder de plus près l'affaire se complique un peu pour les néophytes en informatique.

Cela commence tout d'abord par choisir entre deux mondes ⁽¹⁾ : celui d'Apple® avec son système d'exploitation ⁽²⁾ Macintosh® ou celui des PC et compatibles avec son système d'exploitation Windows® de Microsoft® ⁽³⁾. Même si le premier représente ~10% des parts du marché mondiale de la vente d'ordinateurs personnel (PC), il présente certains avantages à ne pas négliger :

- interface utilisateur ergonomique,
- solution technique intégrée,
- moins de virus informatique,
- compatibilité avec le monde Windows.

En revanche le coût d'acquisition est plus important et l'architecture technique moins évolutive.

Le monde Microsoft® est quelque peu différent, pour ne pas dire aux antipodes des avantages sus cités. Seulement voilà, il représente 80% des parts du marché mondiale de la vente de PC !

Bien que notre démarche reste assez généraliste et totalement applicable dans d'autres domaines, ne relevant pas obligatoirement de l'informatique, c'est tout de même vers le monde Microsoft® que nous orienterons nos propos.

Pour le non-initié, la quête de la maîtrise de l'outil informatique est longue et ingrate. Elle demande une foi sans faille et une forte détermination agrémentée de patience. Cela commence par le vocabulaire, savant dosage de termes anglo-saxons, pour continuer par le paramétrage du poste de travail digne d'un expert du domaine, pour terminer par d'énormes difficultés d'utilisation des logiciels quand on n'a pas les connaissances suffisantes.

Restons positif, certains ont réussi mais ils ne se portent pas toujours très bien !

Pour éviter d'être plongé de manière un peu violente dans ce monde impitoyable qui affecte vite le portefeuille, nous vous proposons de gérer l'achat de votre ordinateur comme un projet. Dans ce sens notre démarche sera organisée autour d'un cadre de référence composé de deux cartes mentales ou Mind-Maps® :

- la carte de définition du projet,
- la carte des tâches à réaliser et du suivi.

¹ Nous parlerons ici de « Monde » par référence à une certaine philosophie, car la société Apple Inc. commercialise, entre autres, des ordinateurs alors que la société Microsoft Corporation est un éditeur de logiciels qui ne s'installent que sur des ordinateurs dit « compatible ».

² Le système d'exploitation est l'interface qui permet de gérer un ordinateur et ses périphériques.

³ Par abus de langage nous appellerons « Monde Microsoft® », le « Monde des PC et compatibles sous Windows® ».

2. Bénéfices

Les principaux bénéfices de notre démarche seront les suivants :

- aider le futur acheteur à **formaliser son expression de besoins**,
- **clarifier les coûts** induits par l'achat d'un ordinateur.

3. Remerciements

Nous souhaiterions remercier M. Jean-Paul BORDESSOULE pour ses précieux conseils techniques, ainsi que tous nos autres collègues qui nous ont encouragés dans la rédaction de cet article.

NB :

Mind-Mapping® et **MindMap®** sont des marques déposées de *Buzan Organization Limited*

Macintosh® est une marque de la société *Apple Inc (Californie - USA)*.

Windows® est une marque de la société *Microsoft Corporation (Washington - USA)*.

MISE EN PLACE DU PROJET

1. Introduction

Que ce soit pour la famille, pour le bureau ou tout simplement pour faire de la recherche sur internet, l'achat d'un ordinateur n'échappe pas à deux composantes majeures de la gestion de projet : l'expression des besoins et le budget. C'est un projet personnel qui doit être géré comme tel et, dans ce sens nécessite une méthodologie.

Pour simplifier notre approche nous allons utiliser une carte mentale qui nous servira à exprimer notre besoin grâce à la méthode QQQQCPC.

Cette carte sera en quelque sorte **le cahier des charges** de notre projet. Cela signifie concrètement qu'elle permettra de discuter avec tout interlocuteur que l'on pourrait solliciter (Vendeur, collègue, ami, correspondant technique, etc.). Comment en parler autrement ?

2. La méthode QQQQCPC

Les principaux objectifs de la méthode sont les suivants :

- analyser une activité, décrire une situation, un problème, une solution, une idée,
- faciliter la prise de décision, de la mise en œuvre d'une solution, par le biais d'un questionnement ouvert (sans tabous),
- aider à la mise en place d'un plan d'actions.

Le questionnement est basé sur une série de 7 questions :

- **Qui ?** : Qui est responsable ?, qui est concerné ?,
- **Quoi ?** : De quoi s'agit-il ?,
- **Où ?** : Où se passe la situation ?, dans quel lieu ?,
- **Quand ?** : A quel moment ?, pendant combien de temps ?,
- **Comment ?** : Avec quels moyens ?, quel matériel ?, quelles ressources ?,
- **Pourquoi ?** : Faire quelque chose,
- **Combien ?** : Combien cela va t-il coûter (maintenant, demain) ?

Il existe plusieurs variantes de cette méthode qui reste largement utilisée dans le monde de l'informatique (⁴).

⁴ Historiquement cette méthode, appelée « Hexamètre mnémotechnique » ou « QQQQCP », est due à **Quintilien** (en latin *Marcus Fabius Quintilianus*) qui était un rhéteur et pédagogue latin du I^{er} siècle apr. J.-C. Il appliqua cette démarche de toute instruction criminelle : Quis, quid, ubi, quibus auxiliis, cur, quomodo, quando : Qui (a commis l'acte criminel), quoi (de quoi s'agit-il ?), où, avec quels moyens, pourquoi, comment, quand ? Aujourd'hui elle est principalement utilisée dans la préparation de rapports (de journalistes, d'enquêteurs, etc.) et la gestion de projet (Source « <http://fr.wikipedia.org/wiki/QQQQCP> »).

3. La carte mentale de notre projet

La carte mentale que nous vous proposons va permettre d'établir l'expression des besoins. Elle s'inspire de la méthode décrite ci-dessus :

- **Qui ?**: A qui est destiné cet achat ? Est-ce : pour soi-même, pour un parent, pour un ami, pour les enfants, etc. ? Bien-entendu les besoins du projet seront à adapter en fonction de la typologie des utilisateurs,
- **Quoi ?** : Que souhaite t-on acheter ? Un ordinateur portable, un ordinateur de bureau ? De quelle marque ?,
- **Où ?** : S'il s'agit d'un ordinateur de bureau la question à se poser est celle du lieu d'installation, mais pas seulement ! Car la question du rebut est à prendre en compte à l'heure où l'écologie devient de plus en plus présente (A juste titre d'ailleurs !),
- **Quand ?** : A quelle date l'achat est-il planifié ?,
- **Comment ?** : Quel sera le circuit de distribution ? Grande surface, internet, enseignes spécialisées ? Cette question n'est pas anodine car en cas de problème que ferez-vous ? Il est impératif de tenir compte de tous les services qui accompagnent votre futur achat. **Attention aux garanties !!!** Il est important de vérifier que l'on n'aura rien à payer pendant cette période et ce quelques soient les situations (Intervention sur site, transports, frais postaux, etc.),
- **Pourquoi ?** : Il est ici question de développer l'utilisation que l'on fera de cet achat. Est-ce pour jouer sur internet ? Est-ce pour mon activité professionnelle ?,
- **Combien ?** : De quel budget disposez-vous ? Est-il strictement réservé à l'achat d'un ordinateur ou inclut-il la maintenance, l'extension de garantie, l'achat d'autres périphériques (imprimante, disque externe pour la sauvegarde, etc.) ?

Exemple de carte mentale d'un projet d'achat :

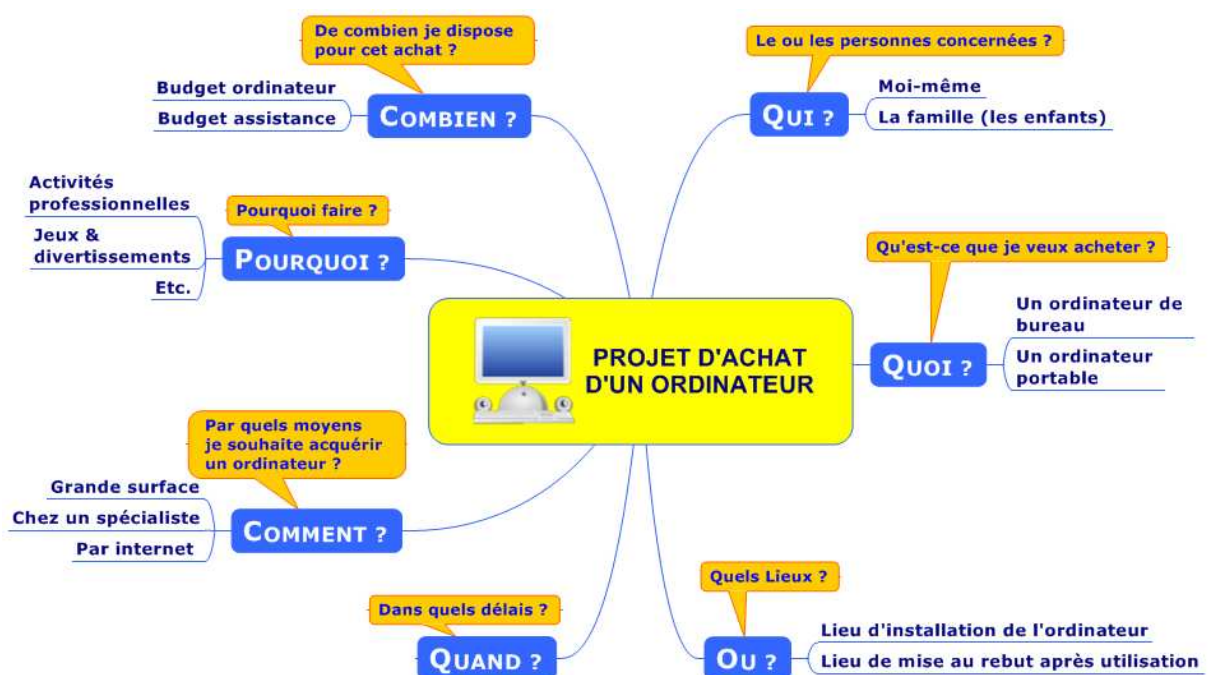


Figure 1

Non cette carte n'est pas longue à établir ! En revanche la réflexion à mener, concernant TOUS vos besoins (Présents et futurs), l'est davantage.

COÛTS ET BUDGET

Notre propos ici est de faire apparaître tous les coûts (directs et indirects) qui vont participer à l'acquisition d'un ordinateur. Cependant, et avant d'entrer dans les détails, il nous semble important d'évoquer un service nécessaire: l'assistance et la formation.

1. Assistance et formation

En pratique, et après moult années de pratique dans le monde Microsoft®, nous constatons que l'outil informatique réserve toujours son lot de surprises comme par exemple :

- Des logiciels toujours plus gourmands en place mémoire,
- des messages utilisateurs peu clairs,
- un système d'exploitation Windows® pas toujours très fiable avec régulièrement de nouvelles mises à jour ⁽⁵⁾,
- des problèmes de compatibilité entre logiciels et système d'exploitation (surtout dans les évolutions de versions),
- etc.

Bien-entendu notre propos n'est pas de décourager le lecteur mais de l'inviter à considérer qu'il est fortement conseillé de recueillir quelques conseils avant de se lancer dans l'aventure informatique.

Dans ce sens nous pensons que, pour les personnes novices en la matière, le recours à une assistance payante est à considérer avec intérêt dans le prix d'achat d'un nouvel ordinateur. Il est de plus en plus commun de trouver aujourd'hui des produits accompagnés par une offre de service. Pourquoi cela ne marcherait-il pas avec l'informatique ?

Que penser d'une personne qui devrait se rendre en voiture, dans un lieu situé à plusieurs centaines de kilomètres de chez elle, sans savoir conduire, sans connaître le code de la route et perdue dans l'utilisation du GPS ? Peut-être la comparaison est-elle un peu exagérée (et encore) avec l'informatique mais force est de reconnaître que l'acquisition d'un ordinateur ne se limite pas à l'utilisation de son système d'exploitation. Il devient donc évident qu'une formation de quelques heures n'est pas un luxe pour les néophytes.

⁵ En faisant référence à Esope, on peut considérer le monde Windows® comme étant « le meilleur et la pire des choses ». Chacun défendra son point de vue avec intérêt, mais force est de reconnaître qu'il est difficile pour la firme de Redmond (Washington) de produire un système d'exploitation fiable et sécurisé après plus de quinze ans d'expérience (Microsoft commercialise Windows 3.1 en Avril 1992). Sincèrement cela rend perplexe !

Nous recommandons vivement que **l'assistance et la formation** soient budgétées, même si en pratique d'autres solutions sont mises en place (Collègue de travail, voisin, amis, etc.).

2. Le budget total

Le budget total sera donc composé de 3 parties :

Le matériel

- L'achat de l'unité centrale (Carte mère, mémoire, processeur, carte graphique) et des périphériques de base (Ecran, clavier, souris),
- l'achat des périphériques secondaires (Imprimante, scanner, disque dur externe, clé USB WIFI, haut-parleurs, etc.),
- l'achat des matériels de connectique (Multiprise, rallonges électriques, HUB pour ports USB supplémentaires, câble Ethernet, etc.),
- les fournitures diverses (DVD vierges, CD vierges, rame de papier, cartouches imprimantes, etc.),
- installations (Electrique, prise de téléphone supplémentaire, etc.).

Les services

- Le coût d'assemblage (dans le cas d'un achat en pièces détachées),
- l'extension de garantie (Par exemple 5 ans),
- l'assistance et support,
- la formation,
- abonnement à internet (Téléphone + internet).

Les logiciels et les documents

- Les logiciels (acquisition + mise à niveau),
- les livres (ouvrages de références),
- les revues (abonnement, achat occasionnels, photocopies, etc.).

Le coût du rebut, ou écologique, qui n'apparaissait pas il y a quelques années encore est à prendre en compte. Cependant pour simplifier la tâche il est intégré dans le prix d'achat d'un appareil (Transparent donc pour l'acheteur).

Bien que certains coûts soient optionnels, et restent en grande partie à la discrétion de chacun, il n'en reste pas moins que l'on voit émerger deux coûts principaux :

- le coût d'acquisition du matériel,
- et le coût récurrent

Nous constatons donc qu'acquérir un ordinateur n'est pas seulement l'objet d'une dépense de quelques centaines d'Euros, mais aussi et surtout un budget mensuel auquel il faut penser ⁽⁶⁾.

⁶ Même s'il existe peu de chance que l'ordinateur tombe en panne après la période de garantie, il pourrait être prudent de budgéter d'éventuelles réparations.

Pour résumer, nous proposons ci-dessous la carte mentale des coûts :

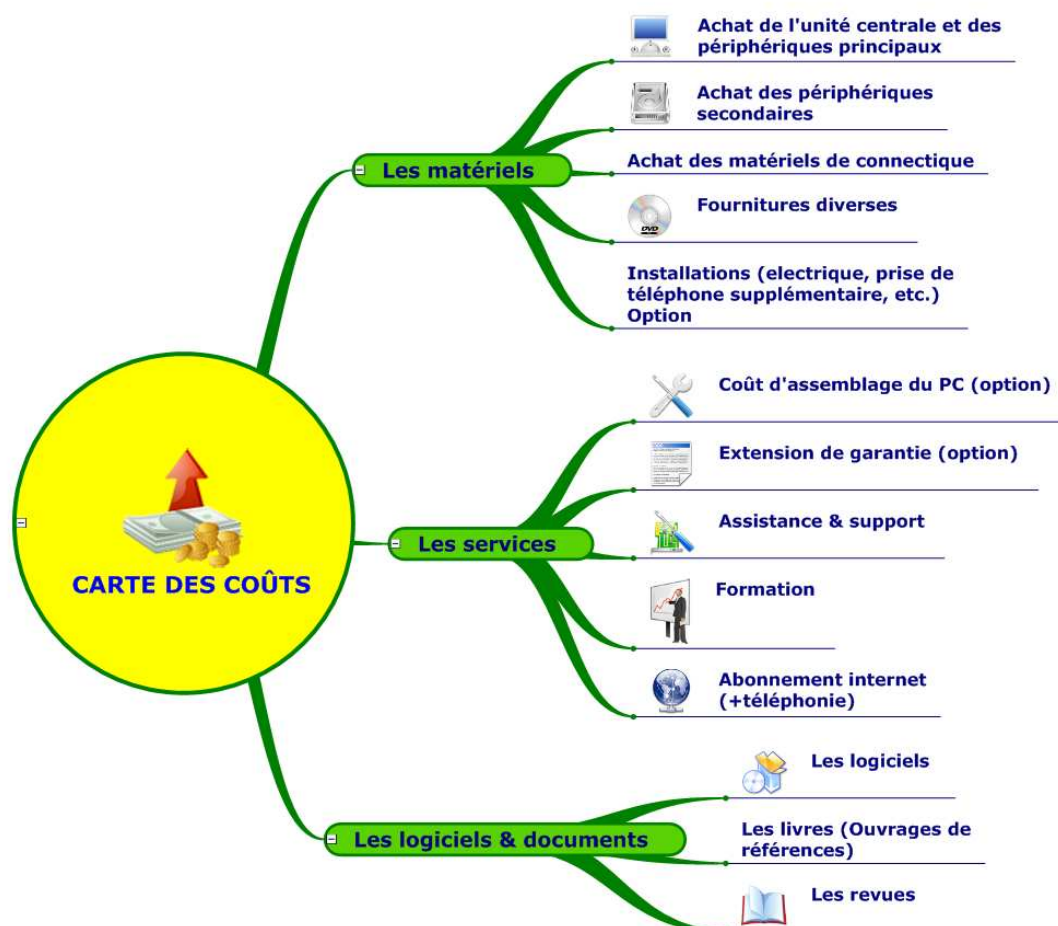


Figure 2

LISTE DES TÂCHES & SUIVI

Après avoir défini le cahier des charges et le budget du projet, il est indispensable d'établir la liste des actions, ou tâches, à mener avant de se lancer dans l'aventure.

Sans être exhaustif, nous vous proposons cinq actions principales à mener :

- 1. Définir le planning** : Cette tâche consiste à définir le temps alloué à chaque action (ci-dessous),
- 2. mettre en place la carte du projet** : Cf. ci-dessus,
- 3. faire une étude des prix** : Indispensable avant de jeter son dévolu sur une « promotion »,
- 4. définir le budget et son financement** : Définir le coût d'acquisition et les coûts récurrents (Cf. ci-dessus),

5. vérifier l'environnement informatique : Ai-je chez moi un endroit dédié à l'informatique (Confort et sécurité) ?

Ci-dessous un exemple de carte mentale avec la liste des tâches à mener :



Figure 3

Les différents icones vous permettront de mettre à jour votre carte. Bien entendu cette carte n'est qu'un début et toute action menée devra être indiquée. Il est vrai que cela représente une contrainte, mais êtes-vous sûr que vous n'achèterez qu'un seul ordinateur dans toute votre vie ? Peut-être apprécierez-vous de retrouver la démarche et, si besoin, de l'enrichir !

NB :

Entre l'achat et le rebut, un ordinateur à une durée de vie moyenne de 4 à 5 ans. Bien entendu cela dépend de l'usage que l'on en fait !

CONSEILS

Si vous êtes débutant en informatique, nous donnons ici quelques conseils de base qu'il est toujours bon de se rappeler :

1. Prendre son temps pour définir complètement ses besoins,
2. acheter une solution simple (et si possible évolutive),
3. éviter d'acheter des matériels dits compatibles. Choisir des marques connues du domaine,
4. vérifier que le nouvel ordinateur est compatible avec les périphériques existants et futurs (imprimantes, disque dur externe, etc.),
5. ne pas se laisser leurrer par des promotions sans garanties associées (Le service qui accompagne un produit est indispensable),
6. demander autour de soi même pour des choses très simples. Par exemple il nous a fallu plus d'un mois avant de choisir le bon fournisseur internet (Etude de prix, lecture des contrats, etc.),
7. être réactif dans le choix de l'ordinateur et des périphériques car les prix évoluent sans cesse et ce qui était vrai il y a un mois peut ne plus l'être.

CONCLUSION

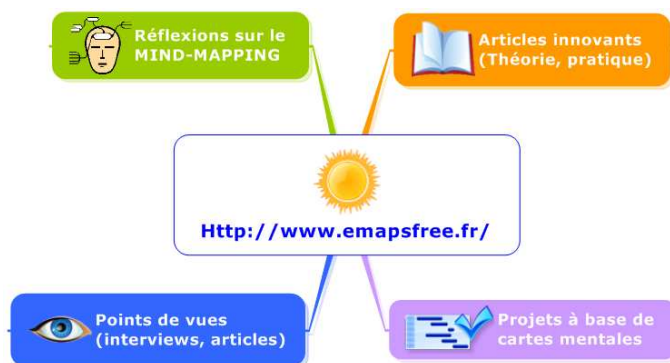
C'est à la suite de désagrément constatés dans notre entourage personnel et professionnel qu'il nous a semblé utile de présenter notre démarche.

Que l'on ne s'y trompe pas, il n'y a pas que les débutants en informatique qui trébuchent sur le chemin de la connaissance du monde des PC et compatibles sous Windows®.

Nombre de nos camarades sont tombés (⁷) sur le chemin, et nous en perdons régulièrement du fait de la complexité du domaine.

Alors l'informatique est-elle vraiment faite pour ceux qui ne sont pas du sérail ? La réponse est sans ambiguïté : non ! Penser que l'on va maîtriser tous les aspects liés à son nouvel ordinateur reste un rêve que l'on vend tous les jours et dans lequel s'engouffre moult personnes. Cependant un espoir existe si l'on arrive à faire sienne les qualités suivantes : rigueur, prudence et patience !

Bon courage !



⁷ Tombés dans le piège.