

histoire des technologies interactives

étienne mineur 3/12/2009

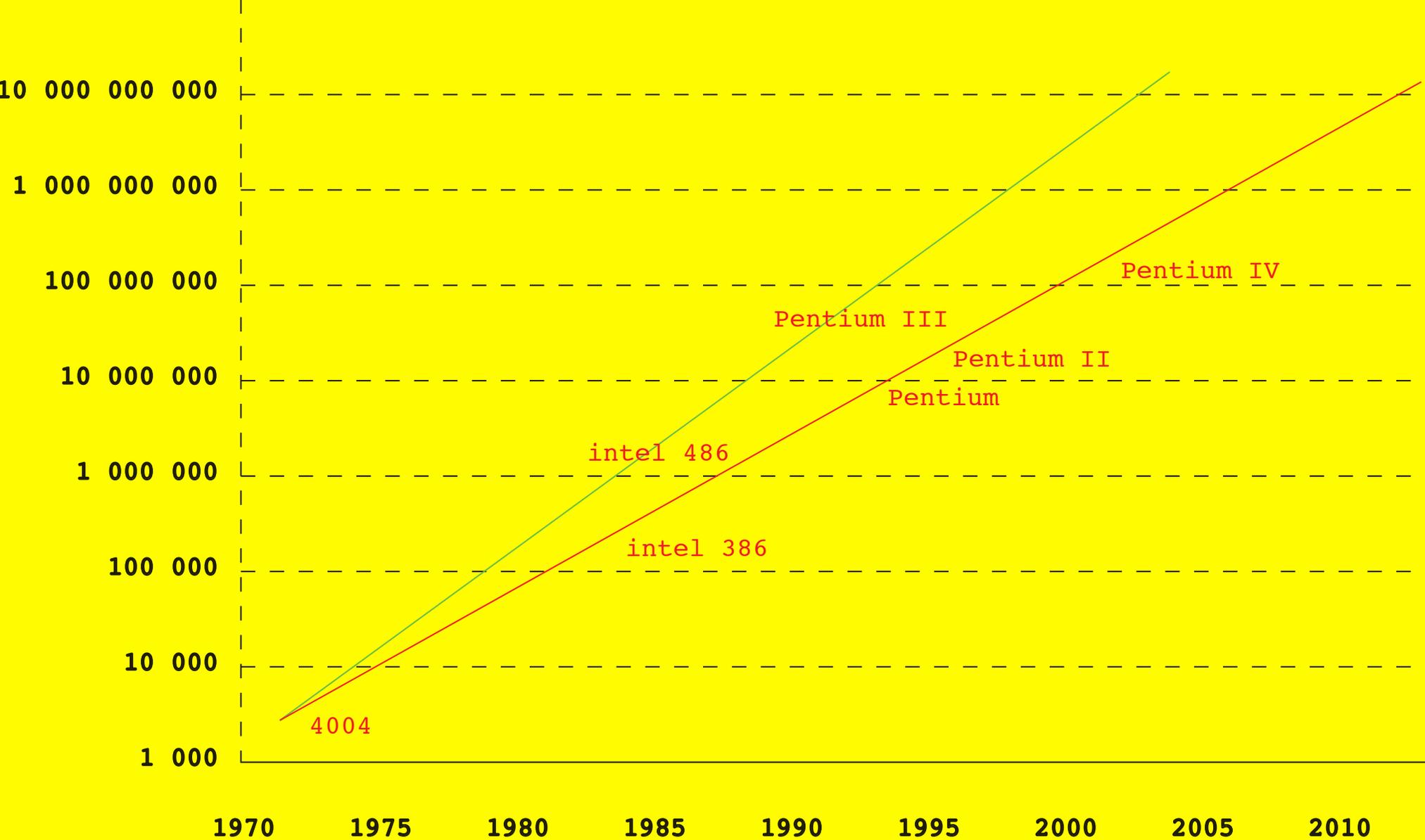
www.codesource.cc/wordpress/

www.my-os.net/blog

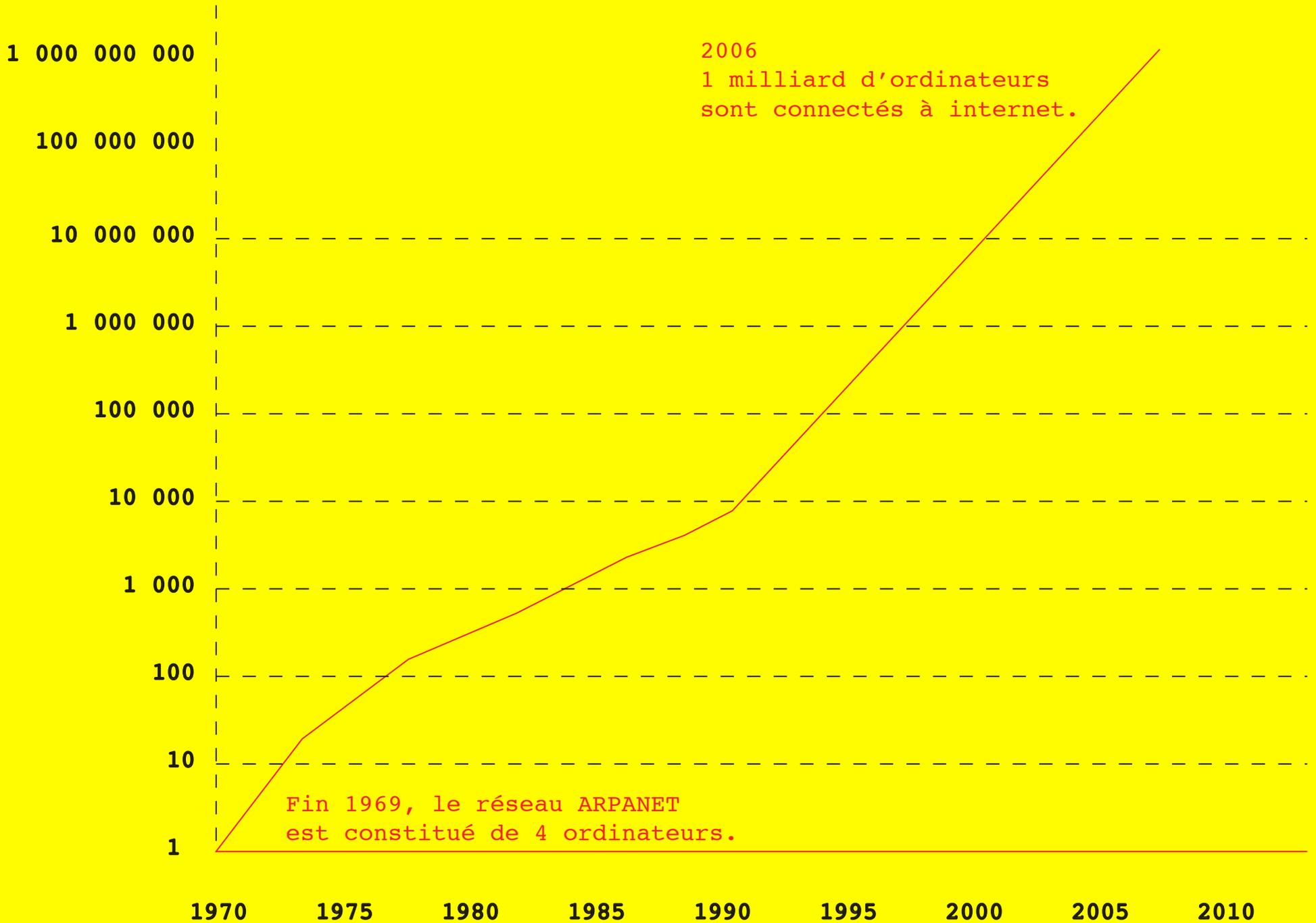


ina.fr

Croissance du nombre de transistors dans les microprocesseurs Intel par rapport à la loi de Gordon E. Moore. En vert, hypothèse voulant que ce nombre double tous les 18 mois.



Évolution du nombre d'ordinateurs connectés au réseau Arpanet puis Internet



- **Le 24 mai 1844**, Samuel Morse effectue la première démonstration publique du télégraphe en envoyant un message entre les villes de Philadelphie et Washington.
- **1867** L'Américain Graham Bell invente le téléphone et fonde la compagnie Bell.
- **1965** Les chercheurs du MIT (Massachusetts Institute of Technology), connectent par une liaison téléphonique l'ordinateur TX-2 avec l'ordinateur Q-32 en Californie. Cette expérience prouve la faisabilité et l'utilité d'un réseau d'ordinateurs.
- **1967** Lawrence G. Roberts publie les plans pour le réseau ARPANET, l'ancêtre d'Internet . L'objectif principal d'ARPANET était de développer un réseau dans lequel les communications ne seraient pas affectées en cas de coupure physique sur une partie de celui-ci
- **1969** ARPANET, septembre : BBN installe le premier équipement-réseau à l'UCLA et y connecte le premier ordinateur (un XDS SIGMA 7). Un ordinateur (XDS 940) de l'équipe de Douglas Engelbart, chercheur au Stanford Research Institute, lui est relié via une liaison à 50 kbits/s.
- **Fin 1969**, le réseau ARPANET est alors constitué de 4 ordinateurs.
- **1971** ARPANET est constitué de 23 ordinateurs sur 15 sites différents.
- **1972** le premier courrier électronique sur le réseau ARPANET. Ray Tomlinson de BBN réalise un logiciel basique de courrier électronique répondant aux besoins de communication des développeurs entre eux.

- **1976** Le réseau ARPANET, qui inclut les liaisons radio et satellite, compte 111 ordinateurs..
- **1983** Internet, août : 562 machines sont connectées à Internet.
- **1985** Internet, octobre 1961 machines sont connectées à Internet.
- **1986** Internet, février : 2308 machines sont connectées à Internet.
- **1986** Internet, novembre : 5089 machines sont connectées à Internet .



- **1990** World Wide Web ou WWW, Tim Barners-Lee met en place les bases du web (le protocole http, le langage Html...).
l'adresse de ce premier site web fut : <http://info.cern.ch/hypertext/WWW/TheProject.html>, et vous pouvez toujours le consulter.

- **2006** 1 milliard d'ordinateurs sont connectés à internet.
- **2007** 4 milliards d'ordinateurs sont connectés à internet (comprenant consoles de jeux, téléphones portables...).

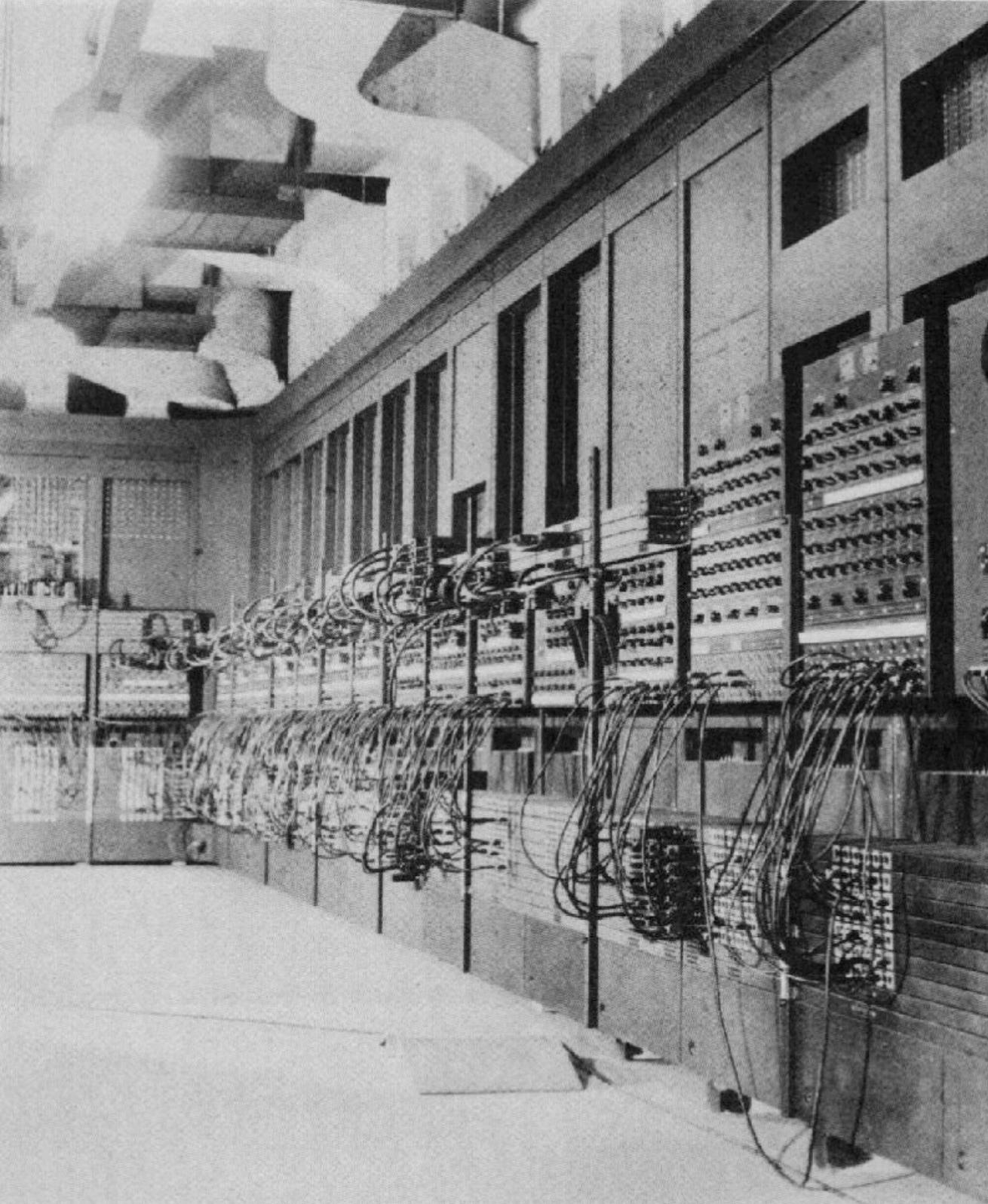
historique des technologies informatiques à partir de 1945

1942 Allan Turing est le père officiel de l'invention du premier ordinateur. On lui attribue notamment l'invention d'une machine à décrypter et casser les codes secrets de la machine Enigma dont se servaient les navires de guerre Allemands durant la deuxième guerre mondiale...

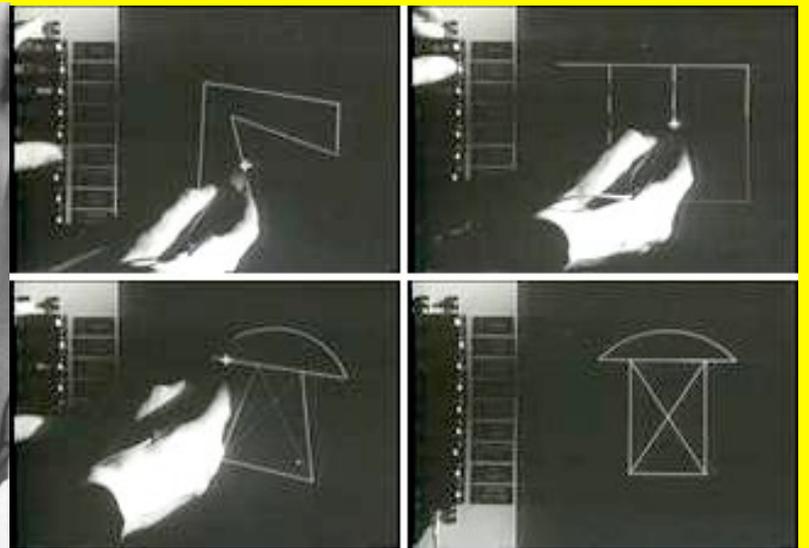
--> http://fr.wikipedia.org/wiki/Alan_Turing

1944 Von Neumann a donné son nom à l'architecture de von Neumann utilisée dans la quasi totalité des ordinateurs modernes. L'architecture de von Neumann décompose l'ordinateur en 4 parties distinctes :

1. l'unité arithmétique et logique (UAL) ou unité de traitement, qui effectue les opérations de base ;
2. l'unité de contrôle, qui est chargée du séquençage des opérations ;
3. la mémoire, qui contient à la fois les données et le programme qui indique à l'unité de contrôle quels calculs faire sur ces données. La mémoire se divise en mémoire vive (programmes et données en cours de fonctionnement) et mémoire de masse (programmes et données de base de la machine) ;
4. les dispositifs d'entrée-sortie, qui permettent de communiquer avec le monde extérieur.



1943-44, Le Colossus, permettant de décoder des signaux codés allemands. La machine fonctionnait à l'aide de 2000 tubes à vide et pouvait lire des rubans perforés, ancêtres des disquettes, au rythme de 5000 caractères à la seconde.



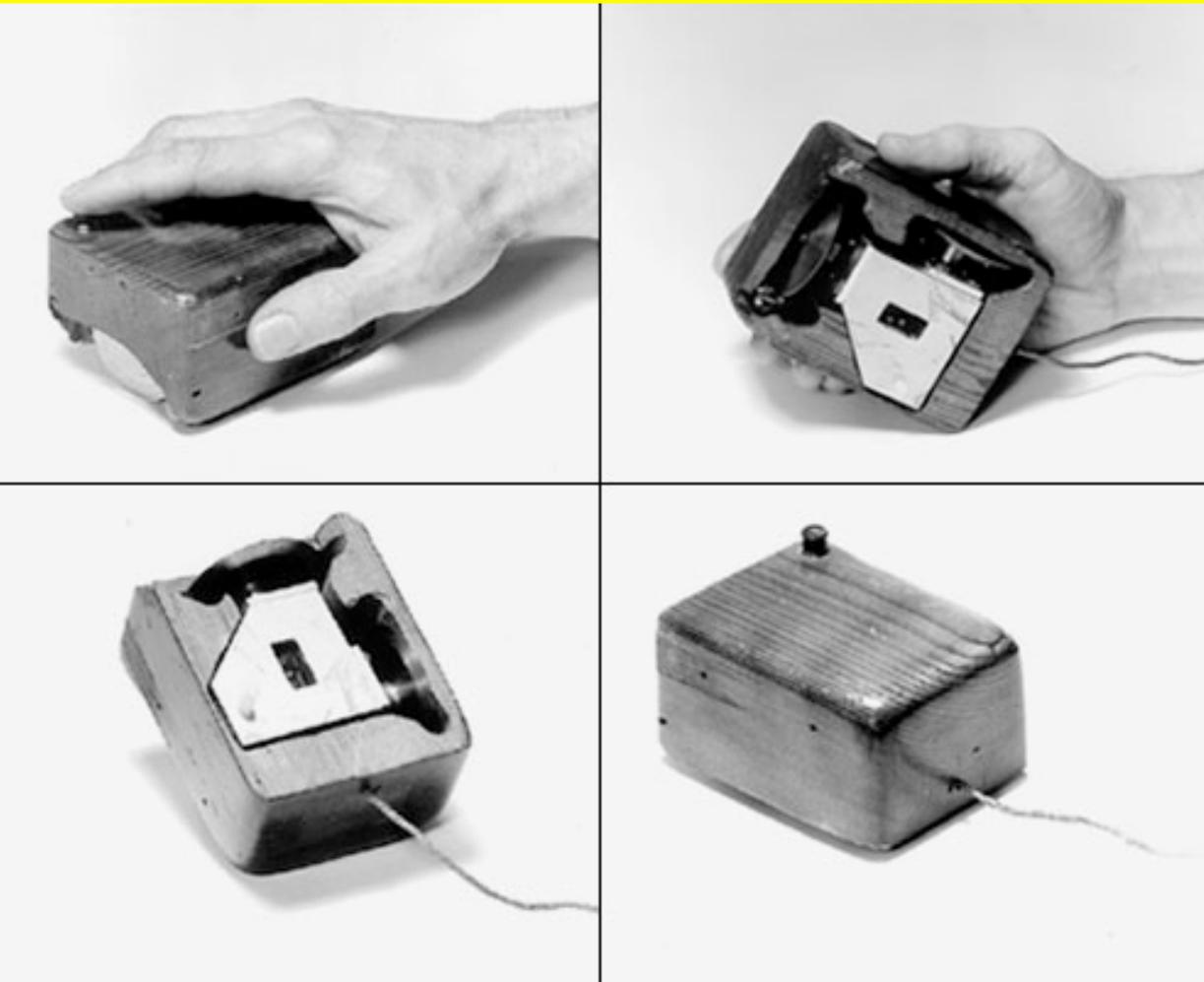
1949

installation des premiers moniteurs vidéos sur des ordinateurs.

1963

Ivan Sutherland présente **SKETCHPAD** le premier système de dessin interactif sur ordinateur.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Sketchpad>



1963

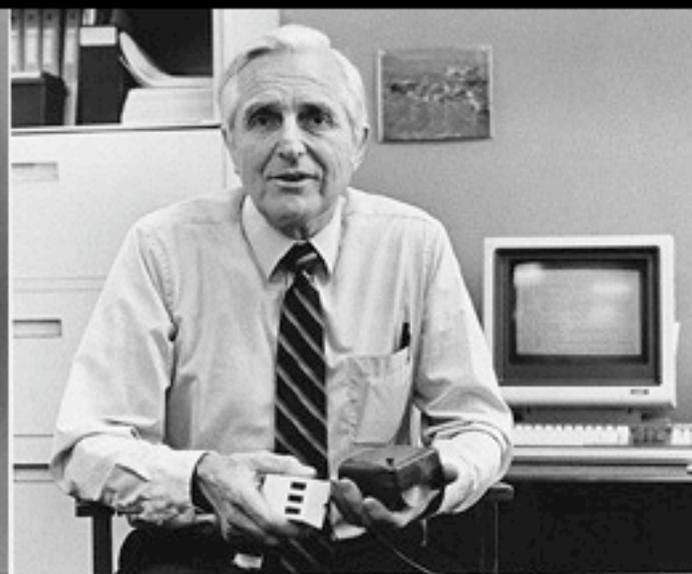
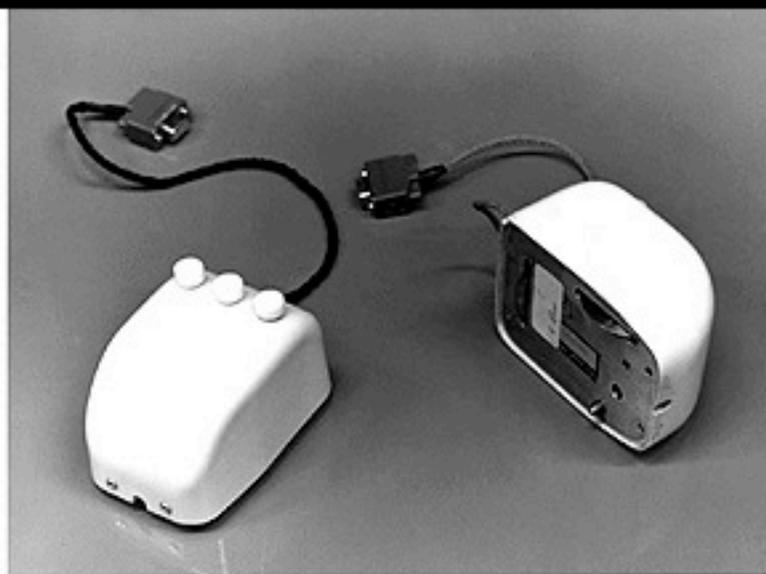
« **Augment** » système hypertexte de Douglas Engelbart et invention de la **souris**.

Douglas Engelbart, chercheur au Stanford Research Institute, fait la démonstration d'un environnement graphique avec des fenêtres manipulables à l'aide d'une souris. La démonstration filmée de Douglas Engelbart, du prototype de la souris en 1968 est visible en ligne à cette adresse :

--> <http://sloan.stanford.edu/MouseSite/1968Demo.html>

De nombreux systèmes ont été imaginés pour déterminer les actions qui seront effectuées à l'écran : crayon optique, écran tactile, boule, joystick, tablette tactile, molettes diverses, tablette graphique, trackpoint.

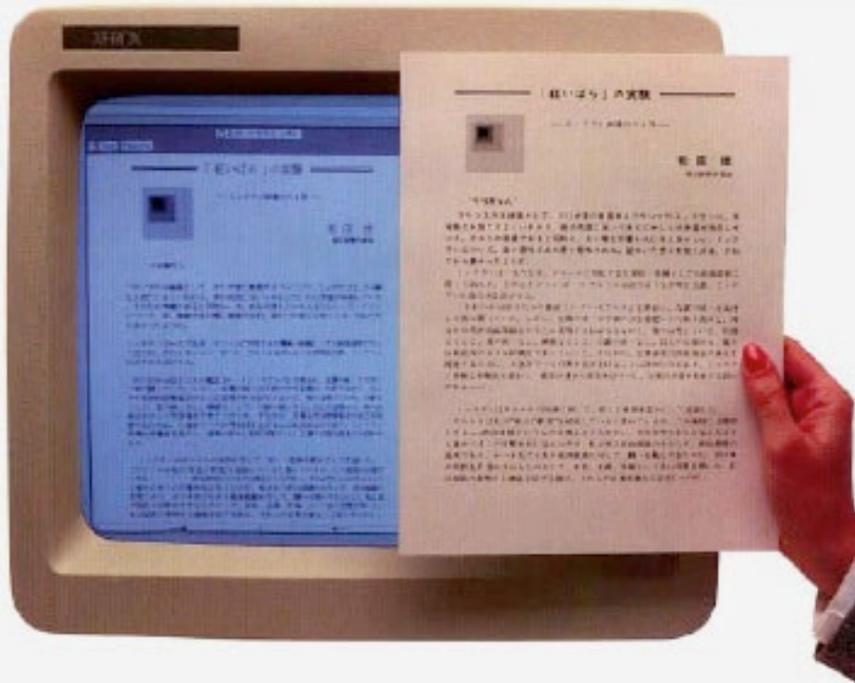
Alors que certains d'entre eux donnent un pointage absolu (les écrans tactiles, par exemple), la souris détecte un déplacement. Celui-ci, par sommation, fournit donc une position relative : par exemple, un mouvement de la souris vers la droite provoque un mouvement du pointeur à l'écran vers la droite, indépendamment de la position absolue de la souris sur le plan de travail. Si le pointeur se trouve déjà à droite de l'écran, un mouvement de la souris vers la droite n'aura aucun effet (le pilote veille en effet à ce que le pointeur ne puisse apparaître que dans des zones autorisées).







1971
l'Apple 1



(une) histoire du design interactif

1970

le PARC de XEROX : Création du centre de recherches PARC (Palo Alto Research Center)

à Stanford par la firme Xerox. Ce groupe de recherche sera à la base de l'interface homme/machine moderne (que l'on retrouvera sur les premiers Macintosh et Lisa d'Apple). Le PARC inventa le concept du WYSIWIG (What You See Is What You Get), permettant de faire coïncider ce que vous voyez à l'écran et ce que vous allez imprimer. Les ingénieurs de PARC développèrent aussi les différents concepts annoncés par Douglas Engelbart (souris, multi fenêtrage...).

-->le site actuel : <http://www.parc.com/>

1973

Dick Shoup du Xerox PARC réalise le programme Superpaint qui est à la fois un logiciel de dessin en couleurs et aussi le premier logiciel d'effets vidéo numériques.

1974

Au PARC de Xerox est développé le Xerox Alto , premier ordinateur avec une interface graphique moderne.

1975

BRAVO, c'est le premier traitement de texte WYSIWYG (What You See Is What You Get) est développé au PARC de Xerox par Charles Simonyi.



Original Apple II



1977
Apple II



1981
le PC par IBM

1978

Wordstar : John Barnaby et John Rubinstein écrivent le premier logiciel commercial de traitement de texte pour micro-ordinateur.

1979

Compuserve lance son premier service en ligne : MicroNET.

1982

le premier Smiley :-) D'après les laboratoires de recherche de Microsoft le premier smiley serait un :-) écrit par Scott Fahlman, qui avait posté ce message sur le réseau du CMU CS en octobre 1982.

le message original était :

19-Sep-82 11:44 Scott E Fahlman :-) From: Scott E Fahlman

I propose that the following character sequence for joke markers: :-)

Read it sideways. Actually, it is probably more economical to mark things that are NOT jokes, given current trends. For this, use :-)

--> <http://www.pointblog.com/past/2007/09/21/>

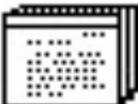
[scott_e_fahlman_son_createur_a_propos_de_lanniversaire_du_smiley_.htm](http://www.pointblog.com/past/2007/09/21/scott_e_fahlman_son_createur_a_propos_de_lanniversaire_du_smiley_.htm)



1983

Le Lisa d'apple Computer, premier ordinateur «grand public» (plus de 100 000 francs de l'époque) avec une souris et une interface graphique moderne.

 **WasteBasket**

 LisaWrite Paper

 LisaTerminal Paper

 Clock

 **Lis**

 Template

 Face

- Undo Last Change
- Cut 
- Copy** 
- Paste 
- Clear
- Duplicate 
- Select All 
- Make Lowercase
- Make Uppercase
- Make Title
- Reshape
- Smooth
- Unsmooth
- Round Corners...

 Paper

 LisaGraph Paper

 **Peggie's Rose**

 Text

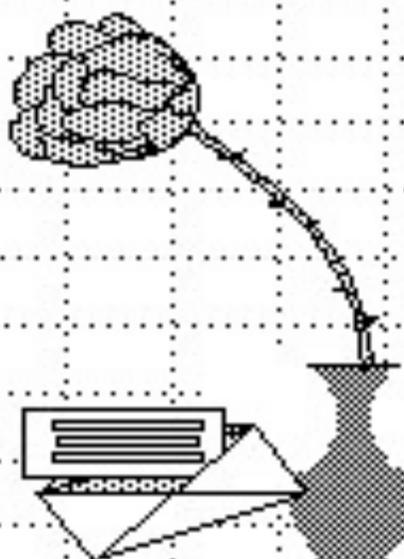




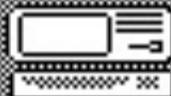




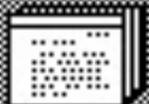




 **WasteBasket**

 **Preferences**

 **ClipBoard**

 **DTC Paper**

 **Calculator**

Chicago 12

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Monaco 12

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

San Francisco 18

AB[CDEFGHIJKL]MNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

012[3]456789



Introducing Macintosh. For the rest of us.

In the cities they prefer. They are very easy, people and computers. For a very good reason.



Not one more people learn to use. And not one more people wanted to learn.

After all, in these days, it means learning to use someone's good through our paper screens, finding out by our own research, and using a mouse right to someone's commands as

complicated small lines to be a computer as advanced as it is.

Then, on a particularly bright day in Cupertino, California, some particularly bright engineers had a particularly bright idea: use computers to connect, wouldn't it make more sense to teach computers about

people, instead of teaching people about computers?

So first that their very engineers worked long days and late nights and a few legal battles, working out silicon chips and about people how they make mistakes and change their minds like they often do. Like babies and some old piano tuners. Now they labor for it all in the woods, and wonder in their quiet time.

For the first time in a standard computer history, hardware engineers

actually talked to software engineers to make sure that what they had was useful to a common goal: to build the most powerful, most powerful, most beautiful, most useful computer that every rich-money could buy.

And when the engineers were finally finished, they introduced it to a general audience on purpose. It was particularly of the kind

And so now to see, most people already know how.

They didn't call it the QWERTY or the Desktop Plus.

They called it "Macintosh." And now we'd like to introduce it to you.



1984
le Macintosh d'Apple



1984

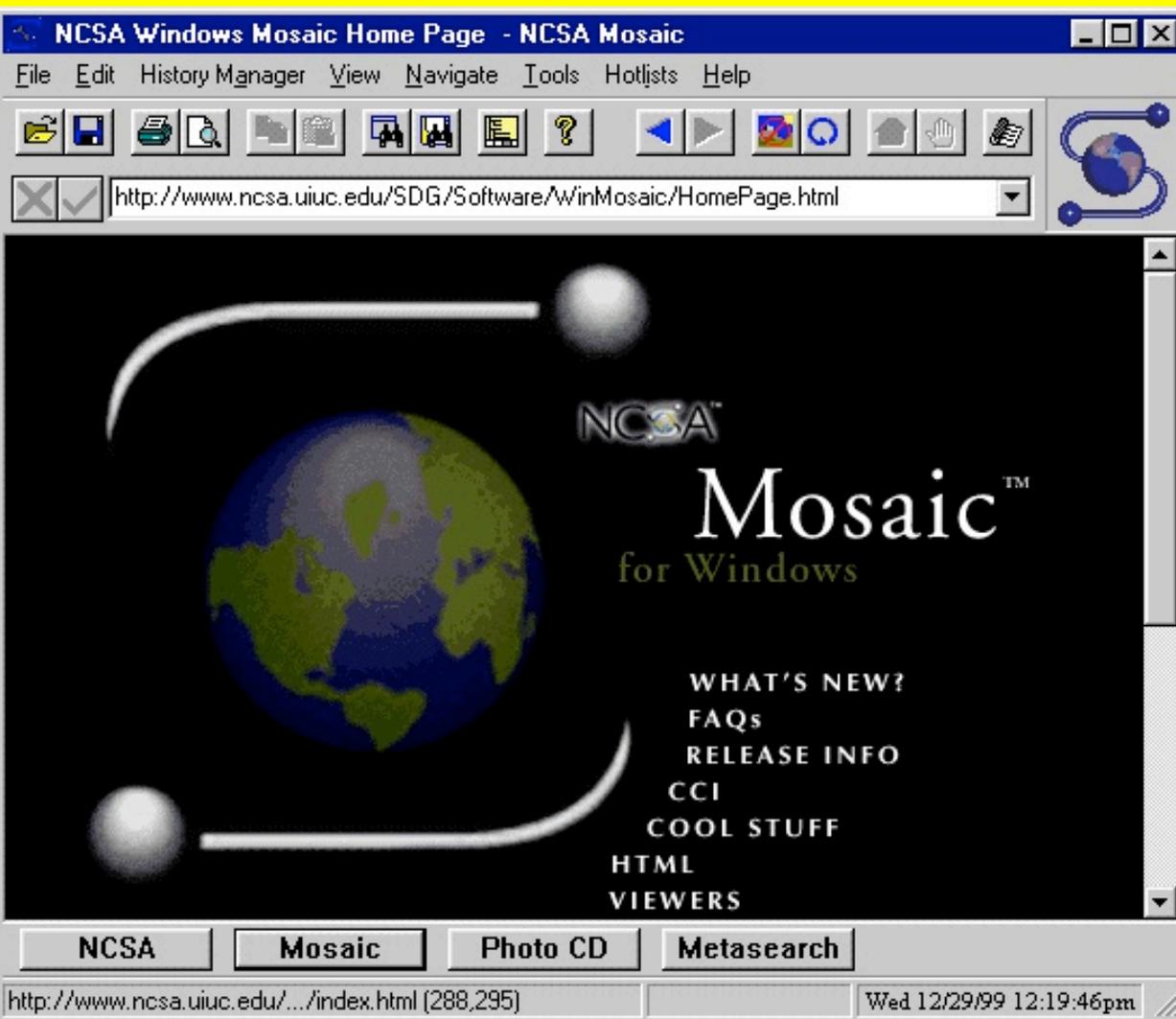
Mac Paint. Bill Atkinson est l'auteur de MacPaint, le premier programme de dessin du Macintosh. Ses idées furent reprises plus tard par tous les logiciels de dessin bitmap ; pot de peinture pour remplir une zone, trames, sélection de zones au lasso...

1992

SMS

le premier SMS commercial aurait été envoyé en décembre 1992 par un employé de Sema Group, Neil Papworth, à partir de son ordinateur personnel vers un téléphone mobile sur le réseau GSM de Vodafone au Royaume-Uni.





1993

NCSA Mosaic,

trois ans après la création par Tim
barners-Lee du Web, Marc Andressen met
au point une interface graphique pour
WWW nommée MOSAIC permettant
d'afficher des images et du texte.





Paul

- Internet Explorer
- Paint
- Synchronize
- Turn UAP Settings On or Off
- Windows Backup (BETA)
- Mozilla Firefox
- Speech Recognition
- Remote Desktop Connection
- Outlook Express
- Microsoft Office Word 2003
- WordPad
- Set Program Access and Defaults

All Programs

- Documents
- Recent Items
- Pictures
- Music
- Games
- Computer
- Network (THURROTT)
- Control Panel
- Set Program Access and Defaults
- Printers and Faxes
- Help and Support
- Search
- Run...

Log Off

Shut Down

start



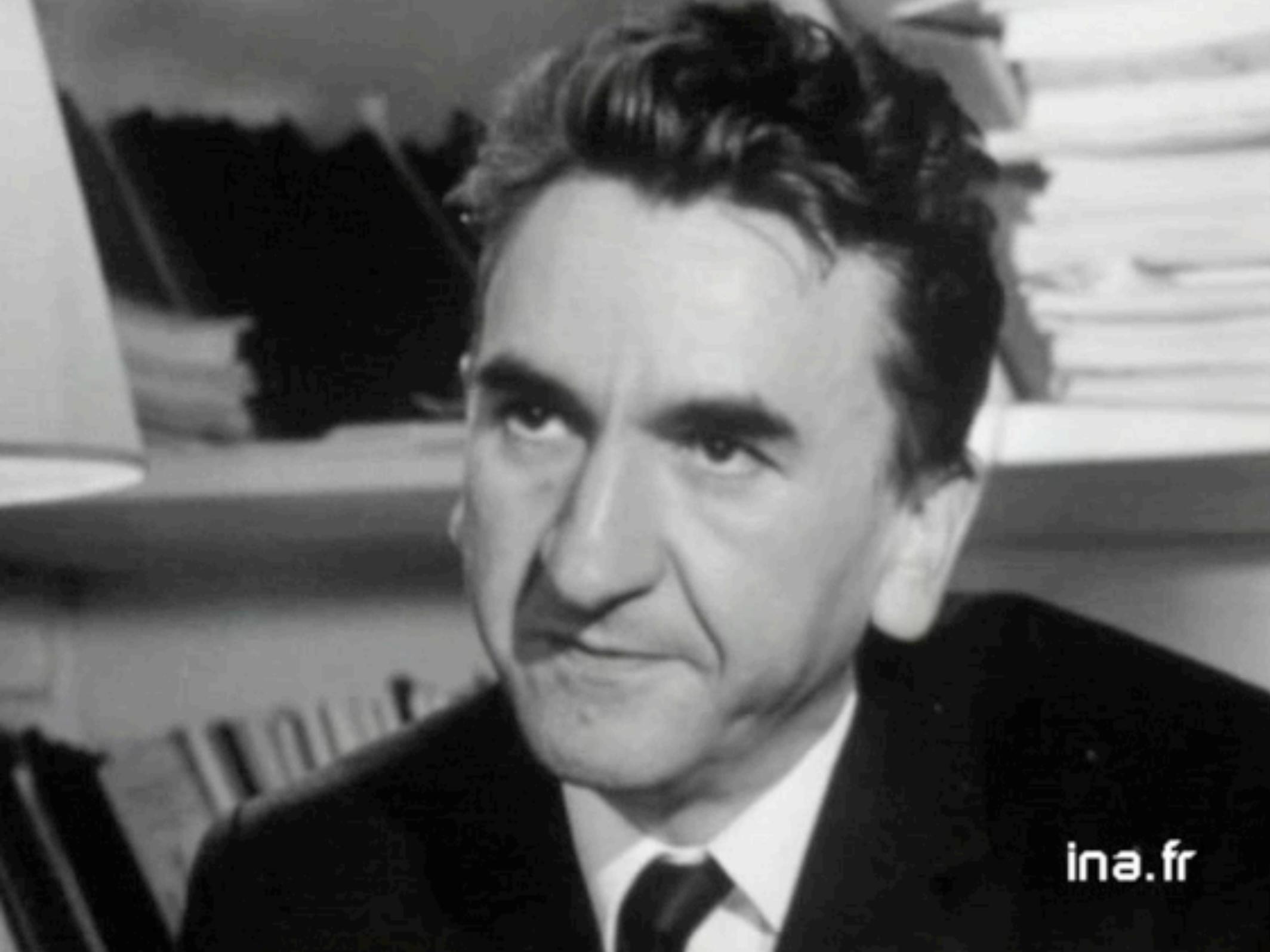
Blog

2004-2008





Source: Ordinateur
(Automatique)
Plus de Signal.
Appuyez sur [icône] pour



ina.fr

Google™



1999

création de Google par Larry Page et Sergey Brin. Grâce à son fameux PageRank, Google bat rapidement tous ses concurrents en raison de la pertinence des résultats de recherche.

La création mondiale (aussi bien technique, artistique et dans la manière dont on structure le contenu) de site web va être influencée par la manière dont les algorithmes de Google référence le web.



2005...

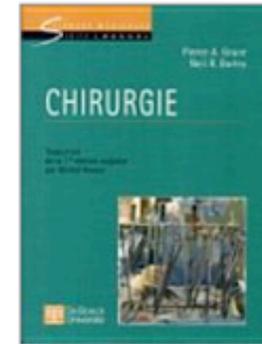
Google est partout avec Google vidéo, Gmail, Google Calendar, Blogger, Picasa, Google Talk, Google Desktop, Google Analytics, Google trends, Google earth, google maps, Google AdSense, Google Latitude....

Google a conclu un [accord innovant](#) avec les auteurs et les éditeurs.

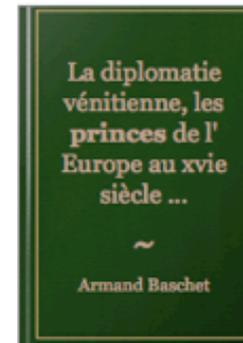
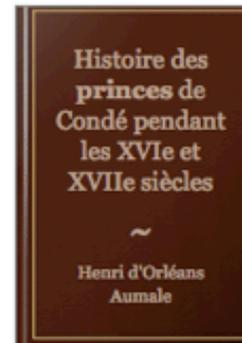
› Notre sélection

- [Vaisseaux spatiaux](#)
- [Mythologie](#)
- [Transports](#)
- [Histoires d'horreur](#)
- [Psychologie](#)
- [Voyages](#)
- [Mathematical](#)
- [Recreations](#)
- [Anthropologie](#)
- [Gravure](#)
- [Éthique](#)
- [Déconstruction](#)
- [Bâtiment](#)
- [Le développement économique](#)
- [Dirigeables](#)
- [Poésie](#)
- [Compétences pour la vie](#)

Intéressant



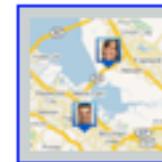
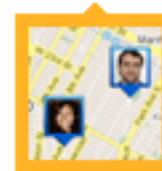
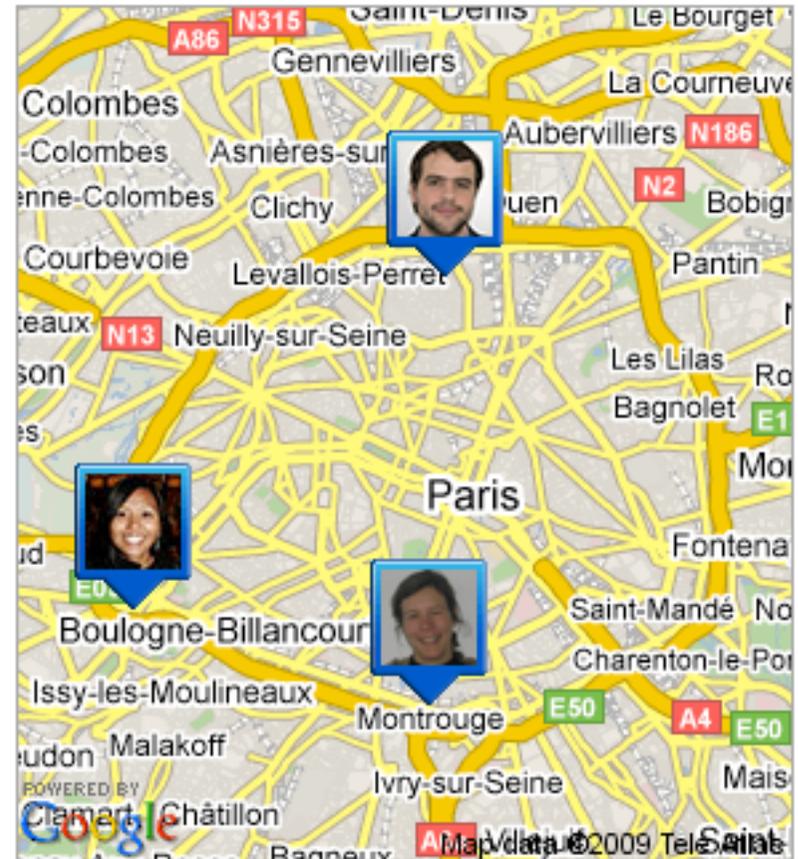
Thèmes au hasard : Princes





Google™ Docs

Google latitude





Google Wave - Anna-Christ... x

http://wave.google.com/

Google wave [Terms](#) | [Privacy](#) | [Sign out](#)

Navigation

- Inbox
- Active
- All
- By Me
- History
- Spam
- Settings
- Trash

SEARCHES

- To Do's
- Triathlon

FOLDERS

- Apartment

Contacts

- Anna-Christina
drinkin' coffee
- Gregory
- Jens My jet-lag has jet-lag...
- Lars Making Waves since 2007
- Narelle
- Steph
- Alec Fluffy, destroyer.
- Andrew M hello world
- Ben
- Casey

Inbox 1 - 17 of 27

New Wave in:inbox

Archive Mute Read Unread Folder Spam

| | | | | |
|--|--|----------|--------|---|
| | Dinner and board games - Who's up for dinner and board games next week? I'm thinking | 3:43 pm | 1 msg | 1 |
| | Snapshots! - I'm really impressed with all the nature shots we've put together! Desert | 3:39 pm | 4 msgs | |
| | BBQ on Sunday! - Our house, 6pm Let us know if you can come! What can I bring? Just | 3:22 pm | 3 msgs | 2 |
| | Sushi time? - Hey Dan and Jens, I think its time for our monthly sushi-tasting dinner Tough | 3:19 pm | 1 msg | |
| | Hey Steph, - Wanna get coffee tomorrow? We can meet by the palm trees | 3:16 pm | 1 msg | |
| | Wayward music player? - Looking to return Hey, I think your music player ended up left on my desk | 1:13 pm | 1 msg | |
| | See what turned up on my front lawn yesterday! - It's fairly late in the season to be | 1:05 pm | 1 msg | 1 |
| | It's Movie Time!!!! - ... Wheeee - the 80's are cool again! what about "Confessions of a Shopaholic"? | 12:22 pm | 9 msgs | 5 |
| | Pics from a walk in Sydney... - Just from walking around in Kimbilly / Milsons Point. | 8:05 am | 1 msg | 1 |
| | Gallery opening this Thursday - Hey everyone, my show is finally going up and I would love if your | May 26 | 1 msg | |
| | Any tips for combating jet-lag? - Please share! For the first day, stay up as long as possible. Get | May 26 | 5 msgs | 5 |
| | The Castle (Mandatory Fun) - Speaking of movies, who hasn't seen "The Castle"? Such | May 26 | 2 msgs | 1 |
| | Say, here are some photos from the Kokoda track. - Check out the broken wrist! At the | May 26 | 1 msg | |
| | Favorite Place to Travel - Poll - Where do you like to go when you have time off? Brazil India | May 25 | 1 msg | |
| | Who wants to see transformers?! - | May 25 | 1 msg | 1 |
| | Offsite pics! - Check out the photos from our offsite Vista Goofy Helmet So fast Hikes SF | May 25 | 1 msg | |

Day: ↑ ↓ Week: ↑ ↓ Save search

Snapshots!

Reply Playback Archive Mute Read Unread Folder Spam

Noel (and me, Emily):
Snapshots! 3:30 pm

I'm really impressed with all the nature shots we've put together!

Emily: They make me want to go on vacation

me: Seriously, what a well traveled bunch. Lars, what kind of camera did you use? 3:39 pm

Lars: Canon [Canon D50 - Canon Digital Photography Forums](#) 3:37 pm

I'm in the market for a new one. and these look so good. Really professional.

Desert Antelope

Toucan Too

Dawn Trees

Waterfall

Winter Leaf

Autumn Arvo

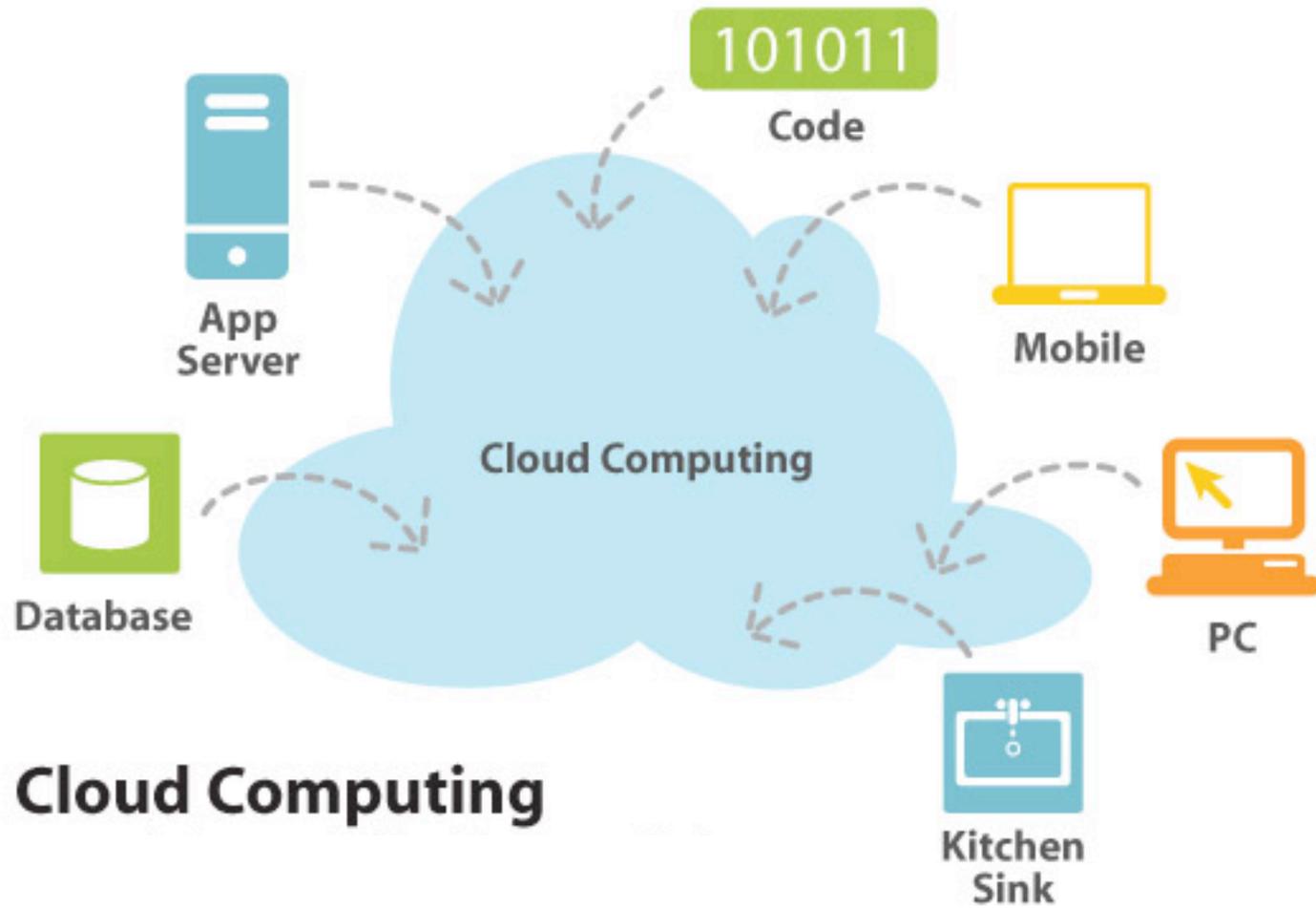
Old Creek

Deserted

Tags: Images Files

Google mobile







2001-2005

Ipod d'Apple évolution de l'interface de l'Ipod en 2 ans



2005...

Palm, Palm Pre, Blackberry, Nokia N95, HTC sur windows mobile 6



2007
iPhone d'Apple

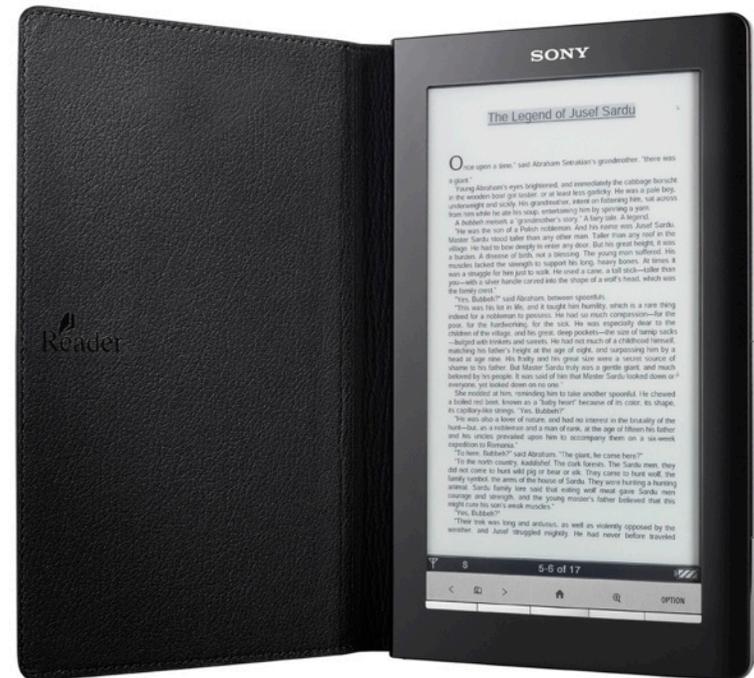
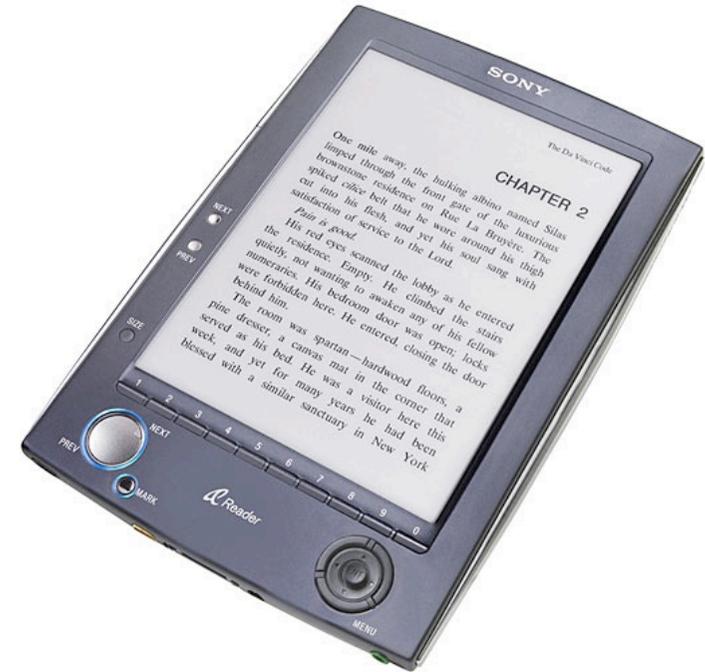
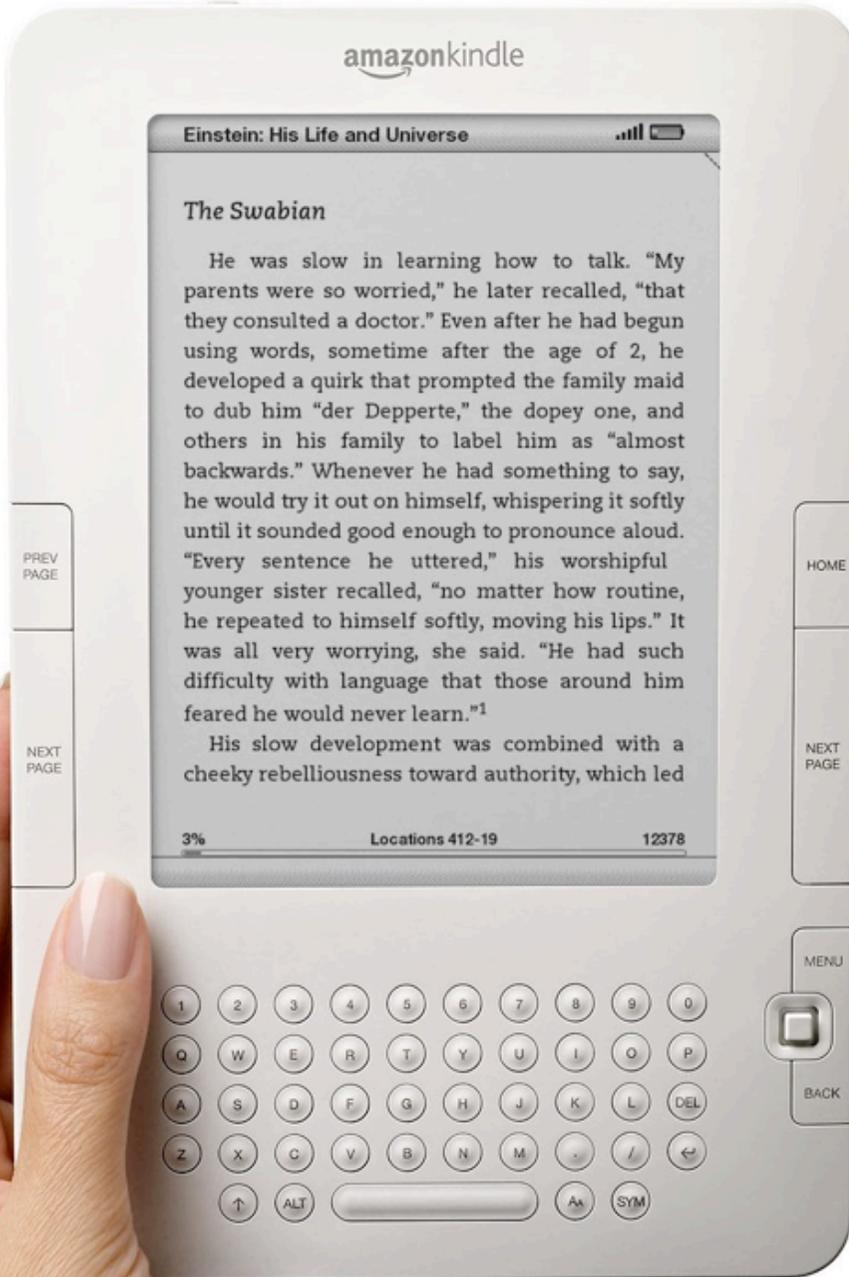


2007
iPhone d'Apple



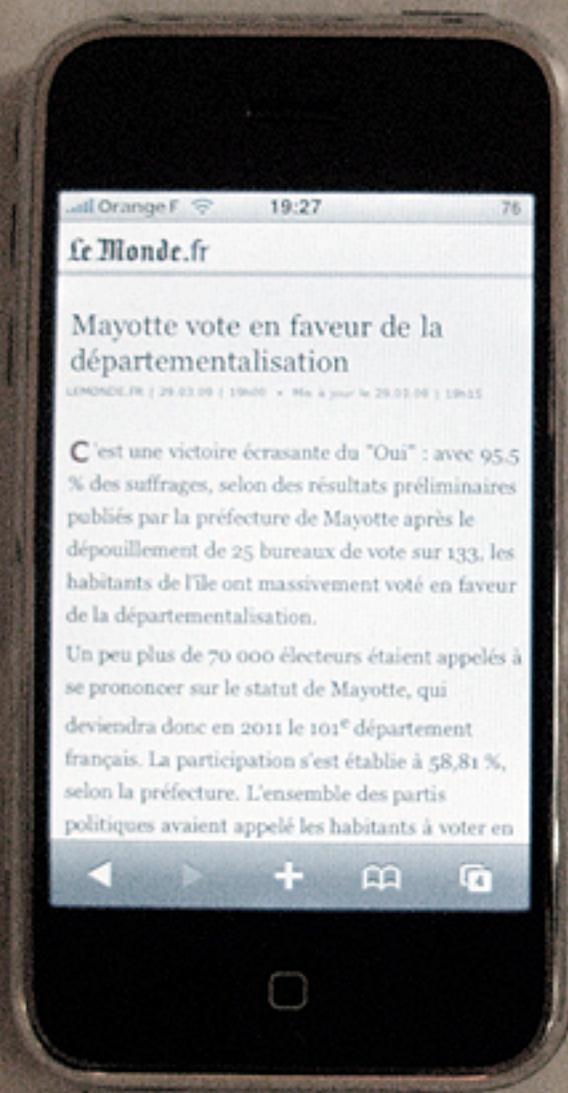
2009

Android, système d'exploitation Open Source pour smartphones





les robots m



L'enjeu : « Amener les robots à tuer les bons humains »

même proportion des véhicules de combat au sol fonctionnera sans humain.

Le rôle de ces robots est de remplacer *Homo sapiens* dans les « boulots ennuyeux, sales et dangereux », selon le département de la défense américain. En 2007, on estimait ainsi que les 5 000 robots déployés en Irak et en Afghanistan avaient neutralisé 10 000 « engins explosifs improvisés ».

Pour l'heure, les automates militaires ne sont pas entièrement autonomes. La décision d'engager le feu revient encore à un humain. Mais ce n'est que temporaire. Le roboticien Ronald Arkin (Georgia Institute of Technology) note ainsi que sur des systèmes de surveillance armée de zones frontalières, en Corée du Sud et en Israël, l'option « télécommande humaine » peut être débrayée. A mesure que les multiples systèmes déployés sur un champ de bataille communiqueront entre eux, l'« homme dans la boucle » aura plus de mal à évaluer la situation qu'un système autonome, assure-t-il.

Le chercheur américain estime même que « les robots pourraient agir de façon plus éthique sur le champ de bataille que des humains » : un rapport de 2006 du ministère de la



Fran-
de
au
e de
(s)

pro-
usi-
gné-
ncon-
site
tre-
usi-

ndi-
gué
i-
ont
à
de
ran-

0404
1122
0073
0007
0475
4006
0628
1104
0501
1338
0172
1072
0644
6134
5190
2511
1867
0100



Spotify Premium

Dead Kennedys

Présentation Biographie Radio de l'artiste Dead Kennedys

Accueil
Radio
File d'attente de lecture

Dead Kennedys
dead kenned
dead ken
crass
xx

Claire
etienne
divers cool
divers pas cool

Nouvelle liste de lecture

Bedtime for Democracy (1986)



| | | |
|----|-------------------------------|------|
| 1 | Take This Job and Shove It | 1:25 |
| 2 | Hop With the Jet Set | 2:07 |
| 3 | Dear Abby | 1:10 |
| 4 | Rambozo the Clown | 2:25 |
| 5 | Fleshdunce | 1:30 |
| 6 | The Great Wall | 1:33 |
| 7 | Shrink | 1:45 |
| 8 | Triumph of the Swill | 2:17 |
| 9 | Macho Insecurity | 1:30 |
| 10 | I Spy | 2:30 |
| 11 | Cesspools in Eden | 5:57 |
| 12 | One-Way Ticket to Pluto | 1:38 |
| 13 | Do the Slag | 1:37 |
| 14 | A Commercial | 1:33 |
| 15 | Gone With My Wind | 1:43 |
| 16 | Anarchy for Sale | 1:18 |
| 17 | Chickenshit Conformist | 5:59 |
| 18 | Where Do Ya Draw the Line | 2:39 |
| 19 | Potshot Heard Round the World | 2:11 |
| 20 | D.M.S.O. | 2:10 |
| 21 | Lie Detector | 3:46 |

Frankenchrist (1985)



| | | |
|----|---------------------------------|------|
| 1 | Soup Is Good Food | 4:18 |
| 2 | Hellnation | 2:22 |
| 3 | This Could Be Anywhere | 5:24 |
| 4 | A Growing Boy Needs His Lunch | 5:50 |
| 5 | Chicken Farm | 5:06 |
| 6 | Jock-O-Rama | 4:06 |
| 7 | Goons of Hazzard | 4:25 |
| 8 | MTV - Get Off the Air | 3:37 |
| 9 | At My Job | 3:41 |
| 10 | Stars and Stripes of Corruption | 6:25 |

I Fought the Law (or Give Me Death) Dead Ken



0:08 2:18 En ligne

2009
Spotify



Copyright 2009, OnLive, Inc. All Rights Reserved. Patents, Patents Pending. All trademarks are the property of their respective owners.

2009
OnLive

une très très courte histoire des jeux vidéos



1972

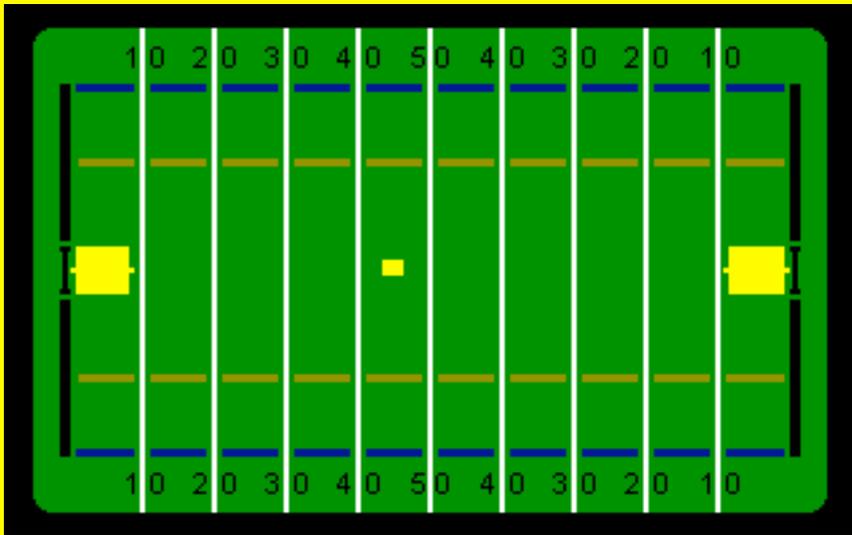
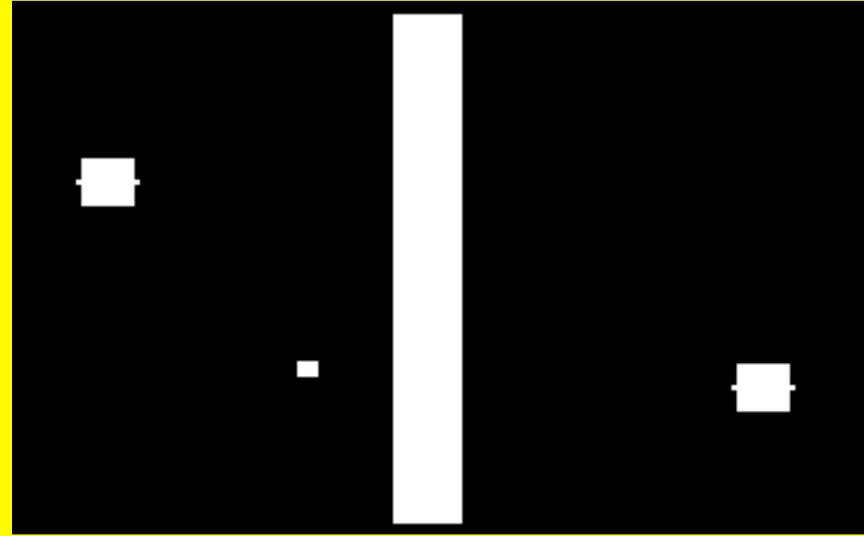
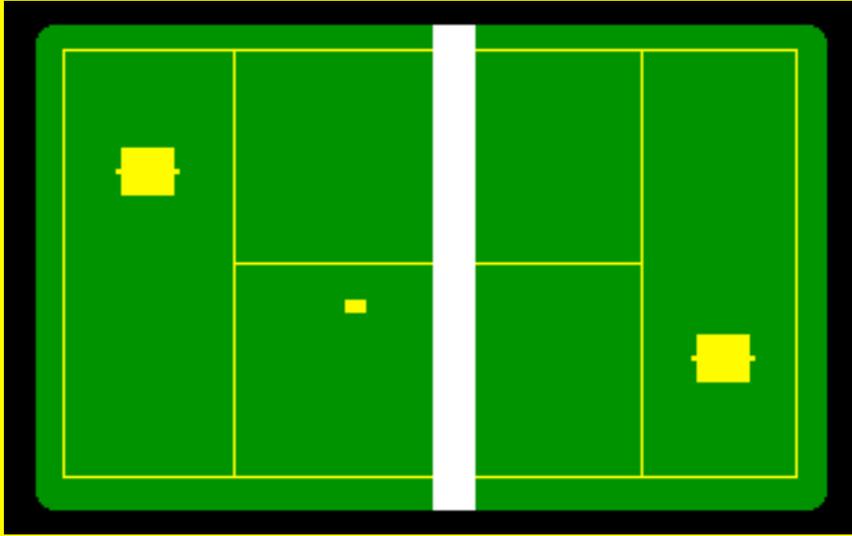
l'Odyssey de Magnavox, la première console de salon de Ralph Baer.



www.pong-story.com







Il s'agit plus d'un jouet
que d'un jeu.
Il faut être à deux et il
n'existe presque pas de
règles du jeu

Magnavox

presents

ODYSSEY



PONG

by

ATARI

a new product
a new concept
a new company

this is the product that revolutionized
the amusement game industry.

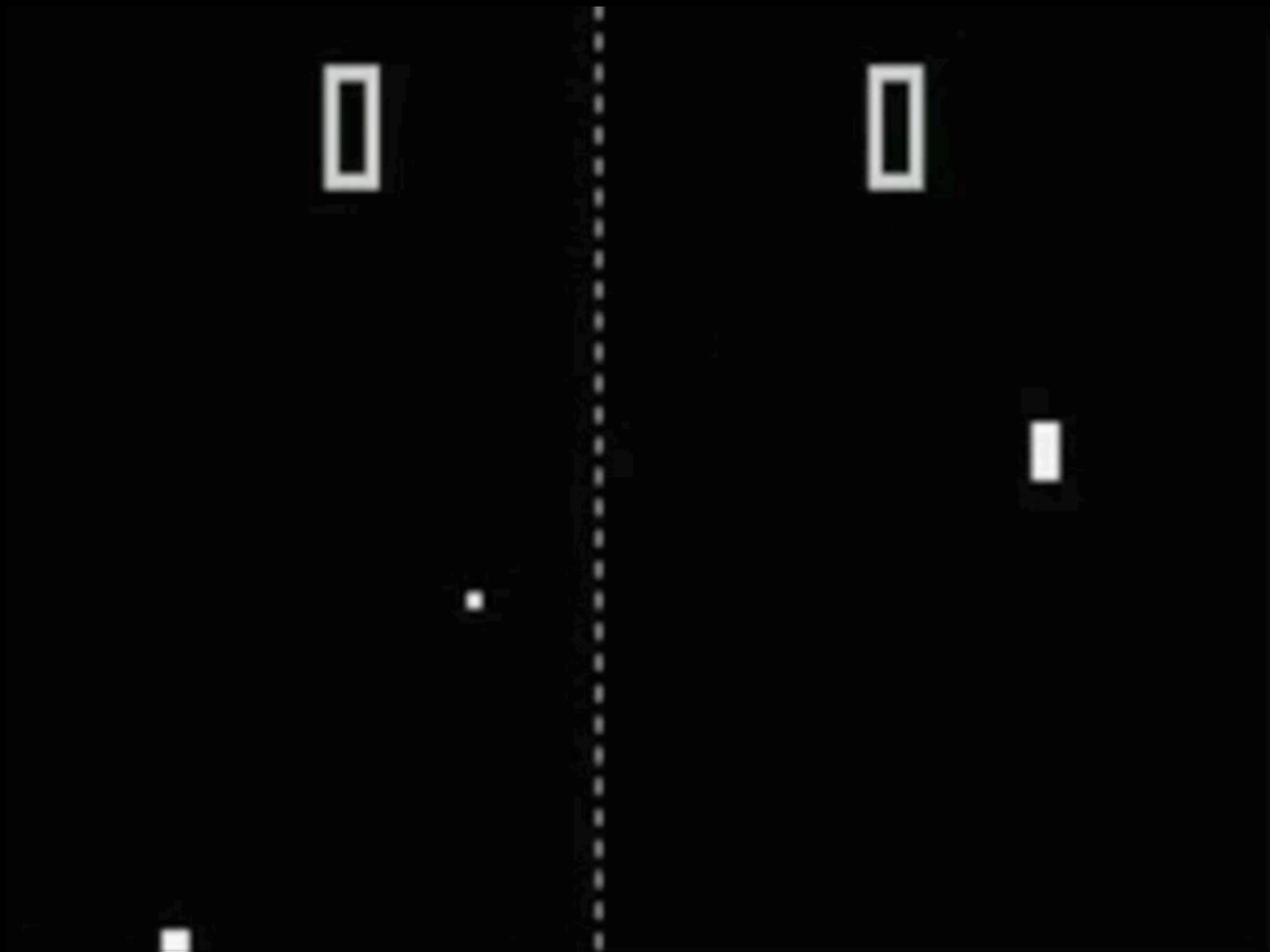
this is the company that conceptualized,
designed and introduced pong; this is the
company that is now integrating digital
computers, video technology and laser film
techniques into a host of new game breakthroughs.

1972

PONG, le premier jeu de ping-pong de
Nolan Bushnell programmé par Al Alcorn
est mis sur le marché par Atari.

"You had to read the instructions before you could play, people didn't want to read instructions. To be successful, I had to come up with a game people already knew how to play; **something so simple that any drunk in any bar could play.**"

Nolan Bushnell





- 2
- 3
- 4
- 5
- 6



ロック崩し

MODEL CTG-BK6



ニンテンドー
ロック崩し
MODEL CTG-BK6

Nintendo

セーブボタン

32 FRAMES

ロック崩し

MODEL CTG-BK6

入
出
M

電. 時

リセット

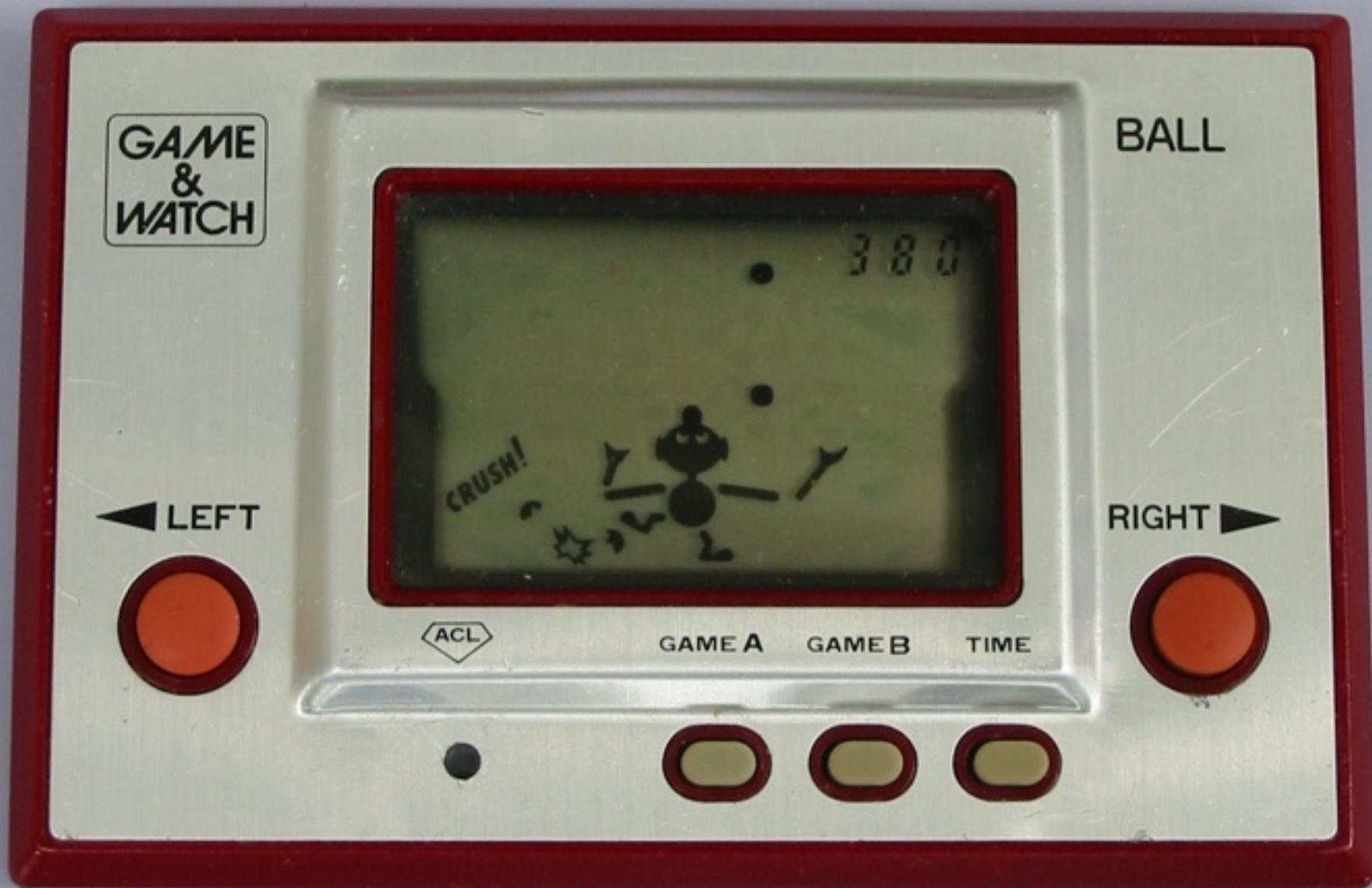
ゲーム
スピード

ゲーム
モード

1 2 3 4 5 6







GAME
&
WATCH

BALL

LEFT

RIGHT

ACL

GAME A

GAME B

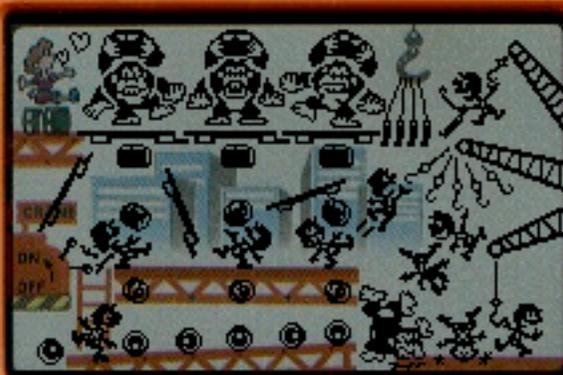
TIME

1980

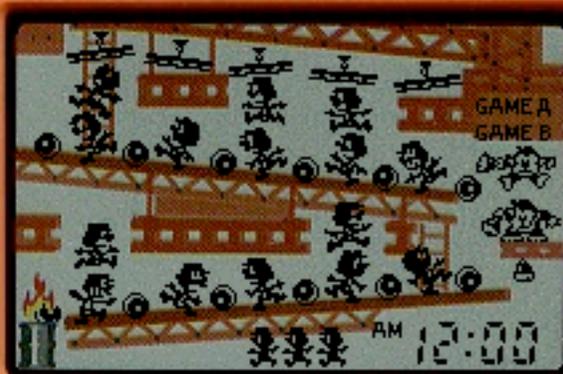


1981

DONKEY KONG



GAME
&
WATCH



GAME A
ALPH
GAME B
AL
TIME



CONTROLLER

Nintendo

START

JUMP

1982



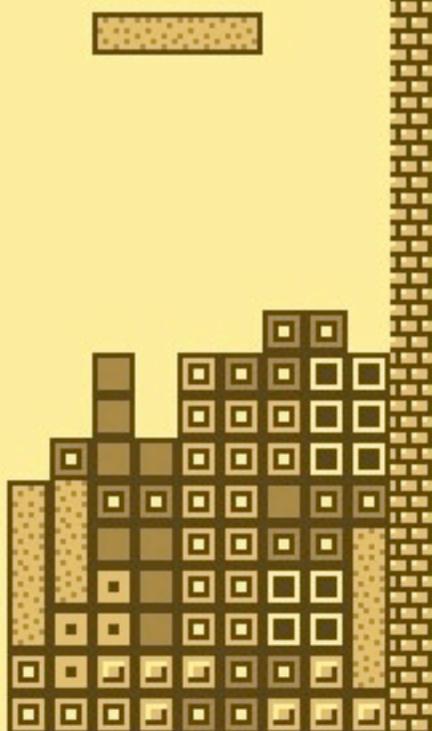
1989: Nintendo lance la Gameboy, une console portable monochrome.

TETRIS™



▶ 1 PLAYER 2 PLAYER

© 1989 Nintendo



SCORE

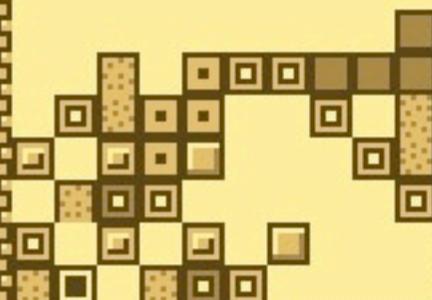
327

LEVEL

0

LINES

2



LEVEL

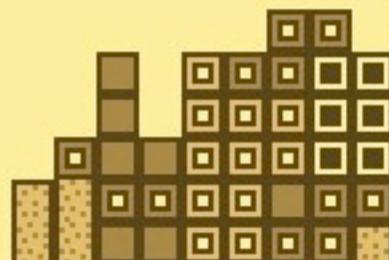
0

HIGH

4

LINES

13



SCORE

1539

LEVEL

0

LINES

6





1983



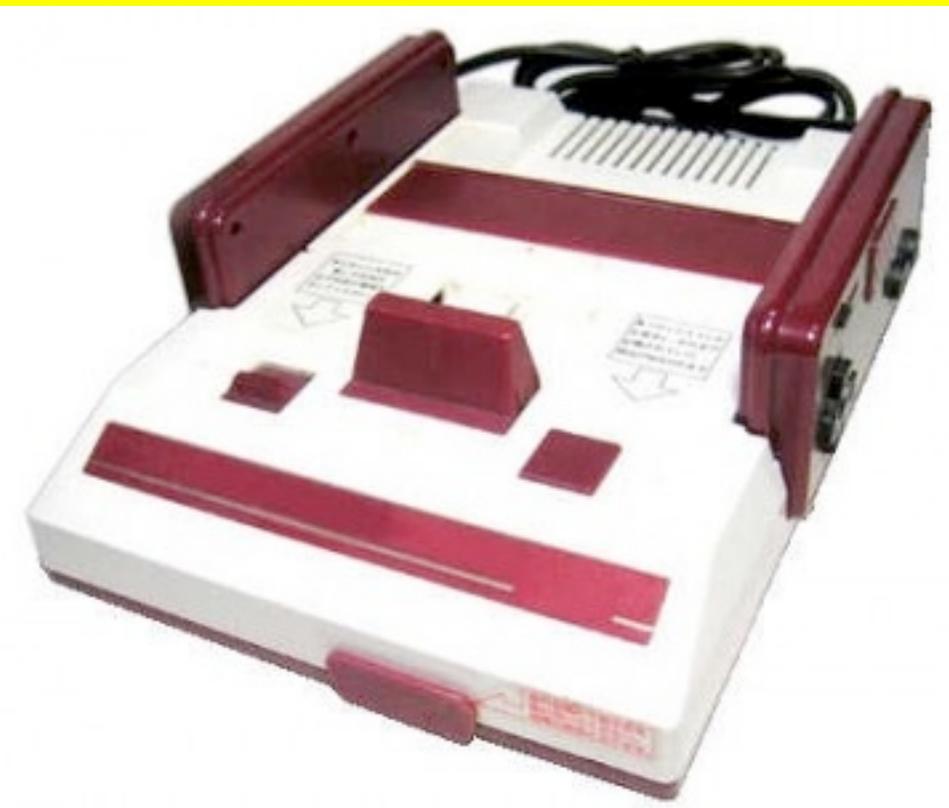
1990



1996



2006



1983-1985

NES, Nintendo Entertainment system en 1985 en Europe et Famicom (Family Computer) au Japon en 1983



000000

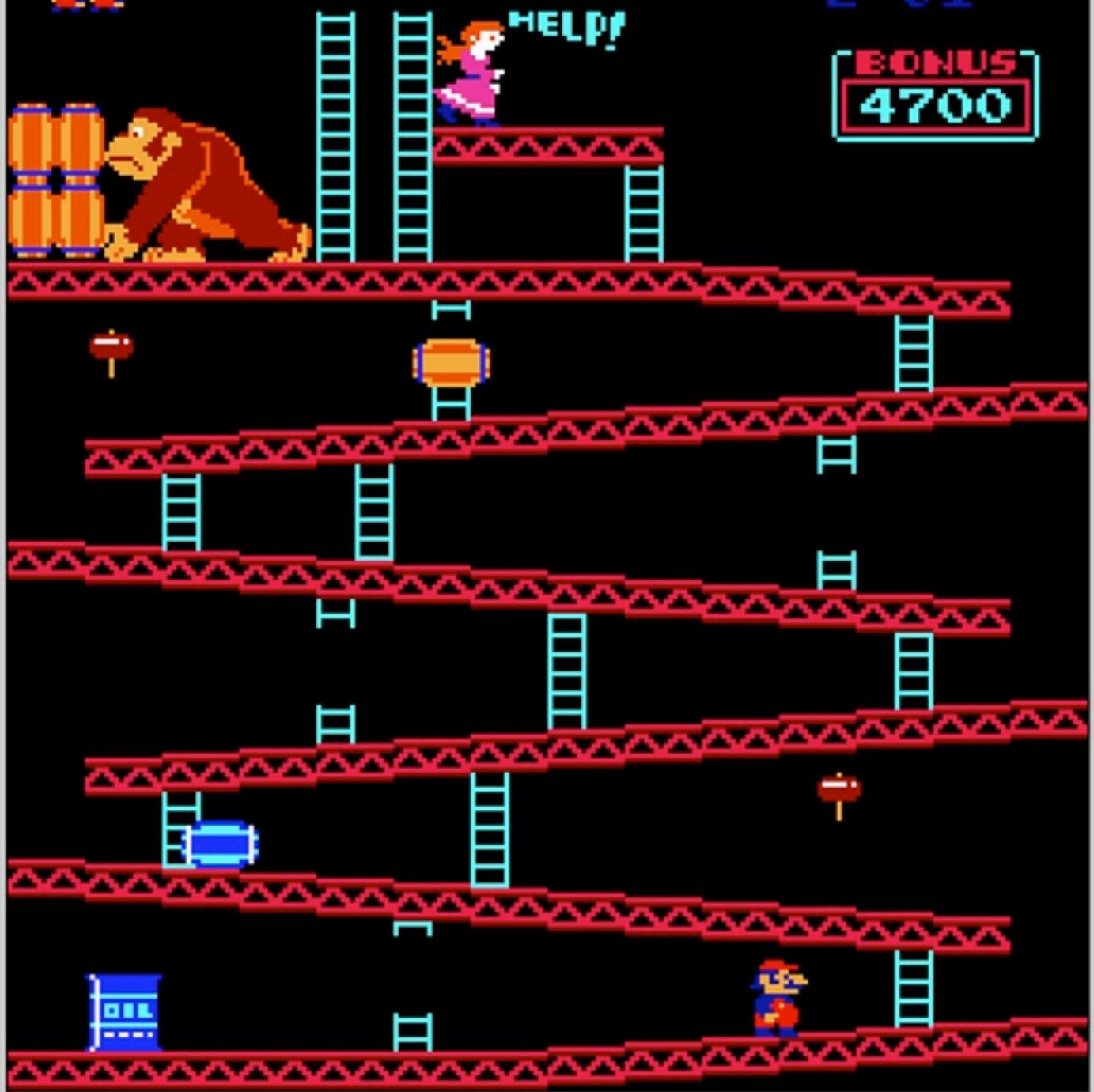
HIGH SCORE

007650

22

L=01

BONUS
4700



Shigeru Miyamoto
<http://www.grospixels.com/site/shigeru.php>



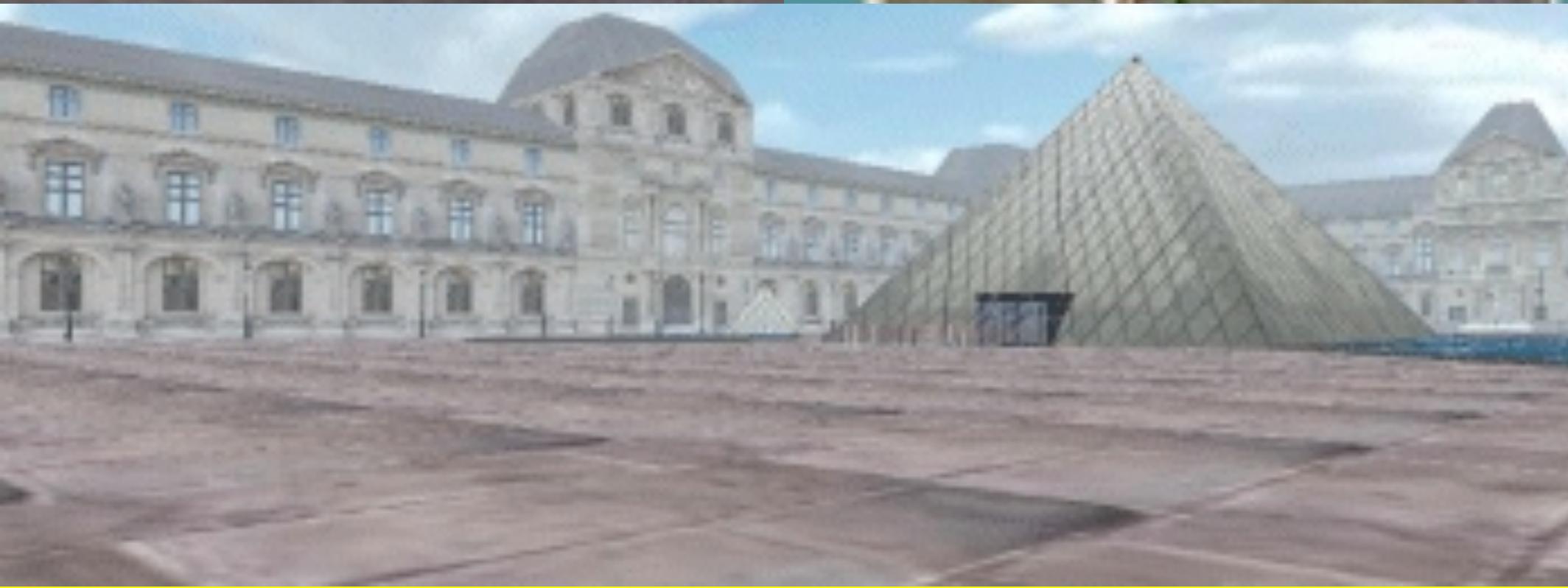
MMORPG

1995

le deuxième monde de Alain et Frédéric LeDiberder (Canal+ / Cryo)

1996

Meridian 59, le premier MMORPG en trois dimensions, vu à la première personne



INDEX

Rues et monuments

- Lobau rue
- Lombards rue
- Louvre
- Louvre quai
- Louvre quai
- Louvre quai
- Magenta bd
- Marcel rue E.
- Marche Neuf quai
- Marignan rue
- Megisserie quai
- Menilmontant bd
- Michelet rue
- Mirabeau pont
- Monnaie rue
- Montebello quai
- Montebello quai

Neuf Pont

Notre-Dame

Boutiques









2005

World of WarCraft

Imras

 60

Skrymir
 Offline

Badlands
 Offline

Thorium Point

[60] Doomrigger's Clasp
 - Doomrigger's Clasp: 0/1

Healing Done

| | |
|----|------------|
| 1 | Skrymir |
| 2 | Ryusei |
| 3 | Killerpete |
| 4 | Utheron |
| 5 | Atravu |
| 6 | Phyfix |
| 7 | Lukreesa |
| 8 | Imras |
| 9 | Badlands |
| 10 | Merista |



General made

[SERVER] Restart in 1:15
 [Party] [Imras]: I am too, brb
 [SERVER] Restart in 1:00
 [SERVER] Restart in 0:45
 Aesira has gone offline.
 Skrymir has gone offline.
 [SERVER] Restart in 0:30
 [SERVER] Restart in 0:15



2006

la console Wii de Nintendo





2009, Flower (thatgamecompany/ Genova Chen),
une très bonne illustration des théories de Mihaly Csikszentmihalyi



Nintendo Wii Fit

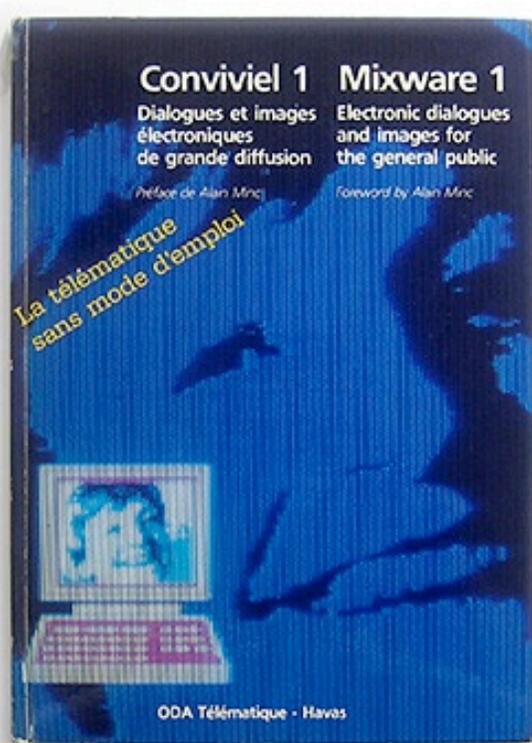


Microsoft projet Natal



1982

le minitel et la télématique en France



1982

Conviviel 1, dialogues et images électroniques de grande diffusion édité par l'ODA et télématique Havas en 1982.

La bonne application télématique :
1 n'exige ni de formation de l'utilisateur, ni mode d'emploi

2 répond à un besoin et se traduit par un avantage mesurable par rapport au mode de communication utilisé jusque-là

3 ne failli jamais à la logique

4 a une personnalité, une image de marque propre

5 ne comporte ni fausse piste, ni cul-de-sac

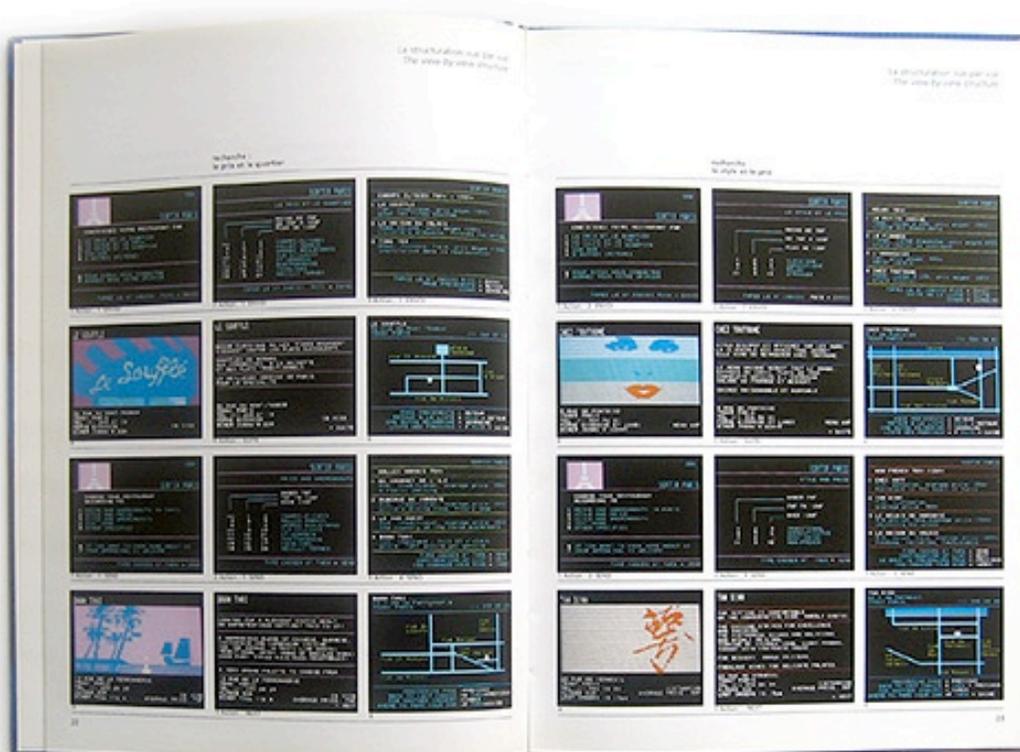
6 surprend cependant, et vit avec le temps

7 tient compte du niveau d'entraînement de l'utilisateur

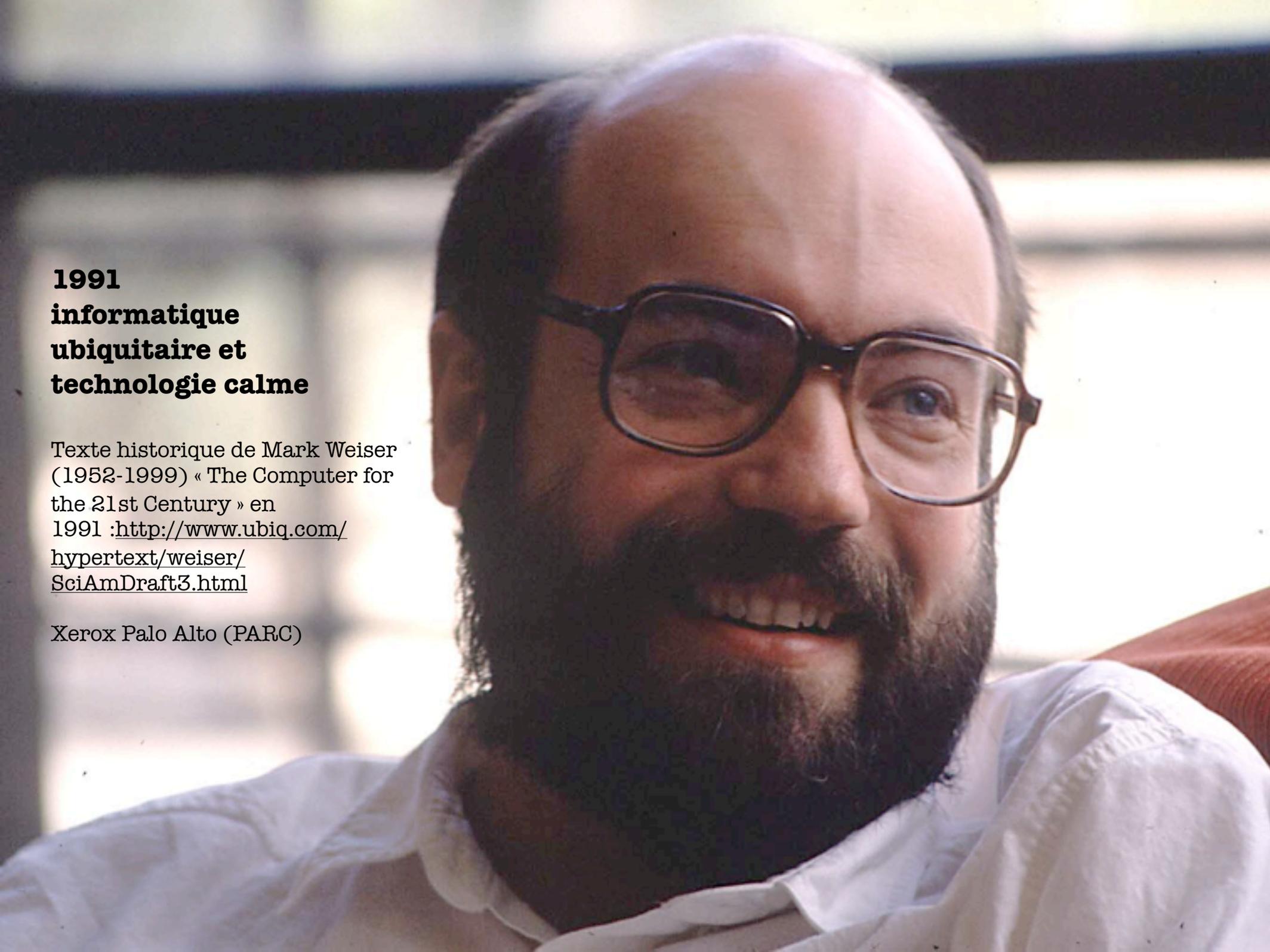
8 tient compte de sa personnalité

9 rapporte plus qu'elle ne coûte

10 donne envie de recommencer



le passage du «on-line» vers les «médias tangibles»

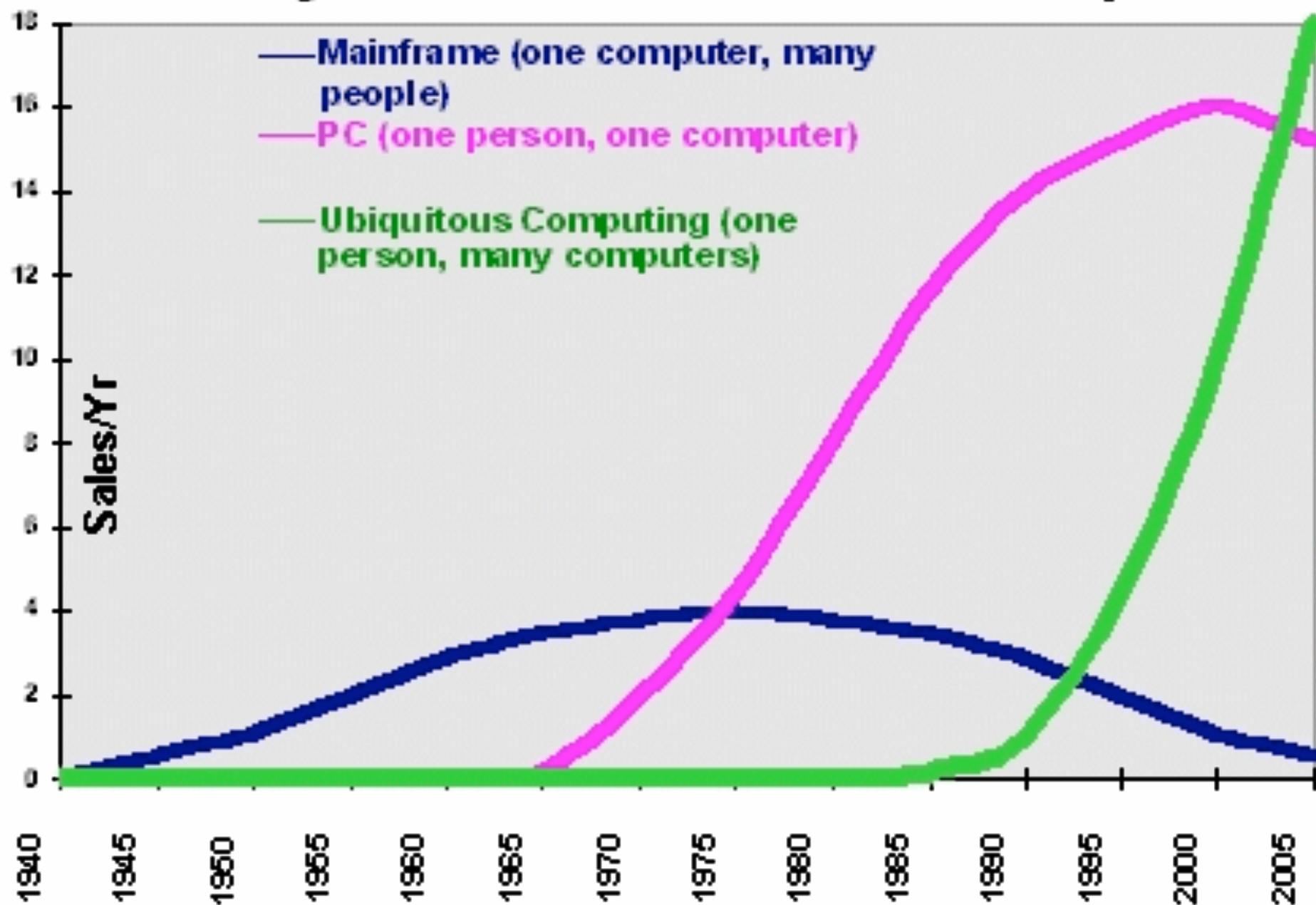
A close-up portrait of Mark Weiser, a man with a full dark beard and glasses, smiling slightly. He is wearing a white collared shirt. The background is blurred, showing what appears to be an indoor setting with windows.

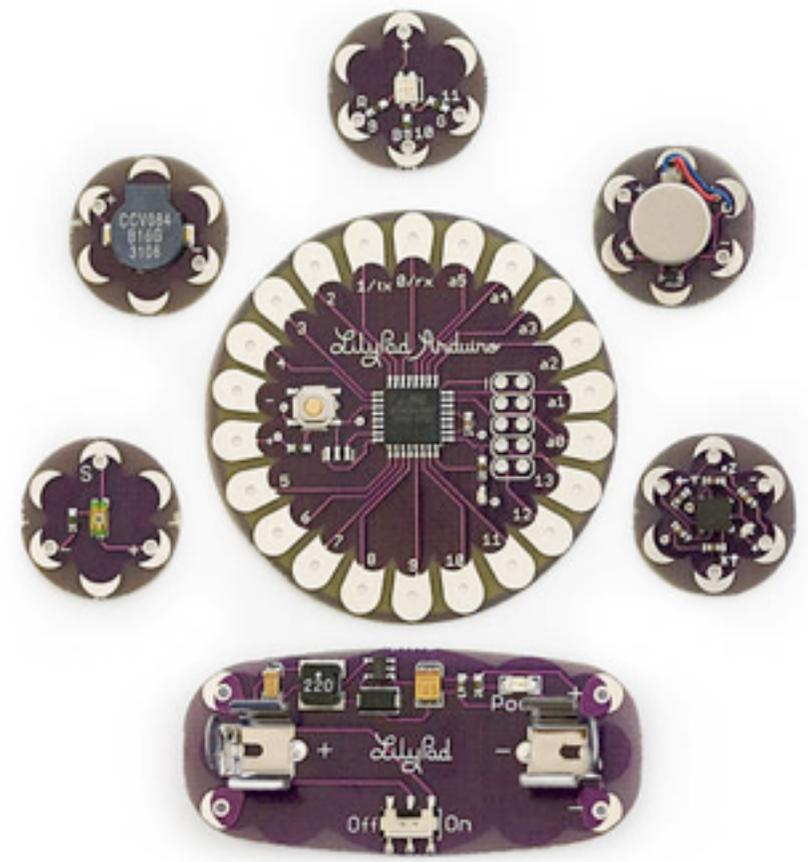
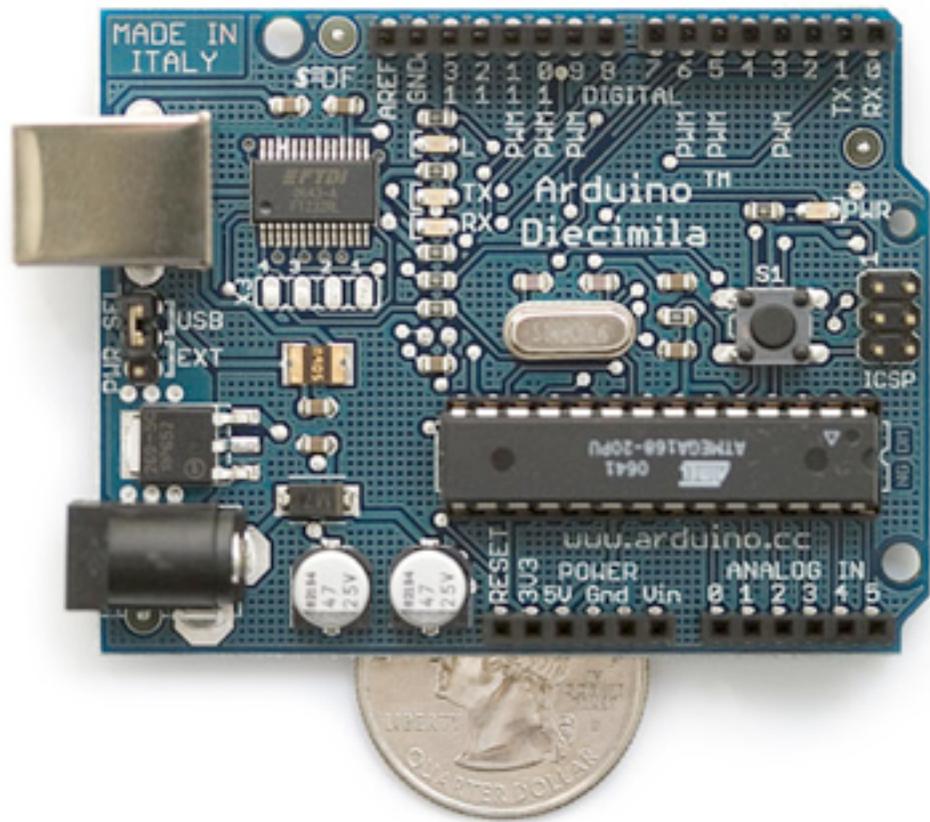
1991
informatique
ubiquitaire et
technologie calme

Texte historique de Mark Weiser
(1952-1999) « The Computer for
the 21st Century » en
1991 :[http://www.ubiq.com/
hypertext/weiser/
SciAmDraft3.html](http://www.ubiq.com/hypertext/weiser/SciAmDraft3.html)

Xerox Palo Alto (PARC)

The Major Trends in Computing



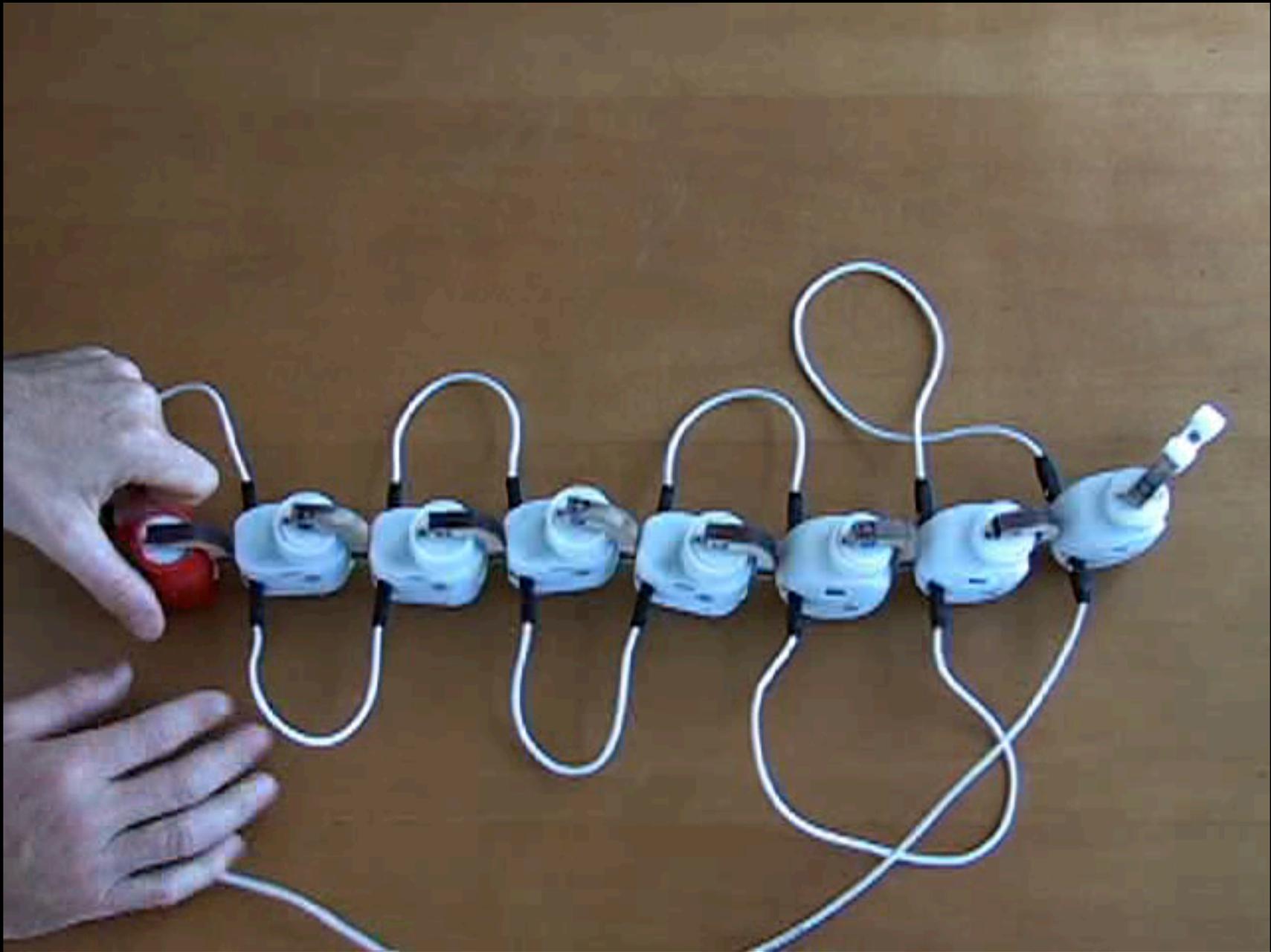


Arduino

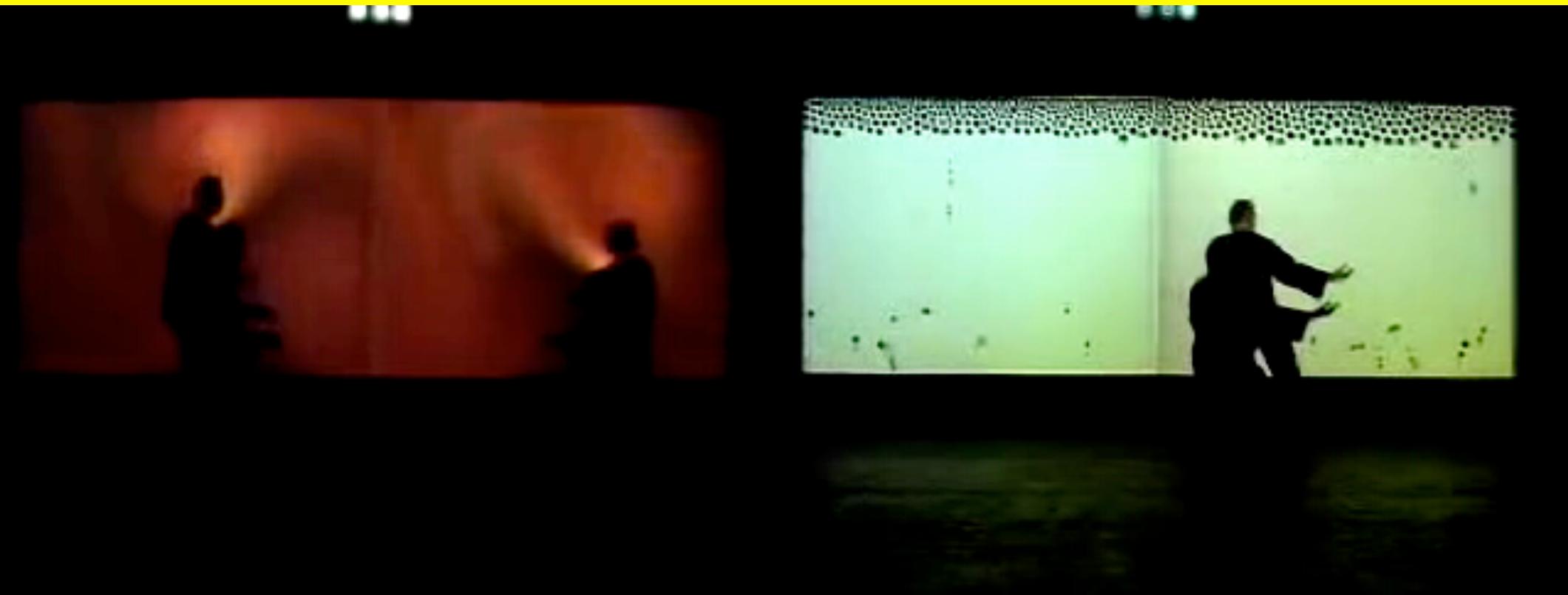


Hiroshi Ishii --> <http://tangible.media.mit.edu/>

(une) histoire du design interactif

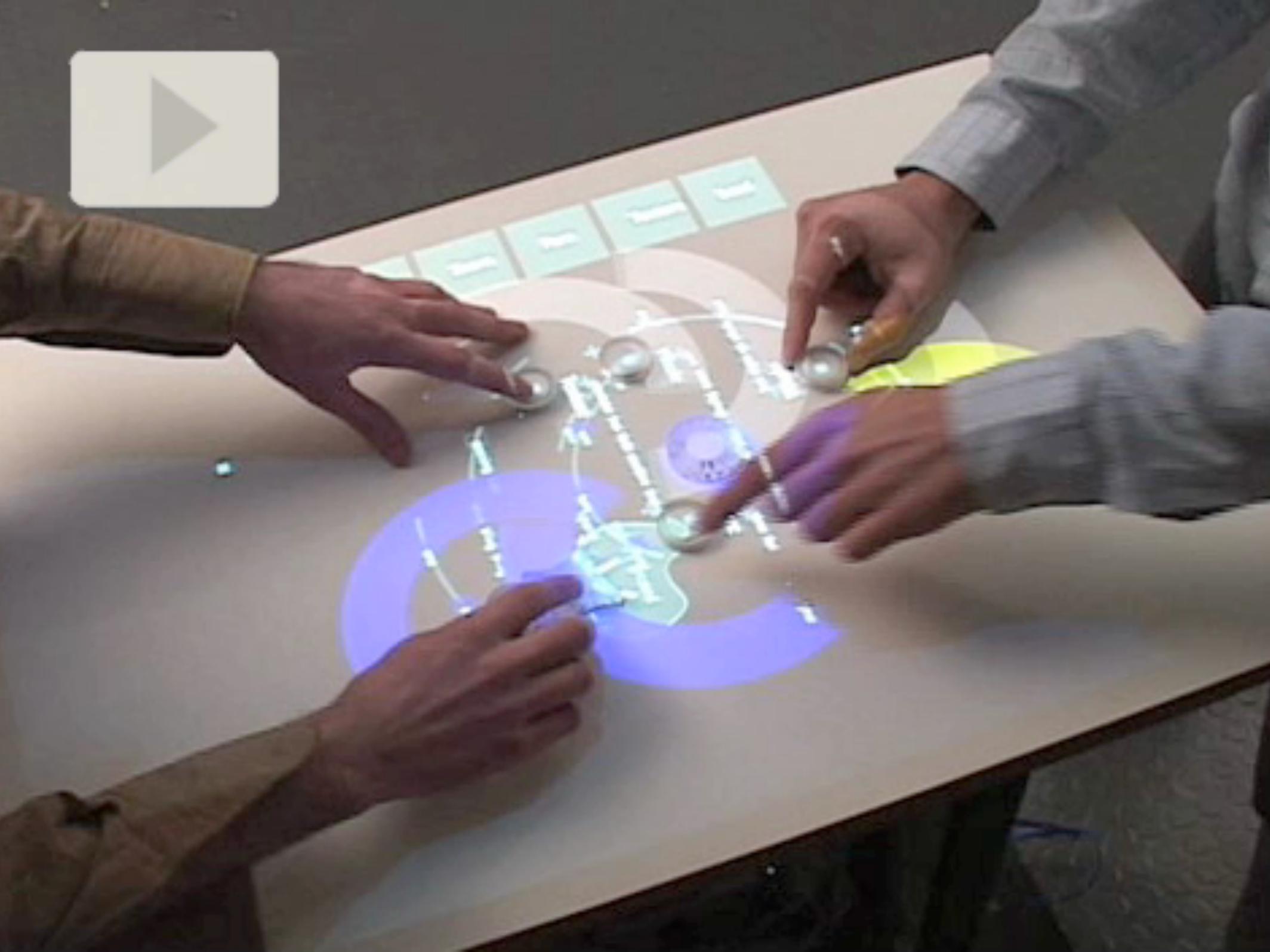


Topodo de Hayes Raffle, Amanda Parkes --> <http://www.rafelandia.com/topobo>



Messa di Voce de Golan Levin--> www.flong.com/

(une) histoire du design interactif



Interstitial Fragment Processor

Golan Levin, 2007

Interaction excerpts, 1:27

Double-Taker (Snout)
Golan Levin et al., 2008
Group interaction, 1:02"
www.flong.com/projects/snout



DAL, en 2004 de Violet



Nabaztag en 2006 de Violet, Olivier Mével

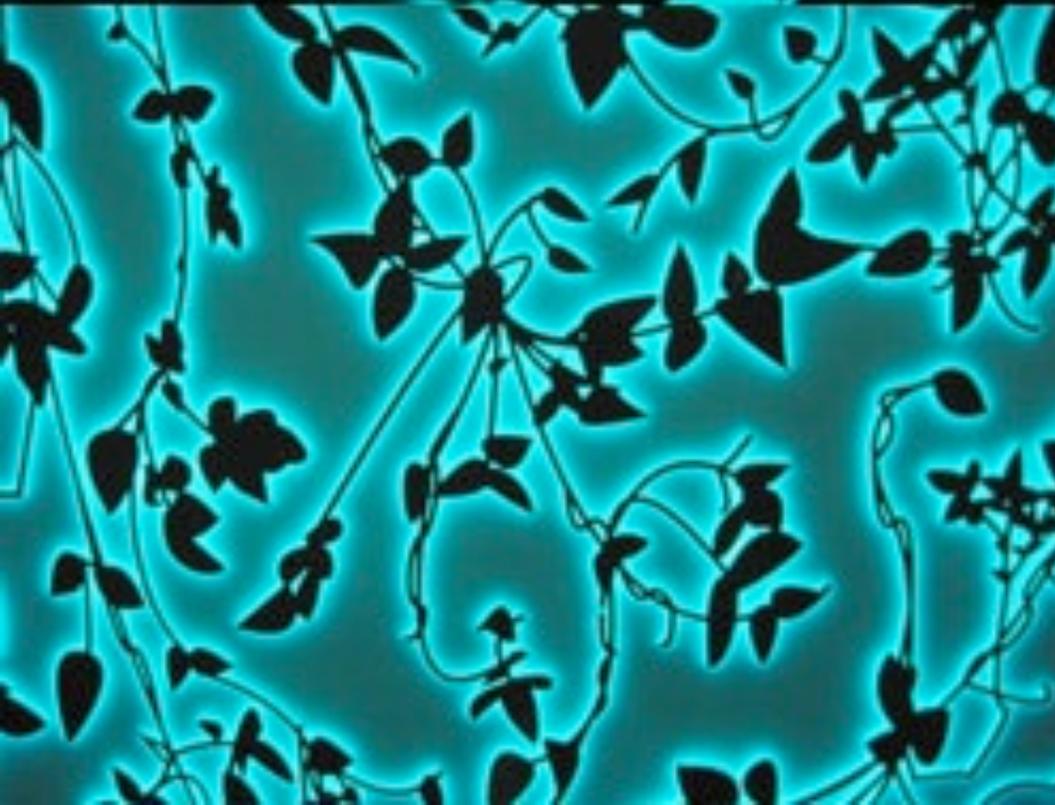
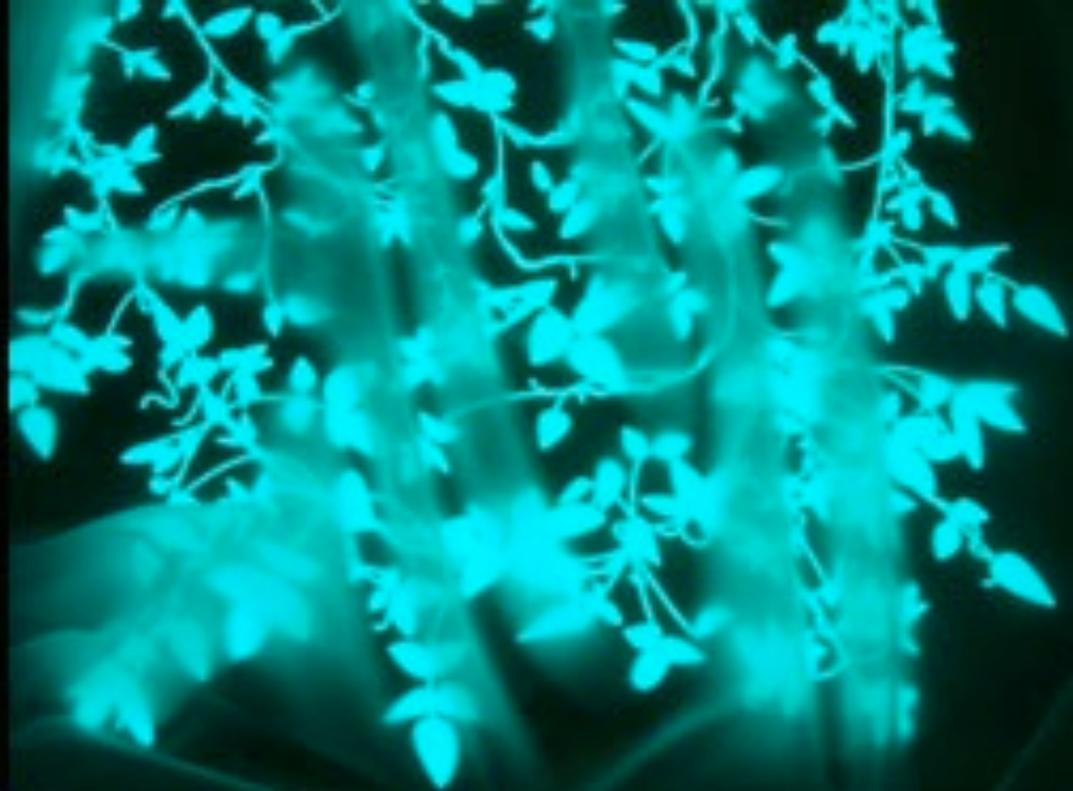


Mir:ror et les Ztamp:s, en 2006 de Violet, Olivier Mével et Rafi Haladjian



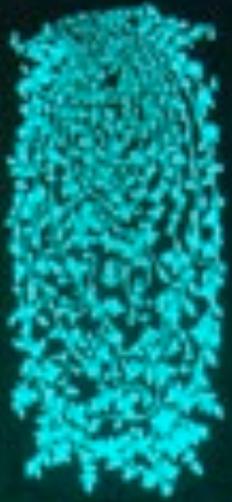
Rachel Wingfield et MathiasGmachl

--> <http://loop.ph/bin/view/Loop/WebHome>

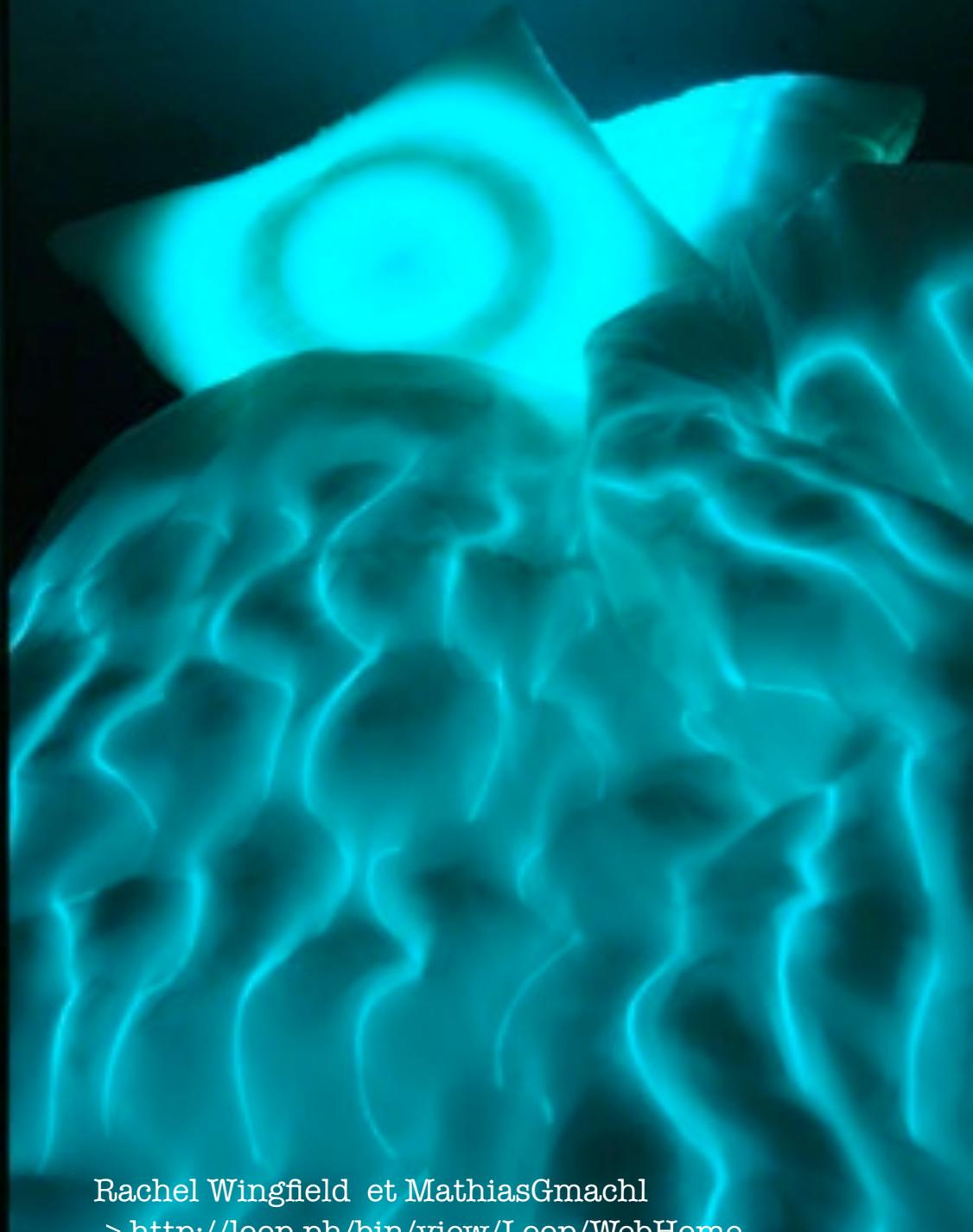


Rachel Wingfield et MathiasGmachl

--> <http://loop.ph/bin/view/Loop/WebHome>



QuickTime™ et un
décompresseur Sorenson Video 3
sont requis pour visionner cette image.



Rachel Wingfield et MathiasGmachl
--> <http://loop.ph/bin/view/Loop/WebHome>



JabberStamp de Hayes Raffle, Cati Vaucelle, Ruibing Wang

--> <http://www.rafelandia.com/jabberstamp/index.html>



MultiTouch Cell





The Desktop Factory 3D



Fablab

Le concept de Fab Lab a été défini en 2004 par Neil Gershenfeld, directeur du Center for Bits and Atoms, au sein du MIT (Massachusetts Institute of Technology).



merci !