technologies

1632 Le savant anglais Oughtred invente la règle à calcul

1679 Leibnitz conçoit l'arithmétique binaire

1642 Pascal met au point la Pascaline qui traite des additions et des soustractions

1646 Le terme «computer» est utilisé par Sir Thomas Browne

1600

1700

1750

1854 Le mathématicien anglais George Boole publie l'ouvrage *Recherches sur les lois de la pensée*.
Il démontre que tout processus logique peut être décomposé en une suite d'opérations logiques (ET, OU, NON) appliquées sur deux états (ZERO-UN, OUI-NON, VRAI-FAUX, OUVERT-FERME).

1833 L'inventeur et mathématicien anglais Charles Babbage conçoit une «machine différentielle» puis une «machine analytique» qui annonce l'ordinateur moderne, avec unité de calcul, mémoire, registre et entrée des données par carte perforée.

1840 Algorithme :
Collaboratrice de Charles Babbage, la mathématicienne Ada Lovelace définit le principe des itérations successives dans l'exécution d'une opération. Elle nomme le processus logique d'exécution d'un programme, un algorithme, en hommage au mathématicien persan Al-Khuwarizmi (825).

réseaux

1844 Morse
Le 24 mai 1844, Samuel Morse effectue la première démonstration publique du télégraphe en envoyant un message entre les villes de Philadelphie et Washington.

entreprises

1886 Nintendo
La firme Nintendo est fondée sous le nom de Nintendo Koppai («laissons les dieux décider»).

1867 L'Américain Graham Bell invente le téléphone et fonde la compagnie Bell Telephone C.

1800 1850 1900 1910 1920

matériel (hardware)

1924 IBM
Née de la fusion de trois petites sociétés fondées à la fin du XIXème siècle, la firme Computing-Tabulating-Recording Company est créée en 1911.
Elle absorbe en 1924 l'entreprise International Business Machine Corporation (IBM) dont elle conserve le nom.

1935 IBM commercialise l'IBM 601, un calculateur à relais utilisant des cartes perforées capables de réaliser une multiplication en une seconde.

1937 Claude Shannon invente le bit (unité de mesure de l'information).

1937 Le mathématicien Alan M. Turing publie un article sur les calculs que l'on peut automatiser. La «machine de Turing» peut effectuer en théorie tous les calculs mathématiques.
Cette machine simule les procédures du traitement de l'information.

1937 George Stibitz conçoit le premier circuit binaire, un additionneur.
Il le dénomme le Model K (pour Kitchen).

1938 L'ingénieur allemand Konrad Zuse construit le premier calculateur binaire commandé par programme (1936).
Le deuxième modèle fonctionne avec des composants électromécaniques.

1940 Pour décrypter les messages de l'armée allemande, les Anglais, menés par Alan Turing, mettent au point les calculateurs Robinson et Colossus.
Ces machines intègrent les concepts d'arithmétique binaire, d'horloge interne, de mémoire tampon, de lecteurs de bande, d'opérateurs booléens, de sous-programmes et d'imprimantes.

1941 Z3 :
Konrad Zuse, mobilisé dans les usines aéronautiques Heinkel, met au point le Z3, le premier calculateur automatique commandé par programme. Ce premier véritable ordinateur a une capacité de mémoire de 64 nombres avec 22 positions binaires. Il peut effectuer 20 opérations arithmétiques de base par seconde.

1945 Le scientifique américain Vannevar Bush annonce l'apparition de l'ordinateur moderne.
Il publie le texte «As we may think » qui décrit une machine imaginaire, le Memex, capable d'associer des informations.
On peut y voir la première formulation de la notion d'hypertexte.

1945 BUG (ou bogue) :
Un cafard (bug en anglais) en quête de chaleur bloque le fonctionnement du calculateur Mark I. La mathématicienne Grace Murray Hopper dénomme Bug ce qui est désormais susceptible d' arrêter le bon fonctionnement d'un programme.

1946 ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer) est le premier ordinateur conçu sans éléments de mémoire mécaniques par John Presper Eckert et John William Mauchly.
Son programme est connecté au processeur mais il doit être modifié manuellement. Composé de 18 000 tubes à vide, il pèse environ 30 tonnes et occupe une surface de 72 m2 .
Il effectue environ 330 multiplications par minute.

1947 Disque vinyle

C

1930 1940 1945 1946 1947

1948 Polaroid, film instantané

1949 Publication de l'ouvrage fondateur de la théorie de l'information :
La Théorie mathématique de la communication par Claude Shannon.

programmation

1950 Assembleur,
Invention du langage assembleur par Maurice V. Wilkes, professeur à l'université de Cambridge. Ce langage permet de programmer beaucoup plus rapidement qu'en langage machine.

1951 contrôle par ordinateur du trafic aérien aux Etats-Unis.

1951 Mincom, magnétoscope à cassette vidéo noir et blanc.

hronologie design interactif

La chronologie, qui privilégie les étapes importantes du développement du design interactif, reprend l'histoire des logiciels, du matériel, des recherches théoriques, des réalisations et des jeux vidéos.
D'un pays à l'autre, les jalons peuvent varier et renvoyer soit à la date de dépôt d'un brevet, soit à la première diffusion commerciale du produit.
Cette proposition est le fruit de multiples entretiens avec les différents acteurs du terrain : développeurs, graphistes, designers, musiciens, chercheurs, artistes, joueurs ...
Ont ainsi collaboré Étienne AugerArnaud Dangeul, Bertrand Duplat, Hillary Goidell, Pierre Lavoie, Antoine Schmitt, Pierre Wendling.
Toutes les informations susceptibles d'enrichir cette liste non exhaustive sont bienvenues (design@cnac-gp.fr).

Étienne Mineur

1952

1952

1952

1948 1949 1950 1951 19

1953 Téléviseur couleur

IBM, modèle 650 :
IBM lance son premier ordinateur commercial de série, conçu pour être compatible avec les machines à calculs mécaniques à cartes perforées de la marque.
Grâce aux rabais consentis par la firme dans le but de familiariser les étudiants avec l'informatique et de fidéliser cette future clientèle, cet ordinateur équipe de nombreuses universités américaines.

IBM modèle 701 :
IBM produit son premier ordinateur pour le ministère américain de la défense.
Chacun des 19 exemplaires produits peut réaliser 16 000 additions ou 2 200 multiplications par seconde.
La première machine est installée à Los Alamos (Nouveau Mexique) pour servir un projet de bombe thermo-nucléaire.

Le premier ordinateur français, le CUBA (Calculateur Universel Binaire de l'Armement), est construit par la société SEA.

1954 Fondation de SEGA.

1955 Premier réseau informatique à but commercial :
le SABRE (Semi Automated Business Related Environment), mis au point par IBM, relie 1 200 téléscripteurs américains pour la réservation des vols sur la compagnie American Airlines.

1956

52 1953 1954 1955 19

1958 premier disque stéréo

1957 IBM lance FORTRAN (Formula Translator), un langage de programmation conçu par John Backus d'IBM.

1957 LISP,
John Mc Carthy, mathématicien au Massachusets Institute of Technolgy, crée le langage de programmation LISP (LISt Processing) qui a une grande influence sur le développement de la programmation objet.

RAMAC (Random Access Method of Accounting and Control), le tout premier disque dur pour ordinateur inventé par IBM. Il est constitué de 50 disques de 61 cm de diamètre et peut stocker 5 Mo.

1957 M4 :
Premier ordinateur soviétique transistorisé mis au point sous la direction de Mikhail Kartsev. Des ordinateurs sont fabriqués sur ce modèle de 1963 à 1978.

1958 Démonstration du premier circuit intégré par Texas Instruments.

1959 PDP 1, DEC
Le premier ordinateur commercial pourvu d'un écran.

Jeux vidéos

1958 Willy Higinbotham, physicien au Brookhaven National Laboratory, crée le premier jeu vidéo, analogue au jeu Pong d'Atari (1972).

1960 SpaceWar , le second jeu vidéo
par S. Russel, J.-M. Graetz et W

56 1957 1958 1959 1960

1961 Cassette audio, Philips

1962 Sketchpad :
Au MIT, Ivan E. Sutherland met au point le premier logiciel graphique interactif utilisant un stylo optique pour dessiner des schémas techniques à l'écran.

1962 Télévision par satellite

1962 Informatique :
Philippe Dreyfus invente le mot «informatique» pour désigner la science du traitement de l'information et des ordinateurs.

1962 Nombre d'ordinateurs produits lors de l'année 1962 :

IBM	4806
Rand	635
Burrough	161
CDC	147
NCR	126
RCA	120
General Electric	83
Honeywell	41
Autres	1186
Total	7305

est développé sur Dec PDP-1
Wiitanen, étudiants au MIT.

1964 Michael Noil conçoit des motifs inspirés par l'oeuvre de Mondrian

1964 ASCII, (American Standard Code for Information Interchar
est normalisé par l'ISO pour simplifier les échanges de don

1964 BASIC :
Thomas Kurtz et John Kemeny, professeurs au Dartmouth
(Halifax, Canada), créent le langage BASIC
(Beginner's All-purpose Symbolic
Instruction Code) à l'attention de leurs étudiants.

1964 Fondation d'INTEL.

1964 IBM, système/360 : première famille d'ordinateurs compatibles entre eux. Les ordinateurs précédents étaient incompatibles.

systèmes d'exploitation

1964 MULTITICS ((Multiplexed Information and Computing Service)
Le MIT s'associe avec General Electric et les Bell Labs d'AT&T pour développer un prototype de nouvel ordinateur ainsi qu'un nouveau système d'exploitation à temps partagé (time sharing).

1965

1965

1965

1965

1961 1962 1963 1964 19

la souris :
Douglas C. Engelbart invente la souris optomécanique.

Ted Nelson publie un article sur la question des documents informatiques reliés entre eux.
Il utilise les mots «hypertexte» et «hypermedia» pour décrire ce concept.

nge),
nées entre ordinateurs.

College

1965 Lawrence Roberts et Thomas Merill, chercheurs au MIT, 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.

PDP 8 :
Digital présente le PDP 8, le premier mini-ordinateur qui marque une étape importante dans la miniaturisation et la baisse du prix des ordinateurs.

tous

Loi de Moore,
Gordon Moore écrit que la complexité des circuits intégrés doublera tous les ans.
Cette affirmation qui s'est révélée exacte par la suite est maintenant connue sous le nom «Loi de Moore».

1966 Eliza
le premier jeu vidéo avec une «intelligence artificielle»

1967 ARPANET :
Lawrence G. Roberts publie les *Plans pour le réseau ARPANET*.

1967 IBM construit le premier lecteur de disquettes.

1968 «Augment» système hypertexte :
Douglas C. Engelbart, chercheur au Stanford Research Institute, fait la démonstration d'un environnement graphique avec des fenêtres à manipuler avec une souris.

1968 Langage PASCAL :
Conception du langage PASCAL par Niklaus Wirth.

1968 Tektronix 4000, une station de travail utilisant un affichage vectoriel.

1969 ARPANET, septembre :
BBN installe le premier équipement réseau à l'UCLA et y co
(XDS SIGMA 7). Un ordinateur (XDS 940) de l'équipe de
Douglas C. Engelbart, chercheur au Stanford Research Instit
à 50 kbits/s. Ces machines échangent des données.
Un ordinateur (IBM 360/75), installé dans l'université de Sa
et un autre (Dec PDP-10), dans celle de Salt Lake City en U
Le réseau ARPANET, alors constitué de 4 ordinateurs, est en

1969 Unix Time-Sharing System Version 1 :
Sous la conduite de Ken Thompson et Dennis Ritchie, des in
à un nouveau système d'exploitation hérité du projet MULT
(notion de process, système de fichiers arborescents...) et m
un noyau Unix primitif, un shell, quelques programmes uti
un éditeur et un assembleur.

1970

1970

65 1966 1967 1968 1969 19

PARC de XEROX :
Création du centre de recherches PARC
(Palo Alto Research Center) à Stanford par la
firme Xerox.

nnecte le premier ordinateur
ute, lui est relié via une liaison
nta Barbara en Californie,
ah, sont raccordés ensuite .
fonctionnement fin 1969.

La carte à puce mise au point par
Intel a une capacité de
1kBit soit 128 octets.

formaticiens réfléchissent
TICS
ettent au point
litaires,

1971 ARPANET, avril :
le réseau ARPANET est constitué
de 23 ordinateurs sur 15 sites
différents, avec des liaisons
à 50 kbits/s.

1971 imprimante laser :
Gary Starkweather met au point la première imprimante laser
au Xerox PARC

1971 Kenback-1 :
mise sur le marché de l'ordinateur en kit à
1 Kbit de mémoire MOS, au prix de 750 $.

1971 Unix Time-Sharing System Version 2

1971 Computer Space, premier jeu d'Arcade.
Nolan Bushnell, le fondateur d'Atari,
tente de vendre sans succès
le jeu vidéo Computer Space,
s'inspirant de Spacewar! (1960).

1972 Courrier électronique sur ARPANET :
Ray Tomlinson de BBN réalise un logiciel basique
de courrier électronique répondant au besoin
de communication des développeurs du réseau.

1972 Listes des diffusion :
Le succès du programme de courriers électroniques
sur ARPANET entraîne la création de mailing-lists
(ou listes de diffusion).

1972 Apparition du lecteur de disquettes au diamètre
de 5 pouces 1/4.

1972 SmallTalk,
Premier langage orienté objet, SmallTalk
créé par Alan Kay, chercheur au PARC de Xerox.

1972 ATARI : Création de la firme Atari par
Nolan Bushnell et Ted Dabney.

1972 Traf-O-Data
Bill Gates et Paul Allen fondent la firme
Traf-O-Data. Ils proposent une machine
informatisée pour analyser le trafic routier,
ce qui les met en contact avec le microprocesseur
programmable d'Intel Corporation.

1972 Magnavox Odyssey :
la première console de jeux conçue par Ralph Baer.
Il s'agit d'une console à brancher sur le téléviseur.
Elle dispose de 13 jeux sur 6 cartouches enfichables.

1972 PONG,
Le premier jeu de ping-pong programmé par Al Alcorn est mis sur le marché par Atari.
Le succès est considérable.

1973 Télécopieur

1973 Photocopieur couleur Canon

1973 CP/M (Control Program for Microcomputers).
Gary Kildall écrit le premier système d'exploitation pour micro-ordinateurs.

1973 Unix Time-Sharing System V4
Le noyau du système d'exploitation UNIX est réécrit en langage C
par Ken Thompson.

1973 PARC (Palo Alto Research Center) de Xerox :
en mars, un prototype de station de travail utilise le langage orienté objet SmallTalk,
une interface graphique, une souris et une mise en réseau via Ethernet.
Dick Shoup met ainsi au point la première carte graphique couleur
capable d'afficher une image de 640x486 en 256 couleurs
et de numériser un signal vidéo.

1974 La société BBN lance Telenet,
le premier réseau à commutation de paquets à usage comm
(utilisation des technologies employées sur ARPANET)

1974 Motorola commercialise son premier processeur de 8 bits, le

1974 RCA commercialise le processeur 1802 tournant à 6.4 MHz.
Ce processeur est considéré comme étant le premier
à architecture RISC (Reduced Instruction Set Computer).

1974 Le français Roland Moreno invente la carte à puce.

1974 Muriel Cooper et Ron MacNeil
fondent le Visual Language W
au sein du MIT

1975

1975

logiciel

1975

70 1971 1972 1973 1974 197

ercial

6800

orkshop

Apple I

MicroSoft
Bill Gates et Paul Allen renomment leur
compagnie Traf-O-Data en Micro-Soft
(le tiret disparaitra plus tard).

S

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

1976 Magnétoscope VHS
(Video Home System), JVC.

1976 Le réseau ARPANET, qui
inclut les liaisons radio et satellite,
compte 111 ordinateurs.

1976 Apple II :
En décembre 1976, Stephen Wozniak
et Randy Wigginton présentent le premier
prototype de l'Apple II.

1976 Apple
Apple Computer est fondée au printemps 1976
par Steven Jobs (âgé de 21 ans)
et Stephen Wozniak (âgé de 26 ans).

1976 Night Driver,
le premier jeu de conduite en 3D (Atari)

1976 Breakout (Atari)

1977 Modem à 300 bps

1977 Apple II :
Présentation de l'ordinateur Apple II lors du West Coast Computer Fair à San Francisco.
L'appareil, vendu 1 300 $, est équipé d'un processeur 6502, de 16 Ko de Rom,
4 Ko de Ram, de 8 slots d'extension, d'une carte graphique couleur, d'un clavier,
de manettes de jeu, d'un écran et du langage Basic intégré en ROM.
Il s'agit du premier micro-ordinateur capable d'afficher des graphiques en couleurs.

1977 Commodore PET :
Commodore Business Machines Inc.
présente l'ordinateur PET.
Il est équipé d'un processeur 6502,
de 14 Ko de Rom, 4 Ko de Ram, d'un clavier,
d'un écran et d'un lecteur de cassettes.
Il est vendu 800 $ (7600 F).

1977 Atari VCS / Atari 2600
console de jeux

1978 MIT, Vidéo interactive

1978 LISA, Apple Computer
commence à travailler sur un super micro-ordinateur
dont le nom de code est Lisa.

1978 Philips Videopac
console de jeux

1978 Wordstar :
John Barnaby et John Rubinstein écrivent
le premier logiciel commercial de traitement
de texte pour micro-ordinateur.

1978 Space Invaders (Taito)

1979 Compuserve
lance son premier service en ligne : MicroNET.

1979 ADA :
Le langage ADA développé par Jean Ichbiah
de la société française Honeywell Bull
est choisi par le Pentagone américain.

1979 Lancement de Compuserve.

1979 VISICALC, premier tableur.
Software Arts présente le premier logiciel tableur :
«Visicalc» développé par Bricklin et Frankston.

1979 Galaxian (Baily/ Midway)

1979 Asteroid (Atari)

75 1976 1977 1978 1979

1980 DOS :
Tim Patterson développe en 2 mois, la version 0.10 de QDOS (Quick and Dirty Operating System), copie de CP/M reprogrammé pour les processeurs Intel 16 bits.
En octobre, Microsoft, qui cherche un système d'exploitation pour micro-ordinateurs avec l'objectif de satisfaire la demande d'IBM, achète les droits de 86-DOS pour 50 000$.

1980 Minitel :
La Direction des Télécommunications lance une expérience d'Annuaire Minitel Electronique en Bretagne.

1980 imprimante laser Apple

1980 ZX80 de Sinclair

1980 Apple III,
une évolution de l'Apple II munie d'un microprocesseur 6502A à 2 MHz, de 128 Ko de Ram, d'un lecteur 5"1/4 intégré et d'une carte 80 colonnes.

1980 intellivision de Mattel,
première console de jeu avec un processeur 16 bits

1980 Defender (Williams / Eugene Jarvis)

1980 Pacman (Namco)

1980 Battelzone et Tempest
les derniers grands classiques en vectoriel (Atari)

1981 CD :
invention du disque compact.

1981 Modem à 1 200 bps

1981 Osborne 1,
Premier ordinateur portable ; il pèse 17 Kg !

1981 IBM ordinateur personnel, PC

1981 Commodore VIC 20/ C64

1981 Xerox Star 8010,
premier ordinateur à appliquer le WYSIWYG (What you see is what you get)

1981 ZX81 de Sinclair

1981 Donkey Kong (Nintendo)

1981 Custer's Revenge,
un jeu sur Atari sur un thème érotique.

1982 Tron, long métrage de Walt Disney

1982 Création de la société Compaq Computers

1982 Création de la société Sun Microsystems

1982 WordPerfect 1

1982 MB Vectrex
console de jeu à affichage vectoriel

1982 CBS Colecovision
console de jeu

1982 Pole Position (Atari)
une simulation automobile en pseudo 3D

1982 Q*Bert (Gottlieb)

1982 Zaxxon (Sega),
premier jeu en 3D isométrique.

1982 Robotron 2084 (Williams/ Eugene Jarvis)

1982 Pinball Construction Set (Electronic Arts)

1982 E.T, l'un des plus grands désastres de l'histoire des jeux vidéos (Atari)

1983 Interface MIDI :
Les fabriquants de synthétiseurs musicaux se mettent d'accord sur une norme de communication (la norme MIDI) permettant de relier les instruments entre eux et avec des ordinateurs.

1983 TCP/IP protocole utilisé pour Internet

1983 «Free Unix» de Richard Stallman,
texte fondateur du mouvement GNU (GNU's Not Unix!), mail du 27 septembre.

1983 C++,
Bjarn Stroustrup développe une extension orientée objet au langage C : le C++.

1983 Le traitement de texte Microsoft Word 1.0
pour MS/DOS est commercialisé en novembre.

1983 Internet, août :
562 machines sont connectées à Internet.

1983 Apple Lisa,
premier ordinateur commercial avec une interface graphique provenant du PARC de Xerox.
Cette machine comprend un processeur 68000 à 5 MHz, 1 Mo de Ram, 2 Mo de Rom, un écran graphique intégré de 12" d'une résolution de 720x364 pixels, deux lecteurs de disquette 5"25 contenant 871 Ko, un disque dur de 5 Mo
Son interface graphique le rend compatible avec la souris .

1983 TO7,
Thomson commercialise le TO 7. Equipé d'un 6809e à 1 MHz, de 8 Ko de Ram, il est capable d'afficher des graphiques couleurs en 320x200, le tout pour seulement 3700 F.

1983 Archon (Electronic Arts)
un jeu de plateau et d'action mêlés.

1983 Track and Field, simulation sportive (Konami).

1983 Alone in the dark (Infogrames)
un des premiers «Survival Horror».

1983 M.U.L.E. (Electronic Arts)
le premier jeu de stratégie multijoueur.

1983 Ultima III (Origin Systems)
un jeu de rôle de Richard Garriot

1984 DNS :
Mise en place du DNS (Domain Name Server)

1984 CD-Rom
par Phillips et Sony

1984 Le terme «CyberSpace»
est utilisé pour la première fois par le romancier William Gibson

1984 SGI IRIS 1400
Silicon Graphics commercialise sa première station de travail Unix avec un moteur 3D intégré.

1984 Apple Macintosh,
le 24 janvier, Steve Jobs présente l'Apple Macintosh.
Le Macintosh est équipé d'un 68000 tournant à 8 MHz, de 128 Ko de Ram, d'une souris et d'un écran à la résolution de 512x384 pixels.

1984 Mac Paint :
Bill Atkinson est l'auteur de MacPaint, le premier programm
Ses idées sont reprises par tous les logiciels de dessin bitm
dessin à l'élastique, trames, sélection de zones au lasso...

1984 Elite (Acornsoft)

1984 Flight Simulator (Sublogic)
un simulateur de vol en 3D

1985
1985
1985
1985
1985
1985
1985
1985
1985
1985
1985
1985

1980 1981 1982 1983 1984 19

MS Windows 1.0

X Window,
Le MIT commence à développer le X Window System,
un logiciel permettant de gérer l'affichage graphique des stations de travail Unix.

Adobe Postscript,
langage de description Page

Directors scripting language de VideoWorks
devient le Lingo de Macromedia Director .

HyperCard, de Bill Atkinson.
HyperCard est un environnement de
développement dérivé
des langages orientés objet, reprenant
la philosophie du Macintosh.

1985 Internet, octobre :
1961 machines sont
connectées à Internet.

Atari ST

Commodore Amiga 1000

NES, Nintendo Entertainment system
console de jeu

Next :
Steve Jobs et cinq anciens dirigeants
d'Apple fondent NexT Inc. pour
développer un «meilleur Macintosh».

ne de dessin du Mac.
op :

1985 Excel :
Microsoft lance le tableur graphique Excel pour Macintosh

1985 Aldus Page Maker :
les débuts de la PAO (Publication assistée par Ordinateur)

Little Computer People (David Crane)

Super Mario Bros (Nintendo)
un jeu de plateforme

Racing Destruction Sega (Electronic arts)

1986 Apple Desktop Publishing

1986 GEOS :
Berkeley Softworks lance l'interface
graphique Geos pour Commodore 64.

1986 OWL :
Logiciel hypertexte

1986 Internet, février :
2308 machines sont connectées
à Internet.

1986 Internet, novembre :
5089 machines sont connectées
à Internet .

1986 Apple Mac plus

1986 Sega Master system
console de jeu

1986 Le virus Brain développé au Pakistan par les frères Alvi
touche plusieurs centaines d'ordinateurs à travers le monde.

1986 The Sentinel (Geoff crammond)

1986 Defender of the Crown (Mirrorsoft/Cineware)

1986 The Legend of Zelda (Nintendo)
Zelda I

1987 Modem à 9 600 bps

1987 MS Windows 2.0

1987 Next Step

1987 Interface Builder
conçue par Jean-Marie Hullot

1987 SCUMM-VM (Lucas Art)
«Script Creation Utility for Maniac Mansion Virtual Machine» ,
un moteur de jeux d'aventure.

1987 Maniac Mansion (Lucas Art)
un jeu d'aventure

1987 Dungeon Master
RPG (jeu de rôle)

1987 Street Fighter (Capcom)
une simulation de combat

1987 Rtype (Nintendo)

1987 Metal Gear (konami)
de Hideo Kojima,
un jeu d'infiltration

1988 Mega Drive de Sega
console de jeu

1988 NEC PC engine
console de jeu

1988 Tetris (Bullet Proof Software)

1988 The Adventures of Link (Nintendo)
Zelda II

1988 Indiana Jones and the Last Crusade (Lucas Art)
un jeu d'aventure

1989 World Wide Web (Tim Barners-Lee)

1989 Fondation d'AOL

1989 MS Windows 3.0

1989 SUN
SPARC Station

1989 Atari/DIP
Premier pocket PC

1989 GameBoy de Nintendo
console de jeu

1989 Day of the Tentacle (Lucas Art)

1989 Populous (EA/Bullfrog)
le premier «god game»

1989 Kick Off (Nanco)
une simulation de football

1989 Sim City (Maxis)

1989 Prince of Persia

1990

1990

1990

1990

1990

1990

1990

1990

85 1986 1987 1988 1989

Super Famicom / SNES de Nintendo
console de jeu

SNK NEO GEO
console de jeu

Adobe Photoshop 1.0
le logiciel de référence en retouche photo

3DStudio de Autodesk
un logiciel d'animation 3D

Alone in the Dark (Infogramme)
l'un des premiers « survival-horror »

Sonic the Hedgehog (Sega)
un jeu de plateforme

Secret of Monkey Island (Lucas Arts)
un jeu d'aventure

Lemmings (Psygnosis/DMA)

1991 Linux
Le 25 août , Linus Torwalds annonce Linux

1991 Apple Macintosh Quadra

1991 Philips CD-I (disque compact interactif)

1991 Final fantasy VI (Square Soft),
un jeu de rôle

1991 Secret of Monkey Island (Lucas Art),
un jeu d'aventure

1991 Another World
par Eric Chahi (Delphine Software)

1991 Super Mario World (Nintendo)
un jeu de plateforme

1992 Modem à 14 400 bps

1992 *Octavo 92.8*, CD-Rom ,
La revue, dont le dernier numéro est
consacré à la typographie Octavo,
est éditée sur CD Rom.

1992 Newton
l'assistant numérique
personnel de Apple

1992 Apple Quicktime,
un système permettant de lire des
séquences vidéos.

1992 Wolfenstein 3D (ID Software),
le premier jeu de «shoot» en vue subjective (FPS)

1992 The Legend of Zelda : A Link to the Past (Nintendo)

1992 Dune II, le premier RTS (stratégie temps réel)
Virgin/Westwood

1992 Super Mario Kart (Nintendo)

1993 *Typographic Space*,
par David Small, Suguru Ishizaki et Muriel Cooper.
Système de représentation typographique
en 3D temps réel.

1993 *Blind Rom*,
premier magazine sur CD-Rom (Media Matic)

1993 3DO,
console de jeu

1993 Jaguar
la dernière console d' Atari

1993 NCSA Mosaic,
le premier navigateur Web

1993 Doom (ID Software)
FPS (jeu de tir en vue subjective)

1993 Myst (Cyan)
un succès important pour un jeu sur CD-Rom

1993 Syndicate (Bullfrog)
un jeu inspiré de l'univer CyberPunk

1994 Modem à 28 000 bps

1994 Sortie du CD-Rom *Le Louvre*,
le premier grand succès
du «multimédia» culturel

1994 PHP
La première version de PHP
est conçue par Rasmus Lerdorf

1994 IBM OS/2 Warp
une tentative d'IBM pour contrer
le Windows de Microsoft

1994 Linux 1.0

1994 Apple Macintosh PowerPC

1994 Sony Playstation
la première console de Sony

1994 Fondation de Netscape

1994 Infoseek,
Steve Kirsch met au point le premier
moteur de recherche sur le web

1994 Doom II (ID Software)
FPS (jeu de tir en vue subjective)

1994 Super Metroid (Nintendo)

1994 Warcraft (Blizzard)

1990 1991 1992 1993 1994

1995 *Reactive Square* par John Maeda,
premier livre de la série
des *Reactive Books*.

1995 CD-Rom *Anti-Rom*

1995 wwwwwwwww.jodi.org
site expérimental en HTML

1995 JavaScript
de Sun/Netscape

1995 MS Windows 95

1995 Altavista,
Le moteur de recherche devenu
le plus important, est conçu
à l'initiative du français Louis Monier.

1995 Sega Rally (Sega)

1995 Wipeout (Psygnosis)
le graphisme de ce jeu a été
confié au studio de design anglais
Designers Republic.

1996 Modem à 33000 bps

1996 *Tape Type Write*
par John Maeda

1996 John Maeda est nommé
professeur au Media Lab, MIT

1996 Shockwave de Macromedia

1996 Super Mario 64 (Nintendo)

1996 Tomb Raider (Core Design)

1996 Resident Evil (Capcom)
le retour du «Survival horror»

1996 Quake (ID Software)
FPS (jeu de tir en vue subjective)

1997 Intel Pentium II

1997 DVD

1997 *Ceremony of innocence*
CD-Rom de Peter Gabriel

1997 Mac OS 8

1997 Splash précède le logiciel Flash
(c'est un logiciel d'animation vectorielle)

1997 Fallout (interplay)
un jeu de rôle CyberPunk

1997 Gran Theft-Auto (DMA design)

1997 Golden Eye (Rare)

1997 Ultima On Line (Electronic Arts/Origin)
un jeu de rôle en ligne
massivement multijoueur

1998 Intel Pentium III

1998 Matrix, le premier film à être diffusé illégalement
par le réseau (Mpeg 1)

1998 Ms Windows 98

1998 Palm

1998 Sega Dreamcast
console de jeu

1998 Fallout II (Interplay)
un jeu de rôle CyberPunk

1998 Tom Clancy's Rainbow Six (Red Storm)
FPS (jeu de tir en vue subjective) tactique

1998 Starcraft (Blizzard)
RTS (stratégie temps réel)

1998 Metal Gear Solid (Konami)
un jeu d'infiltration de Hideo Kojima

1998 Half Life (Valve)
FPS (jeu de tir en vue subjective)

1998 1080°(Nintendo)
une simulation de Snow Board

1999 CD-Rom *L'Alphabet*
par Dada Media

1999 Le CD Rom *Sigmund Freud*
est récompensé
par le Milia d'or.

1999 ActionScript / Flash
Le language du logiciel Flash
de Macromedia. Flash devient l'un des
principaux standards pour les applications
interactives sur le web.

1999 Linux 2.2

1999 Apple Macintosh G4

1999 Apple Macintosh Cube

1999 Le moteur de recherche Google
constitue une rupture technologique.
Il bat tous ses concurrents en raison
de la pertinence des résultats de reche

1999 Virtools
un logiciel 3D Temps réel

1999 Gran Turismo II (Polyphony Digital)
une simulation automobile

1999 HomeWorld (Relic entertainment)
RTS (stratégie temps réel) spacial

1999 Soul Calibur (Namco)
une simulation de combat

1995 1996 1997 1998 1999

2000 Intel Pentium 4

2001 Intel Pentium 4
à 2Ghz

2000 John Maeda publie le livre
Maeda@Media

2000 www.praystation.com,
un site en «Open Source»
utilisant Macromedia Flash

2001 Joshua Davis remporte
le premier prix
d'Ars Electronica

2000 Mac OSX
nouveau système d'exploitation du Mac
sur un noyau UNIX.

2001 MS Windows XP

2000 Windows ME
système d'exploitation pour Pocket PC

2000 Pocket PC

2003 Apple Macintosh G5

2000 Sony Playstation 2
console de jeu

2001 XBOX de Microsoft

2001 Game Boy Advance de Nintendo
console de jeu portable

rche.

2000 « I love you » : un virus
Quelques jours lui suffisent
pour infecter des millions d'ordinateurs
dans le monde et causer plus de 8 milliards de dollars
de dégâts.

2002 Flash MX de Macromedia

2003 LovSan : un virus
Il profite d'une faille dans le protocole de prise de contrôle
à distance RPC (Remote Procedure Call). L'attaque, survenue en période
estivale, favorise l'infection de nombreux ordinateurs.

2000 Unreal Tournament (Infogramme)
FPS (jeu de tir en vue subjective)

2001 Gran Turismo III, simulation de conduite
«hyper réaliste» (Polyphony Digital)

2000 Shenmue (Sega)
le début de la saga

2001 Gran Theft-Auto III (Rockstar)

2002 Gran Theft-Auto Vice City (Rockstar)

2003 The Wind Waker (Nintendo)
le dernier Zelda

2000 Jet Set Radio (Sega)
une simulation de Roller In Line.
L'un des premiers jeux utilisant la technique du
Cell Shading (rendu cartoons en temps réel).

2002 Warcraft III (Blizzard)
RTS (stratégie temps réel)

2000 2001 2002 2003 2004