

Sur quelles interfaces tangibles je pourrais me pencher :

- Illuminating Clay
- ~~Sandscape~~
- Relief
- Recompose
- Sensetable
- PsyBench ?
- Actuated Workbench
- PICO
- transBOARD
- inFORM
- ~~TeamWorkStation ?~~
- ~~ClearBoard ?~~
- Bricks
- Luminous Room (spécifiquement l'application « Illuminating Light »)
- FishFace
- HandSCAPE
- ~~Supply Chain Visualization~~
- Pins (note : pas d'article scientifique sur eux)
- Beyond
- Kinetic Blocks

Petites notes

ClearBoard :

pourrait peut-être aider pour les pb de graphe à petite échelle et pour les pb de planification
Permet la collaboration créative
C'est clairement pas mon interface tangible préféré

TeamWorkStation :

notes similaires que pour ClearBoard

Luminous Room :

Son application « Illuminating Light » pourrait peut-être être utile pour les pbs de graphe
Pas de possibilité de colorier les sommets
mais peut-être qu'on pourrait adapter le système pour faire l'équivalent de ça

PsyBench :

je pensais que cette interface pourrait nous aider, mais après avoir vu la vidéo, j'en suis moins convaincue
j'envisage quand même de me pencher dessus si j'ai le temps, mais ce n'est pas ma priorité

HandSCAPE :

pourrait aider à résoudre un potentiel pb de rangement
(mais je n'ai pas encore trouvé un exemple de pb contraintes pour lequel ça pourrait aider)

Illuminating Clay :

permet de modéliser et de manipuler des plans spatiaux
pas très utile pour nos problèmes de contrainte

Supply Chain Visualization :

créé pour simuler des modèles existants de chaînes d'approvisionnements (très relié au business)
on ne pourra probablement pas l'utiliser tel quel pour nos projets (sauf si on fait une grosse modification des paramètres)
cependant, une interface tangible similaire mais adaptée pourrait être utilisée pour :
- des pb de flow
- des pb d'ordonnancement (notamment de tâches)
note (encore plus petite) : basé sur l'interface Sensetable

Sensetable :

traque les positions de plusieurs objets (avec un état digital) sur une surface digitale plate
état digital : peut être modifié avec des « boutons » de réglage et des tokens
plusieurs applications et techniques d'interaction ont été développées sur cette plateforme
→ ce système peut être utile pour des problèmes de flow, d'ordonnancement et peut-être de graphe

SandScape :

sert à faire et à comprendre des paysages
avec une variété de simulations informatiques utilisant le sable
→ très éloigné de notre projet

Pins :

génère des géométries 3D sur une table
réseau de nœuds discrets opérant en harmonie en tant que surface déformable par l'ordinateur
j'ai du mal à en comprendre le principe

ça semble être une interface dynamique

Actuated Workbench :

boîte avec aimants

but : faire bouger les objets sur une table en 2 dimensions

ça règle des incohérences pouvant venir de l'impossibilité de l'ordinateur de faire bouger les objets

support possible d'utilisation pour d'autres interfaces tangibles

→ pas forcément utile pour nous tel quel

→ mais ce serait bien de voir quelles autres interfaces tangibles préparées dessus pourraient être utile

→ ce serait aussi bien de voir si on peut l'adapter pour aider à la résolution de sous pb de contraintes

PICO :

peut-être une petite possibilité que cela puisse aider pour des problèmes de graphe

mais je n'en suis pas certaine

Relief :

Pourrait être utile pour des problèmes comme les tours de Hanoï

Pourrait aussi être utile pour suivre le déroulement de la résolution du problème

un peu comme inFORM sauf que l'utilisateur manipule directement les broches avec des gestes

Idea Hatchery :

pourrait aider pour la planification et la collaboration

mais pour les pbs de contrainte, j'en doute

Beyond :

peut aider pour la résolution de problèmes de contrainte impliquant des objets 2D et 3D

par contre, apparemment pas de possibilité de mettre des données chiffrées

Recompose :

presque le même principe que Relief (Relief n'a pas été fait sur Recompose, par hasard ?)

peut être utile pour des pbs de contrainte comme la tour de Hanoi

inFORM :

semble être une version améliorée de Recompose

peut aider à résoudre des pb de contraintes comme la tour de Hanoi et blockword

Sublimate :

interface 2.5D

peut-être qu'il peut aider pour des problèmes de graphe

mais à vérifier peut-être

TRANSFORM :

semble être une version améliorée d'inFORM

probablement les mêmes utilités qu'inFORM mais semble plus compliqué à mettre en place

Physial Telepresence :

utile pour l'utilisation d'inFORM et TRANSFORM par plusieurs personnes

Kinetic Blocks :

probablement utile pour le problème de blockword

Interfaces tangibles sur lesquelles je pense qu'il pourrait être plus intéressant que je me penche par la suite :

- HandSCAPE ?
- Recompose
- Sensetable
- inFORM
- Kinetic Blocks