

## Notes sur “Tangible Bits: Towards Seamless Interfaces between People, Bits and Atoms”

Lien de l'article : <https://trackr-media.tangiblemedia.org/publishedmedia/Papers/331-Tangible%20Bits%20Towards%20Seamless/Published/PDF>

### Abstract

bits tangibles permettent à l'utilisateur de “saisir et manipuler” les bits en les couplant avec les objets du quotidien et les surfaces architecturales  
permettent aussi à l'utilisateur de prendre conscience des bits d'arrière-plan au périphérie de la perception humaine via les supports d'ambiance comme la lumière et le son  
but des bits tangibles est de franchir la frontière entre la cyberspace et l'environnement physique

3 concepts clés des bits tangibles décrits dans cet article:

- surfaces interactives
- couplage des bits avec des objets physiques perceptibles
- milieu ambiant pour la conscience de l'arrière-plan

concepts illustrés avec 3 systèmes prototypes: metaDESK, transBOARD et ambientROOM

(...)

### From desktop to physical environment

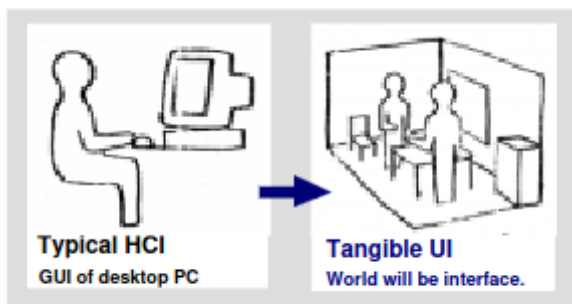


Figure 2 From GUI to Tangible User Interfaces

(...)

### Goals of Tangible Bits

concepts clés :

- 1- surfaces interactions : transformation de chaque surface architecturale en interface active entre le monde physique et le monde virtuel
- 2- lien entre les bits et les atomes : lier les objets physiques du quotidien avec des informations digitales associées
- 3- milieu ambiant : utilisation de l'environnement pour l'interface en arrière-plan

recherche des façons de tourner tous les états physiques de la matière (pas seulement le solide mais aussi le liquide et le gaz) en “interfaces” entre les gens et l'information digitale

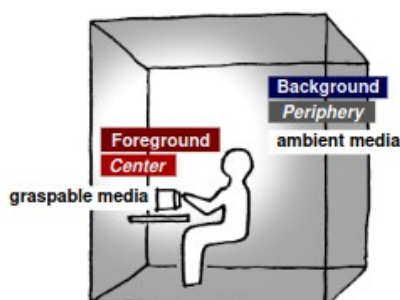


Figure 3 Center and Periphery of User's Attention within Physical Space

## Tangible Bits: Research Prototypes

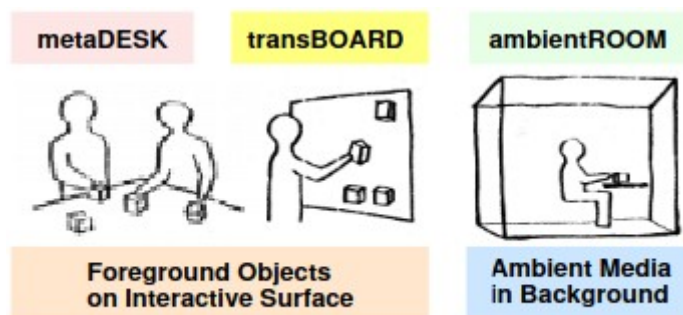


Fig. 7 Three Research Platforms of Tangible Bits

metaDESK