

# écosystèmes digitaux, usages & pratiques

ateliers ouverts aux années 3,4 & 5

# Exercice n°1 :

## l'horloge,

### *« ce qui dit l'heure »*





Arthur Violy // 2013



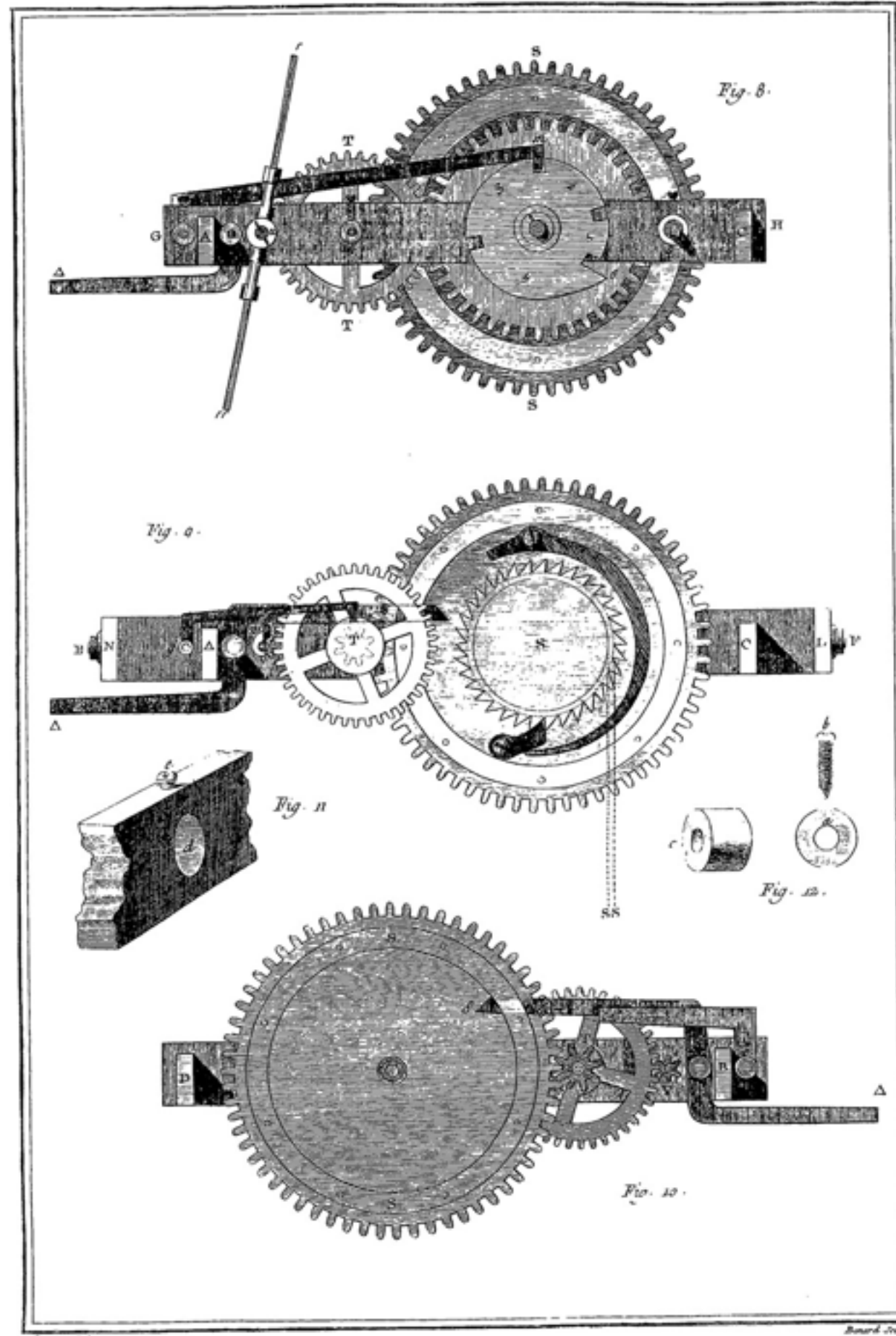
L'horloge est un objet, un mécanisme commun. Elle servira d'objet d'étude, de cas, d'exemple pour aborder la programmation d'interface-objet interactifs, des plus élémentaires aux plus inventifs. On travaillera ces horloges — visuellement, graphiquement, dans leurs interfaces — sur des écrans, *via Processing*.

Dans un premier temps, l'atelier sera le lieu d'une mise en confiance dans l'environnement *Processing*. La fabrication d'objets *utiles et fonctionnels* — les horloges — servira cette mise en confiance.

Avec la décortication de cas simples, on tentera de couvrir une large gamme de concepts, de méthodes, de fonctions, permises par la programmation dans *Processing*.

Les cas étudiés seront variés, afin de couvrir divers modes de représentation du temps. L'enjeu se place donc aussi en terme de *visualisation de données*. Le temps étant un concept, une variable, simple à appréhender, à comprendre pour tous.

Enfin, on pourra envisager que chacun développe une idée, une forme particulière d'horloge, avec des fonctions particulières, suivant les envies, les idées et les capacités développées durant les précédents cours.



*Horlogerie, Horloge Horizontale, Sonnerie des Quarts.*

Arthur Violy // 2013

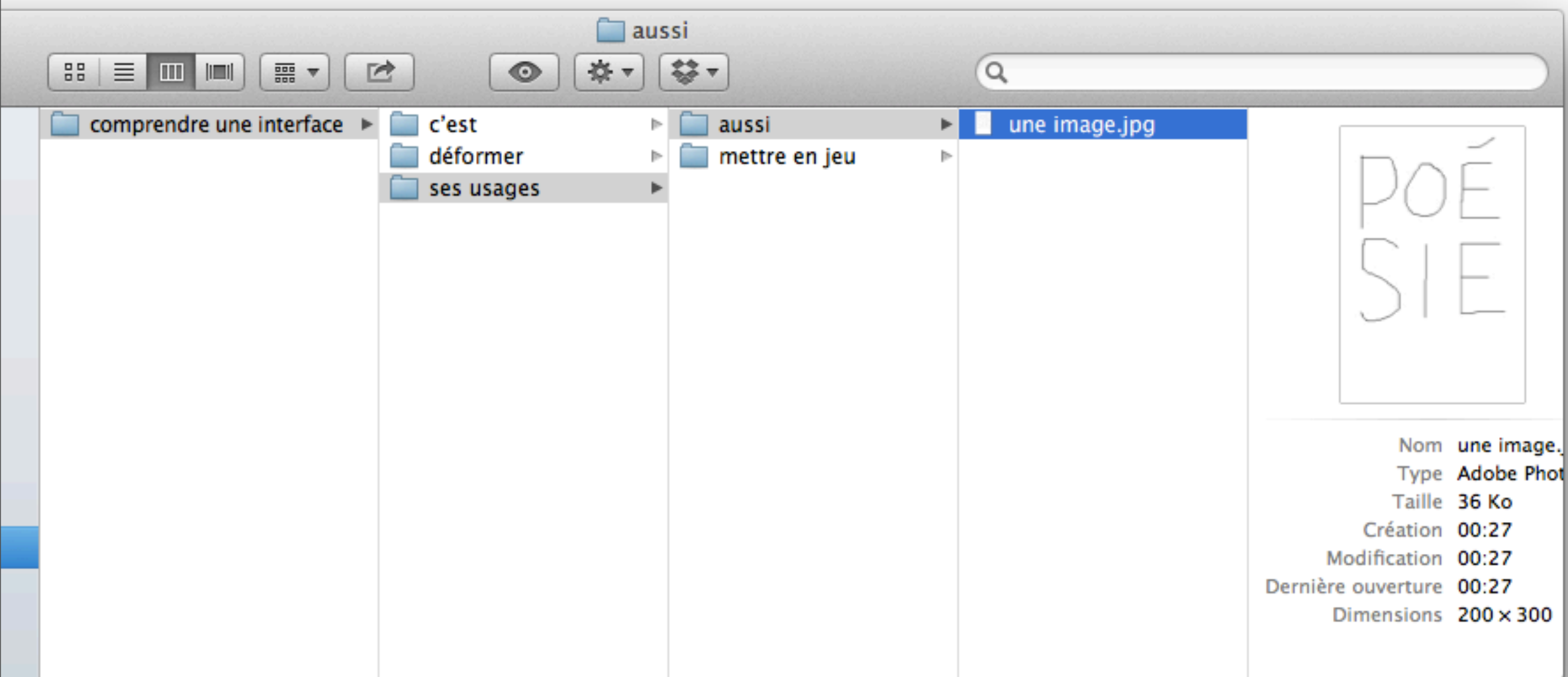


# Exercice n°2 :

## exploration de fichiers,

### *« interfaces invisibles*

### *interfaces transparentes »*



L'usage quotidien des ordinateurs modernes, des *interfaces graphiques* intégrées aux logiciels et systèmes d'exploitation, nous a fait oublier que celles-ci sont bien là — sous nos yeux, sous nos doigts.

*GUI = Graphical User Interface.*

L'exercice sera assez simple, et ne sera qu'une introduction aux GUI dans les environnements digitaux.

il faudra, avec le système de fichiers, son arborescence, des noms des fichiers, des types, des raccourcis, créer une narration, un scénario. c'est un détournement de fonction.



Cet exercice vise déjà à *sensibiliser* aux GUI, omniprésentes.

on tentera de décrire les divers types de *commandes* et les composants standards qui leurs sont associées (cursors, buttons, textfields scroller, slider, lists, helpers, rollover,...)

on observera aussi les skeuomorphismes au sein des GUI, et on tentera une critique (pratique).