



L A B T X T

# Culture et Histoire **DU NUMÉRIQUE**

- LabTxT -

*Ce document est strictement personnel et ne doit en aucun cas être diffusé.*



# INDEX

Avant-propos :

- 01 – Détails administratifs
- 02 – Le travail à effectuer
- 03 – Les sujets disponibles



## 01 – Détails administratifs

Votre travail doit être envoyé via l'interface de ramassage de l'**infosphère**.

Pour cette activité, vous rendrez votre travail sous la forme d'un fichier ZIP. Votre fichier **ZIP** contiendra votre présentation dans un fichier **presentation.pdf** et votre **QCM** dans un fichier **qcm.csv**.

Le format de votre **QCM** devra être le suivant :

```
question;numéro de la bonne réponses;proposition1;proposition2  
question;numéro de la bonne réponses;proposition1;proposition2  
question;numéro de la bonne réponses;proposition1;proposition2
```

Vous pouvez écrire ce fichier **CSV** à la main ou alors utiliser un tableur quelconque (LibreOffice Calc, Google Sheets, Microsoft Excel, IBM Lotus 1-2-3, Visicorp Visicalc...) et utiliser leur fonction d'exportation en CSV.

---

Ce travail est à effectuer seul. Vous pouvez bien sûr échanger avec vos camarades, néanmoins vous devez être l'auteur de votre travail. Utiliser le code d'un autre, c'est **tricher**. Et tricher annule **toutes** les médailles que vous avez reçu sur l'activité. La vérification de la triche est réalisée de la même manière que la correction : de manière **automatique**. Prenez garde si vous pensez pouvoir passer au travers.



## 02 – Le travail à effectuer

Vous allez réaliser une étude sur un sujet histoire à sélectionner parmi une liste. Cette étude fournira trois travaux :

- Le premier travail est un document de quelques pages **racontant** l'histoire du sujet de votre étude. Ce document sera évalué et inséré dans un livre, compilation des travaux de votre promotion. Cette compilation sera distribuée à tous les élèves. Ce document doit être auto-suffisant. Vous devez citer vos sources.

- Votre second travail sera un **exposé** à dérouler devant vos collègues. Il sera également évalué mais sa vocation est principalement **d'enseigner** à vos collègues votre sujet. Votre exposé ne devra pas être constitué exclusivement d'une présentation type « power point », elle devra également comporter si c'est possible des **démonstrations**. Votre présentation devra durer 15 minutes.

- Votre troisième travail sera la mise au point d'un court **QCM** de 5 questions au moins sur votre exposé et votre document. Ce **QCM** sera intégré à celui de tous vos autres collègues et constituera **en fin de matière un examen auquel vous participerez**. Ce **QCM** géant fermera également le livre compilant vos travaux.

Chaque question de votre **QCM** doit comporter au moins 4 propositions.

Encore une fois, votre **QCM** sera intégré à ceux des autres, réfléchissez donc à la faisabilité de vos questions et à leur intérêt. Nous ne rejeterons aucun **QCM** dont la forme est correcte (c'est à dire, pas de question ouverte, pas de questions sans réponses proposées) et dont les questions sont bien à propos du sujet que vous avez choisi, même si ses questions sont mauvaises.

Pour vous convaincre de faire attention à votre **QCM**, sachez qu'un échec à l'une de vos propres questions lors du déroulement du **QCM** géant vous fera perdre 10 % du total des points disponibles.

Quelques exemples de questions mauvaises : « En quelle année XXX a eu lieu ? », « Quel est le nom de la fondatrice de XXX ? »...

Tout plagiat entrainera l'acquisition d'une médaille de triche  
comme unique récompense à votre travail.



## 03 – Liste des sujets

Voici la liste des sujets. **Vous n'en aurez qu'un, à vous de choisir lequel.** Cependant, décidez vous rapidement : le choix se fera selon le principe du première arrivée, première servie. Préparez donc une liste de vos préférences car cela va aller très vite.

L'enregistrement se fait en indiquant sur un Doodle qui vous sera envoyé votre login et votre identifiant secret (visible depuis la page d'accueil de l'Infosphère). Le lien vous sera communiqué une fois que vous aurez tous pu faire votre liste de préférence de sujet.

### Thème : Jeu vidéo.

- **Ralph Baer**, inventeur de la console de jeu. Retracer l'histoire de la Brown Box et de la Magnavox Odyssey, du jeu « Ping Pong » qui inspira le Pong d'Atari ainsi que du jeu « Simon », inspiré par le jeu « Touch Me » d'Atari.
- **Nolan Bushnell**, inventeur du jeu vidéo d'arcade. Retracer l'histoire d'Atari, des premières bornes d'arcades Spacewar et Pong – inspiré par Ping Pong - jusqu'à l'Atari 2600.
- **Atari & Tengen**, sociétés jumelles, à la fois rivales de Nintendo et associés dans le cadre de la NES.
- **Nintendo**, société de console de jeu et de jeux vidéo, depuis la commercialisation de la Magnavox Odyssey jusqu'au Virtual Boy.
- **Coleco**, société de console de jeu, de micro-informatique et de jeu vidéo, rivale d'Atari lors de l'âge d'or du jeu vidéo.
- **Mattel et l'Intellivision**, société de console de jeu, de micro-informatique et de jeu vidéo, rivale d'Atari lors de l'âge d'or du jeu vidéo.
- **Sony**, société d'électronique, depuis le standard CD-i jusqu'à la Playstation 2 en passant par la tentative de collaboration avec Nintendo.
- **Sega**, société d'électronique et de jeu d'arcade, depuis l'ère des Flippers jusqu'à l'introduction de la Genesis.
- Le **jeu d'aventure textuel puis l'aventure graphique** issu de Sierra, Roberta et Ken Williams.
- **Activision**, première société d'édition de jeu vidéo, le conflit avec Atari et la route prise par la société suite à son indépendance.



- Le **jeu de stratégie**, de Empire à Starcraft.
- Le concepteur de jeu français **Eric Chahi**, auteur notamment de Another World et Heart of Darkness.
- Le concepteur de jeu français **Frédéric Raynal**, auteur notamment de Alone In The Dark et Little Big Adventure.
- Le concepteur de jeu français **Philippe Ulrich**, auteur notamment de l'Arche du Captain Blood, Megarace et Dune.
- Le concepteur de jeu français **Michel Ancel**, auteur notamment de Rayman et Beyond Good and Evil.
- Le concepteur de jeu français **David Cage**, fondateur du studio Quantic Dream.
- Le concepteur de jeu britannique **Dave Jones**, cocréateur des séries Lemmings et Grand Theft Auto.
- Le concepteur de jeu britannique **Peter Molyneux**, auteur et coauteur notamment de Populous, Dungeon Keeper et Fable. Il est souvent qualifié comme l'inventeur du genre de jeu de « simulation divine ».

### Thème : La micro-informatique.

- **Gary Kildall**, développeur, inventeur de CP/M, du BIOS et de bien plus encore.
- **Steve Wozniak**, électronicien, inventeur du micro-ordinateur Apple 1.
- **Jack Tramiel**, fondateur de Commodore Business machine, société de micro-informatique et patron d'Atari dans la seconde moitié des années 80.
- **Chuck Peddle**, fondateur de MOS Technology, société d'électronique.
- **La guerre du processeur**, MOS Technology, Motorola, Zilog, IBM, Intel et Texas Instrument entre 1970 et 1985.
- **Commodore Business Machine**, de l'entrée dans la micro informatique jusqu'à la faillite
- **Atari**, de la création par Nolan Bushnell jusqu'à la faillite au milieu des années 90.
- **Apple**, de la création par Steve Wozniak et Jobs jusqu'au rachat de Next.



- **Apple**, depuis le rachat de Next jusqu'à nos jours.
- **Francois Gernelle**, inventeur de l'ordinateur à microprocesseur.
- **L'ordinateur transportable et l'ordinateur portable**. De l'Osborn à l'Atari Portfolio.
- **Le clavier**, au travers du temps et des pays.
- **Les périphériques méconnus** : trackball, trackpen, mindlink, powerglove, wiimote, tablette.
- **Jay Miner**, au sein d'Atari et au sein de Commodore, toujours auprès d'**Amiga**.
- **L'IBM PC**, de sa création jusqu'aux années 2000, sa genèse, ses systèmes (CP/M, DOS), ses clones.
- **Sinclair**, société de micro-informatique visant les très petits budgets.
- **D'Acorn à ARM**, la micro-informatique RISC.
- **Amstrad**, société de télécommunication et de micro-informatique, entre 1975 et 1990.
- **Le standard MSX**, la tentation d'un standard avant le PC.
- **L'ordinateur XO-1**, ordinateur portable à faible consommation et à faible prix.
- **Le XEROX ALTO**, station de travail avec interface graphique.

### Thème : Le logiciel.

- **Kenneth Thomson et Dennis Ritchie**, UNIX et le langage C.
- **John Carmack**, développeur de jeu vidéo, **idSoftware** et **Doom**.
- **Microsoft**, depuis l'ALTAIR jusqu'à Windows 95. Multiplan, BASIC et Windows 1.0.
- **Google**, moteur de recherche et bien plus encore.
- **Linus Torvalds**, inventeur du noyau Linux, noyau de système d'exploitation le plus utilisé au monde.
- **Richard Stallman** et la Free Software fondation. Développeur d'emacs et du système d'exploitation GNU. Initiateur du logiciel libre.



- **Le tableur**, l'origine, de Visicalc à LibreOffice en passant par Multiplan.
- **Peter Norton**, développeur, avant la création de Symantec.
- **Les virus informatiques** avant l'ère d'Internet.
- **Grace Hopper**, conceptrice du premier compilateur et inventrice du langage COBOL.
- **Niklaus Wirth**, inventeur du langage PASCAL et du PCODE.
- **Le Chaos Computer Club**.

### Thème : Technologie.

- **IBM**, un rapide détour par les débuts, les années mainframe en détail, jusqu'à la création du PC.
- **Antonio Meucci**, Elisha Gray, Alexander Graham Bell et l'invention du téléphone.
- **Marcian Hoff**, **Federico Faggin** et l'invention du micro-processeur.
- **Jack Kilby** et l'invention du circuit intégré.
- **Cyclades et le Minitel**, avant Internet.
- **John Bardeen**, **William Shockley**, **Walter Brattain** et ce qui est certainement la plus grande invention de tous les temps : le **transistor**.
- **L'Ampoule**, de James Bowman Lindsay à Edison.
- **Charles Babbage** et **Ada Lovelace**.
- **George Boole**.
- **Le synthétiseur de son**.
- **Les calculateurs à tube**.
- **Douglas Engelbart**, le lien hypertexte et la souris.

### Thème : Musique.





- **Jean Michel Jarre**, «grand maître de l'électronique », compositeur de musique électronique ambiante.
- **Kraftwerk**, groupe allemand de musique électronique, du studio « Kling Klang », inventant leurs propres instruments.
- **Delia Derbyshire**, musicienne et compositrice de musique concrète et électronique.
- **Tangerine Dream**, groupe allemand de musique électronique ambiante.
- **Daft Punk**, groupe français de musique électronique.
- Le **chiptune**, du Commodore 64 au jeu vidéo indépendant.
- **Wendy Carlos**, musicienne et compositrice de musique électronique.
- **Vangelis**, musicien et compositeur de musique new age et électronique.
- **Telex**, groupe de musique électronique
- La technologie **MIDI**, protocole de communication et format de fichier dédié à la musique