

# Introduction aux humanités numériques

1. Un peu de culture numérique...
2. « Humanités numériques », c'est quoi cette expression barbare ?  
(présentation générale)

# *Introduction*

- Qu'est ce que la culture numérique ?



# *Introduction*

- **L'usage de la culture numérique dans les SHS ?**

Deux enjeux :

- **Application métier** : outil permettant de faciliter la gestion des activités en simplifiant les tâches et en automatisant le ou les processus des utilisateurs.
- **Processus métier** : ensemble d'activités qui vont permettre d'atteindre ses objectifs.

1<sup>er</sup> cas : quoi et qui ?

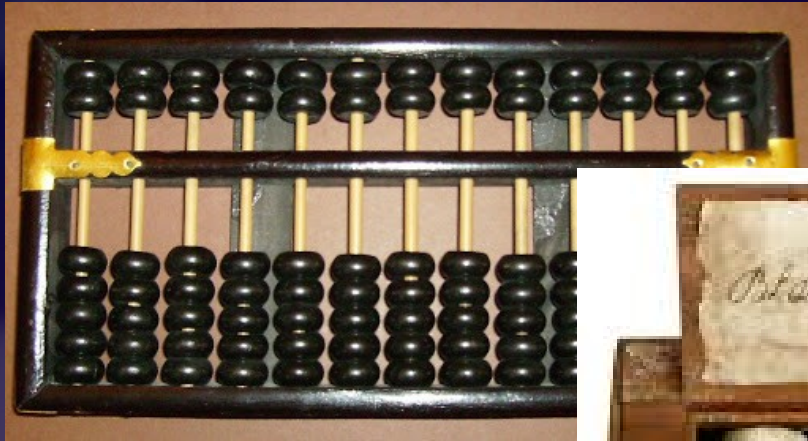
2<sup>e</sup> cas : comment ?

# *Introduction*

- Des usages pratiques et passifs...
    - **Etat de l'art** : description raisonnée de tout ce qui a été fait sur un sujet et de tout ce qui manque.
  - ... à la prise de recul vis-à-vis d'internet :
    - **Capacité critique** : ensemble de capacités cognitives et de savoir-faire.
- 
- [https://www.ted.com/talks/frederic\\_kaplan\\_how\\_to\\_build\\_an\\_information\\_time\\_machine](https://www.ted.com/talks/frederic_kaplan_how_to_build_an_information_time_machine)
  - <https://www.franceculture.fr/conferences/qu-est-ce-que-les-humanites-numeriques>



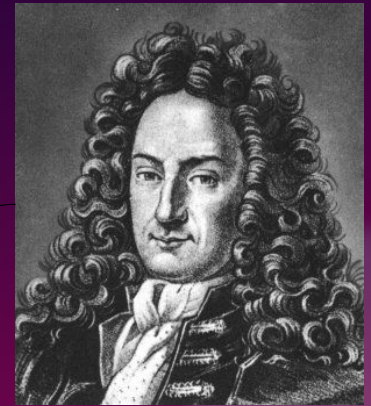
# Une brève histoire de l'informatique #1



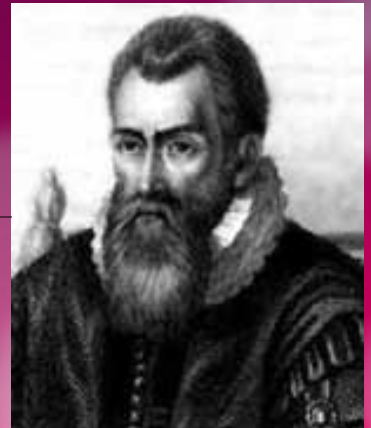
# Une brève histoire de l'informatique #2.0

- Première amélioration majeure :

```
for item in data["response"]["replies"]["content"]["reply"]:
    items.append({
        "uri": item["@uri"],
        "title": item["isidore"]["title"],
        "date": item["isidore"]["date"].get("normalizedDate", "0000-00-00"),
        "author": []
    })
```



Leibniz

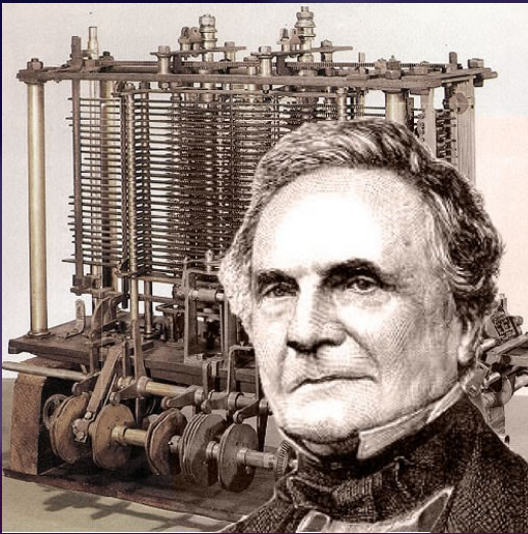


John Napier



# Une brève histoire de l'informatique #2.1

Deuxième amélioration majeure :



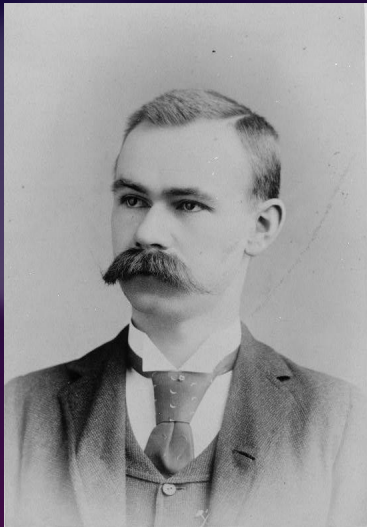
Charles Babbage





# Une brève histoire de l'informatique #2.2

- Troisième amélioration majeure :



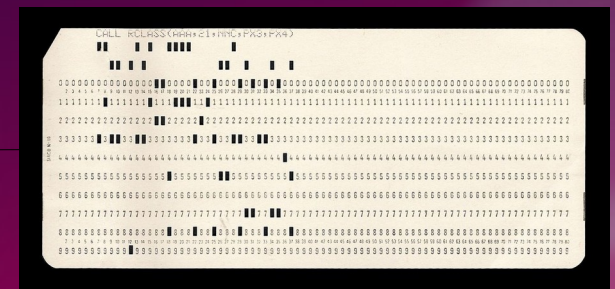
Herman Hollerith





# *Les avancées théoriques, technologiques et mathématiques*

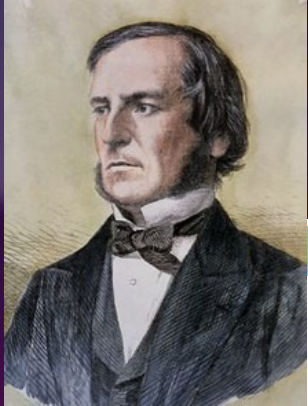
- Principe numéro#1



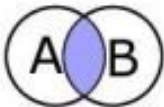
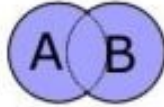
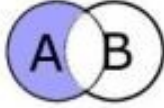
# Les avancées théoriques, technologiques et mathématiques

- Principe numéro#2

<https://catalogue.bnf.fr/recherche-avancee.do?pageRech=rav>



George Boole

	A AND B
	A OR B
	A NOT B

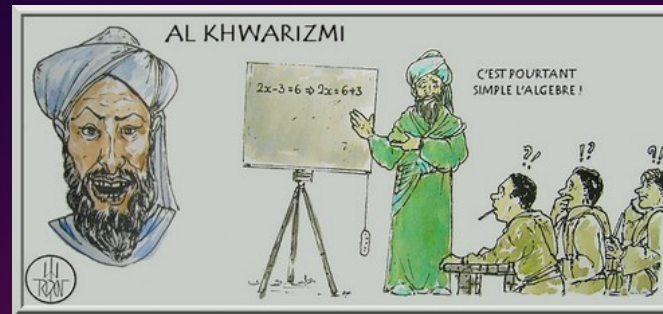
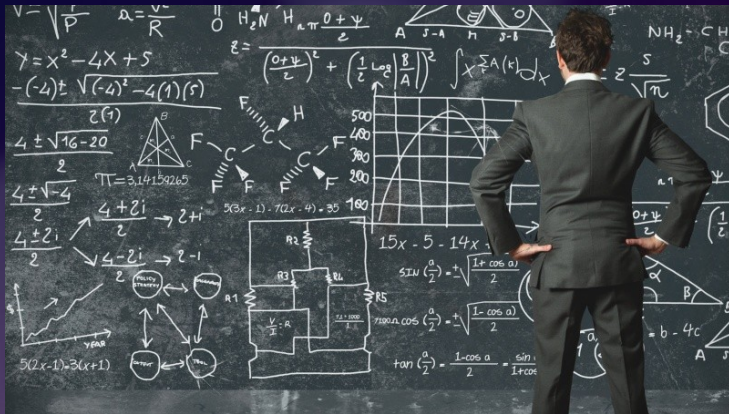
▼ Par mots

<input type="text"/>	Dans toute la notice	▼	<input type="text"/>	Tous les mots	▼
<input type="text"/>	Dans toute la notice	▼	<input type="text"/>	Tous les mots	▼
<input type="text"/>	Dans toute la notice	▼	<input type="text"/>	Tous les mots	▼ ×
<input type="text"/>	Dans toute la notice	▼	<input type="text"/>	Tous les mots	▼ × +

Et ▼  
Ou ▼  
Sauf ▼

# Les avancées théoriques, technologiques et mathématiques

- Principe numéro#3



Ada Lovelace

```
1 import re
2 import csv
3 import codecs
4
5
6 def readfile(filename):
7     manuscripts = []
8     ref = []
9     with codecs.open(filename, 'rb', "utf-8") as txt:
10         for ligne in txt:
11             lgn = re.sub(r"[\n]+", "", ligne)
12             if re.match(r"^[^s]+<99b>.", lgn):
13                 lgn = re.sub(r"^[^s]+<99>", "\\1", lgn)
14                 ref.append(lgn)
15             elif re.match(r"^[^s]+<99c>.", lgn):
16                 lgn = re.sub(r"^[^s]+<99>", "\\1", lgn)
17                 manuscripts.append(lgn)
18     return ref, manuscripts
19
```

Instruction 1



Instruction 2



Instruction 3



...

Instruction 1



CHOICES



Instruction 2a



Instruction 3a

Instruction 2b



Instruction 3b

Instruction 1



Instruction 2



Instruction 3



Instruction 4

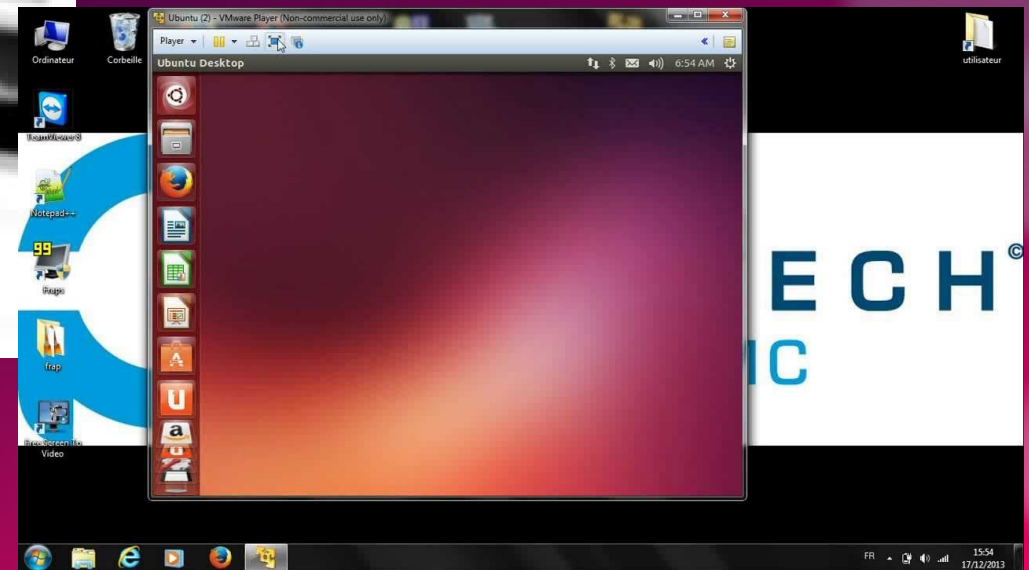
Répété  
X fois





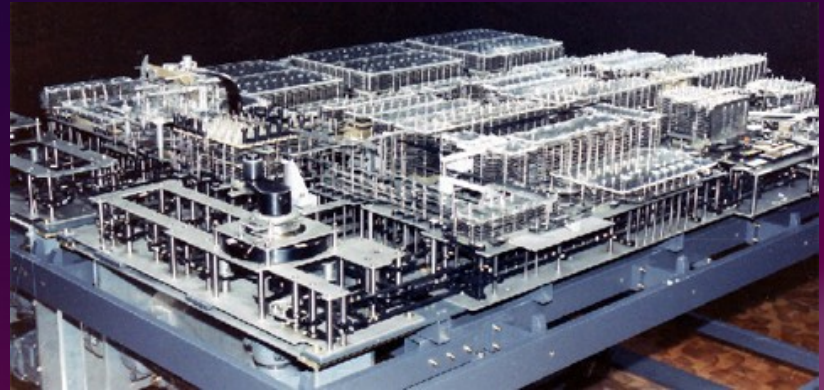
# *Enigma : la première VM de l'histoire ?*

- A retenir : simulation d'un appareil sur un autre appareil rendu possible grâce à un logiciel d'émulation

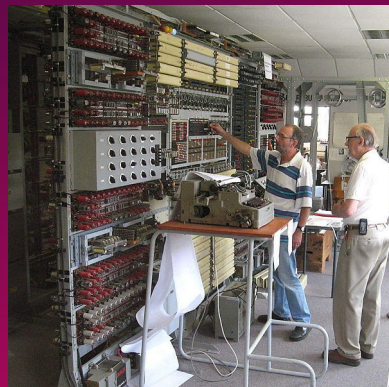
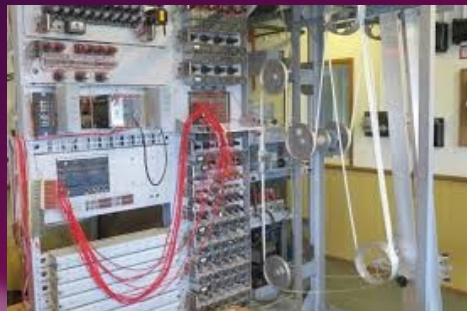


# *Les machines et leurs évolutions #1*

- Konrad Zuse et le Z1
- Projet Ultra



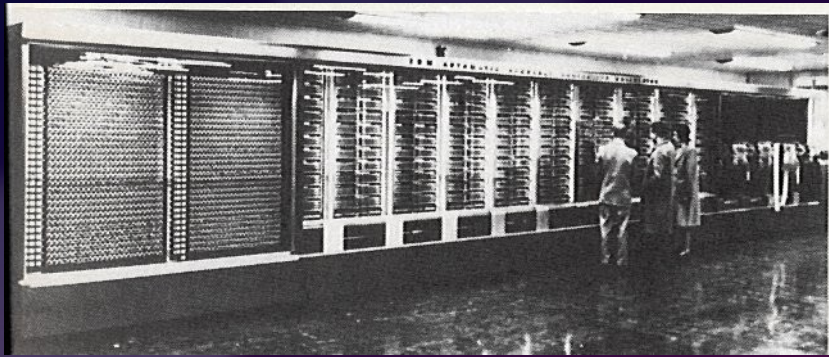
- Robinson et Colossus



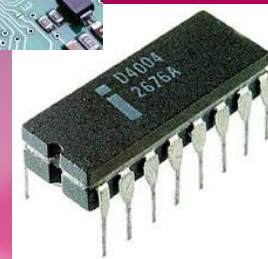
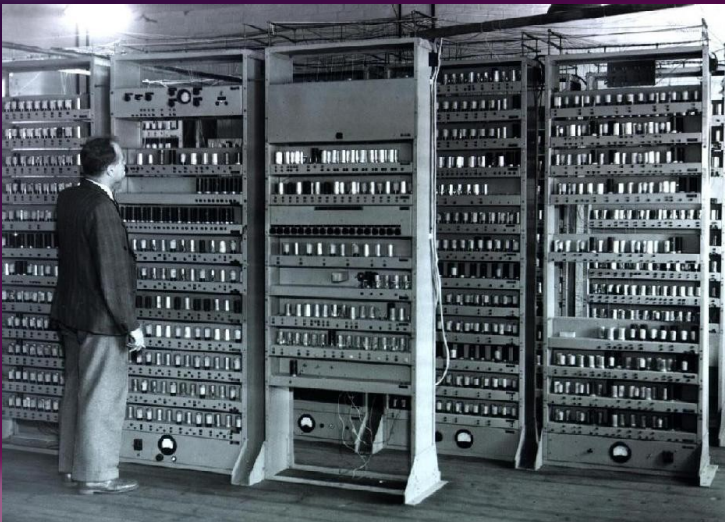


# Les machines et leurs évolutions #2

- MARK1



- EDVAC





# Langage de programmation, encodage et balisage

- Langage de programmation
- Système d'exploitation
- Logiciel
- Codage
- Langage à balises

```
<menu>
- <area text="Welcome" file="index.html">
  <submenuitem text="New in Scribus 1.5" file="readme.html"/>
  <submenuitem text="Specification" file="specs.html"/>
</area>
- <area text="Documentation" file="intro.html">
  <submenuitem text="Introduction" file="documentation.html">
    <submenuitem text="Editorial Notes" file="editorial.html"/>
    <submenuitem text="About the Team" file="about1.html"/>
  </submenuitem>
  <submenuitem text="Setup" file="config.html">
    <submenuitem text="Configuring Scribus" file="settings1.html"/>
    <submenuitem text="Hyphenation and Spellchecking" file="hyphenator.html"/>
    <submenuitem text="Font Setup" file="fonts1.html"/>
    <submenuitem text="Fonts in Depth" file="fonts2.html"/>
  </submenuitem>
  <submenuitem text="Scribus Basics" file="about2.html">
    <submenuitem text="Quick Start Guide" file="qsg.html"/>
    <submenuitem text="Command Line Reference" file="cli.html"/>
    <submenuitem text="Keyboard Shortcuts" file="keys.html"/>
    <submenuitem text="Mouse Shortcuts" file="mouse.html"/>
    <submenuitem text="Document Information" file="docinfo.html"/>
    <submenuitem text="Working with Frames" file="WwFrames.html"/>
    <submenuitem text="Working with Text" file="WwText.html"/>
    <submenuitem text="Text Properties" file="TextProp.html"/>
    <submenuitem text="Search and Replace" file="SearchReplace.html"/>
    <submenuitem text="Working with Styles" file="WwStyles.html"/>
    <submenuitem text="Working with Images" file="WwImages.html"/>
  </submenuitem>
</menu>
```



# *Internet et les réseaux*



Merci de votre attention :)