

Hype Cycle

L'une des questions que tous les décideurs informatiques se posent est de savoir "quelle est la meilleure technologie dans le cas que je suis entrain d'étudier ? ". Savoir si cette technologie a fait ces preuves, savoir si elle va perdurer, savoir si ce n'est pas qu'un effet de mode etc...

Pour cela il existe des méthodes et des indicateurs permettant de savoir si une technologie est "bonne" ou non. L'une d'entre elle est le Hype Cycle (Cycle de frénésie).

Définition

Le Hype Cycle permet de voir (sous forme graphique) un ensemble de technologies et d'identifier celles qui sont médiatique, à la mode et donc prometteuse, de celles qui souffrent d'une désillusion et enfin de celles qui sont suffisamment stables pour envisager un éventuel déploiement métier dans une entreprise. Il permet ainsi de juger de la maturité d'une technologie.

Le Hype Cycle est un graphique dont le spécialiste est la société de conseil Gartner. Il publie chaque année un ensemble de ces graphiques suivant plusieurs domaines tel que "Government technology, Application Development, Emerging Technologies...".

Hype Cycle Emerging Technologies

Ils peuvent être spécialisés sur des secteurs géographiques, sur des problématiques verticales ou horizontales à l'entreprise.

Les différentes phases d'un schéma Hype Cycle

1. La naissance (On the Rise / En hausse)

Il s'agit de la première phase. La technologie commence à faire parler d'elle dans les médias et la presse spécialisée. Les premiers produits sont lancés.

2. Le pic d'intérêt (At the Peak / Au plus fort)

Dans la phase suivante, tout commence à s'emballer. Un intérêt médiatique fort enthousiasme les utilisateurs qui imagine monts et merveilles. Cette technologie est "La" solution. De plus certaines solutions basées sur cette technologie commencent à devenir très utilisées mais encore plus font faillite!

3. La désillusion (Sliding into the Trough / Glisser dans la fosse)

La technologie ne donne finalement pas tous les résultats attendus. Elle devient ainsi beaucoup moins médiatique et la mode passe.

4. La renaissance (Climbing the Slope / La montée du talus)

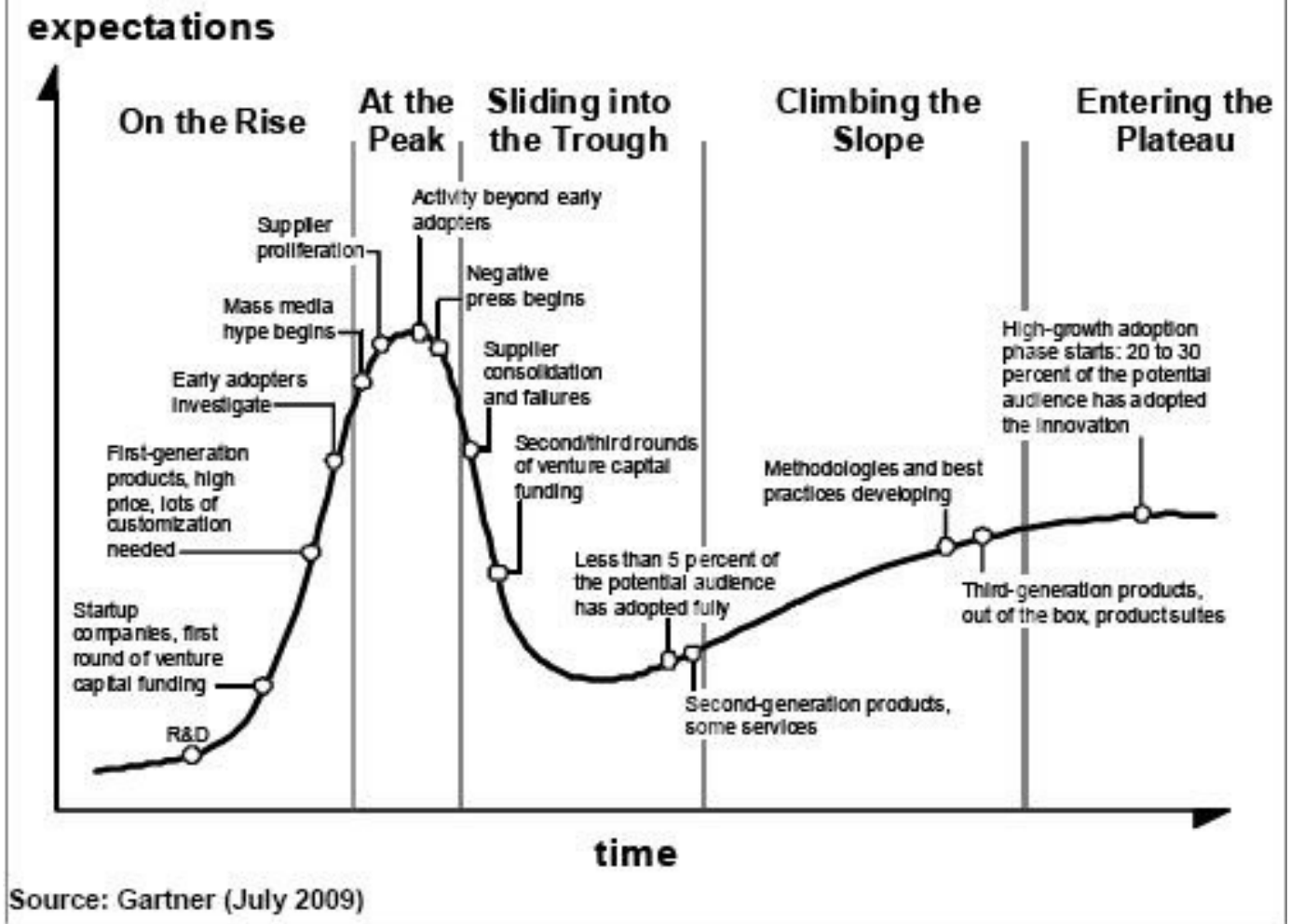
Bien que la presse ne s'intéresse plus à la solution, quelque entreprise continue à se perfectionner et à faire de l'expérimentation. Il découvre ainsi les avantages technologiques et métier.

5. Le plateau de productivité (Entering the Plateau / Entrer dans le Plateau) La technologie arrive au plateau de productivité lorsque les bénéfices ont été largement démontrés et accepté par la presse et les décideurs. La technologie devient ainsi de plus en plus stable et robuste. Elle évolue ainsi sur plusieurs générations ou versions.

S'agit il d'une technologie de niche ou applicable pour toutes les entreprises ?

Sans savoir si les prévisions sont bonnes, il s'agit d'un indicateur qui peut appuyer ou rejeter des solutions étudiées.

Figure 1. Gartner's Hype Cycle



En synthèse :

Le Hype Cycle fournit une représentation graphique de l'adoption et de la maturité d'une technologie ou d'une application.

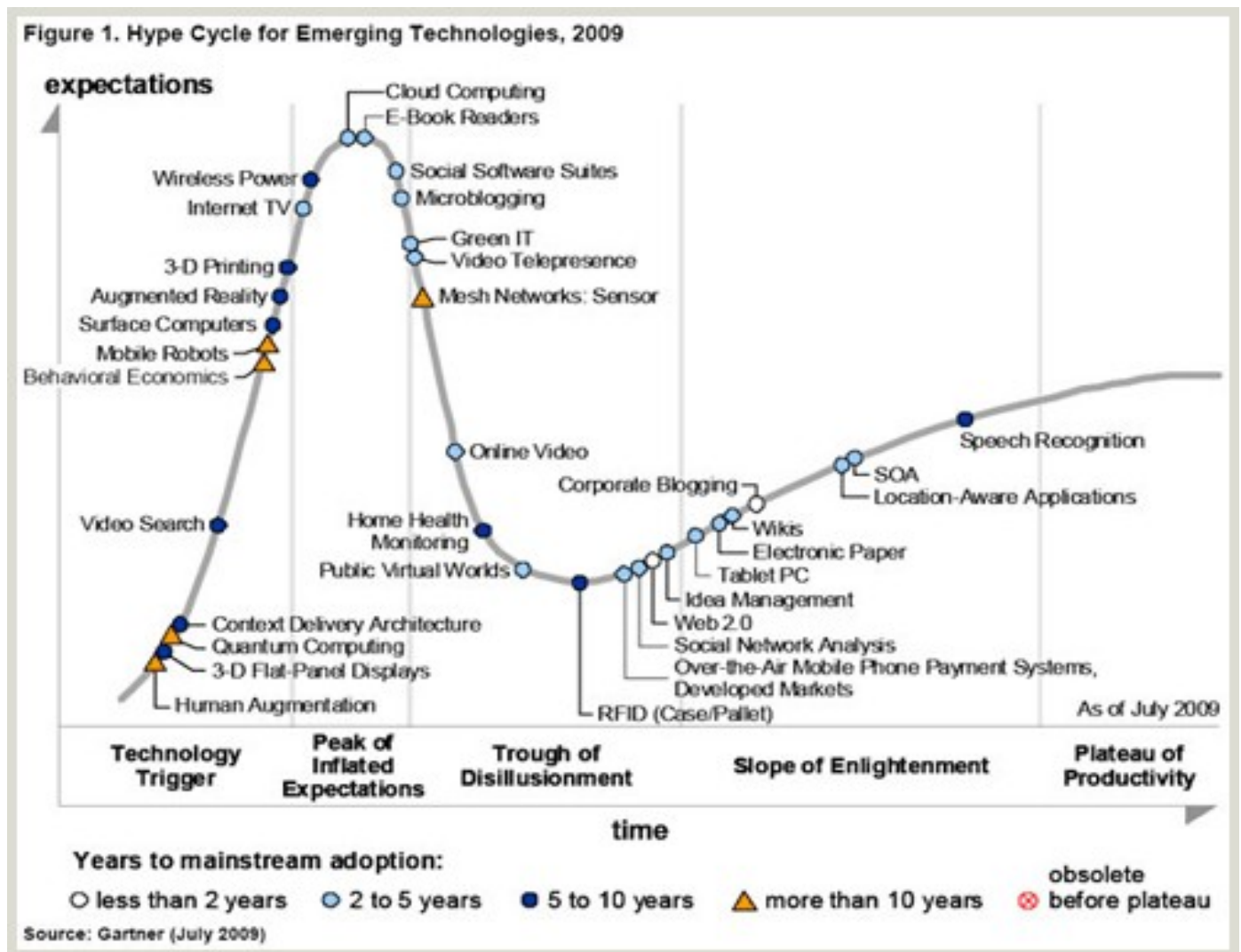
Au tout début d'un cycle est l'apparition d'une nouvelle technologie prometteuse qui fait l'objet d'un buzz important dans les médias. La technologie devient « hype » chez les early adopters sans pour autant que sa viabilité commerciale soit garantie.

La phase suivante est celle de la désillusion : la technologie ne répond pas vraiment aux attentes et/ou n'est pas encore réellement utilisable. C'est la phase critique. Soit elle meurt, soit elle sait évoluer pour répondre aux attentes des early adopters afin que les investisseurs poursuivent l'aventure.

Durant le cycle suivant, la technologie commence à être mieux comprise et à être assimilée et adoptée par les entreprises innovantes.

Enfin, c'est l'âge de la maturité avec une large adoption de la part des entreprises.

Le Gartner Hype Cycle 2009 des technologies émergentes

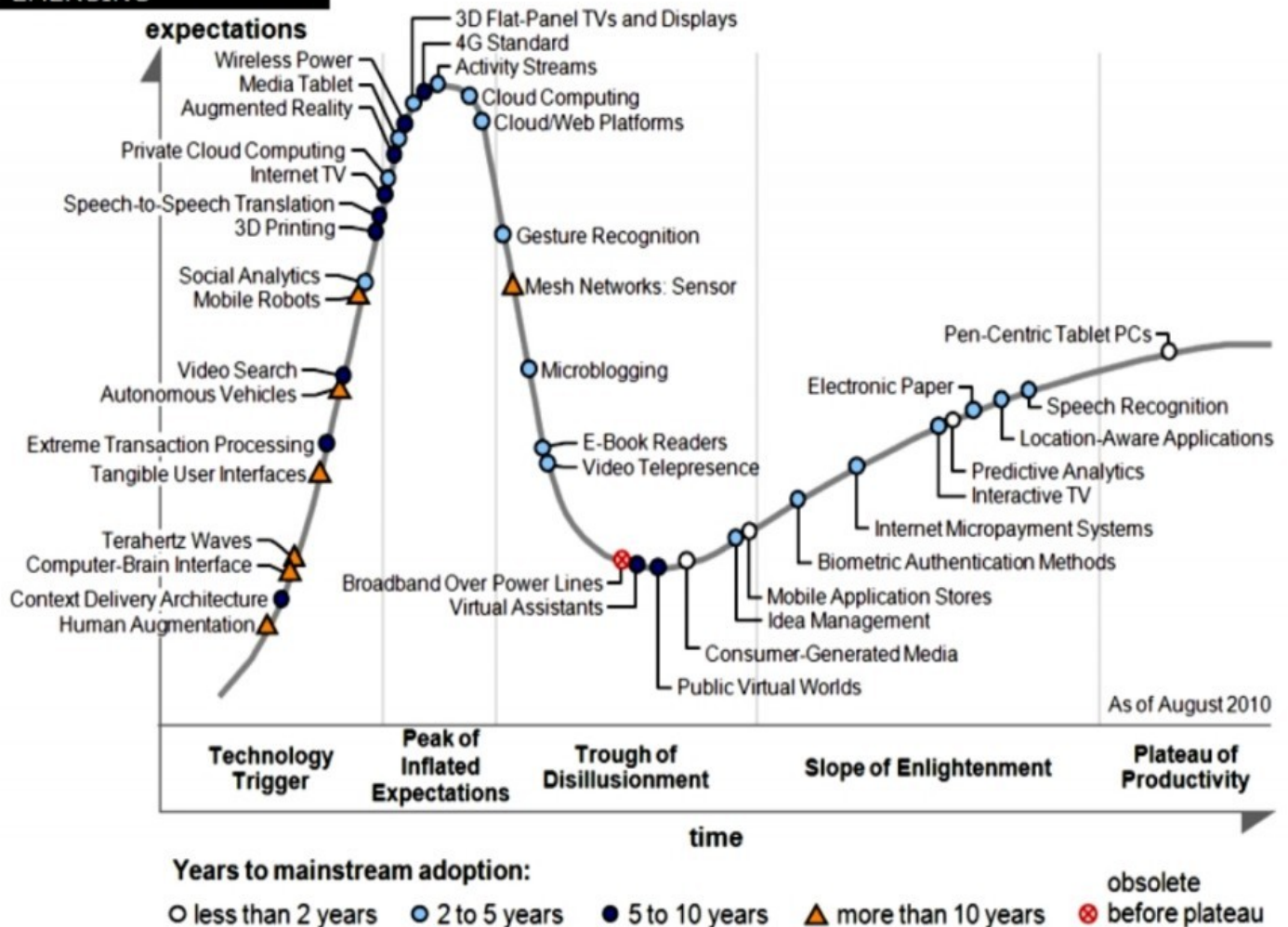


Quelques conclusions sur l'édition 2009 :

- On assiste à la naissance de la recherche de vidéo, alors que l'impression en 3D continue son ascension.
- [Le Cloud Computing](#) et les lecteurs e-books offrent beaucoup d'intérêt.
- La frénésie autour du microblogging (Twitter) et des technologies dites "vertes" commence à diminuer.
- RFID est toujours en phase de désillusions, et ça commence à durer.
- Web 2.0, wikis, Tablet PC remontent la pente afin d'atteindre la maturité.
- La vidéo en ligne se rapproche du creux (désillusion).

Le Gartner Hype Cycle 2010 des technologies émergentes

2010 EMERGING

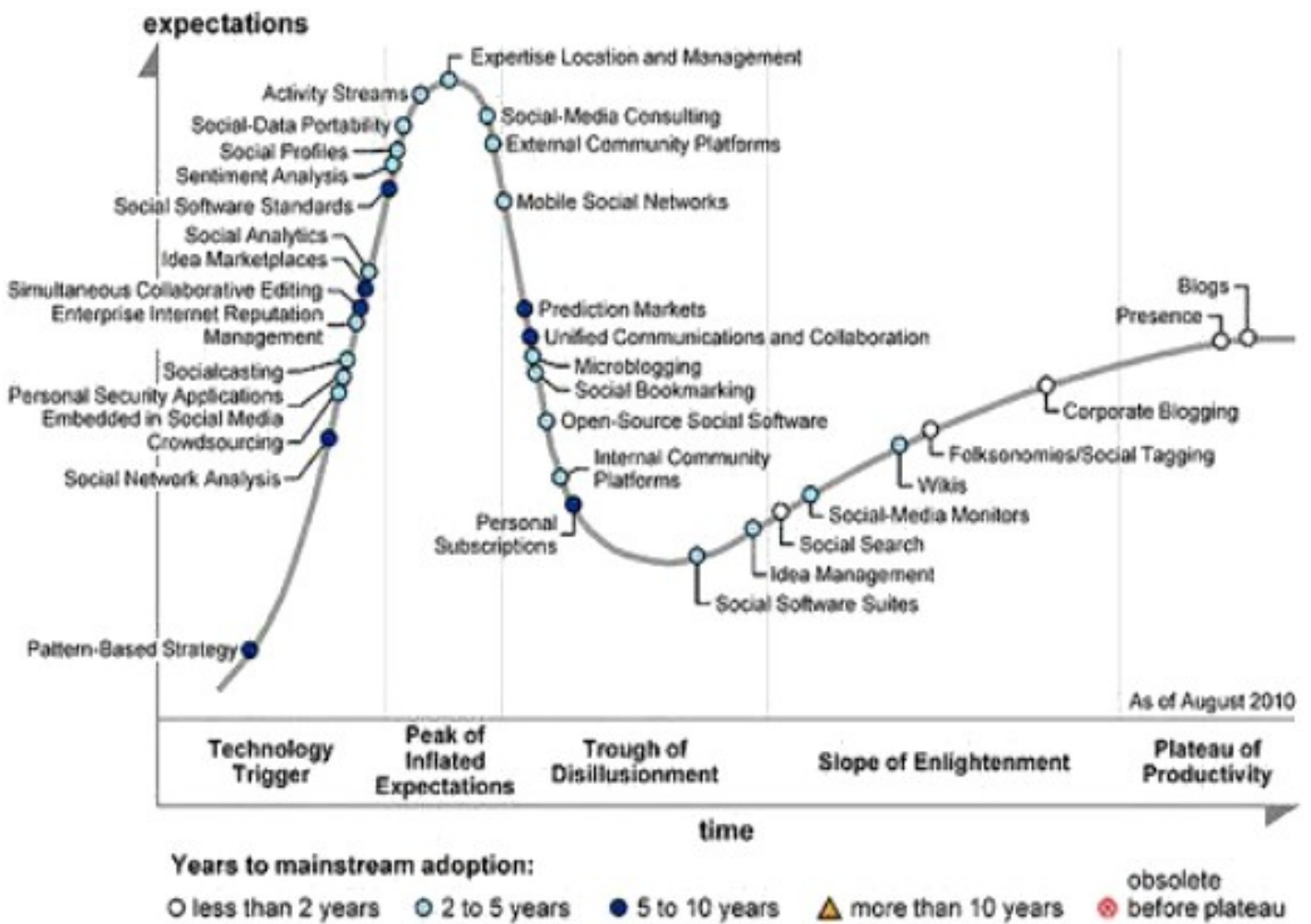


Gartner

Quelques conclusions sur l'édition 2010 :

- Le Cloud Computing, la 4G, les flux d'activité ainsi que la réalité augmentée sont les technologies en plein pic des espérances.
- A l'inverse, le microblogging et les e-book readers sont bientôt au creux de la vague, pour y rejoindre les mondes virtuels, qui semblent donc avoir du mal à en sortir.
- Par rapport à 2009, certaines technologies ont évolué comme prévu (Microblogging, Wikis), d'autres beaucoup plus rapidement (E-book readers) et certaines sont restées au même endroit (Le Cloud Computing au pic, les mondes virtuels au creux).

Une autre édition du Hype Cycle, dédié aux Social Software

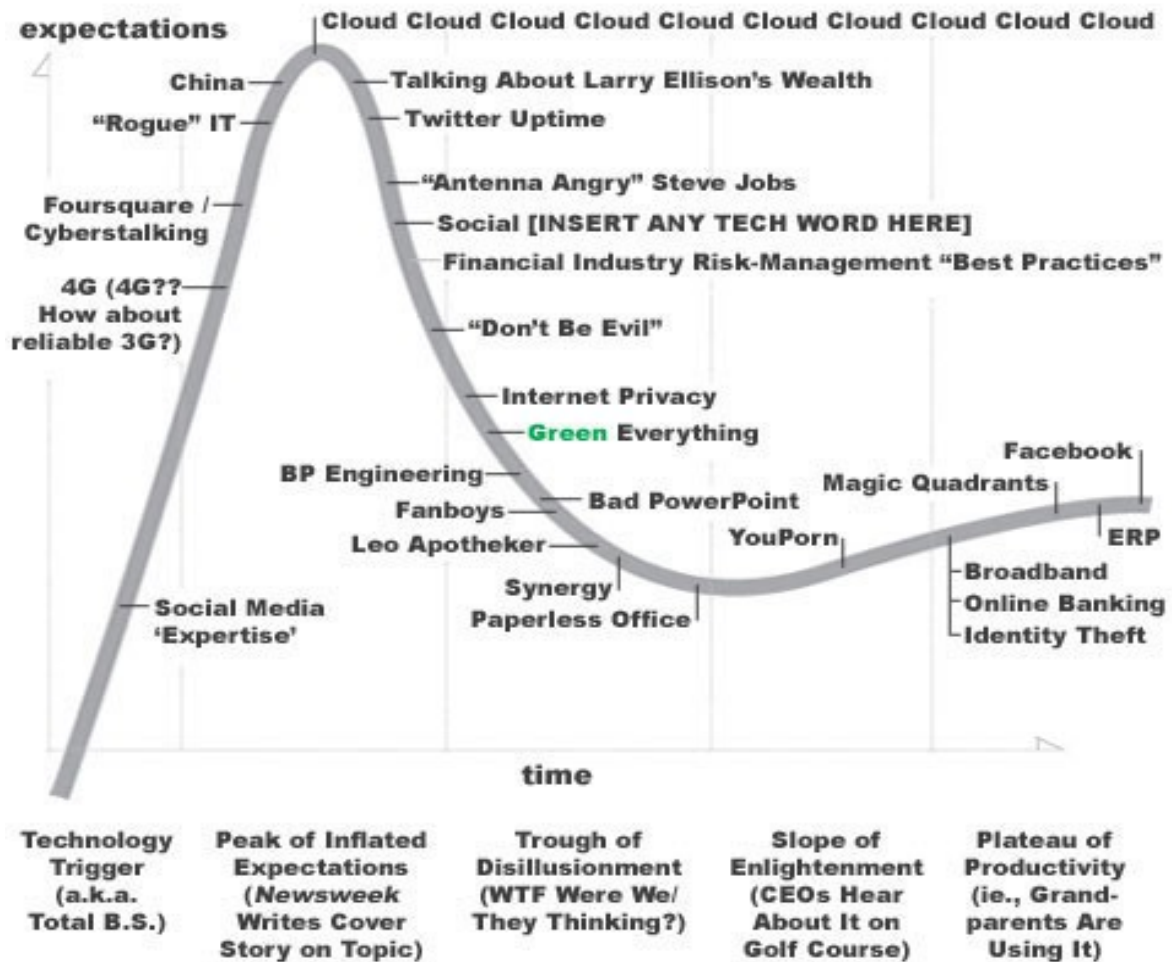


Gartner

Quelques parodies ...

Un premier trouvé sur CIO.com avant la sortie du Hype Cycle de Gartner, en s'intéressant non pas aux technologies mais aux buzzwords.

WAILGUM's Hype Cycle for Technology, 2010



Un deuxième, beaucoup plus simple cette fois-ci, par GeekandPoke.

