

De l'infodoc à l'infodata

Mabrouka EL HACHANI

DPT Infocom Lyon3

UEO2_CM9

29 mars 2022

Introduction

Société en mutation (convergence numérique,
société numérique, etc)

Multimédia,hypermédia,crossmédia,transmedia

Toute une stratégie ?

Introduction

« De la tablette d'argile en Mésopotamie, en passant par le rouleau de papyrus des Egyptiens et les premiers codex en parchemin jusqu'au livre imprimé né au XVe siècle, l'histoire des technologies intellectuelles regorgent de sauts et de ruptures. Le support numérique se situe dans la lignée de grandes mutations. Avec ses espaces intertextuels et multimédias, son potentiel de stockage, il offre à la pensée des instruments renouvelant les modalités de la représentation et les contours de la mémoire tout en étant dans un certain prolongement»

Isabelle Compiègne, La société numérique en question(s) , p86

Société numérique

Convergence numérique : concept apparu dans les années 1990, il renvoie au regroupement de réseaux et d'infrastructures d'accès à l'information et de services qui étaient auparavant indépendants les uns des autres.

Elles réunit les trois secteurs de l'informatique, l'audiovisuel et les télécommunications et implique une compatibilité potentielle des usages et matériels.

Société numérique

Société de l'information, société des réseaux

Dématérialisation, virtuel, interactivité
(=vitesse+réactivité)

Mobilité , nomadisme

→ utopie d'un savoir universel et réalité d'un accès mondial : société technologique (numérisation, interopérabilité, convergence numérique, interconnexion, etc.)

Qu'est ce que le multimédia ?

« (...) un ensemble de technologies et de supports médiatiques intégrant des données de toute nature – textuelle, iconique, sonores-recouvre plus exactement de multiples aspects qui se combinent. Il imbrique des codes visuels, se prête à la multimodalité à la fois sensorielle en pouvant solliciter plusieurs sens et d'interaction avec des manipulations à part des gestes ou de la voix. Il amalgame des contenus autonomes conçus séparément et mélange diverses sources. »

Source : « technologies de l'information et de la communication » .
Grand dictionnaire terminologique, OQLF. (en ligne :
https://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=8349341

Multi média



Mutation du document

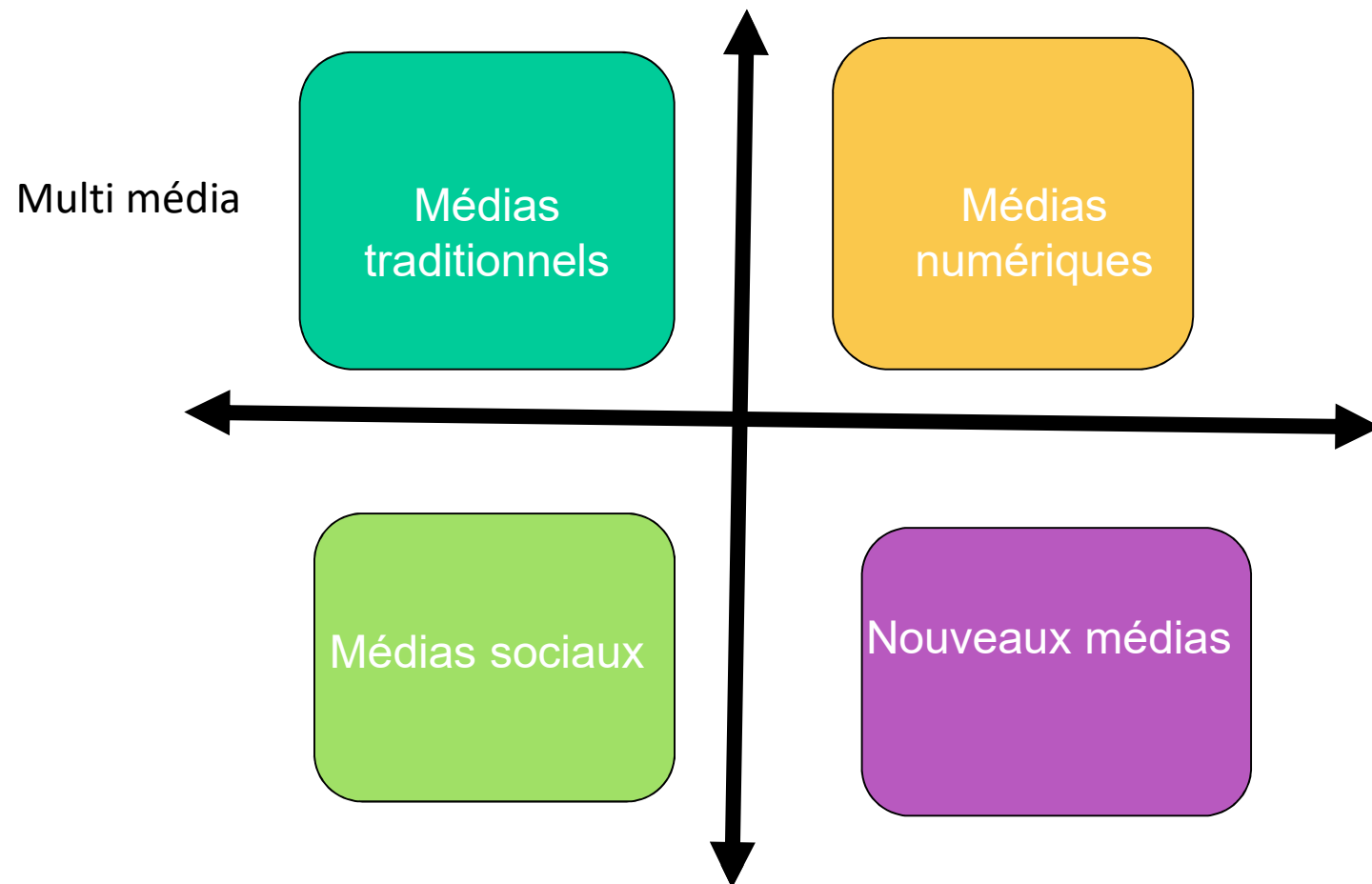
Numérique → complexification du document

De plus en plus augmenté et hybridé,

Mélange parcours de lectures et consultation linéaire ou en réseau, parfois hiérarchisé

Ouverture sur l'extérieur à travers les liens

Insertion de graphique, sons, vidéos images fixes :
hypermédia



CROSS-MEDIA

Le Cross-Media est la combinaison des médias :

print, web, télévision, cinéma, radio, téléphonie...

enjeu d'une stratégie Cross-Media :

favoriser les synergies entre les médias, permettant d'améliorer l'impact d'un message.

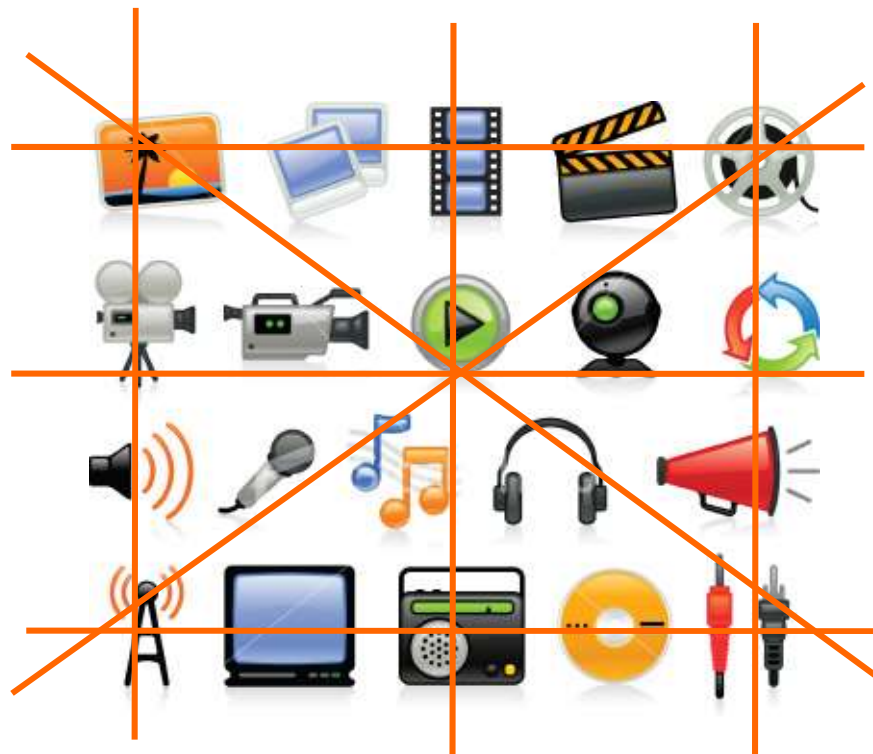
Ce message pourra être mieux ciblé :

en fonction de la typologie du destinataire (tranche d'âge, région, goûts, heure d'écoute...),

voire personnalisé et interactif.

exemple, un message papier peut renvoyer sur un site internet, proposant le téléchargement d'une vidéo, l'achat de livres, l'abonnement à un service SMS

cross média



Socialisation

Les médias en réseaux engendrent de nouveaux lieux dans lesquels se déploient les relations. Tout en y revêtant des caractéristiques liées à cette nouveauté, elles sont également indissociables de la socialisation en général.

A ce sujet, Antonio A. Casilli déconstruit trois idées reçues^[1] par rapport à Internet. La première correspond à l'idée que « les internautes forcenés n'ont pas de relations sociales ». La seconde est qu'Internet, est un « territoire de la jeunesse ». Enfin, la troisième entend qu'« Internet est un monde à part, déconnecté du réel ». En fait, les réalités de l'espace physique et de l'espace numérique se nourrissent mutuellement. »

Source : <https://www.casilli.fr/2014/03/01/30-references-pour-demystifier-10-idees-recues-sur-le-numerique/>

Socialisation numérique

Comme l'explique Yves Collard[2], « les réseaux sociaux numériques sont bien davantage que des substituts ou des simulacres de la scène publique. Ils représentent un nouveau modèle d'espace public à interface médiatique, où on fait grosso modo ce que l'on fait ailleurs. Par bien des aspects, les réseaux sociaux numériques ressemblent aux lieux publics des transports en commun, aux cafés, aux parcs publics, aux galeries commerçantes, aux plaines de jeux, aux salles de concerts, aux cours de récréation... Ce sont des lieux plus ou moins ouverts ou fermés dans lesquels des relations se nouent et se dénouent, selon des règles, souvent non codifiées, propres aux lieux et aux groupes. Des inconnus peuvent s'y trouver invités ou là par hasard ». Ces individus seront reconnus et « participeront aux échanges s'ils adoptent les rituels d'entrée et les exploitent avec discernement et à propos ».

COLLARD, Y., « Réseaux sociaux, espaces publics comme les autres ? », Media Animation, 2012 : <http://www.media-animation.be/Reseaux-sociaux-espaces-publics.html>

Contexte multiculturel et mondialisé

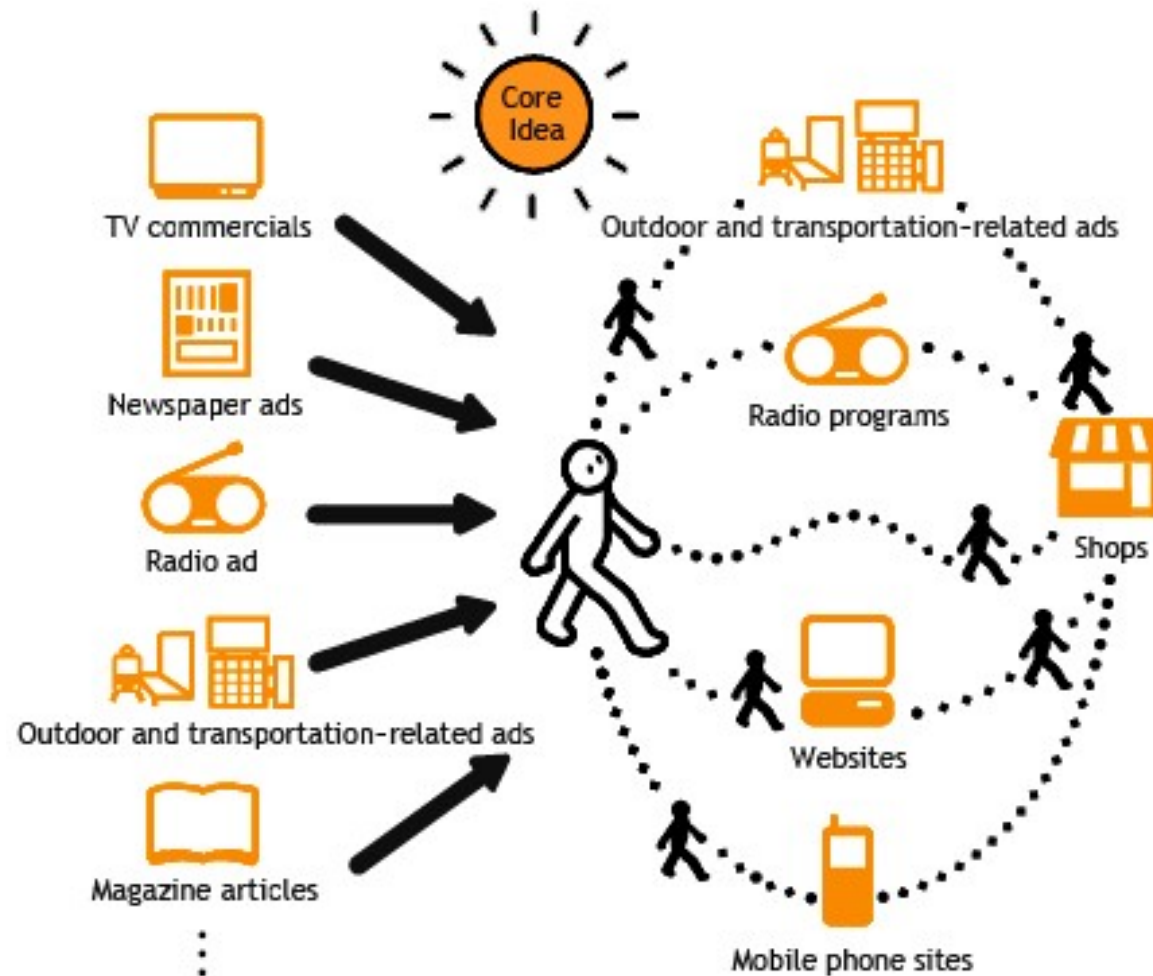
Émergence communautés

Réseaux sociaux

Échanges, partages,

Nouvelles manières de concevoir la société

Déploiement cross média

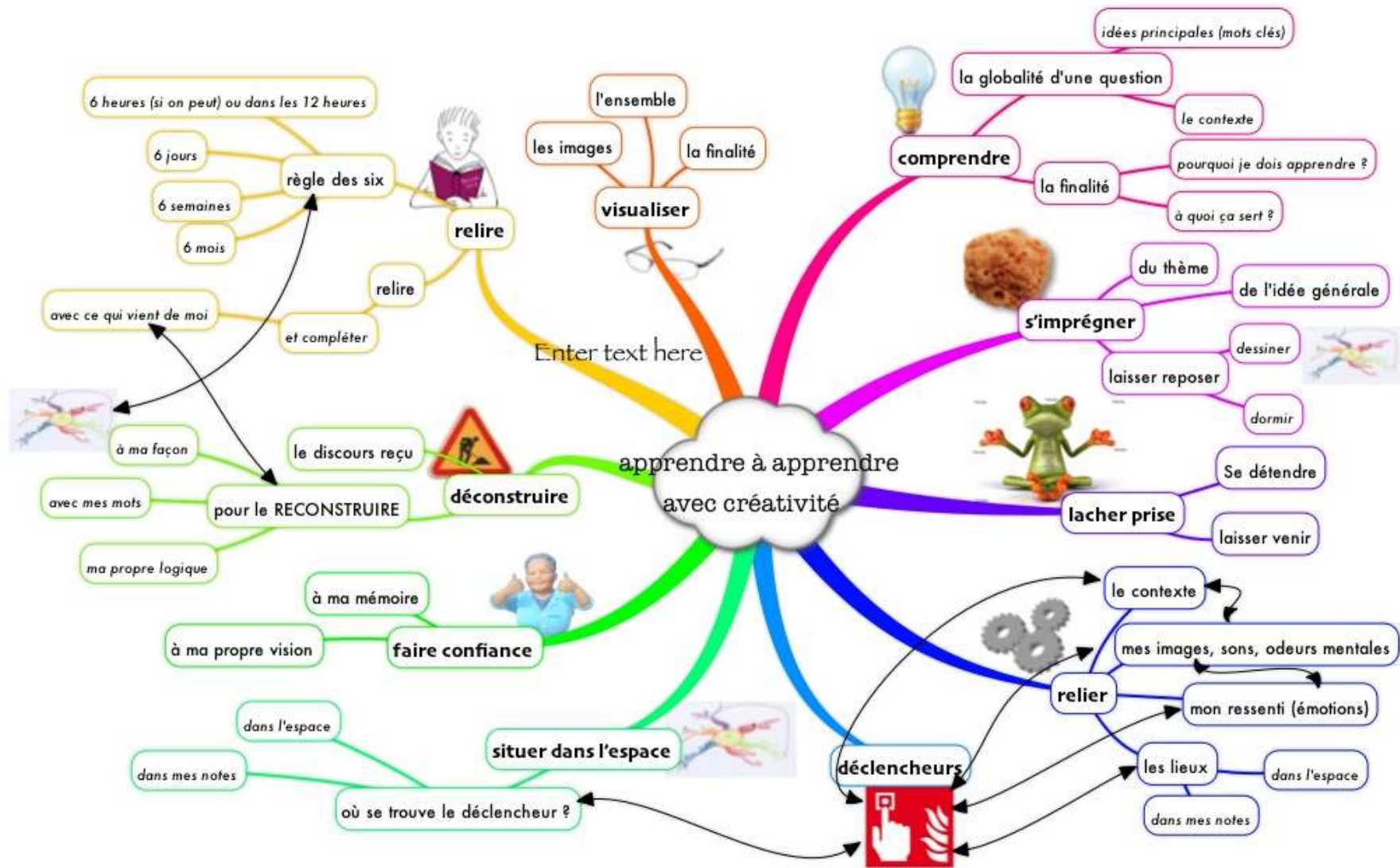


Source : <http://aceita.com.br/2010/12/cross-media-reune-todas-as-midias-em-uma-so-comunicacao/>

Compétences professionnel cros média

Créativité : capacité d'un individu ou d'un groupe à imaginer, construire, mettre en œuvre un concept, une idée de manière nouvelle





<http://arpam13.com/blog/2012/02/07/apprendre-a-apprendre-avec-creativite/>

Impact sur les métiers infodoc

BIG DATA

Les big data, littéralement les grosses données parfois appelées données massives, est une expression anglophone utilisée pour désigner des ensembles de données qui deviennent tellement volumineux qu'ils en deviennent difficiles à travailler avec des outils classiques de gestion de base de données ou de gestion de l'information.

L'on parle aussi de datamasse en français par similitude avec la biomasse.

BIG DATA ,

mot à la mode : interprétation diverse selon la spécialité ou perspective ;

ex 10 téraoctets est bcp pour un système transactionnel classique mais peu pour un moteur de recherche sur le web

une définition (source wikipédia)

ensemble de données qui deviennent si grands qu'il devient difficile de les gérer avec les outils de gestion de données classiques

difficultés : capture, stockage, recherche, partage, analyse et visualisation

le problème : la taille

pourquoi BIG ?

cible mouvante, les capacités de stockage immense aujourd'hui : 10^{21} (zetaoctet)

très grandes quantités de données produites par toutes de sortes d'appareils, réseaux et programmes ex capteurs, appareils mobiles, internet, réseaux sociaux, simulations, satellites, etc

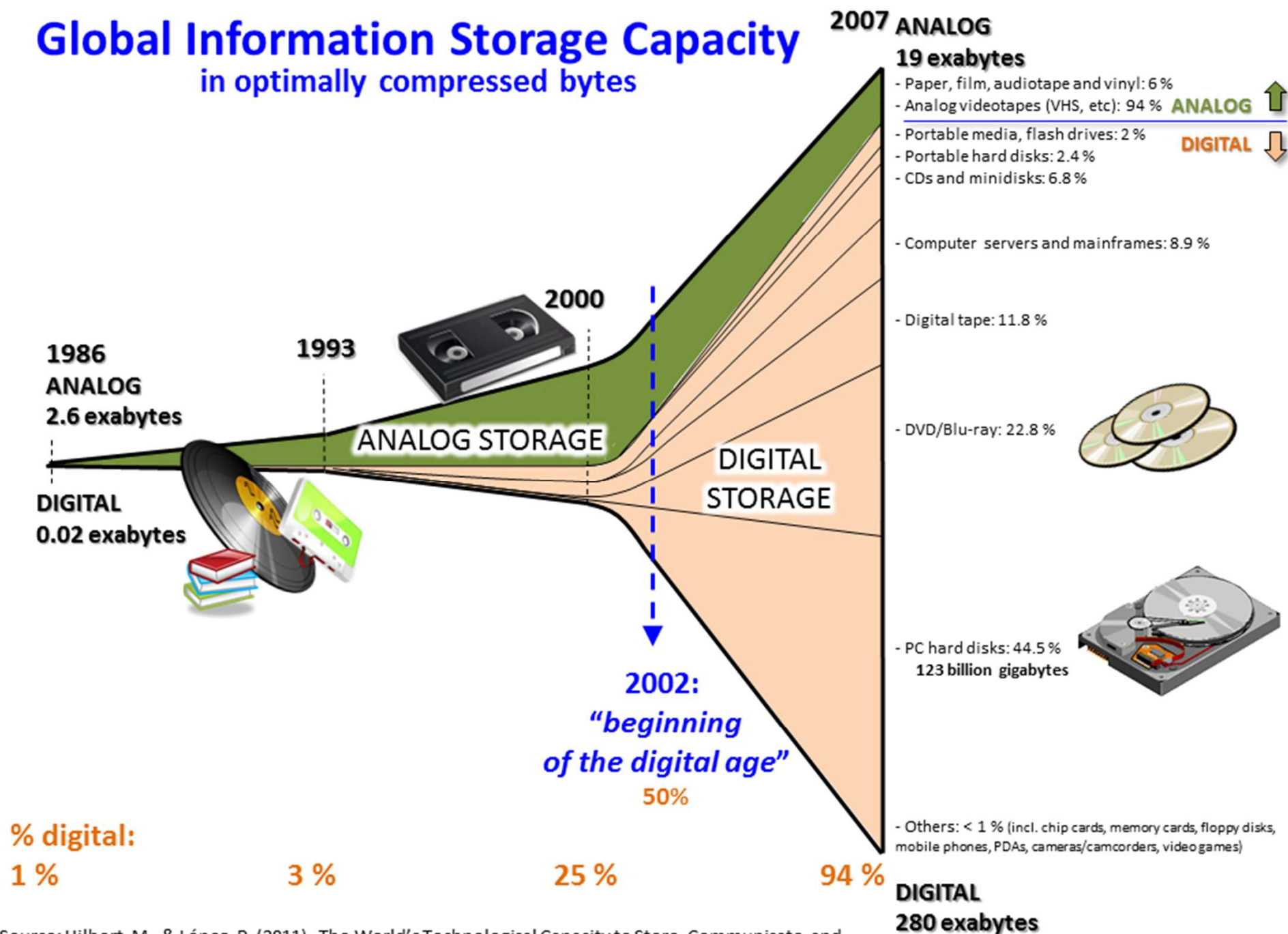
capacité de stockage double tous les 3 ans depuis 1980 avec des prix en baisse forte et constante

très utile dans un monde numérique

peut produire information et connaissance à forte valeur ajoutée

critique pour l'analyse , l'aide à la décision , la prévision, la recherche, la science, etc

Global Information Storage Capacity in optimally compressed bytes



Source: Hilbert, M., & López, P. (2011). The World's Technological Capacity to Store, Communicate, and Compute Information. *Science*, 332(6025), 60 –65. <http://www.martinhilbert.net/WorldInfoCapacity.html>

dimensions les V

volume

- grandes quantités de données
- rend difficile le stockage et la gestion, mais aussi l'analyse (big analytics)

vélocité

- flux continu de données provenant de capteurs ou d'appareils mobiles
- rend difficile l'analyse en ligne

variété

- différents formats de données (séquences, graphes, tableaux, ...) différentes sémantiques, données incertaines, données multi échelles (temporelle, spatiale, ...)
- rend difficile l'intégration et l'analyse



Buildings



Waste



Economics



Transport & Mobility



Water



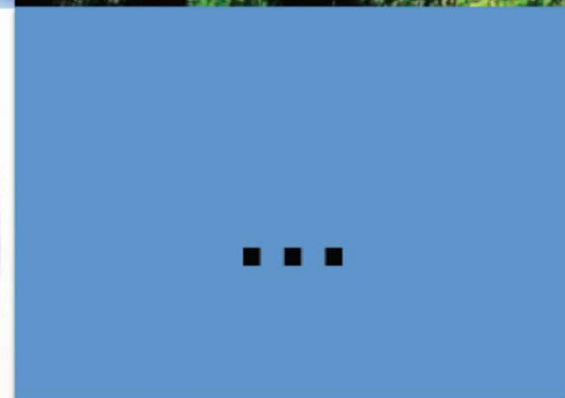
Sustainable Development

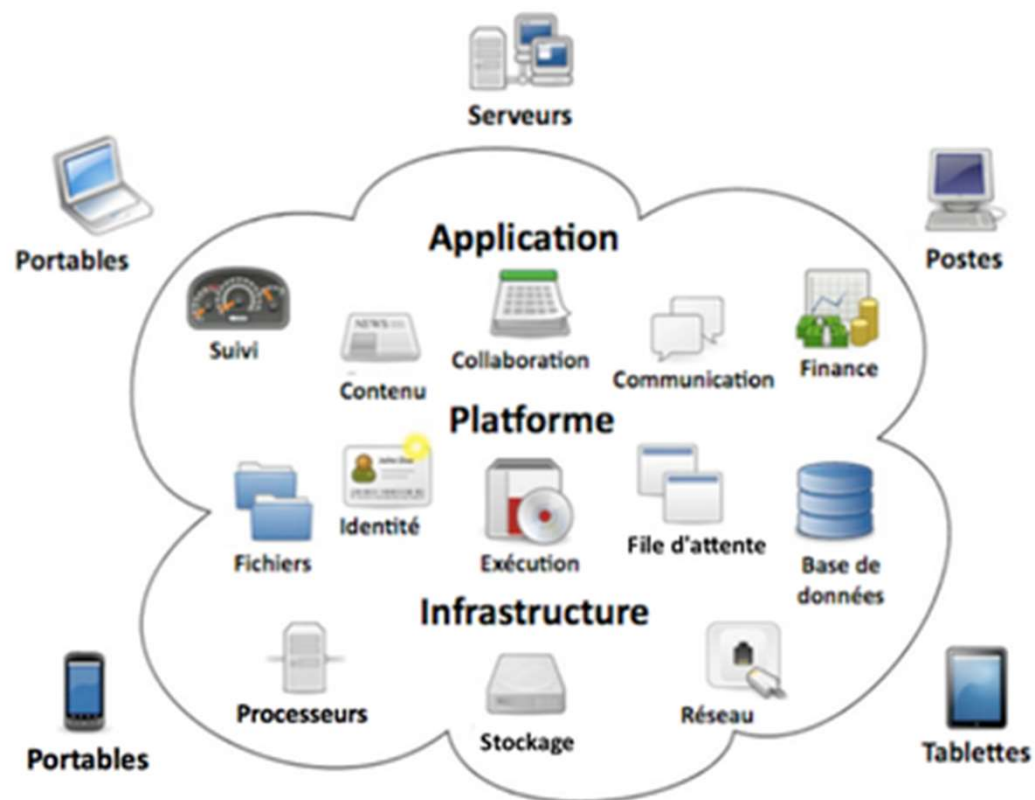


Energy



Services

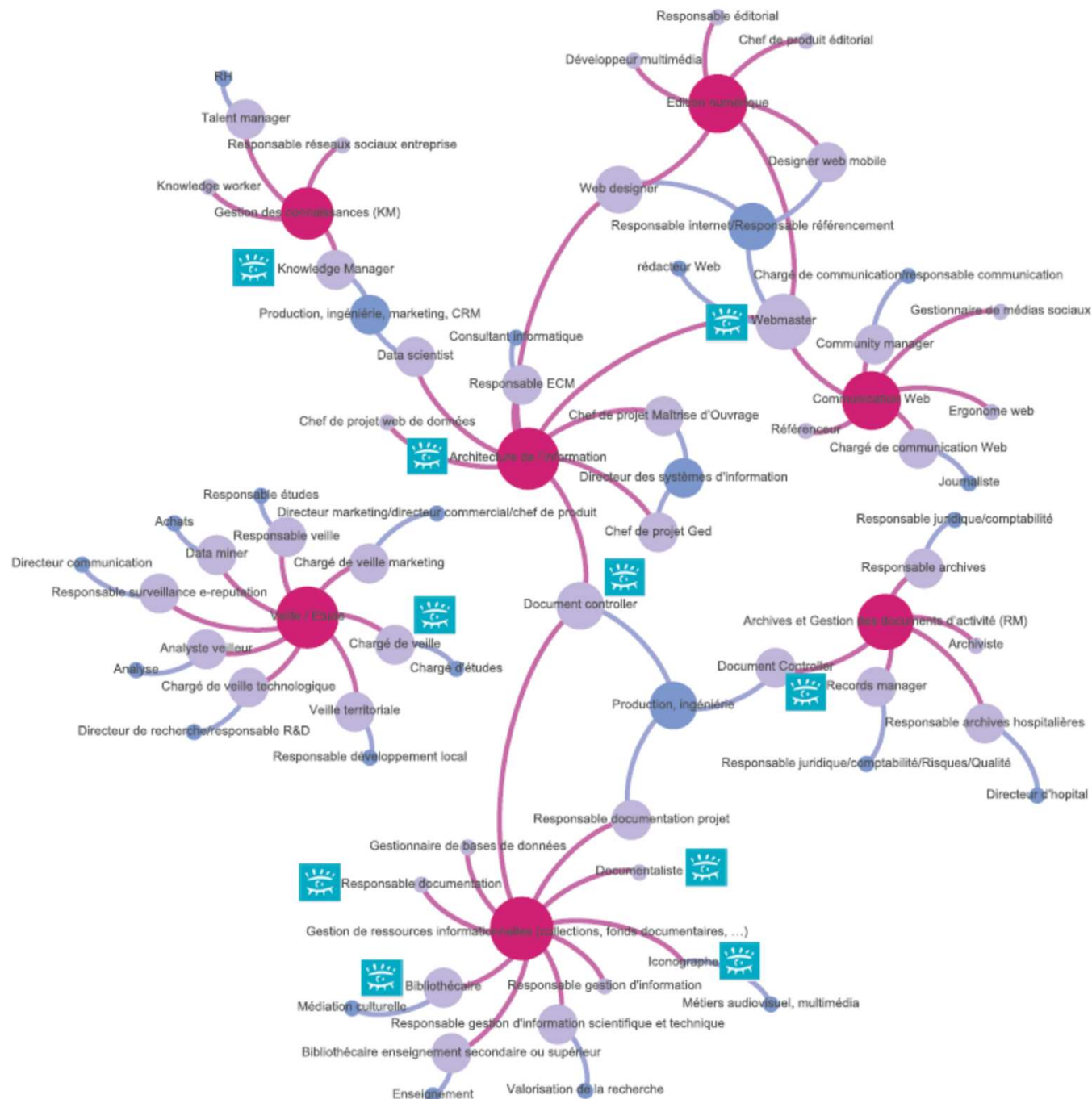




le Nuage

Source :

https://fr.wikipedia.org/wiki/Technologies_de_l%27information_et_de_la_communication#cite_note-9



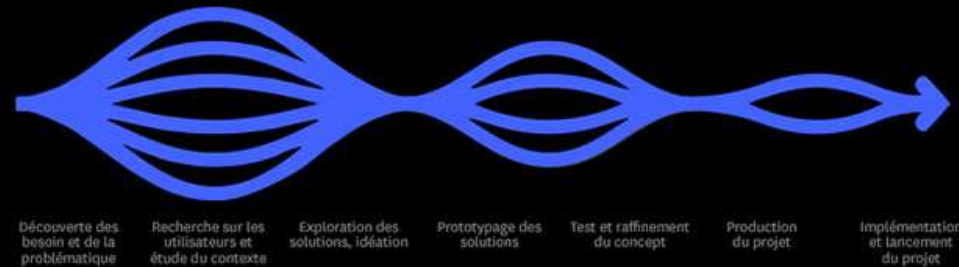
Source :
<https://www.adbs.fr/cartographie-metiers>



Le design interactif

« Le design interactif est l'activité créatrice dédiée à la conception des produits et des services numériques. Sa démarche consiste à définir la façon dont les personnes, les produits et les services dialoguent. »

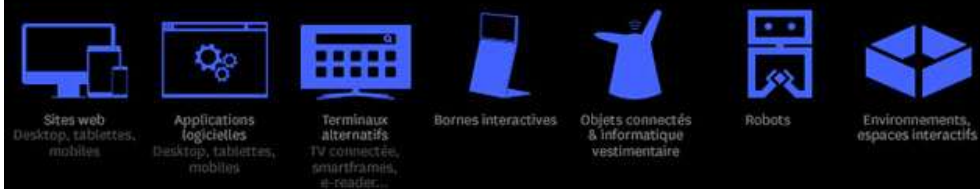
Une méthodologie



Des applications très diversifiées




Des interfaces, des objets et des environnements



Source :
<http://www.designersinteractifs.org/design-interactif/definition>

http://dataveyes.com/?em_x=22#!/fr/life#menu-top

Firefox browser window showing the Dataveyes website. The address bar displays the URL: dataveyes.com/?em_x=22#!/fr/life#menu-top. The website header features the Dataveyes logo and navigation links: À propos, Projets, Manifeste, Équipe, Contact, and a language selector (EN).



L'équipe

L'équipe de Dataveyes est composée de passionnés mixant leur différentes compétences en permanence : design, développement, storytelling, architecture de l'information, statistiques, expérience utilisateurs, etc.

Windows taskbar at the bottom shows the date and time: 16:37, 18/04/2014.

Create infographics & online charts | infogr.am - Mozilla Firefox




Eichier Edition Affichage Historique Marque-pages Outils ?

Catalogue & Services | ... Bibliothèque de l'Enssib... CM Les séminaires - INTD - ... A la Une - Portail Perso... EL-HACHANI Mabrouk... Create infographics & o... carte_metiers_ADBS.pdf


infogr.am

Infogr.am Announces World's First Video Infographic Creator. Learn more.

infogr.am

Login or Connect with   

Create interactive infographics




Create an Infographic!

2,104,294 infograms created!

Illustrate your data

Create more than 30 chart types. Anything from bubble charts and treemaps to simple pie charts.

[Join now](#)



FR 16:38 18/04/2014

<http://infogr.am/>