

Cooperative Design

Aaron Coblin

Aaron Coblin nous montre l'importance de l'interprétation des données et du travail collaboratif.

- Dans « Flight Patterns », l'important n'est pas tellement de visualiser tous les avions et leurs tracés mais surtout de voir le flux et le reflux de ceux-ci suivant le moment de la journée.
- Le Turc Mécanique permet de faire collaborer un grand nombre de personnes sans qu'ils sachent sur quoi ils travaillent réellement, comme dessiner un mouton.
- Créer un clip de Johnny Cash image par image où chaque collaborateur redessine celle de son choix, en connaissant l'objectif du projet.

Conclusion, une interface peut être un outil puissant de narration, surtout en recueillant beaucoup de données issues de la collaboration de nombreuses personnes.

Visual Data Analysis

Hans Rosling

Cette vidéo démontre que les idées préconçues peuvent être dues à une mauvaise interprétation des données.

Dans le but de contrer cela, Hans Rosling a conçu un logiciel permettant de clairement visualiser les données démographiques de tous les pays du monde entre 1960 et 2003 et ainsi voir l'évolution de ces données dans le temps. Pour lui, l'important est de détailler assez afin de voir les différences au sein même de chaque pays, et ainsi comparer efficacement les données.

Malheureusement, les données sont la plupart du temps inaccessibles au public, d'où la naissance des idées préconçues.

Conclusion, afin de visualiser correctement une grande quantité de données, il faut un outil adapté ainsi que des données fiables et accessibles.

Information is beautiful

David Mc Candless

Dans cette vidéo, David Mc Candless nous explique l'importance de la relativité des informations les unes par rapport aux autres, l'importance du contexte d'une information.

Pour lui, les informations sont belles et attractives. Le seul problème est de réussir à les visualiser. Puisque, inconsciemment, nous percevons une multitude d'informations grâce à nos sens, David Mc Candless décide de parler le « langage de l'oeil » en nous proposant de visualiser une grande quantité d'informations dans un petit espace visuel, tout en gardant les relations entre ces informations : l'utilité des diagrammes.

Conclusion, les informations n'ont aucun sens hors contexte, sans relation à d'autres informations. C'est pour cela que l'on doit utiliser une visualisation intelligente et adaptée afin de ne pas tronquer les données.

Une autre manière d'aborder la couleur

Ursus Wehrli

Ursus Wehrli nous présente son projet : « l'art en bazar ». Il a pour but de réaliser des statistiques à partir de tableaux d'artistes, et de pouvoir ranger les différents éléments présents dans les peintures par couleur, forme, taille...etc. L'interprétation statistique qu'il fait de ces différents tableaux fait ressortir des informations normalement invisibles, comme la quantité de chaque couleur, les proportions de tel ou tel élément par rapport aux autres.

Conclusion, une fois encore, les données visibles dépendent de la visualisation des informations.

ClearBoard

Iroshi Ishii et Minoru Kobayashi

ClearFace et ClearBoard sont deux projets des années 90, précurseurs du travail collaboratif.

- ClearFace est une sorte de Messenger avec webcam qui permet à deux utilisateurs distants de dessiner ensemble sur un écran, grâce à une caméra filmant le bureau de l'utilisateur où celui-ci peut dessiner sur des feuilles blanches.
- ClearBoard est un écran sur lequel l'utilisateur dessine, muni d'un miroir semi-réfléchissant. Une caméra en vue aérienne envoie ainsi le dessin et le visage sur l'écran du second utilisateur.

Conclusion, ces projets sont des avancées pour le travail collaboratif, en offrant d'ailleurs pour le ClearBoard-2 la possibilité d'enregistrer la session de travail.