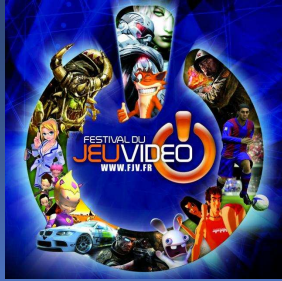


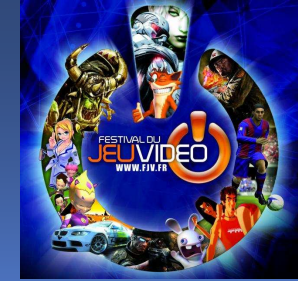
L'IHM dans les jeux vidéos



Bravo Lerambert Julian

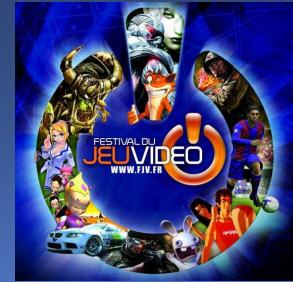


Sommaire



- * Introduction à l'IHM
- * Le début des jeux vidéos
- * Démocratisation des jeux vidéos
- * Les jeux vidéos d'aujourd'hui
- * Et demain ?

Introduction à l'IHM



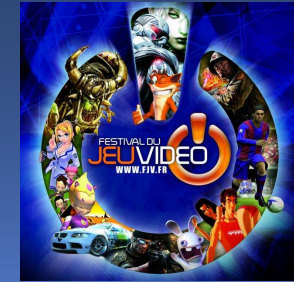
IHM = **I**nterface **H**omme **M**achine

⇒ moyens et outils mis en œuvre afin qu'un humain puisse contrôler et communiquer avec une machine

On distingue trois types d'interfaces :

- Les interfaces d'acquisition
- Les interfaces de restitution
- Les interfaces combinées

Introduction à l'IHM



Premières interface :

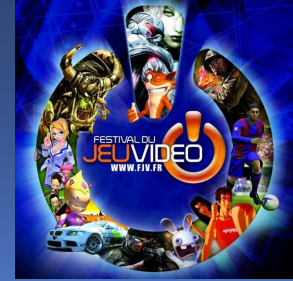
- Cartes perforées
- Boutons poussoirs
- Voyants



On est ensuite passé au système **WIMP** (**W**indows, **I**cons, **M**enus and **P**ointing device) que l'on utilise encore aujourd'hui !



Les débuts de jeux vidéos

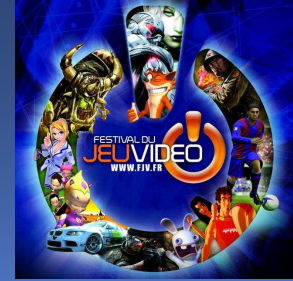


La Magnavox puis

(1972) font
pières
vidéo.
c des
ec un
nollette.



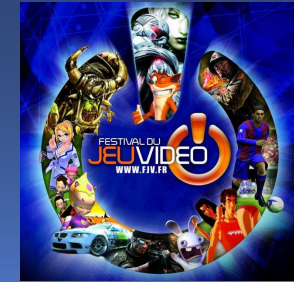
Les débuts de jeux vidéos



L'arrivée du joystick (1976) et de la croix directionnelle (1982).



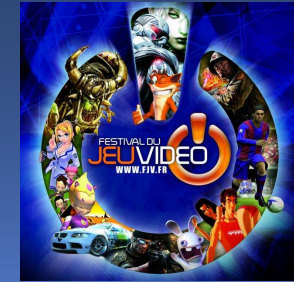
Les débuts de jeux vidéos



Les bornes d'arcade un accès facile aux jeux.



Démocratisation des jeux vidéos



En 1983, Nintendo lance la NES, une console puissante avec une manette simple mais efficace.



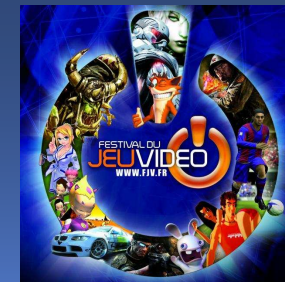
Les consoles se démocratisent alors et entre dans les mœurs !



Succès au Japon, elle arrive en 1985 aux États-Unis.

SEGA et sa MasterSystem sont les seuls à pouvoir lui faire face.

Démocratisation des jeux vidéos

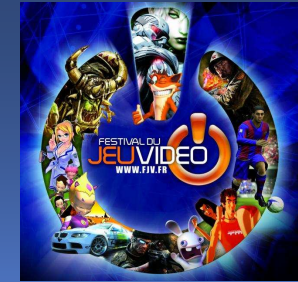


Mégadrive (1988)



Super NES (1990)

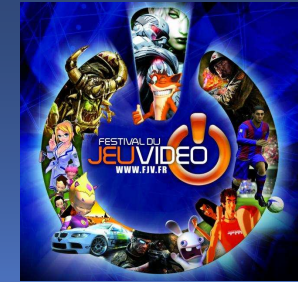
Démocratisation des jeux vidéos



En 1996, la Playstation arrive sur le marché.



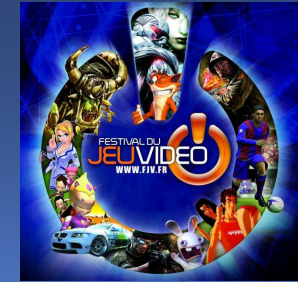
Démocratisation des jeux vidéos



Des innovations au niveau des contrôleurs de jeu (ou manettes).



Le travail d'immersion des développeurs



Les graphismes

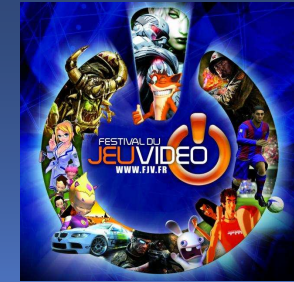
L'évolution des graphismes a rendu les jeux plus beaux à voir et plus réalistes.

Les sons

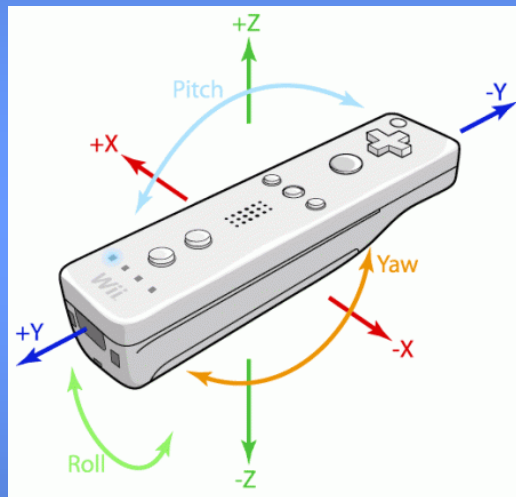
Les bandes sonores permettent de plonger le joueur dans l'univers du jeu.

Une Interface Homme Machine ce n'est pas simplement une interface physique (contrôleur), c'est aussi faire en sorte que le joueur soit absorbé dans l'univers du jeu : c'est le rôle des graphismes et des sons.

Les jeux vidéos d'aujourd'hui



La Wii



La Wiimote offre une nouvelle expérience de jeu grâce à ses détecteur de mouvement.



Les jeux vidéos d'aujourd'hui

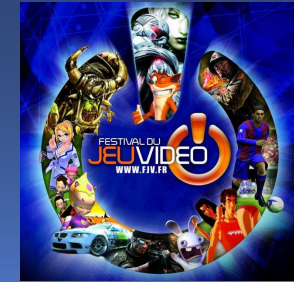


La Nintendo DS



L'écran tactile de la Nintendo DS une nouvelle révolution.

Les jeux vidéos d'aujourd'hui

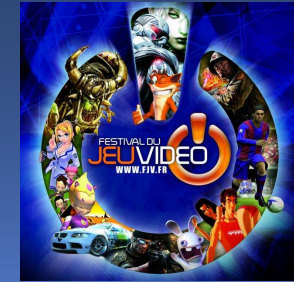


Le PS Move

Le PS Move est l'équivalent de la Wiimote pour PlayStation, seulement n'étant qu'un accessoire et non la manette principale comme sur la Wii, il ne rencontre pas le même succès.



Les jeux vidéos d'aujourd'hui

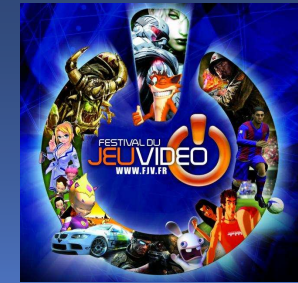


Kinect pour Xbox 360



Avec Kinect plus besoin de manette, votre corps tout entier est la manette !

Les jeux vidéos d'aujourd'hui



**MAY CONTAIN CONTENT
INAPPROPRIATE FOR CHILDREN**

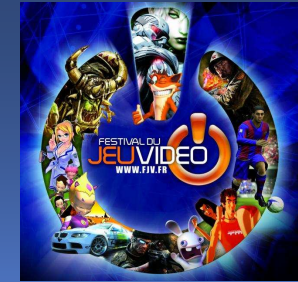
Visit www.esrb.org
for rating information

**PRODUCTS RANGE FROM
EVERYONE TO TEEN**

E-T

**CONTENT RATED BY
ESRB**

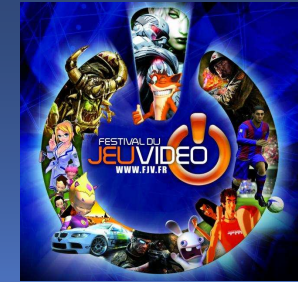
Les jeux vidéos partout !



Avec l'évolution des technologies et la miniaturisation, on peut maintenant jouer sur son Smartphone ou sur sa tablette tactile.



Et demain ?



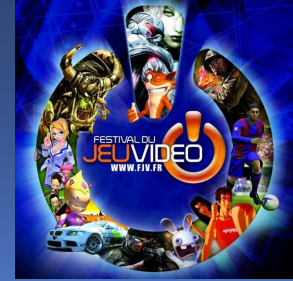
Comment voyez-vous l'Interface Homme Machine dans les jeux de demain ?



Et demain ?



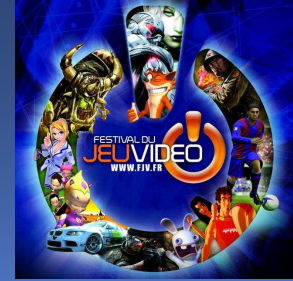
Et demain ?



Capteurs cérébraux

Jouer
uniquement
en y pensant,
tentant non ?

Conclusion



Les jeux vidéos n'ont pas cessé d'évoluer en impliquant de plus en plus le joueur. Maintenant le corps entier est plongé dans le jeu !
Pourras-t-on aller encore plus loin ?

Merci de votre attention !



Des questions ?