



# *IHM et Jeux Vidéos*



# *IHM et Jeux Vidéos*

## Sommaire

- Introduction à L'IHM
- Histoire des jeux vidéos
- Les jeux vidéos d'aujourd'hui
- Les jeux vidéos de demain



# *Introduction à l'IHM*

I Interactions H Homme M Machine

Les interactions homme-machine (IHM) définissent les moyens et outils mis en œuvre afin qu'un humain puisse contrôler et communiquer avec une machine.

Trois types d'organes :

- Organe d'entrée
- Organe de sortie
- Organe interactif

# *Introduction à l'IHM*

## Organe d'entrée

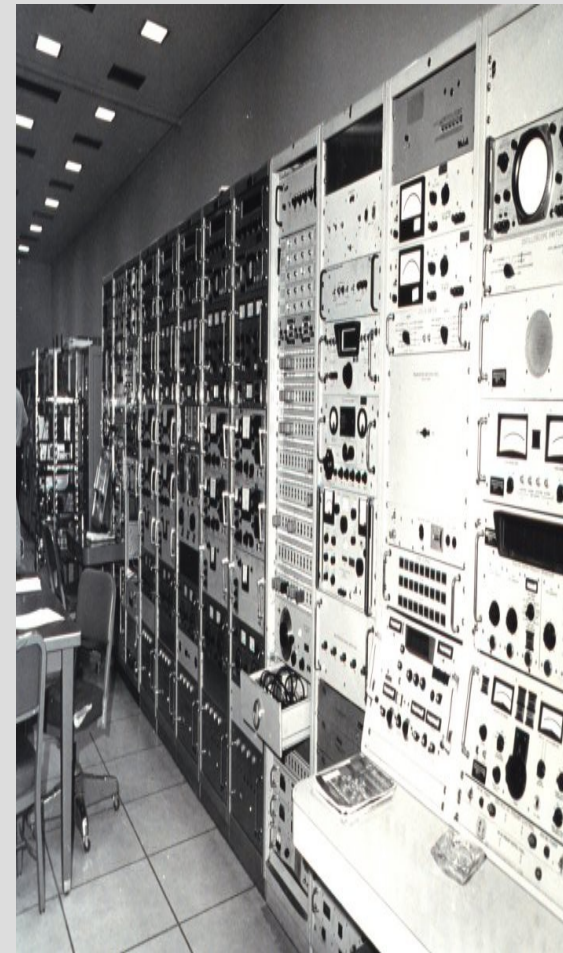
Cartes perforées, bandes magnétiques, cassette audio, claviers, disquettes, souris informatique et écrans tactiles.

## Organe de sortie

Imprimantes, secondées ensuite par bandes magnétique.  
Avec l'arrivée de la micro-informatique on a utilisé d'abord des cassette audio, puis des disquettes avec d'utiliser des CD puis des DVD

## Organe interactif

La reconnaissance automatique de la parole ou de gestes  
La synthèse vocale permet d'envoyer un signal audio  
Les gants de données offre une interaction plus directe que la souris.



# Introduction à l'IHM

## Les périphériques IHM

### - Les interfaces d'acquisition :

boutons, molettes, joysticks, Clavier d'ordinateur, clavier MIDI, Télécommande, capteur de mouvement, microphone avec la reconnaissance vocale, etc.

### - Les interfaces de restitution :

écrans, témoins à LED, voyants d'état du système, haut parleur, etc.

### - Les interfaces combinées :

écrans tactiles, Multi-touch, commandes à retour d'effort



# *Introduction à l'IHM*

I nteractions H omme M achine



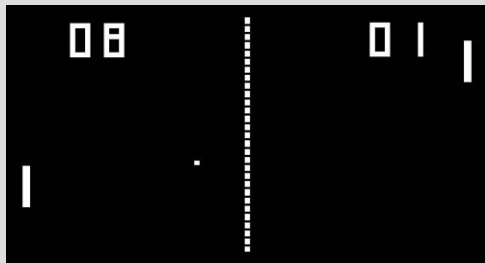
# *Histoire des jeux vidéos*

## 1958 : Tennis For Two

créé par William Higinbotham



## 1972 : Pong



# Histoire des jeux vidéos

## 70' : Le début des jeux vidéos

### 1972 : L'odyessey

Elle dispose de cartouches permettant de connecter des circuits internes de la console afin d'afficher tel ou tel jeu.





# *Histoire des jeux vidéos*

70' : Le début des jeux vidéos



# Histoire des jeux vidéo

## Atari 2600

Sortie aux USA en 1977  
(1978 pour l'Europe et 1983  
pour le Japon), elle se  
vendra au total à 30 millions  
d'exemplaires.



## Pacman



# Histoire des jeux vidéo

## La NES et la renaissance



Cette console, commercialisée aux USA en 1985 sous le nom de NES (Nintendo Entertainment System) va complètement relancer l'industrie du jeu vidéo. Elle sera vendue à 61.91 millions d'exemplaires dans le monde. C'est donc Nintendo la nouvelle entreprise dominante sur le marché du jeu vidéo.



# Histoire des jeux vidéo

1989 : Le duel

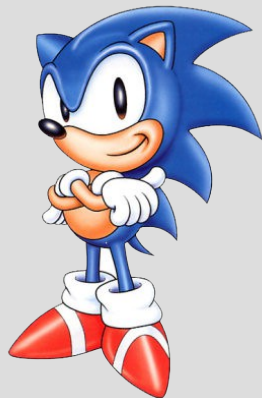


Mega Drive de Sega

VS



Super NES de Nintendo



La Super NES vente : 49 millions d'unités  
la Sega Mega Drive : à 40 millions d'unités.  
Ce sera donc une époque de rivalité intense  
entre les couples  
Nintendo-Mario et Sega-Sonic.



# *Histoire des jeux vidéos*

1989 : L'arrivée des consoles portables



Nintendo se lance aussi dans le tout nouveau marché de la console portable. En effet, c'est en 1989 que sort sa célèbre Gameboy. La firme nipponne en vendra la bagatelle de 120 millions d'unités ! Sa seule réelle concurrente sera la Game Gear de Sega qui en vendra 11 millions.

# Histoire des jeux vidéo

## 90' : Les débuts de la 3D

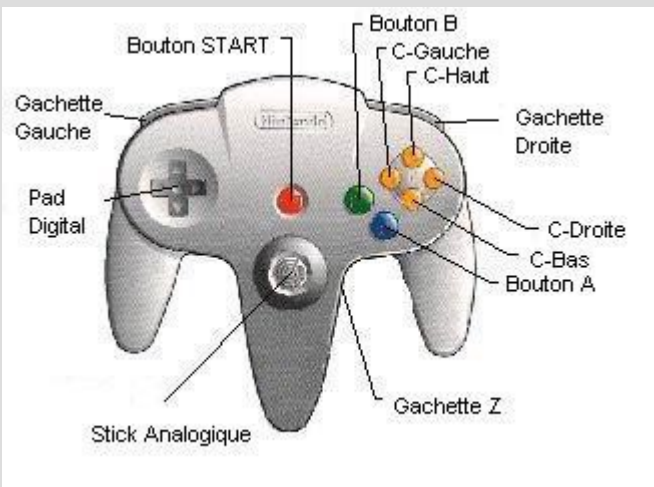


Tout d'abord la Sega Saturn en 1994 au Japon, elle se vendra à presque 10 millions d'exemplaires dans le monde. Mais ce n'est rien comparé à la console du nouvel acteur du marché, Sony, La firme japonaise ne vendra pas moins de 100 millions de PlayStation ! Le point fort de ces deux consoles 32 bits est d'imposer le format CD-ROM à la place du bon vieux système de cartouches.

Néanmoins, en 1996, Nintendo sort sa Nintendo 64, avec un système... à cartouche. Malgré cela et son arrivée tardive, elle se vendra pourtant plutôt bien, surtout au démarrage, presque 33 millions d'exemplaires trouveront preneur.

# Histoire des jeux vidéo

## 90' : Les Innovations : Manettes et graphismes



L'évolution des graphismes et sons rendent le jeu plus réaliste. L'IHM c'est aussi le fait de faire en sorte que le joueur soit absorbé dans l'univers du jeu.

# *Histoire des jeux vidéos*





# *Les jeux vidéos d'aujourd'hui*

## LE PS MOVE



Accessoire pour playstation, permet de reproduire les mouvements du corps.  
Le succès est mitigé car c'est un accessoire vendu séparément

# *Les jeux vidéos d'aujourd'hui*

## La Wii



Contrairement à la Playstation de Sony, Nitendo fait de son accessoire de reconnaissance De mouvement la manette principale de sa console.

# *Les jeux vidéos d'aujourd'hui*

## Le KINECT



Microsoft, avec sa Xbox, fournit un accessoire appelé Kinect, à vous les mains libres !!

# *Les jeux vidéos d'aujourd'hui*

Le KINECT

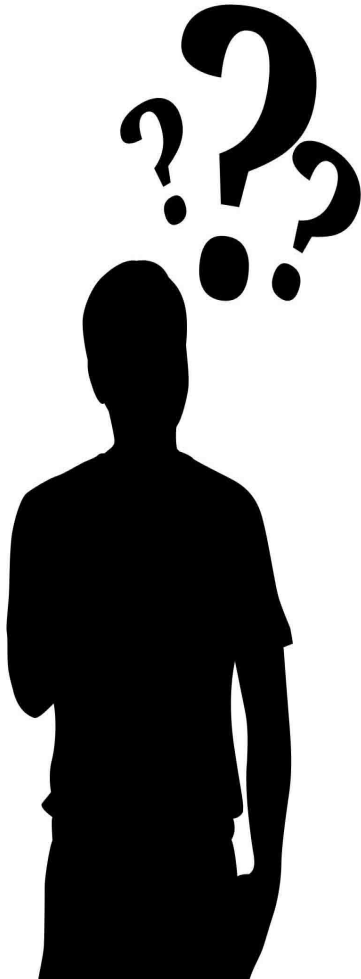


# Les jeux vidéos d'aujourd'hui

Le jeu : Partout !



## *Les jeux vidéos de demain*



Et vous... Comment voyez-vous les jeux vidéos de demain ?

# *Les jeux vidéos de demain*

Contrôler par la pensée ?



# *Les jeux vidéos de demain*

Réalité augmentée ?





## *IHM et Jeux Vidéos*

