
EXPERTISE MANAGINOV

Les Réalités étendues

TECHNOLOGIES, USAGES, APPORTS, DÉVIANCES...

*Les interfaces graphiques sont les éléments qui permettent aux utilisateurs de **comprendre** et d'interagir avec des **appareils électroniques** au moyen d'**icônes graphiques** et d'**indicateurs visuels**.*



LES INTERFACES GRAPHIQUES

Interfaces non diégétiques

DÉCORÉLÉES DU MONDE DANS
LEQUEL L'UTILISATEUR EST IMMERGÉ

Les réalités étendues - Interfaces graphiques & modalités d'interaction

LES GUI NON DIÉGÉTIQUES



© Epic Games



© Epic Games

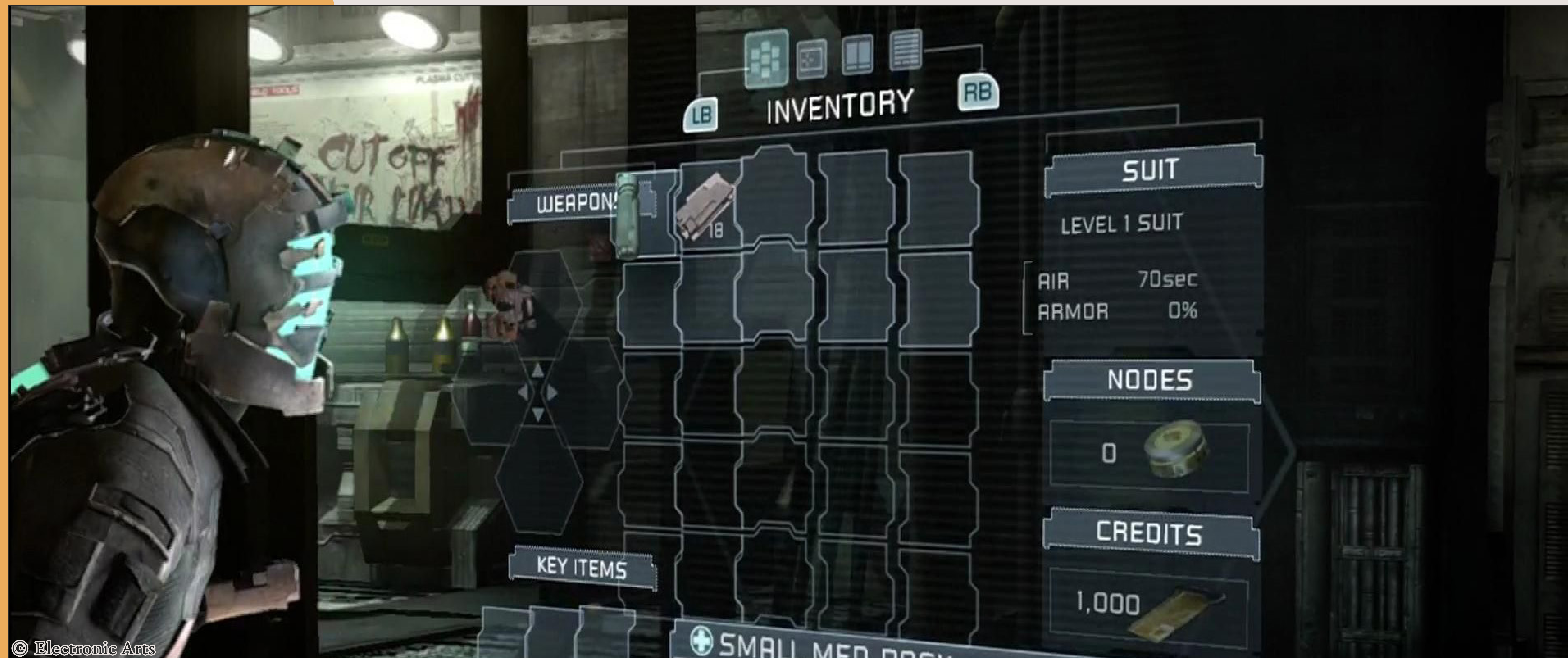
LES GUI DIÉGÉTIQUES

Interfaces diégétiques

INTÉGRÉES À LA NARRATION
DE L'EXPÉRIENCE

Les réalités étendues - Interfaces graphiques & modalités d'interaction

LES GUI DIÉGÉTIQUES



© Electronic Arts

Les réalités étendues - Interfaces graphiques & modalités d'interaction

LES GUI DIÉGÉTIQUES



© THQ Games

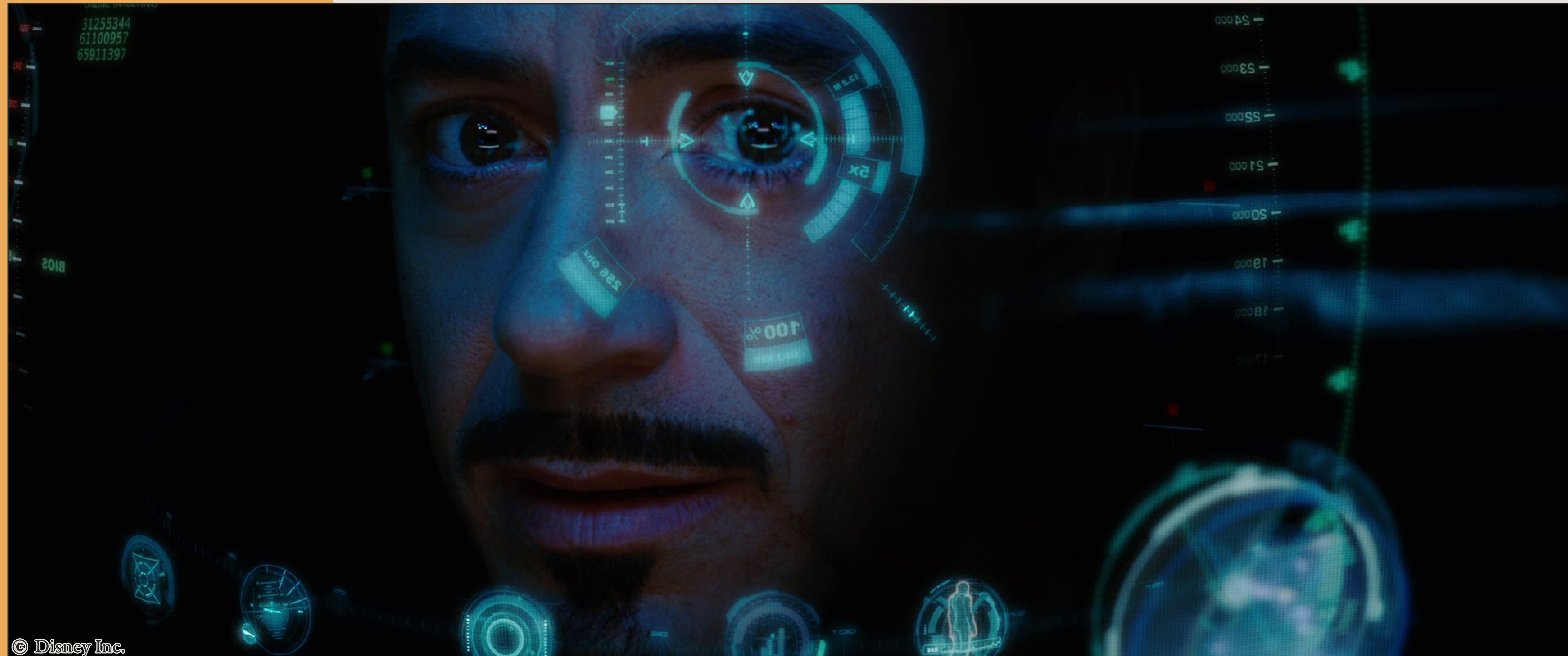
Les réalités étendues - Interfaces graphiques & modalités d'interaction

LES GUI DIÉGÉTIQUES



Les réalités étendues - Interfaces graphiques & modalités d'interaction

LES GUI DIÉGÉTIQUES



Les réalités étendues - Interfaces graphiques & modalités d'interaction

LES GUI SPATIALES

Les interfaces spatiales

«ATTACHÉES» À L'ENVIRONNEMENT
(RÉEL OU VIRTUEL)

Les réalités étendues - Interfaces graphiques & modalités d'interaction

LES GUI SPATIALES



Les réalités étendues - Interfaces graphiques & modalités d'interaction

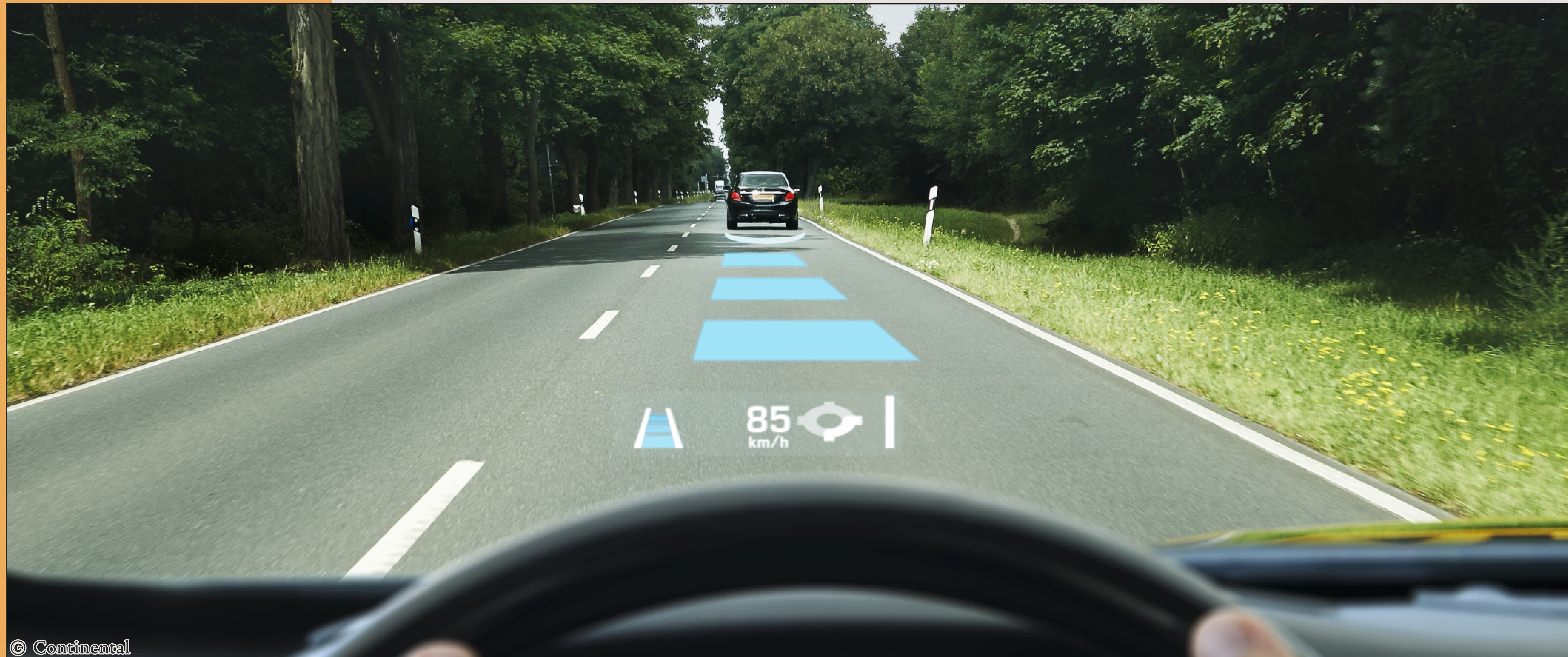
LES GUI SPATIALES



© 2K Games

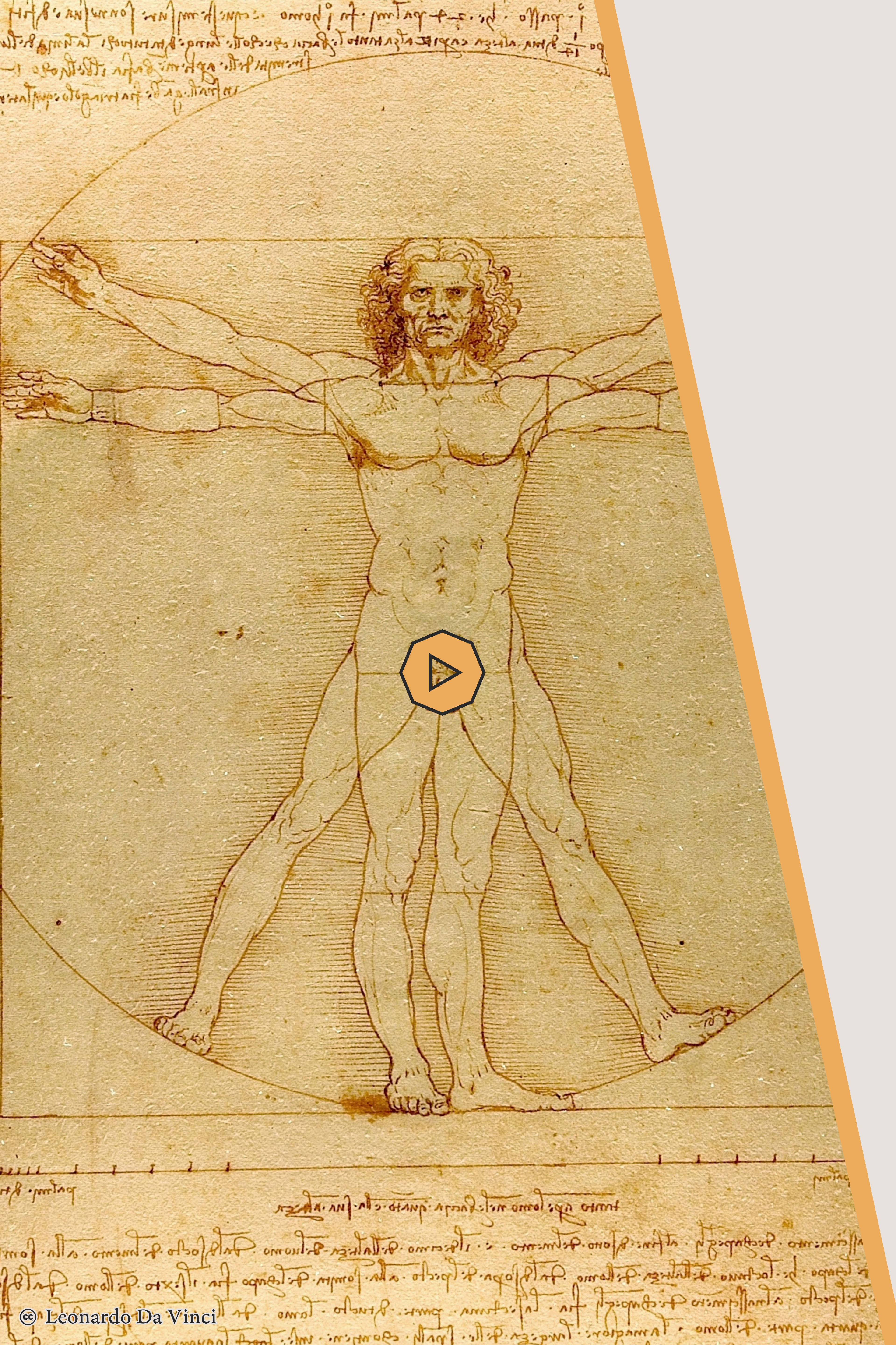
Les réalités étendues - Interfaces graphiques & modalités d'interaction

LES GUI SPATIALES



© Continental

Les réalités étendues - Interfaces graphiques & modalités d'interaction



LES GUI SPATIALES

« *Wearables interfaces* »

ACCROCHÉES SUR L'UTILISATEUR

Les réalités étendues - Interfaces graphiques & modalités d'interaction

LES MÉTAÉLÉMENTS

Les métaéléments

CONTEXTUELS À L'ACTION

Les réalités étendues - Interfaces graphiques & modalités d'interaction

LES MÉTAÉLÉMENTS



Les réalités étendues - Interfaces graphiques & modalités d'interaction

LES MÉTAÉLÉMENTS



© Fatshark

Les réalités étendues - Interfaces graphiques & modalités d'interaction

CONCEPTION SPÉCIFIQUE

*Une conception **spécifique**
pour les réalités étendues*

Les réalités étendues - Interfaces graphiques & modalités d'interaction



CONCEPTION SPÉCIFIQUE

Métaphores du réel

ACCESSIBILITÉ & COMPRÉHENSION

 Google Blocks

Les réalités étendues - Interfaces graphiques & modalités d'interaction

CONCEPTION SPÉCIFIQUE

Des interfaces intuitives

AU-DELÀ DES TOOL TIPS

Les réalités étendues - Interfaces graphiques & modalités d'interaction

CONCEPTION SPÉCIFIQUE

Le « no-GUi »

PAS D'INTERFACES GRAPHIQUES POUR
INTERAGIR AVEC LE MONDE RÉEL !

ALORS, EN AVONS-NOUS BESOIN DANS
LES MONDES VIRTUELS ?

Les réalités étendues - Interfaces graphiques & modalités d'interaction



LA LOCOMOTION

Se mouvoir en environnement virtuel

SANS VOMIR TOUT
PLEIN SON CASQUE...

Les réalités étendues - Interfaces graphiques & modalités d'interaction

LA LOCOMOTION

Le mode jeu vidéo

QUI EFFECTIVEMENT, FAIT
VOMIR TOUT PLEIN SON CASQUE

Les réalités étendues - Interfaces graphiques & modalités d'interaction

LA LOCOMOTION

Blink locomotion

LA **TÉLÉPORTATION** À
COURTE DISTANCE

Les réalités étendues - Interfaces graphiques & modalités d'interaction

LA LOCOMOTION

*Le déplacement à la **troisième personne***

LE GOD MODE

Les réalités étendues - Interfaces graphiques & modalités d'interaction

LA LOCOMOTION

*Le déplacement à la
troisième personne
hybride*

L'EXORCISTE MODE

Les réalités étendues - Interfaces graphiques & modalités d'interaction

LA LOCOMOTION

*Déplacement en environnement **particulier***

LES OCÉANS & L'ESPACE

Les réalités étendues - Interfaces graphiques & modalités d'interaction



LA LOCOMOTION

Imitation du réel

PAS SI NATUREL QUE ÇA,
MAIS POURQUOI PAS !

Les réalités étendues - Interfaces graphiques & modalités d'interaction

LA LOCOMOTION

Les véhicules ?

MALADE EN VRAI ?

MALADE EN FAUX !

Les réalités étendues - Interfaces graphiques & modalités d'interaction

EXPERTISE MANAGINOV

Les Réalités étendues

TECHNOLOGIES, USAGES, APPORTS, DÉVIANCES...
