

Environnements virtuels et visualisation@ TECFA

Code: ve-tecfa

Originaux

[url: http://tecfa.unige.ch/guides/tie/html/ve-tecfa/ve-tecfa.html](http://tecfa.unige.ch/guides/tie/html/ve-tecfa/ve-tecfa.html)

[url: http://tecfa.unige.ch/guides/tie/pdf/files/ve-tecfa.pdf](http://tecfa.unige.ch/guides/tie/pdf/files/ve-tecfa.pdf)

Auteurs et version

- Daniel K. Schneider
- Version: 0.1 (modifié le 14/10/05)

Abstract

Petit résumé des travaux et explorations menés à TECFA dans le domaine des environnements virtuels.

1. Introduction

1.1 La notion d'environnement virtuel

2 définitions de "virtuel":

1. Immersion sensorielle (réalité virtuelle)
2. Immersion sociale (environnements/mondes virtuels)

En commun (si possible !):

- virtuel = par l'effet "simulateur" (une représentation de quelque chose)
- présence (on se "sent dedans")
- organisation sociale (on "voit" les autres, canaux de communication, rôles, etc.)
- organisation spatiale (il existe des "lieux")
- participants peuvent construire / créer des objets
- persistance des objets (on retrouve un objet déposé lorsqu'on revient)

A option:

- passerelles vers le monde extérieur
- réalités augmentées (donc ajouter des fonctionnalités que le simulé n'a pas)
- gestion de l'information (y compris réification de communications)

1.2 Axes d'activités

	enseigné	développements	recherche
EV dans l'éducation	<ul style="list-style-type: none"> un peu 	<ul style="list-style-type: none"> environnement MUD campus en 3D (abandonné) bibliothèque virtuelle 3D Jeux pédagogiques Améliorer la navigation 	<ul style="list-style-type: none"> Mémoires: méthodes de navigation, jeu pédagogique.
conception de portails (que peut-on apprendre des EV) (D. Schneider)	<ul style="list-style-type: none"> un peu 	<ul style="list-style-type: none"> Mise en place d'environnements pédagogiques qui favorisent un sentiment de présence Pédagogie par activités Knowledge management pédagogique portail avec émotions 	<ul style="list-style-type: none"> Pédagogie et émotions Mémoire: que peut-on apprendre des jeux
Etudes d'activités humains dans un EV (P. Dillenbourg)	<ul style="list-style-type: none"> un peu 	<ul style="list-style-type: none"> un «cluedo» dans le MOO scènes VRML pour étudier la navigation («landmarks» vs. carte cognitives, etc.) un environnement de jeux 3D avec capteurs pour la recherche 	<ul style="list-style-type: none"> Problem solving et collaboration dans les MOO Mémoires: Navigation dans un environnement VRML Collaboration dans un jeu 3D
Visualisation (nouveau)	<ul style="list-style-type: none"> un peu (génération de SVG avec php) 	<ul style="list-style-type: none"> Générateur automatique de profils FOAF à partir de pages HTML. Art informatif «Home pages» en 3D Visualisation de liens dans un MediaWiki 	<ul style="list-style-type: none"> mémoire: communautés en ligne

