La communication médiatisée par ordinateur

Code: cmo-intro

Originaux

url: **http://tecfa.unige.ch/guides/tie/html/cmo-intro/cmo-intro.html**
url: **http://tecfa.unige.ch/guides/tie/pdf/files/cmo-intro.pdf**

Auteurs et version

- Daniel K. Schneider - David Ott

- Version: 0.3 (modifié le 8/8/01)

Prérequis:

Module technique précédent: www-tech

Autres Modules

Module concepts/théorie suppl.: moo-tecfa
Module concepts/théorie suppl.: ve-intro

Objectifs:

- Avoir une idée de l'outillage de la communication médiatisée par ordinateur (CMO)

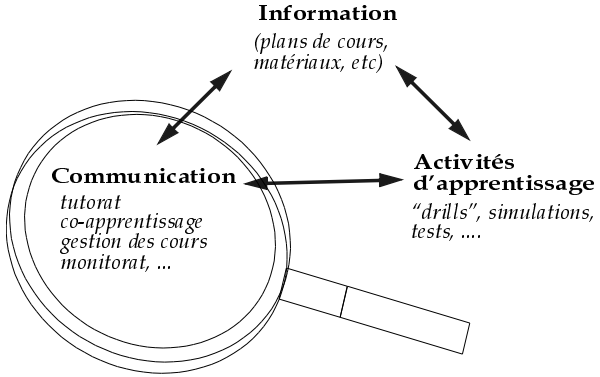
1. La CMO, qu'est-ce ?

Définition générale: Outils informatique de communication entre 2, plusieurs ou beaucoup de personnes.

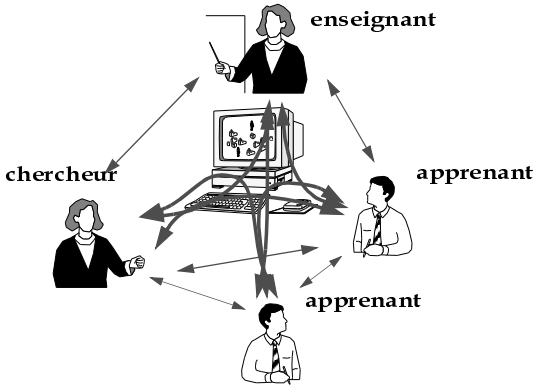
Quelques systèmes:

Simple fonctionalité	
"voice chat"	analogue ou digital (par ex. "Internet phone")
vidéo-conférences	"low-end" (comme CUSeeME) ou "high end"
"chat"	comme Unix/VMS talk, Webchats, etc.
courier électronique	personne à personne ou mailing listes
"voice mail"	enregistrement et transmission de messages vocales
news/forums	groupes de discussion, questions-réponses, etc.
"whiteboards"	tableaux blancs partagés (dessin collaboratif)
Multiples fonctionalités	
réalités virtuelles	"immersive VR" ou "caves"
MUDs/MOOs	environnements virtuels textuels
"groupware"	Email, conferencing, gestion de documents
outils "CSCW"	"Computer supported cooperative work" exemples: partage d'applications, "CAD" partagé
outils "CSCL"	"Computer supported collaborative learning systems"

La place de la CMO dans l'éducation est multiple



'éducation sera co aborative



1.1 Systèmes de CMO utilisés dans l'éducation

A. Systèmes les plus répandus

vidéo-conférences	tutorat (peu de gens), enseignement
"chat"	tutorat
courier électronique	tutorat, monitorat
news/forums/mailing lists	tutorat, monitorat, discussions de groupe

B. Systèmes moins répandus

"voice chat"	tutorat (très peu de gens)
"voice mail"	tutorat
"whiteboards"	enseignement, travaux de groupe
réalités virtuelles	tutorat, monitorat, apprentissage par manipulation, enseignement
MUDs/MOOs	tutorat, monitorat, discussions de groupe,
"groupware" asynchrone	tutorat, monitorat, apprentissage coopératif, gestion de projets, ...
"groupware" synchrone	tutorat, apprentissage collaboratif, enseignement

C. Systèmes intégrés: 3 tendances de développement:

☞ Apprentissage collaboratif: coopération intense et en temps réel
(Computer Supported Collaborative Learning)

☞ "Mondes" multi-utilisateurs virtuels
"Immersion sociale" DANS un environnement en temps réel partagé

☞ Groupware éducatif (serveurs Web pédagogiques):
matériaux on-line + workflow (au moins email + "conférences") + gestion + voice/video

... mais attention aux autres groupware, portails, etc. ! Certains ont autant de potentiel pour l'éducation que les plateformes "pédagogiques"

2. La complexité des nouveaux médias

..... un sujet difficile à maîtriser sur le plan conceptuel

A. Aspects des médias, une grille d'évaluation

co-présence	Participants "présents" au même endroit ?
visibilité	participants visibles ?
audibilité	participants peuvent parler et écouter?
co-temporalité	participants peuvent communiquer simultanément?
séquence	temps de réaction?
re-vue	trace de ce qui a été "dit" ?
révision	possibilité de réviser un message avant l'envoi?
archivage	stockage (facile) du résultat ?
N utilisateurs	nombre d'utilisateurs
proximité	distance dans le médium
simultanéité	possibilité de parler en même temps?
multi-canaux	nombre de canaux de communication?
multi-media	types de média supportés ?
intrusion	degré d'intrusion de l'outil ?

B. Aspects selon quelques médias

	face à face	tél.	video conf.	"chat"	MOO	Email	News	white board
co-présence	oui	-	-	++	+	-	-	++
visibilité	oui	-	++	-	-	-	-	-
audibilité	oui	oui	oui	-	-	-	-	-
co-temporalité	oui	oui	oui	oui	+++	-	-	+++
séquence	+++	+++	+++	++	++	+	-	-
re-vue	-	-	-	+	++	+++	+	+
révision	-	-	-	+	++	+++	+++	+
archivage	-	-	-	+	++	+++	++	++
N utilisateurs	peu+	5	5+	5	7+	10+	10+	5
proximité	oui	-	+	-	++	-	-	-
simultanéité	++	+	+	+	+++	+	+	++
multi-canaux	-	-	+	-	++	-	-	-
multi-media	+++	-	+++	-	+	+	-	++
intrusion	+++	++++	+++	++	+	-	-	++

C. Importance/incidence du "média mix"

- Chaque média possède ses particularités
- Chaque implémentation aussi !
- Pour chaque type de tâche il existe un ensemble de média permettant de l'accomplir
- Il n'existe pas d'outil "qui fait tout" !
- plusieurs média peuvent/doivent se combiner
  - les mondes virtuels et les "groupware" ont du potentiel "all-in-one" ou chacun peut choisir l'outil approprié pour une certaine tâche et selon ses goûts.
- ... on ne sait pas grand chose à l'heure actuelle sur l'utilisation d'un outillage sophistiquée. La CMO (comme les hypermédia) sont à leur premiers balbutiements !