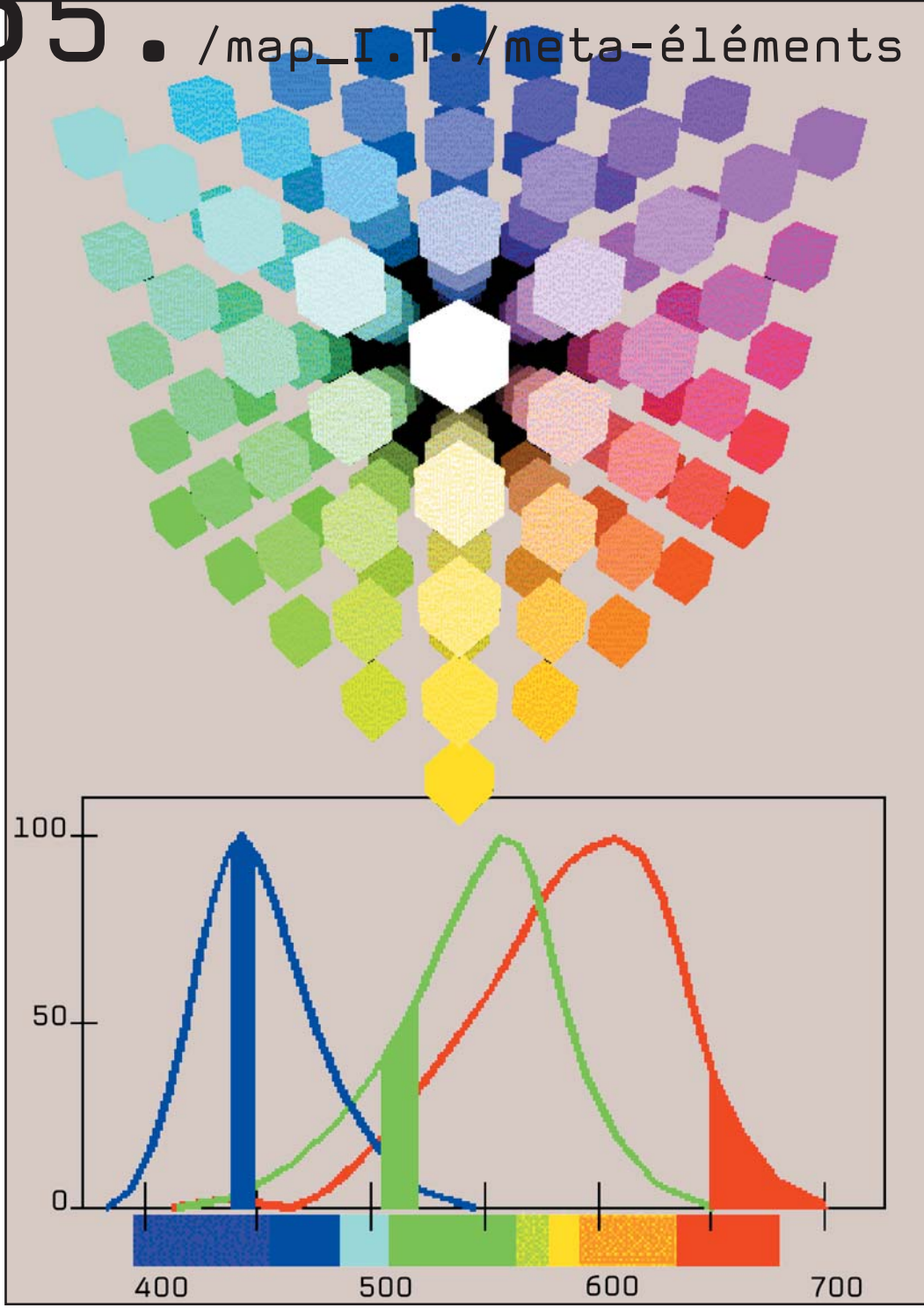


# B5 • /map\_I.T./meta-éléments



\_\_\_Dataclimate / Datasound

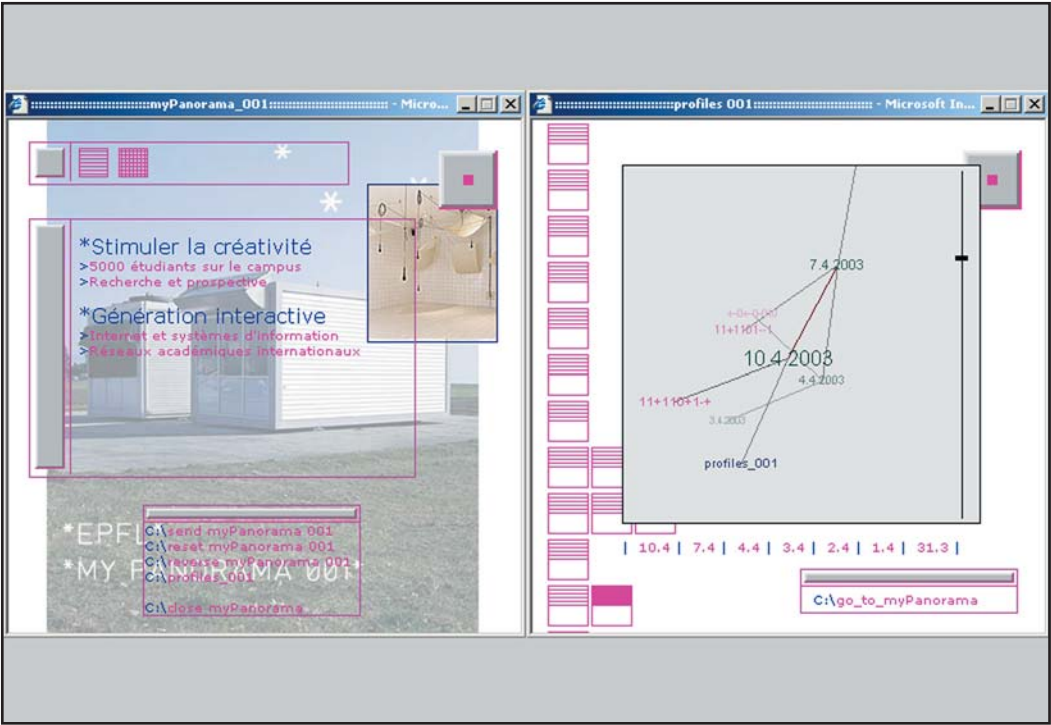
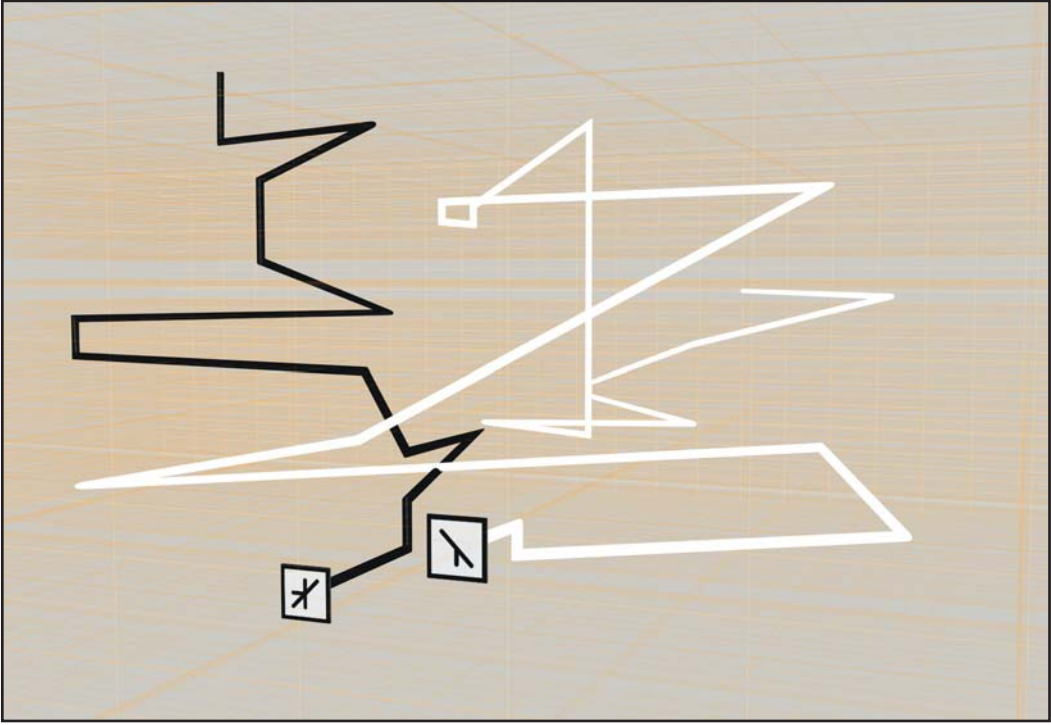
\_\_\_Le Dataclimate est une information lumineuse diffusée sur l'ensemble du campus de l'EPFL et sur l'ensemble des interfaces connectées à map\_IT. Cette information lumineuse, que l'on compare à un climat lumineux artificiel, transcrit les rythmes circadiens du système. Ce climat indique en permanence le taux d'activité de map\_I.T. (intensité lumineuse) ainsi que le type de personnes connectées (tranche du spectre lumineux). Basé simplement sur le cube de couleurs (x->Rouge, y->Vert, z->Bleu), le climat est susceptible d'osciller du noir au blanc, en passant par toutes les couleurs. Chaque groupe d'utilisateurs (par faculté ou par mode d'utilisation) se voyant attribuer une fraction du spectre spécifique, le climat lumineux résulte de l'addition des couleurs des utilisateurs connectés (RVB).

\_\_\_Un Datasound vient compléter le Dataclimate. Diffusé sur différents lieux, il permet de différencier et ajuster les modifications afin d'affiner l'émission. Le potentiel de diffusion d'information au travers de micro-variations de la lumière et du son permettent d'étendre encore le potentiel d'utilisation du Dataclimate et du Datasound.

L'output de ces deux éléments dans toutes les installations du campus réintroduisent de fortes variations visuelles au quotidien, ainsi qu'une notion de saison et journée "digitale", qui révélera probablement son propre rythme (international et hors fuseaux horaires).

\_\_\_Réf: voir document C, ANNEXES, p.42, proj. "i-weather.org" et p. 62, proj. "electroscape 001", deux travaux de fabric | ch autour des notions de climat artificiel ou de soundscape.

\_\_\_Voir également le document A, map\_I.T., section A.5. pour une documentation sur les Méta-éléments de map\_I.T.



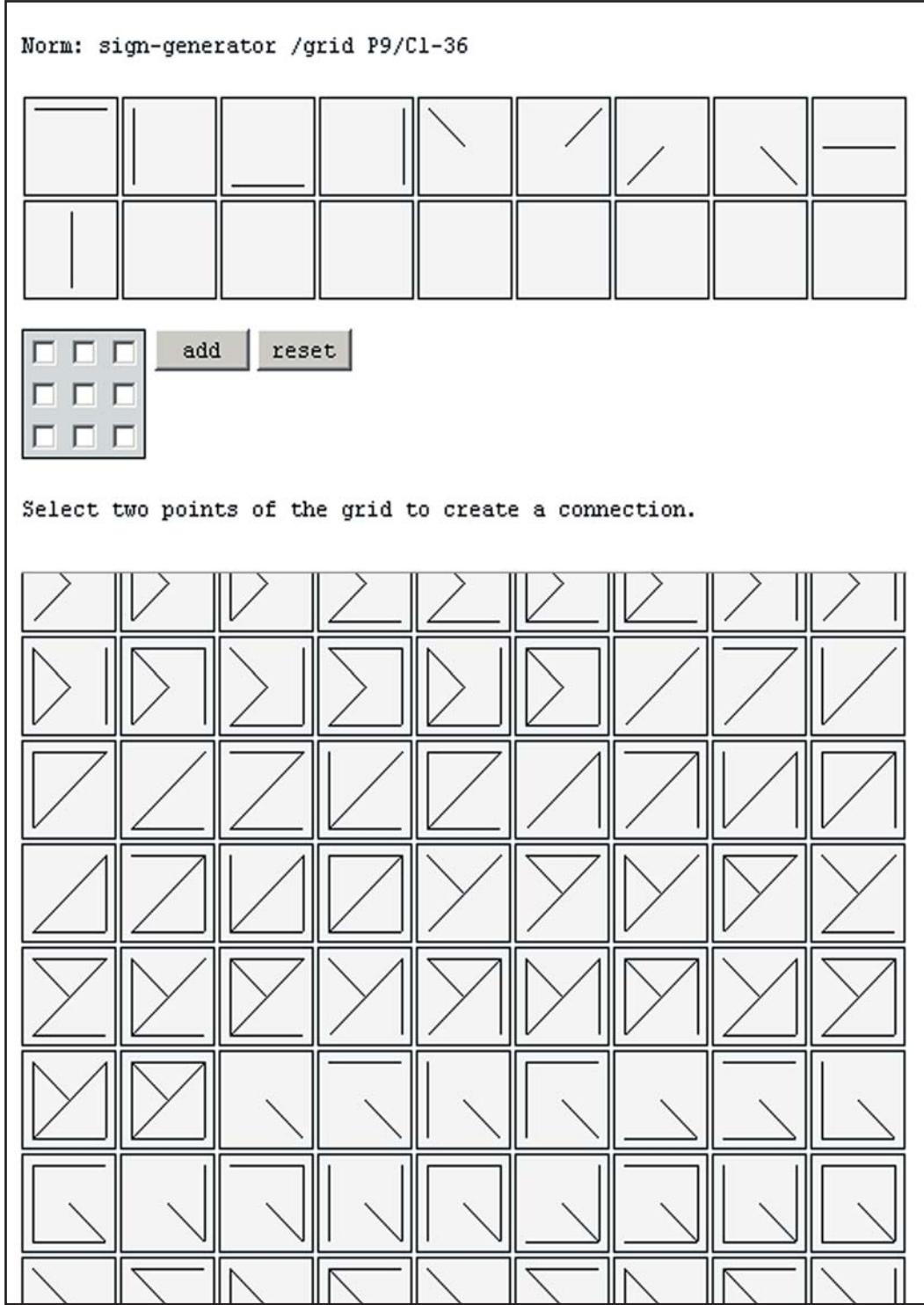
\_\_\_Traces, profils

\_\_\_Le principe des traces est fortement lié à l'idée de profils d'utilisateurs. Chaque utilisateur laisse des traces dans les différents systèmes qu'il traverse et les fichiers qu'il consulte. Il laisse des traces de données. En général, celles-ci servent au propriétaire du réseau pour connaître les habitudes des utilisateurs, pour établir des profils marketing, etc. Dans le cas de map\_I.T., les traces servent à constituer le profil réseau de chaque utilisateur, mais participent aussi à l'échange des savoirs et à l'identification des personnes par domaine ou zone d'intérêts . Ainsi, chaque utilisateur peut décider si ses données sont partagées et ouvertes ou non. Si elles sont ouvertes (open profile), alors ceci permet à d'autres utilisateurs de faire des recherches selon les profils (intérêts similaires) pour éventuellement ensuite rencontrer ces personnes (partage d'informations pour le travail et la recherche, aide, ...) ou découvrir une individualité derrière un document ou une trace.

\_\_\_Ces Profils ouverts sont construits à partir des Traces laissées dans le Datascape et/ou le W-lan. Les Traces, visibles dans le Datascape en représentation 3d, permettent également de connaître les utilisateurs ayant consulté les même documents que soi, pour éventuellement ensuite littéralement "suivre leurs traces" et donc leurs recherches.

\_\_\_Réf: voir document C, ANNEXES, p.71, proj. "panorama 001" et p. 62, proj. "electroscape 001", deux travaux de fabric | ch qui traitent du sujet des "Traces et profils".

\_\_\_Voir également le document A, map\_I.T., section A.5.4.



\_\_\_Avatars, agents

\_\_\_Contrairement aux cas où l'avatar possède un semblant de représentation humaine, nous proposons une approche beaucoup plus simple et minimale: une icône ou logotype . Celui-ci permet l'identification de l'utilisateur et son extension sur tout types de supports physiques (t-shirts, sacs, ...), provoquant ainsi une expansion des identificateurs digitaux dans l'espace physique. Créé par l'utilisateur à l'aide d'une application spécifique , cet avatar peut exister sous forme 2D et/ou 3D, dans l'espace électronique comme sur des stickers, un T-shirt, etc. L'utilisation de ces signes dans l'espace physique permet de renforcer l'impact visuel et l'identification de la communauté du savoir map\_I.T., y compris hors de ses murs. Du point de vue fonctionnel, chaque icône donne accès (par simple clic) à différents outils de communication et d'identification : agent personnel, e-mail, SMS, chat, friends, profil personnel, etc. Ici aussi, nous continuons à proposer un jeu avec la grille puisque les signes/icônes personnels pourraient être créés à partir d'un "sign generator" simple, basé sur une grille: X millions de possibilités .

\_\_\_L'agent personnel est une sorte de complément fonctionnel à l'avatar, mais qui reste actif en permanence, y compris lors des phases de déconnexion de son utilisateur. Il collecte des données, tient l'utilisateur informé des activités de map\_IT et l'alerte de certains événements. Chaque utilisateur peut disposer de plusieurs agents et régler à sa guise leur niveau d'« invasion » (mix réel/virtuel). Il est également possible de configurer des agents pour des groupes de travail si il le désire.

\_\_\_Réf: voir document C, ANNEXES, p.57, proj. "NORM - sign generator"; p. 50, proj. "NPP"; p. 71, proj. "panorama 001"; p. 77, "\_knowscape", quatre travaux de fabric | ch autour des notions de communautés et d'identités digitales.

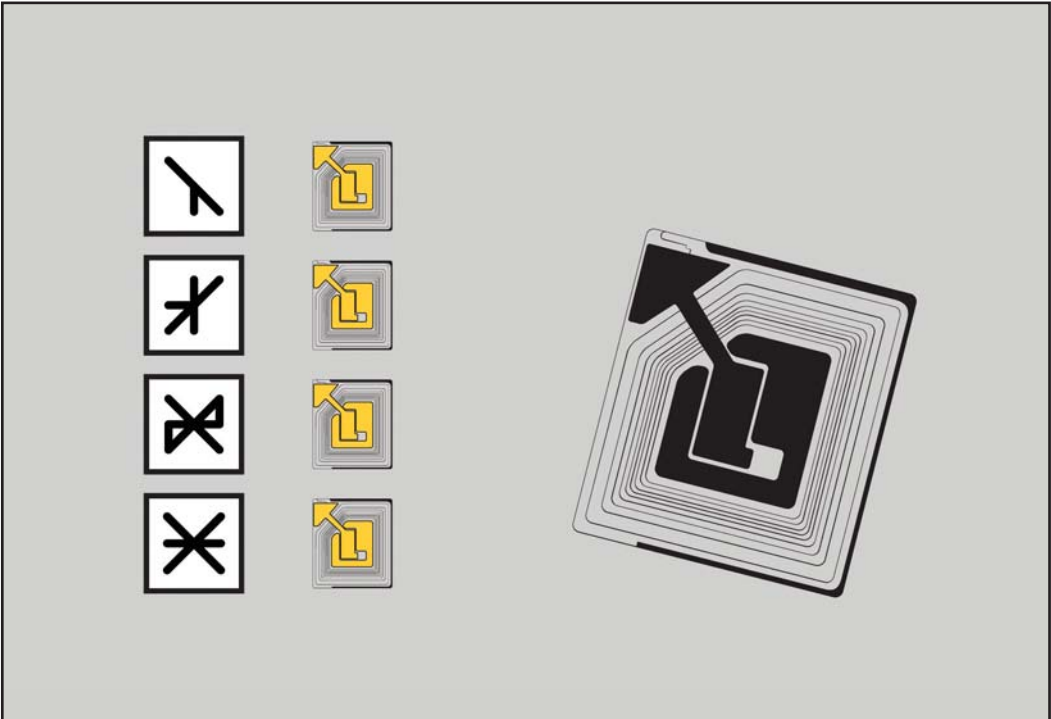
\_\_\_Voir également le document A, map\_I.T., section A.5.3.



\_\_\_Next

\_\_\_Le projet est prévu et pensé pour permettre l'hybridation entre espace de données, espace de savoir et environnement physique, sensible. Ceci à la fois pour rendre possible une architecture dite d'information, mais aussi pour permettre de nouveaux modes d'interaction avec les environnements de données. L'interface devenant l'espace du campus lui-même, le corps prenant quant à lui le rôle de la souris... Ceci aboutissant à la génération d'une spatialité radicalement transformée, multi-pliée.

Un principe tel que celui-ci, couplé à des systèmes mobiles de localisation, d'information et de communication "auto-configurables" ou "auto-organisés", permet d'ores et déjà d'imaginer une suite au projet map\_I.T. Suite pour laquelle il a été en partie prévu.



\_\_\_Réf: voir document C, ANNEXES, p.81, proj. "\_knowscape mobile" et p. 87, proj. "brilliantmont digital", deux travaux de fabric | ch autour des notions de spatialités étendues.

\_\_\_Voir également le document A, map\_I.T., section A.5.5.