



Accueil [Aller au texte principal](#) de la page [Espa](#)  
[r](#) de la Biblio

RSS Podcast

Recherche Powered by Google

EDITO

Applications IT

À quand une cartographie de l'entreprise ?

Créer un référentiel cartographié de services rendus à une population est le jeu du moment. Par contre, on attend toujours un service qui relie compétences, localisation et publications.

Quand la vidéo en streaming devient interactive

Le système développé par l'Hewlett Packard Laboratories ajoute un calque aux vidéos diffusées en streaming sur la Toile. Ce qui permet de déployer des applications de chat en parallèle du visionnage de la vidéo, sans modifier celle-ci.

- ▶ Actualité
- ▶ Dossiers
- ▶ Chroniques

Publié le 18 Mai 2009



Décryptage international

> [asiel.atelier.fr](http://asiel.atelier.fr)

> [atelier-us.com](http://atelier-us.com)



Traditionnellement, la vidéoconférence repose sur la communication interpersonnelle des utilisateurs. Alors que la vidéo en streaming implique une consommation passive de contenus non interactifs. Partant du principe que la communication et le visionnage de vidéos n'étaient pas incompatibles, une équipe de chercheurs d'Hewlett Packard

Laboratories a développé un système, le community streaming, qui concilie les deux : un calque interactif contrôlé par les utilisateurs s'ajoute au flux du contenu principal non modifiable. L'activité principale reste le visionnage de la vidéo, mais autour de celle-ci s'articulent des activités secondaires.

Combiner éléments interactifs et statiques

Il peut s'agir de commentaires d'utilisateurs en temps réel, d'avatars interactifs traduisant la présence en ligne ou l'humeur de l'internaute, ou encore d'une application de partage avec la communauté des réponses en temps réel à un jeu télévisé. L'une des difficultés techniques pour l'équipe consistait à développer un système qui traite les portions interactives et non interactives de manière à ce qu'elles soient coordonnées. Ce, malgré leurs différences de nature et donc de délai d'affichage.

Un seul flux partagé

La solution la plus simple aurait été d'avoir recours à plusieurs flux : l'un pour la vidéo principale, et les autres pour les éléments interactifs. Mais cette technologie, trop lourde, ne convient pas à tous les terminaux, et notamment pas aux mobiles. L'équipe s'est donc tournée vers une solution de flux unique partagé. Via cette solution, chaque action d'un utilisateur modifie le flux. Selon l'équipe, qui a résolu le problème technique de l'outil, la prochaine étape sera l'optimisation du design de l'interface utilisateur, qui n'entraîne pas dans le projet.

À lire aussi sur le site de L'Atelier :

- [Powedia met de la publicité ciblée dans les vidéos en ligne](#) (13/05/2009)
- [Contre la crise, la publicité mobile cible ses usagers](#) (30/04/2009)
- [La publicité sur mobile tirera son épingle de la crise économique](#) (20/02/2009)
- [Adronic : le magasin de logiciels mobiles gratuits mise sur la publicité](#) (13/02/2009)
- [Primer2 : le collaboratif optimise aussi le prototypage d'applications](#) (10/02/2009)
- [Imagina : tous les mobiles seront des scanners 3D](#) (06/02/2009)
- [Le téléphone efface ses traces](#) (05/02/2009)
- [TagPay ouvre le compte mobile prépayé aux non bancarisés](#) (12/02/2009)
- [Friendster devient une plate-forme de transfert d'argent](#) (11/02/2009)

À consulter également dans notre espace "Chroniques" :



Les émissions  
 Les animateurs  
 Les liens de l'émission

THÉMA NEW!

Le 23/11/2010 à 9h00  
 Le Personal Branding au service de la marque

Le 07/12/2010 à 9h00  
 La marque dans l'espace : communiquer avec la géolocalisation

▶ CONFÉRENCES

Le 04/11/2010 à 18h30



Réseaux sociaux Collaboratif, Cloud... en route vers l'Intranet 2.0!

▶ ATELIERS

Le 08/11/2010 à 19h30

Paris ACM SIGGRAPH



Les nouvelles approches de l'éclairage et du rendu 3D interactif

Le 16/11/2010 à 09h00

Octo Technology



Souriez, vous êtes filmés... Attention, nous pouvons suivre vos moindres faits et gestes à la trace !

▶ WEB EVENTS

TOP 5

- > iMatch fait fi du vocabulaire pour rapprocher des problèmes similaires
- > L'entreprise se tourne franchement vers le cloud computing et le mobile
- > Les investisseurs s'intéressent aux solutions participatives
- > "Les pôles ont intérêt à se lancer dans des collaborations plus radicales"
- > Le réalisme des vêtements virtuels favorise la crédibilité de l'avatar





- [A la poursuite du futur des jeunes téléphones mobiles !](#) (26/06/2008)

**L'Atelier BNP Paribas**

© 2010, L'Atelier BNP PARIBAS



Commentaires postés : 1. Page 1 de 1.

 **marelle**  Le 19 mai 2009 à 16:00  
Merci je ne connaissais pas !

Nom (obligatoire)

E-mail (obligatoire) (non visible)

Site web  http://

Votre commentaire



Entrez les lettres affichées sur l'image

**Validez**