

360298945



**culture geek  
numérique  
jeux vidéo  
etc.**

**bibliographie  
sélective**

**FÉVRIER 2019**

**X#**  
**l'expérience des possibles**

**PO**

DÉPARTEMENT DE  
**L'EURE**  
en Normandie



**bibliothèques communautaires**  
COMMUNAUTÉ DE COMMUNES DU VEXIN NORMAND

DÉPARTEMENT DE  
**L'EURE**  
en Normandie

avec LE  
DÉPARTEMENT,  
**LA CULTURE**  
**PARTOUT**  
TOUT LE TEMPS.

Livres, films, musique, magazines sur  
 **eure.mediatheques.fr**  
Accès gratuit

Inscrivez-vous dans votre bibliothèque et obtenez  
un accès à la médiathèque numérique de l'Eure.  
Liste des médiathèques concernées  
sur [www.eure.mediatheques.fr](http://www.eure.mediatheques.fr)

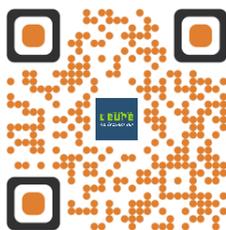


**Demandez la création  
de votre compte dans  
votre bibliothèque, et  
accédez de n'importe où  
à des ressources  
numériques :**

- Films, séries et documentaires.
- Formations en ligne
- Journaux, livres et magazines
- Musiques etc.

**De quoi satisfaire les  
envies les plus diverses !**

**LA MÉDIATHÈQUE**  
NUMÉRIQUE  
DE L'EURE



DÉPARTEMENT DE  
**L'EURE**  
en Normandie



# > Bienvenue dans un univers de 1 et de 0

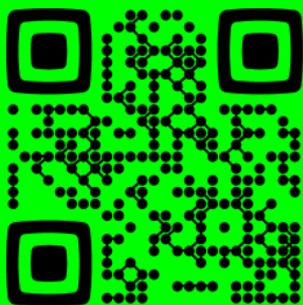
Que nous soyons « digital natives » ou pas nés de la dernière pluie, le numérique aujourd'hui est une partie presque incontournable de notre actualité.

**Qu'il s'agisse simplement d'aller sur internet, ou d'avoir des usages plus poussés, nous en sommes usagers, consommateurs, contributeurs ou pourquoi pas créateurs.**

Du 1er au 10 février, 30 bibliothèques euroises participent à cette première dans l'Eure. Elles déclineront pas moins de 90 propositions d'animations différentes et inédites, recouvrant diverses réalités du numérique aujourd'hui : depuis le numérique utile au quotidien (faire ses démarches administratives sur internet par exemple), au numérique ludique (tournoi de jeux vidéo entre usagers de bibliothèques du Département) jusqu'aux ateliers autour de la réalité virtuelle ou la robotique.

Cette bibliographie, loin d'être exhaustive, vous propose de découvrir une sélection de titres de l'offre documentaire du réseau de lecture publique du Vexin normand sur les thèmes de la culture « Geek », du numérique, des jeux vidéos et bien d'autres choses.

Si vous êtes usagers de ce réseau, vous pourrez retrouver cette sélection sur notre catalogue en ligne et pourquoi pas réserver les titres qui vous intéressent en flashant ce code où en cliquant dessus depuis un ordinateur.



**bonnes découvertes !**

# albums interactifs

Cette petite collection vous propose de découvrir les albums qui la composent, autrement. Depuis l'application gratuite « Histoires animées » sur une tablette ou un smartphone, visez les pages du livre et regardez le prendre vie et interagissez avec ces éléments en touchant l'écran...



## 10 petits monstres

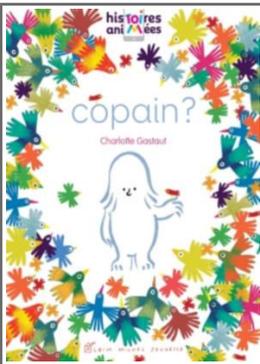
**Marion Billet**

*Albin Michel jeunesse, 2017*

Site : Gisors

Cote : A BIL Section Jeunesse

Ex : 95084782



## Copain ?

**Charlotte Gastaut**

*Albin Michel jeunesse, 2016*

Site : Gisors

Cote : A GAS Section Jeunesse

Ex : 95084767

Site : Etrépagny

Cote : A GAS Section Jeunesse

Ex : 04003000142349



## Peur du noir moi ?

**Magali Le Huche**

*Albin Michel jeunesse, 2016*

Site : Gisors

Cote : A LEH Section Jeunesse

Ex : 95087180



## Il est l'heure d'aller au lit maintenant !

**Édouard Manceau**

*Albin Michel jeunesse, 2016*

Site : Gisors

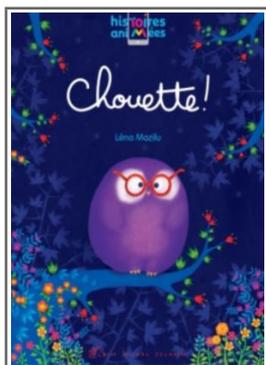
Cote : A MAN Section Jeunesse

Ex : 95087179

Site : Dépôt temporaire MDE

Cote : A MAN I Section Jeunesse

Ex : 00149006544881



## Chouette !

**Léna Mazilu**

*Albin Michel jeunesse, 2016*

Site : Gisors

Cote : A MAZ Section Jeunesse

Ex : 95087098

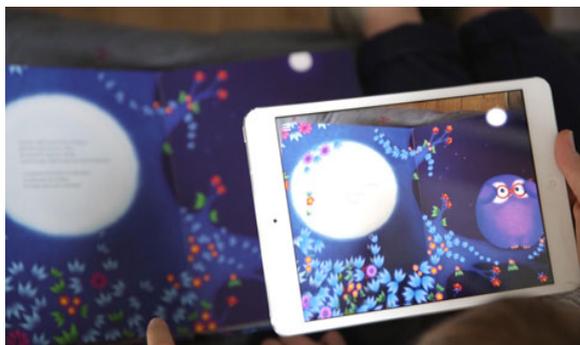
Site : Etrépagny

Cote : A MAZ Section Jeunesse

Ex : 04003000142166

## Essayez tout de suite

Installez et lancez l'appli « Histoires animées » depuis le store de votre smartphone ou tablette (android ou iOS), choisissez une histoire et visez la couverture de la jaquette présentée sur ces deux pages depuis l'application (*les images étant plus petites que la normale, c'est parfois un peu capricieux*).



# BANDES DESSINÉES



## **Naguère les étoiles**

**Hervé Bourhis**

*Delcourt, 2013*

Site : Gisors

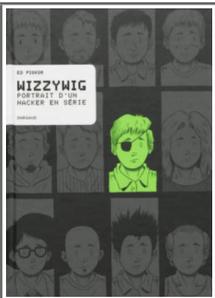
Cote : BD BOU Section Adultes

Ex : 95077203

L'idée de cette parodie est plutôt magistrale : transposer la trilogie originale de la guerre des étoiles dans un monde moyenâgeux et plutôt déjanté.

Oubliez les droïds et le « Faucon Millenium » qui ont été troqués pour des druides et un faucon centenaire. Retrouvez aussi certaines des « vraies » répliques des films, et découvrez nos protagonistes dans des situations parfois franchement drôles.

Une bande dessinée qui fera beaucoup rire... et encore plus si l'on connaît déjà un peu la « Guerre des étoiles », car, sans cela, on passera à côté de certaines choses.



## **Wizywig**

**Ed Piskor**

*Dargaud, 2013*

Site : Etrépany

Cote : BD PIS W Section Adultes

Ex : 04003000116012

Inspirée d'une histoire vraie, Wizywig nous raconte les exploits informatiques de Kevin "Boingthump" Phenicle, gamin surdoué devenu le hacker le plus recherché des États-Unis. Depuis son enfance jusqu'à la chasse à l'homme qui l'a conduit à changer d'identité à de multiples reprises, Kevin Phenicle est responsable de nombreux piratages comme la création du premier virus informatique. Un thriller palpitant qui rappelle le pouvoir que peut avoir un gamin avec un clavier.



## The private eye

Brian K. Vaughan

Urban comics, 2017

Site : Dépôt temporaire MDE

Cote : BD VAU P Section Adultes

Ex : 00149006698745



## La guerre du retour contre attaque & Le retour de la guerre du retour contre attaque

Thierry Vivien

Jungle, 2012 & 2013

Site : Gisors

Cote : BD VIV Section Adultes

Ex : 95081049 (tome 1)

Ex : 95074174 (tome 2)



Définitivement geek, ces deux bandes dessinées offrent aux lecteurs fans de Star Wars, un recueil de planches ou doubles planches humoristiques piochant allégrement dans l'univers du fameux space opera parsemé de culture Geek et de blagues, il faut l'avouer, parfois un peu potaches...

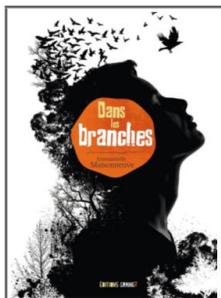
Références exigées, mais fous rires garantis !



## LE NUMÉRIQUE AU SERVICE DE LA BANDE DESSINÉE !

David Revoxy est le créateur de la bande dessinée Pepper & Carrot. Seulement, il crée ses bandes dessinées avec des outils informatiques 100 % open source, mais en plus, grâce à la possibilité d'être en contact direct avec la planète, il crée les nouveaux épisodes grâce au financement participatif, et les publie sous licences libres ce qui permet à tout le monde d'en profiter librement (par exemple dans notre bibliobox), et pourquoi pas vous, en flashant ce QR code ?

# ROMANS



## Dans les branches

**Emmanuelle Maisonneuve**

*Editions Graine2, 2015*

Site : Gisors

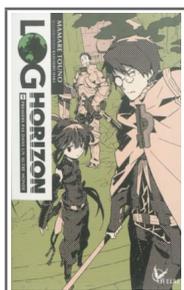
Cote : RS MAI Section Ados/Adultes

Ex : 95081444

Site : Dépôt temporaire MDE

Cote : J MAI D Section Jeunesse

Ex : 00149006495860



## Log horizon

**Mamare Touno**

*Ofelbe, 2015*

Site : Gisors

Cote : RS TOU Section Ados/Adultes

Ex : 3 tomes disponibles

Shiroe est un joueur chevronné du jeu de rôle en ligne « Elder Tale ». Cependant, depuis le « jour de la Catastrophe », les choses sont devenues bien différentes : lui et trente mille autres joueurs se sont retrouvés comme transférés dans ce jeu, prisonniers dans ce monde figurant notre lointain futur où la nature et les monstres auraient repris leurs droits.

Un roman que j'ai plutôt apprécié et qui nous plonge bien dans l'univers des jeux de rôle en ligne multijoueurs, à tel point que quelqu'un qui n'y connaît rien pourrait peut-être finir par s'y retrouver un peu mieux.

Une lecture agréable et un sujet qui pourra sûrement trouver son public.

## mmorpg ??!#?

Ce terme, qui pourra sembler barbare à certains, désigne les jeux de rôle massivement multi joueurs en ligne, où des joueurs du monde entier se retrouvent dans un même jeu pour coopérer ou s'affronter.

Si des premières expériences de jeux en ligne existent dans les années 70-80, c'est à partir des années 90 qu'ils se développent, avec dès 1991 le jeu Neverwinter nights qui est véhiculé par le réseau AOL.

Aujourd'hui, avec la démocratisation d'internet, les MMORPG sont devenus une composante non négligeable de l'industrie du jeu vidéo, avec des titres emblématiques comme World of Warcraft ou Dofus par exemple.



## **Gamer**

**Pierre-Yves Villeneuve**

*Kennes, 2016*

Site : Gisors

Cote : RS VIL Section Ados/Adultes

Ex : 4 tomes disponibles



## **Totem**

**Thomas Villatte**

*éd. Fleurus, 2015*

Site : Gisors

Cote : RS VIL Section Ados/Adultes

Ex : 3 tomes disponibles

Vlad Shankly est un jeune lycéen vivant seul avec sa mère.

Le jour de ses 15 ans, son père, qu'il n'a pas vu depuis 7 ans, lui offre un smartphone qui semble être un prototype qui a la capacité de s'adresser directement aux pensées de Vlad par l'intermédiaire d'un assistant personnel nommé Cyrano.

Dès le lendemain éclate une affaire d'espionnage industriel où pourrait bien être impliqué Viktor Shankly, le père de Vlad, co-créateur de la société Century, victime de l'espionnage...

Un roman dans lequel l'on rentre très facilement, où Vlad et ses deux amis Enig et Foued se retrouvent malgré eux dans une histoire qui les dépasse. L'intrigue est par ailleurs ponctuée de clins d'œil à Cyrano de Bergerac, dont l'assistant personnel du Smartphone emprunte le prénom.



## **Player one**

**Ernest Cline**

*M. Lafon, 2013*

Site : Gisors

Cote : RS CLI Section Adultes

Ex : 95073720

Le monde en 2044 ne ressemble plus trop à ce que nous connaissons : les scénarios catastrophes se sont réalisés et les crises aussi bien économiques

qu'énergétiques ont fait du monde un lieu où il ne fait pas si bon vivre et la plupart des gens passent beaucoup plus de temps dans un monde virtuel du nom d'OASIS.

Mais James Halliday, créateur de cet univers, est mort et sa fortune immense ira à celui qui saura trouver « les œufs de Pâques », sortes de fonctionnalités amusantes cachées dans un programme informatique, qu'il a laissés dans l'OASIS. Depuis ce jour, nombreux sont ceux, sous le nom de « chassoœufs », qui sont partis en quête de « l'œuf de Halliday », mais en 5 ans, toujours personne n'a trouvé le premier œuf...

Autant il faudra être légèrement geek pour lire ce livre, autant c'est l'un des livres les plus prenant que j'ai lu depuis pas mal de temps. Le suspense est toujours présent, et l'intrigue est vraiment haletante, avec en prime des « supers méchants » comme on les aime !

Si le dénouement n'est pas des plus surprenant, on y arrive cependant avec une « grandiose quête », digne du « Sacré Graal » des Monty Python !

Un coup de cœur qui a également été porté sur grand écran par Steven Spielberg sous le titre « Ready Player One ».

## RÉALITÉS VIRTUELLES (VR)

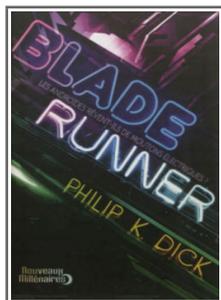
Si la réalité virtuelle est aujourd'hui en plein « boum » pour une utilisation personnelle, elle ne date pourtant pas d'hier !

Dès les années 60, l'armée américaine se dote d'un simulateur de vol en réalité virtuelle (sûrement loin du réalisme des simulateurs d'aujourd'hui cependant). Et avec les avancées de l'informatique, la technologie n'a cessé d'évoluer, tentant de développer les moyens d'immersions et d'interactions avec cette réalité impalpable.

Entre progrès technologiques et imaginations artistiques, les œuvres de fictions sont nombreuses à aborder ce thème, comme le film « **Tron** » sorti en 1982 où des programmeurs se trouvent propulsés dans un jeu vidéo ou plus récemment dans « **Player one** » où l'interface homme machine est tellement avancée que l'on finirait presque par vivre dans cette réalité alternative.



Pendant longtemps, la technique était coûteuse et/ou encombrante, réservant la VR à l'industrie ou aux salles d'arcade, mais désormais, elle arrive dans nos maisons. Et d'une certaine manière, les lunettes qui permettaient de regarder des photos stéréoscopiques dans les années 80, sont un peu les prémices de la réalité virtuelle que nous connaissons aujourd'hui.



## **Blade runner**

**Philip Kindred Dick**

*Nouveaux Millénaires & J'ai lu, 2002, 2012 &*

Site : Gisors

Cote : RS DIC Section Adultes

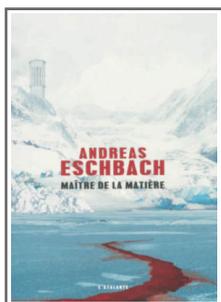
Ex : 95068043

Ex : 95037092

Site : Etrépagny

Cote : RZ DIC Section Adultes

Ex : 04003000169128



## **Maître de la matière**

**Andreas Eschbach**

*Atalante, 2013*

Site : Gisors

Cote : RS ESC Section Adultes

Ex : 95074789

Hiroshi Kato est un jeune japonais modeste de 10 ans qui habite en face de l'ambassade de France à Tokyo. Un jour, de son balcon, il aperçoit Charlotte, la fille de l'ambassadeur, 10 ans elle aussi, jetant une de ses

poupées qu'elle a cassée. Hiroshi, bricoleur et passionné de robot, la récupère, la répare et la rapporte à l'ambassade.

De leur rencontre et de l'écart social qui sépare leurs familles, Hiroshi imagine un plan qu'il tentera de concrétiser durant toute sa vie : « Il a découvert le moyen de rendre tout le monde riche ».

Ce roman est remarquable, un peu atypique, à la frontière de la science-fiction, abordant les thèmes de la robotique et des nanotechnologies. Son style réussit à installer une ambiance et un mystère qui nous mènera crescendo tout au long du récit, jusqu'à un dénouement au final très humain et touchant.

## **hacker ou cracker**

Au sens originel du terme apparu vers les années 1950 notamment au MIT, un hacker, est plutôt une sorte de bidouilleur dont l'envie est de modifier les choses (qu'il s'agisse de trains électriques, d'ordinateurs ou de logiciels) pour en améliorer le fonctionnement et pour qui l'accès libre à l'information est un principe éthique.

Les médias font souvent l'erreur de considérer les pirates informatiques qui ont de mauvaises intentions comme des hackers quand ils parlent en fait de crackers (parfois appelés black hat hackers).



## 15 jours sans réseau

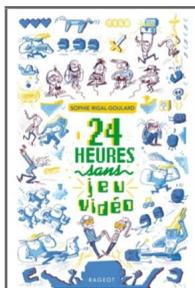
**Sophie Rigal-Goulard**

*Rageot, 2017*

Site : Etrépagny

Cote : E RIG Section Jeunesse

Ex : 04003000188201



## 24 heures sans jeu vidéo

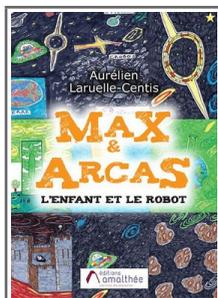
**Sophie Rigal-Goulard**

*Rageot, 2017*

Site : Etrépagny

Cote : E RIG Section Jeunesse

Ex : 04003000174573



## Max & Arcas

**Aurélien Laruelle-Centis**

*Almathée, 2018*

Site : Gisors

Cote : R LAR Section Jeunesse

Ex : 95089650



## Des nouvelles de logicielle

**Christian Grenier**

*Rageot, 2006 & 2016*

Site : Gisors

Cote : RP GRE Section Jeunesse

Ex : 95050025

Site : Etrépagny

Cote : E GRE Section Jeunesse

Ex : 04003000189241

# livre jeu



## Prisonnier de l'Overworld

Irving Le Hen

404 éditions, 2017

Site : Gisors

Cote : LJ LEH Section Jeunesse

Ex : 95086709

# documentaires jeunesse



## Mon atelier internet

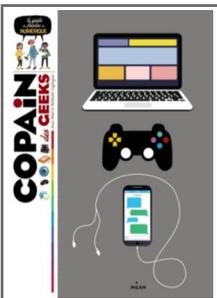
Heather Lyons

éd. Fleurus, 2017

Site : Etrépnay

Cote : 004Section Jeunesse

Ex : 04003000178269



## Copain des geeks

Nathalie Lafargue

Milan, 2017

Site : Gisors

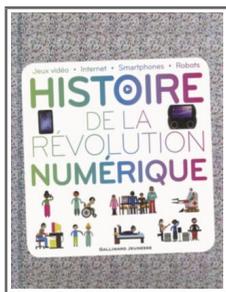
Cote : 306.1 LAF Section Jeunesse

Ex : 95085883

Site : Etrépnay

Cote : J 004 LAF Section Jeunesse

Ex : 04003000154419



## Histoire de la révolution numérique

**Clive Gifford**

*Gallimard, 2012*

Site : Gisors

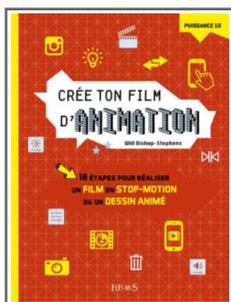
Cote : 621.39 GIF Section Jeunesse

Ex : 95066561

Site : Dépôt temporaire MDE

Cote : 621.39 GIF Section Jeunesse

Ex : 00149005895045



## Crée ton film d'animation

**Will Bishop-Stephens**

*éd. Fleurus, 2017*

Site : Etrépagny

Cote : J 741.58 BIS Section Jeunesse

Ex : 04003000178251

Grâce à 10 étapes détaillées, les enfants apprendront comment réaliser leur premier film d'animation en stop-motion (faire bouger des objets inanimés à partir d'images). Plusieurs techniques sont explorées : le

flipbook, l'animation de pâte à modeler, la fabrication des décors, les effets spéciaux, le montage, etc. Indispensable pour tous les jeunes réalisateurs/réalisatrices en herbe, ou pour ceux/celles qui voudraient s'améliorer dans la création de dessins animés.



## La révolte des robots

**Alexandra Bernard**

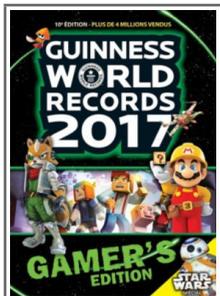
*Nathan, 2017*

Site : Etrépagny

Cote : J 794.8 BER Section Jeunesse

Ex : 04003000190017

# documentaires Ados & Adultes



## Guinness world records 2017

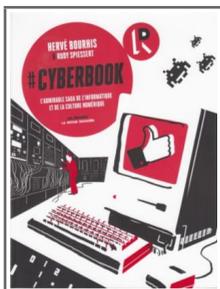
### Gamer's edition

*Hachette livre, 2016*

Site : Gisors

Cote : 794.8 GUI Section Ados/Adultes

Ex : 95090174



## # Cyberbook

### Hervé Bourhis

*La Revue dessinée, 2015*

Site : Gisors

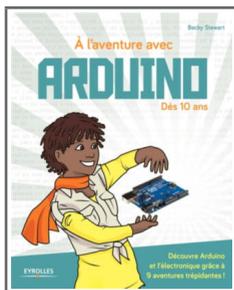
Cote : 004 BOU Section Adultes

Ex : 95081511

Cet ouvrage, se propose de retracer de manière graphique, simple et ludique l'histoire de l'informatique et de son évolution dans notre société.

Du tout début, avec l'invention des concepts mathématiques qui seront cruciaux plusieurs siècles après leurs inventions, jusqu'aux dernières « tendances » de notre société technologique ! On retrouve dans ce livre une multitude de faits marquants et d'anecdotes parfois insolites qui ont tracé le chemin qu'a emprunté l'informatique pour occuper la place qu'il a aujourd'hui dans nos vies. On n'a bien sûr pas là un ouvrage approfondi, mais il donne quelques points de repères pour ceux qui ne s'y connaissent pas, et éveillera certainement quelques souvenirs émus ou amusés à certains geeks ayant la quarantaine et au-delà...

Une expérience que j'ai donc trouvée plutôt sympathique.



## A l'aventure avec Arduino

**Becky Stewart**

*Eyrolles, 2015*

Site : Gisors

Cote : 004 STE Section Adultes

Ex : 95082827

Site : Etrépagny

Cote : 004 STE Section Adultes

Ex : 04003000186635



## Raspberry Pi 3 ou Pi Zero

**François Mocq**

*ENI, 2017*

Site : Gisors

Cote : 004.16 MOC Section Adultes

Ex : 95091188



## L'iPhone pour les Nuls

**Edward C. Baig**

*First interactive, 2018*

Site : Etrépagny

Cote : 004.167 BAI Section Adultes

Ex : 04003000193961



## **YouTubeur**

**Jean-Baptiste Viet**

*Eyrolles, 2016*

Site : Etrépagny

Cote : 004.6 VIE Section Adultes

Ex : 04003000186650



## **Blog it yourself**

**Do it Yvette**

*Eyrolles, 2015*

Site : Gisors

Cote : 004.678 BLO Section Adultes

Ex : 95081843



## **Créer son blog en moins d'une heure**

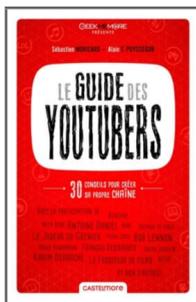
**Bernard Eben**

*Eyrolles, 2015*

Site : Gisors

Cote : 004.678 EBE Section Adultes

Ex : 95081844



## **Le guide des youtubers**

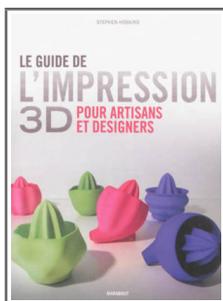
**Sébastien Moricard**

*Castelmor, 2016*

Site : Gisors

Cote : 004.678 MOR Section Adultes

Ex : 95090188



## **Le guide de l'impression 3D pour artisans et designers**

**Stephen Hoskins**

*Marabout, 2014*

Site : Gisors

Cote : 004.7 HOS Section Adultes

Ex : 95081257

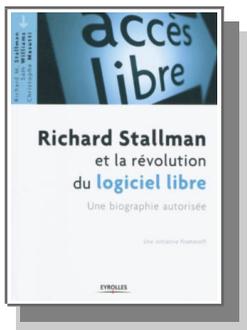
## **impression 3d, ou l'art d'en remettre un couche**

Il n'y a pas si longtemps, l'achat d'une imprimante était réservé aux grandes entreprises, coûtant au moins plusieurs milliers d'euros. Aujourd'hui, on trouve le premier modèle en kit à assembler dès 100-150€, beaucoup de designs d'imprimante étant élaboré par des personnes qui en livrent les plans sous licences libres, permettant à d'autres de les faire évoluer, de les adapter à d'autres besoins, un peu à la façon des « hardware hackers ».

Mais comment cela fonctionne-t-il ?

En fait, un ordinateur va prendre un objet modélisé en trois dimensions, et va, d'une certaine manière, le découper en centaines, voire milliers de « tranches », un peu comme une coupe pour microscope. L'imprimante 3D, de son côté, va imprimer successivement toutes ces couches les unes par dessus les autres, non pas avec de l'encre, mais avec de la matière plastique fondue qui créera alors une épaisseur, puis un volume !

Quelques part, on pourrait découper des formes en carton et les empiler pour créer des objets 3D, mais cela serait sûrement long et pas très précis !



## Richard Stallman et la révolution du logiciel libre

**Richard M. Stallman**

*Eyrolles, 2010*

Site : Gisors

Cote : 005.092 STA Section Adultes

Ex : 95062374

Richard Stallman est l'un des "pères fondateurs" du concept de logiciel libre.

Le contenu de cette biographie, sans être exhaustif, trace, par quelques exemples, une ébauche que je trouve assez réaliste, et quelque part assez touchante, du personnage. Par ailleurs, sujet indissociable du personnage, on y découvre également la problématique qui fait vivre la notion de logiciels libres d'une façon assez pertinente, même si beaucoup reprochent à Richard Stallman un certain "extrémisme" vis à vis des logiciels propriétaires qui s'enrichissent sur l'emprisonnement de leurs utilisateurs.

Saluons également les éditions Eyrolles qui publient cet ouvrage, d'avoir joué le jeu de la licence libre demandé par Richard Stallman qui permet de télécharger et partager librement ce livre... et de l'acheter s'il nous plaît !

Même si le sujet est assez particulier et un peu technique, il demeure cependant assez accessible et offre une découverte plutôt intéressante.

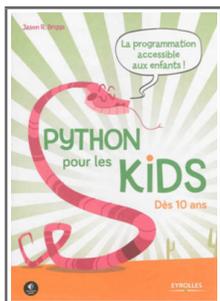
## les logiciels libres

« **Logiciel libre** » [free software] désigne des logiciels qui respectent la liberté des utilisateurs. En gros, cela veut dire que les utilisateurs ont la liberté **d'exécuter, copier, distribuer, étudier, modifier et améliorer ces logiciels**. Ainsi, « logiciel libre » fait référence à la liberté, pas au prix (pour comprendre ce concept, vous devez penser à « liberté d'expression », pas à « entrée libre »). Pour bien montrer qu'il ne s'agit pas de gratuité, l'expression « libre software » est parfois utilisée en anglais, qui emprunte au français ou à l'espagnol.

Proposées à partir de 1983 par Richard Stallman, ces libertés sont d'une importance vitale. Elles sont essentielles, pas uniquement pour les enjeux individuels des utilisateurs, mais parce qu'elles favorisent le partage et la coopération qui fondent la solidarité sociale. Elles prennent encore plus d'importance alors que notre culture et nos activités quotidiennes se numérisent. Dans un monde de sons, d'images et de mots numériques, le logiciel libre devient de plus en plus nécessaire pour la liberté en général, à l'heure où certaines multinationales utilisent les environnements fermés pour s'assurer une certaine pérennité et une captation de leurs clients.

Si l'« **open source** » se traduit de fait par la création de logiciel libre, il s'attache en fait plus à des questions pratiques qu'à une réelle philosophie de partage.

**Aujourd'hui, on estime que 90 % d'internet fonctionne grâce à des logiciels libres.**



## **Python pour les kids**

**Jason R. Briggs**

*Eyrolles, 2015*

Site : Gisors

Cote : 005.133 BRI Section Adultes

Ex : 95084018



## **Scratch**

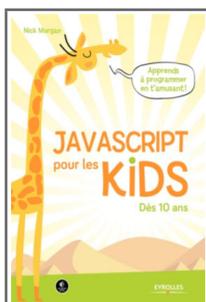
**Sarah Lacaze**

*ENI, 2016*

Site : Gisors

Cote : 005.133 LAC Section Adultes

Ex : 95090453



## **Javascript pour les kids**

**Nick Morgan**

*Eyrolles, 2016*

Site : Gisors

Cote : 005.133 MOR Section Adultes

Ex : 95083998

## **LE CODE A CHANGÉ**

Les transistors qui composent les processeurs informatiques, ne comprennent que deux états, le 0 et le 1, c'est le système binaire, mais avec la complexité de plus en plus grande de l'informatique, il est vite devenu nécessaire d'inventer des langages de programmations où l'écriture de codes lisibles par les humains pouvait ensuite être traduite en langage binaire pour que l'ordinateur exécute certaines fonctions.

De multiples langages existent aujourd'hui, avec leurs avantages et leurs inconvénients. Certains sont par exemple très simples et accessibles, comme Scratch qui permet de découvrir, dès le plus jeune âge, la programmation et la notion d'algorithme de manière graphique.



## La 3D libre avec Blender

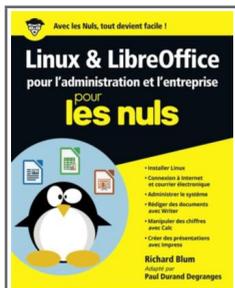
**Olivier Saraja**

*Eyrolles, 2016*

Site : Gisors

Cote : 005.36 SAR Section Adultes

Ex : 95091251



## Linux & LibreOffice pour l'administration et l'entreprise

**Richard Blum**

*First interactive, 2017*

Site : Gisors

Cote : 005.432 BLU Section Adultes

Ex : 95084017



## Techno-détox

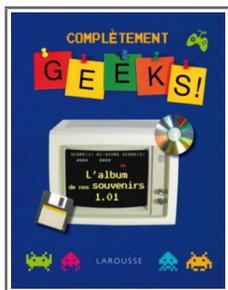
**Frédérique Chateau**

*Télémaque, 2015*

Site : Gisors

Cote : 303.48 CHA Section Adultes

Ex : 95081055



## Complètement Geeks

**Frédéric Bezies**

*Larousse, 2014*

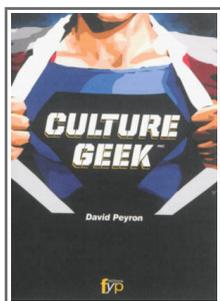
Site : Gisors

Cote : 306.1 BEZ Section Adultes

Ex : 95078998

Si on pourra parfois trouver certains choix arbitraires, et d'autres plus portés sur le rétro que réellement sur l'univers relevant de la « culture geek », ce petit répertoire de références « Geeks » n'en demeure pas moins une petite mine d'informations qui ne manquera pas de tirer quelques souvenirs/soupirs enthousiastes aux vieux geeks que nous sommes (si nous en sommes) en redécouvrant quelques-unes des briques qui ont fondé notre enfance et au-delà...

Classé par type de référence, « objets du quotidien », « films ou séries », « jouets », « ordinateurs », « consoles », l'ouvrage nous livre à chaque fois une petite histoire et/ou une petite anecdote pour chaque « objet » présenté, de quoi ravir les doux dingues que nous sommes, isn't it ?



## Culture geek

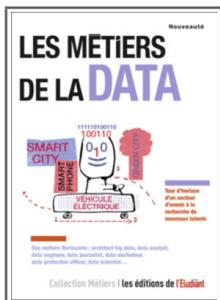
**David Peyron**

*FYP, 2013*

Site : Gisors

Cote : 306.1 PEY Section Adultes

Ex : 95074916



## Les métiers de la data

**Camille Regache**

*L'Etudiant, 2018*

Site : Gisors

Cote : 331.7 REG Section Adultes

Ex : 95089259



## Prenez le temps d'e-penser

**Bruce Benamran**

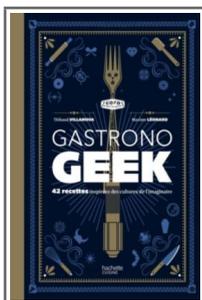
*Marabout, 2017*

Site : Etrépany

Cote : 502 BEN Section Adultes

Ex : 04003000182659

Bruce Benamran, créateur de la chaîne Youtube « e-penser » (plus d'un million d'abonnés !) propose avec ce livre un autre format pour rendre la science plus accessible à tous. Il répond ici avec humour à près de cent questions sur la lumière, la vie, le système solaire et bien d'autres thèmes. Ce livre ne demande pas une formation scientifique pour le comprendre mais est destiné à tous ceux qui sont curieux du monde qui les entoure.



## Gastronogek

**Thibaud Villanova**

*Hachette cuisine, 2014*

Site : Gisors

Cote : 641.5 VIL Section Adultes

Ex : 95078459

Voici un livre de vraies recettes (et non de recettes type « fast food »), cherchant à s'inspirer de certains éléments mythiques de l'univers « Geek », de Star Wars à Doctor

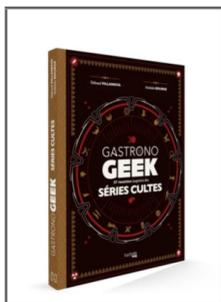
Who, ou du mythe de Cthulhu au Seigneur des anneaux.

On pourra peut-être trouver parfois le lien un peu mince entre recettes et thématiques, mais cet ouvrage demeure un très beau et original livre de cuisine et vous invitera à cuisiner, à jouer, à résoudre des énigmes... et c'est aussi ça la « Geek attitude ».

## geek : rézako ?

Un geek (/gi:k/)1 ou guic, -cque est une personne passionnée par un ou plusieurs domaines précis, plus souvent utilisé pour les domaines liés aux « cultures de l'imaginaire », ou encore aux sciences, à la technologie et l'informatique. Plus simplement, un geek est une personne qui est accro à la technologie spécialement de l'information, des nouveaux médias, comme les réseaux sociaux. Selon l'Oxford American Dictionary (en), l'origine du mot se trouve dans le moyen bas-allemand geck, qui désigne un fou, un espiègle, et du néerlandais gek qui désigne quelque chose de fou (ik ben gek, littéralement « je suis fou »).

Dans le Nord et l'Est de la France, il existe le mot patois gicque, qui désigne un fou de carnaval.



## **GastronogEEK : Séries cultes**

**Thibaud Villanova**

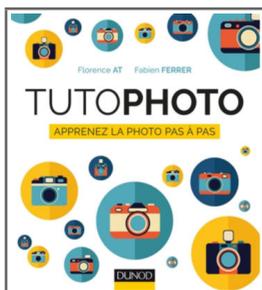
*Hachette heroes, 2017*

Site : Etrépagny

Cote : 641.5 VIL Section Adultes

Ex : 04003000158428

Vous avez toujours rêvé de réaliser la tourte à la cerise et chocolat de la série Twin Peaks, ou l'osso-buco de veau à la milanaise du Docteur Hannibal Lecter ? Ce livre est fait pour vous ! En plus d'être superbement illustré, GastronogEEK a réussi l'alliance entre la cuisine et la culture geek, en nous proposant à travers des recettes accessibles à tous de nous replonger dans nos séries de l'imaginaire préférées.



## **Tuto photo**

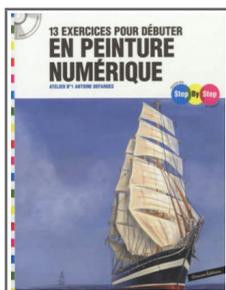
**Florence At**

*Dunod, 2017*

Site : Etrépagny

Cote : 771 AT Section Adultes

Ex : 04003000176115



## **13 exercices pour débiter en peinture numérique**

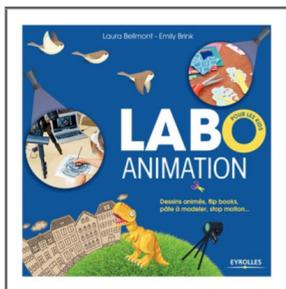
**Antoine Defarges**

*Oracom, 2012*

Site : Dépôt temporaire MDE

Cote : 775 DEF Section Adultes

Ex : 00149006183177



## Labo animation

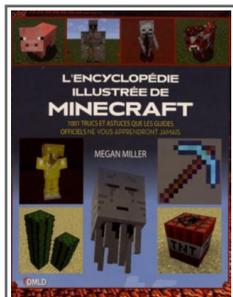
**Laura Bellmont**

*Eyrolles, 2017*

Site : Gisors

Cote : 777.7 BEL Section Adultes

Ex : 95083308



## L'encyclopédie illustrée Minecraft

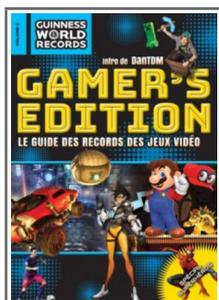
**Megan Miller**

*Dreamland, 2017*

Site : Etrépagny

Cote : 793.93 MIL Section Adultes

Ex : 04003000176321



## Gamer's edition

*Hachette, 2017*

Site : Etrépagny

Cote : 794.8 GAM Section Adultes

Ex : 04003000186577



## Les grandes sagas de la playhistoire

*Omaké books, 2018*

Site : Etrépagny

Cote : 794.8 GRA Section Adultes

Ex : 04003000182253



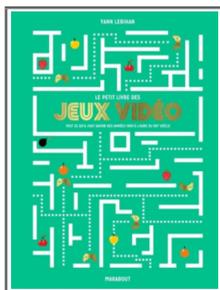
## Le guide des consoles portables

*Omaké books, 2015*

Site : Etrépagny

Cote : 794.8 GUI Section Adultes

Ex : 04003000176743



## Le petit livre des jeux vidéo

**Yann Lebihan**

*Marabout, 2015*

Site : Gisors

Cote : 794.8 LEB Section Adultes

Ex : 95081573

Site : Etrépagny

Cote : 794.8 LEB Section Adultes

Ex : 04003000175893

Avec cet ouvrage, vous saurez tout sur les grands jeux vidéo classiques, des années 1950 au début du XXIème siècle ! Bien documenté tout en restant accessible, ce livre est destiné à tous : pour les passionné(e)s, pour ceux/celles qui voudraient se replonger dans les jeux vidéo de leur enfance, mais aussi pour les plus jeunes qui souhaiteraient découvrir les consoles de leurs parents.



## La fabrique des jeux vidéo

**Mathieu Triclot**

*La Martinière, 2013*

Site : Gisors

Cote : 794.8 LEJ Section Adultes

Ex : 95087399

Site : Etrépagny

Cote : 794.8 LEJ Section Adultes

Ex : 04003000116061



## Histoires secrètes des jeux vidéo

**Jean-François Morisse**

*First éd., 2013*

Site : Gisors

Cote : 794.8 MOR Section Adultes

Ex : 95077818



## Indie games

**Bounthavy Suvilay**

*Bragelonne, 2018*

Site : Etrépagny

Cote : 794.8 SUV Section Adultes

Ex : 04003000186585



## Guide officiel Overwatch

**Terra Winters**

*Mana books, 2017*

Site : Etrépagny

Cote : 794.8 WIN Section Adultes

Ex : 04003000176156



## Art et jeux vidéo

**Jean Zeid**

*Palette, 2018*

Site : Etrépagny

Cote : 794.8 ZEI Section Adultes

Ex : 04003000191387

Le jeu vidéo est-il l'art du XXI<sup>e</sup> siècle ? Il possède en tout cas tout ce qu'il faut pour être reconnu en tant que tel. Ce livre revient sur les liens entre le jeu vidéo et les courants artistiques qui ont traversé la peinture, la musique, l'architecture, le cinéma et même la philosophie afin d'en comprendre les inspirations et les spécificités. Richement illustré, c'est une lecture indispensable à tout passionné de jeux.

# vidéothèque



## Game Over

**Hervé-Martin Delpierre**

*Paramount home entertainment [éd.], 2017*

Site : Dépôt temporaire MDE

Cote : 306.487 DEL Section Vidéothèque

Ex : 00149006059146



## Blade runner

**Ridley Scott**

*Warner home video [éd., distrib.], 2007*

Site : Etrépagny

Cote : BLA F Section Vidéothèque

Ex : 04003000164673

**COUP  
DE CŒUR  
dvd de  
gisors\***

Los Angeles, année 2019 : sur une terre écologiquement dévastée, la robotique est devenue si avancée qu'il est parfois presque impossible de distinguer les androïdes ou « replicants » des êtres humains, et pour contrôler

cela, la brigade des Blade Runner a été créée.

Rick Deckard en fait partie, et quand un groupe de replicants, les Nexus 6, détourne un vaisseau et tente d'infiltrer la Tyrell Corporation qui les a créés, il est chargé de les traquer et de les « retirer », terme signifiant les éliminer par tous les moyens...

Si l'on pourra avoir différents avis sur les multiples versions de ce film avec le fameux « Director's cut », on ne pourra pas pour autant considérer ce film de Ridley Scott autrement que comme un film culte.

L'ambiance est sombre et pourtant, l'histoire de ces « replicants » est empreinte de profondeur et aussi d'une certaine poésie.

A voir ou revoir de toute urgence, d'autant que l'action du film se déroule en 2019 !



## Ghost in the shell

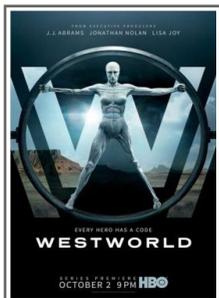
**Rupert Sanders**

*Paramount home entertainment [éd.], 2017*

Site : Etrépagny

Cote :GHO F Section Vidéothèque

Ex : 04003000164624



## Westworld

**Jonathan Nolan**

*Warner entertainment, 2017*

Site : Etrépagny

Cote :WES F (série TV) Section Vidéothèque

Ex : 04003000163436

Dans une société en quête de sensations fortes, Westworld tente de répondre aux désirs les plus divers de ses visiteurs : il s'agit en effet d'un parc à thème où l'on se retrouve dans un far west dont les résidents sont des androïdes hyper-réalistes. Ces derniers sont à la disposition des visiteurs que cela soit pour juste un peu de dépaysement, mais aussi pour d'autres désirs plus sombres, comme le sexe, le banditisme ou les envies de meurtre, sachant que ces robots sont programmés pour ne pas pouvoir blesser les visiteurs.

Mais comme pour toutes les machines, il est toujours possible que des bugs se produisent...

Cette série est un petit bijou. L'ambiance y est vraiment captivante et le thème ne manquera pas de nous sembler presque plausible (pour peu que cette technologie existe).

A découvrir ! (âmes sensibles, s'abstenir).

**\*Durant la semaine du numérique X.P.O, ces deux titres seront exceptionnellement empruntables directement à la bibliothèque communautaire Guy de Maupassant à Gisors qui ne propose pas encore de DVD actuellement.**



# sélection d'applis

Cette petite sélection vous présente un choix d'applications pour tablettes et parfois smartphones que vous pouvez découvrir sur les tablettes mises en place à la bibliothèque de Gisors, où sur votre matériel, certaines étant gratuites.



## **Phallaina** / France Télévision

Mêlant la création graphique et les possibilités offertes par le numérique, Phallaina est la transposition enrichie d'un roman graphique sous forme de fresque mesurant 115m de long par 1,10 m de hauteur présenté au festival d'Angoulême de 2016.

Au fur et à mesure que l'on fait défiler l'histoire, les ambiances sonores changent, des animations se déclenchent, des effets de profondeurs se mettent en place.

Une expérience immersive que j'ai trouvé captivante même si faire défiler 15 à 20m d'écran du bout du doigt finit par faire un peu « chauffer les empreintes » !



## **Machinarium, Samorost 3, Botanicula/**

*Amanita design* (4,99€ et à la bibliothèque)

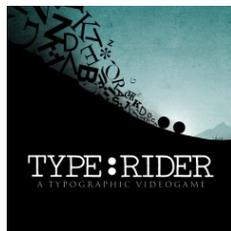
Ces trois applications proposent de parcourir des mondes originaux et thématiques (monde de robots et de machines, de lutins et de rêves, de plantes, de graines et de fruits) parsemés d'énigmes qu'il faudra résoudre pour arriver au but final.

Plein de poésie et d'originalité ces petits bijoux se parcourent avec beaucoup de plaisir et vous feront bien vous creuser les méninges.



## **Type Rider** / Arte expérience (2,69€ et à la bibliothèque)

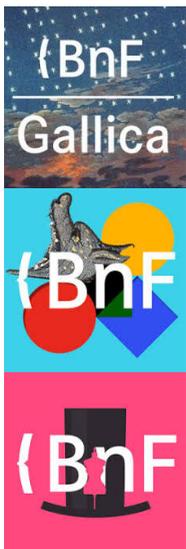
Ce jeu produit par Arte, propose de traverser un parcours semé d'embûches à deux billes. Et au delà du côté ludique dont la difficulté va croissante, nous partons également à la découverte de l'histoire de l'écriture et de la typographie, dont des éléments sont débloqués à chaque niveau fini et en collectant des « lettres indices » disséminées sur le chemin. Une très bonne manière de mêler culture et divertissement !



## **Gorogoa** / Annapurna (4,29€ et à la bibliothèque)

Ce jeu, difficile à classer, est une sorte de puzzle narratif, des images sont disposées sur quatre cases, et pour évoluer dans l'histoire, il suffit de les intervertir, de les combiner ou juste de les disposer correctement pour débloquer la narration, créer de nouveaux paysages dans lesquels s'immerger pour trouver les objets perdus.

Un régal graphique et une expérience ludique inédite.



## BNF : Gallica, Albums, Fabricabrac, Gallicadabra, Au bonheur des dames- l'édition augmentée

Bibliothèque nationale de France

La BNF est à l'origine d'un certain nombre d'applications permettant de découvrir le monde des livres d'une autre façon. D'abord avec Gallica qui donne accès à toute la richesse du fonds numérisé de la BNF et Gallicadabra qui en propose un sélection pour la jeunesse. Mais aussi avec une approche plus ludique et l'appli Fabricabrac qui permet de jouer avec des ressources iconographiques et créer ses cartes anciennes personnalisées, ou ses abécédaires customisables. Pour découvrir un monde d'illustrations documentaires avec « Albums », ou redécouvrir un grand classique avec l'édition augmentée de « Au bonheur des dames » d'Emile Zola.

Un travail admirable et d'une richesse qui mérite d'être découverte.



## Appli en réalité virtuelle sur casque autonome oculus go



### La maison d'Anne Frank VR

Field VR, Oculus Studios & Anne Frank house

Une application en tout point remarquable qui propose de visiter en réalité virtuelle la maison d'Anne Frank, guidé par des extraits audio et écrits du journal.



Immersif, intéressant et très émouvant, une expérience à découvrir pendant la semaine du numérique et sur demande le reste du temps à la bibliothèque communautaire à Gisors.

## découvrez la bibliobox

« C'est plus grand à l'intérieur ! »\*



A l'occasion de la semaine du numérique, la bibliothèque communautaire Guy de Maupassant à Gisors inaugurera sa **Bibliobox**. Petit boîtier générant son propre réseau wifi déconnecté d'internet, vous pourrez y découvrir des sélections saisonnières de contenus : **films, photos, textes, musique, illustration à télécharger ou consulter sur place.**

Issus soit du domaine public, soit de créateurs contemporains publiant sous licence libre, c'est l'occasion d'organiser un choc de générations, du Metropolis de Fritz Lang aux films d'animation de la fondation Blender... À vos réseaux !

## et plus encore à découvrir dans vos bibliothèques

Liseuses électroniques chargées avec des ebooks récents, consultation de nos abonnements presses sur tablettes, imprimante 3D, consoles et Médiathèque Numérique de l'Eure restent à découvrir...

... durant X.Po et au-delà !

360298945

# horaires d'ouvertures

**gisors**

13h30-18h30

10h00-18h30\*

fermeture

13h30-18h30

14h00-18h00

**étrépagny**

14h00-18h30

9h30-18h30

9h30-12h30  
14h-18h30

14h00-18h30

9h30-17h00

**mardi**

**mercredi**

**jeudi**

**vendredi**

**samedi**

\*ouverture à 13h30 pendant les congés scolaires

**bibliothèques communautaires**  
communauté de communes du vexin normand