

Thématique : 1 DESIGN, INNOVATION ET CRÉATIVITÉ (DIC)

Compétence - 1.1 Imaginer des solutions en réponse aux besoins, matérialiser une idée en intégrant une dimension design

Compétence associée : **DIC1.5** : Imaginer des solutions pour produire des objets et des éléments de programmes en réponse au besoin.

Compétences travaillées : - 1.Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques - 2.Concevoir, créer, réaliser - **Domaine du socle 4** :

Les systèmes naturels et les systèmes techniques

-3.S'approprier des outils et des méthodes - **Domaine du socle 2** : Les méthodes et outils pour apprendre

Connaissance : La réalité augmentée

Avec la **réalité augmentée**, le **monde réel et le monde virtuel s'entremêlent en temps réel**. La technologie insère des images de synthèse (en 2D ou 3D) au monde réel sur l'écran de nos appareils numériques.



Affichage d'informations routières
(Aide à la conduite).



Affichage de la place de la Bourse de Bordeaux,
telle qu'elle était au 18e siècle
(visite avec une tablette pour la réalité augmentée)



Visualisation en 3D d'objets, de meubles dans
une maison comme s'ils y étaient ...
(Aide à la décision d'achat)

On appelle **réalité augmenté** l'**affichage d'information** (2D) ou d'**images** (3D) en **superposition au monde réel** sur les écrans de nos téléphones portables, lunettes spéciales ou pare-brises de voiture.

Connaissance : Objets connectés

De plus en plus d'**objets techniques interagissent** pour partager des informations, on les appelle des **objets connectés**.



Ce thermostat peut être programmé avec un smartphone. L'**application** permet de contrôler à distance plusieurs paramètres comme la météo, la présence ou l'absence du propriétaire ou les besoins de l'utilisateur.



La montre connectée peut analyser beaucoup de données qui seront transférées dans une **application** reliée à son smartphone. Elle permettra de dresser un historique et des statistiques.



Les **objets connectés** sont des objets électroniques sans fil qui peuvent partager des informations par l'intermédiaire d'un smartphone, une tablette, un ordinateur ou tout autre appareil. Des **applications** peuvent être programmées pour traiter les informations des appareils connectés.