

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 18^e 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 augmentée** 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

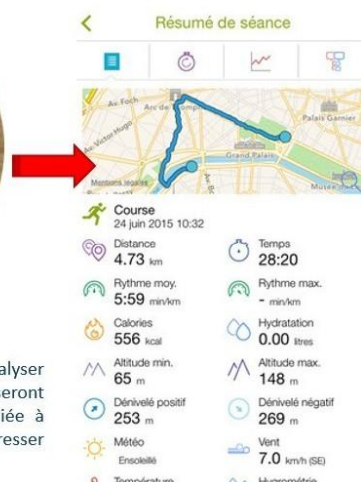
De plus en plus d'**objets techniques** interagissent pour partager des informations, on les appelle des **objets connectés**.



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.