

Séquence TEC5 : Comment a-t-on amélioré les performances des jeux vidéo ?

S3 : Comment ont évolué les consoles de jeux vidéo ?

Ressources : *R3a_Evolution des consoles de jeux*
R3b_Dix conseils pour rester net sur le Web

Étude des composants d’une console de jeu

D’après les documents 1 et 2 de la ressource « *R3a_Evolution des consoles de jeux* », nommez les périphériques internes et externes à la console présentée.

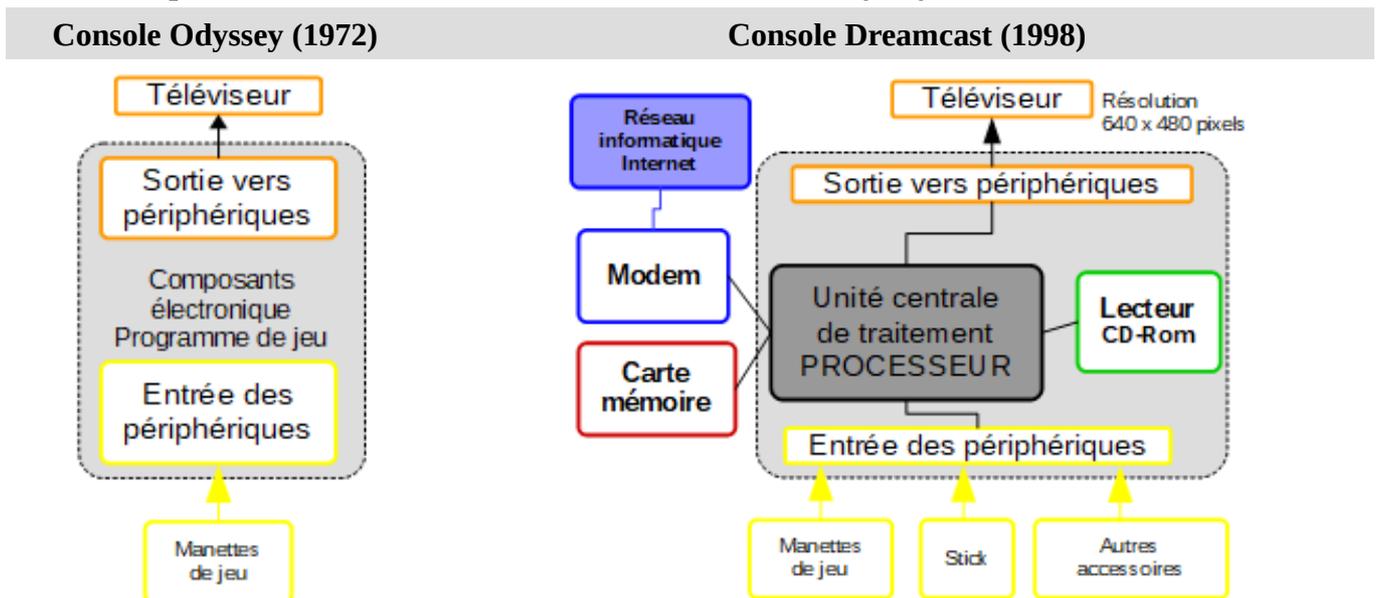
périphériques internes	périphériques externes
<i>Périphériques de lecture</i> : Lecteur DVD <i>Périphériques de stockage</i> : Mémoires de stockage <i>Périphériques d’échange des données</i> : Carte réseau Wi-Fi	<i>Périphérique d’entrée</i> : Caméra de reconnaissance de mouvements, Manettes de jeu, Sticks, Autres accessoires <i>Périphérique de sortie</i> : Téléviseur, Casque de réalité virtuelle

Dans les documents 2 et 3 de la ressource « *R3a_Evolution des consoles de jeux* », relevez les composants permettent de connecter la console à un réseau informatique.

Console Odyssey	Aucun composant, la console ne connecte pas à un réseau
Console Dreamcast	Modem externe
Console PS4	Carte WiFi et Borne WiFi

Présentation du progrès des consoles

A l’aide des documents 1, 2 et 3 de la ressource « *R3a_Evolution des consoles de jeux* », complétez les schémas de présentation des blocs fonctionnels des consoles Odyssey et Dreamcast.



Design, Innovation et Créativité	Objets Techniques, Services et Changements Induits dans la Société	Modélisation et Simulation des Objets et Systèmes Techniques	Informatique et Programmation
----------------------------------	--	--	-------------------------------

A partir des 3 schémas de présentation des blocs fonctionnels (les 2 schémas remplis précédemment et le documents 1 de la ressource « *R3a_Evolution des consoles de jeux* »), **rédigez une synthèse présentant le progrès des blocs fonctionnels** (nombre de blocs, nouveauté, innovation, évolution) **et de leur performance** (caractéristiques techniques).

Au cours de leur évolution, les consoles ont acquis plus de blocs fonctionnels, dont un accès au réseau Internet, la reconnaissance de mouvement et la réalité augmentée.

La résolution de l'image a progressé.

Le prix doit être resitué dans le contexte de l'époque (pour notre travail, nous avons comparé le prix d'une console au prix d'une baguette de pain).

Bien utiliser les objets communicants

Suite à l'étude de l'évolution des consoles, nous avons remarqué que **les consoles de jeu peuvent se connecter au réseau Internet**. Ces objets communicants permettent à leurs utilisateurs, par l'intermédiaire d'un logiciel de jeu, de se confronter, d'échanger des données, de communiquer avec d'autres joueurs sur le réseau Internet.

Lorsqu'on utilise un objet communicant, **il est recommandé d'étudier les conseils de la CNIL** (Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés). Le document ressource « *R3b_Dix conseils pour rester net sur le Web* » présente ces recommandations.

La pratique des jeux on-line nécessite de créer un compte, de posséder ou de créer une adresse électronique (e-mail).

A partir du document ressource « *R3b_Dix conseils pour rester net sur le Web* », **déterminer 3 règles à adopter pour l'usage des jeux vidéos sur Internet.**

N° du ou des conseils de la CNIL	Règles à adopter
3 et 4	Il faut indiquer le minimum d'informations sur vous dans les fiches de renseignements en ligne.
5 et 7	Il faut créer une adresse électronique, avec l'accord et sous la responsabilité des parents, spécifique à la pratique des jeux vidéo ; et utiliser un pseudonyme
8	Créer un mot de passe spécifique pour les jeux vidéo suffisamment compliqué mélangeant différents types de caractères (lettre/chiffre, minuscule/majuscule, ponctuation, caractères spéciaux [@, #, %, ...])

Compétences travaillées :

CT 3.1 Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux (représentations non normées).

CT 7.2 Relier les évolutions technologiques aux inventions et innovations qui marquent des ruptures dans les solutions techniques.

CT 6.1 Développer les bonnes pratiques de l'usage des objets communicants.

Design, Innovation et Créativité	Objets Techniques, Services et Changements Induits dans la Société	Modélisation et Simulation des Objets et Systèmes Techniques	Informatique et Programmation
----------------------------------	--	--	-------------------------------

pour aller plus loin :

Afin de les aider à en comprendre les enjeux de l'usage des technologie informatique, la CNIL propose aux enfants une nouvelle édition des Incollables.

<https://quiz-digital-incollables.playbac.fr/ta-vie-privee-cest-secret/30>