

	<b>SYNTHÈSE 1/2</b>	Cycle 4
	<b>La réparabilité des objets</b>	Technologie
	Thème n°2 : Identifier un dysfonctionnement et y remédier	Séquence n °4 / Séance 5
		SYNTHÈSE de 5ème

**Compétences disciplinaires de Technologie : « Thème 2 » :**

Compétences de fin de cycle	Repères de progressivité : 5 <sup>e</sup>
Identifier un dysfonctionnement d'un objet technique et y remédier.	Repérer visuellement une pièce défectueuse.
	Réaliser une réparation en suivant un protocole fourni.
	Découvrir les procédés de réalisation présents dans un atelier de fabrication collaboratif.

**Réalité augmentée**



C'est ce qui va enrichir notre environnement en modifiant notre perception visuelle, tactile ou auditive, par le fait de superposer à la réalité des données virtuelles en 2D ou en 3D et ce, en temps réel.



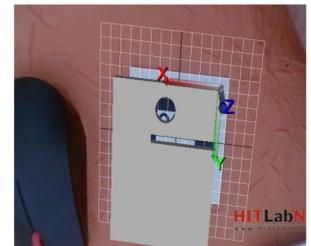
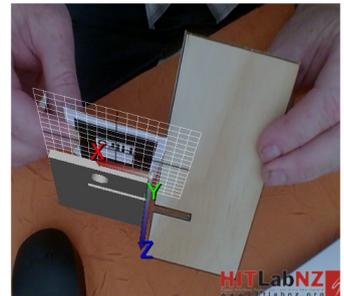
« La réalité augmentée est une technique permettant d'insérer en temps réel un élément 2D ou 3D dans une image réelle. »



+



=



Élément déclencheur

Élément virtuel incrusté

Réalité augmentée

Un élément déclencheur (Document, Bâtiment, Objet, QR Code.. ..) permet la superposition d'éléments virtuels (Image, Modèle 3D, son, texte, vidéo, lien vers un site internet) sur l'écran d'un appareil nomade (smartphone, tablette, ...).

**Réalité augmentée : les domaines d'application**



Les domaines d'application sont multiples et infinis. La réalité augmentée s'intègre dans des services liés à la culture, au tourisme, au commerce, à la construction, à la mécanique, à la santé.....





## SYNTHÈSE 2/2

### La réparabilité des objets

Thème n°2 : Identifier un dysfonctionnement  
et y remédier

Cycle 4

Technologie

Séquence n°4 / Séance 5

SYNTHÈSE de 5ème

#### Réalité augmentée à ne pas confondre avec la réalité virtuelle



« La réalité virtuelle consiste à plonger l'utilisateur dans un univers virtuel. »

La réalité augmentée est donc un assistant numérique, la réalité virtuelle est une immersion totale.



La réalité virtuelle est une technique communication homme-machine consistant à immerger une personne dans un univers de synthèse recalculé en temps réel (images, sons, sensations tactiles ...)

<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/66bf4fd55b531>

<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/66bf50af6d5c1>



<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/66bf51cb03e35>

<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/66bf523c72c96>

