



Seconde C.I.T

ETUDE de CAS n°3

Enseignement d'exploration : CIT

ETUDE DE CAS n°3 : Imaginons la manette de demain



©2005 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Design and specifications are subject to change without notice.

Matière / Design



Principe des activités :

Prendre connaissance des documents fournis. Se répartir les tâches dans l'équipe. A l'aide des éléments fournis (vidéo, texte, lien internet, etc.), rechercher les éléments de réponses concernant l'étude de cas.

Vous avez la possibilité de faire cette présentation en utilisant les moyens suivants : panneaux, maquette, projection de texte simple, projection de diaporama, impression papier.

Le compte rendu (ou bilan) devra faire apparaître clairement les notions suivantes : les principes d'innovation, les lois physiques, le développement durable.

Faire une évaluation de votre travail pour chaque séance :

Activités 1 et 2 :

Nom	prénom	Evaluation élèves / 5	Evaluation professeur / 5

Activité 3 et 4 :

Nom	prénom	Evaluation élèves / 5	Evaluation professeur / 5

Activités 5, 6 et 7 :

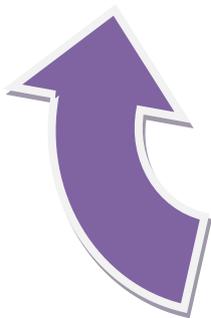
Nom	prénom	Evaluation élèves / 5	Evaluation professeur / 5

Activités de préparation et compte rendu :

Nom	prénom	Evaluation élèves / 5	Evaluation professeur / 5

Activité 1 :

Rechercher les noms des différentes consoles de jeu présents sur cette page. (Répondre dans les cadres bleus). Rechercher les évolutions techniques qui ont permis de passer d'un type à l'autre. (Répondre dans les cadres orange)





Activité n° 2 :

A l'aide du dossier technique, dessiner en 3D à l'aide du logiciel inventor, les pièces de cette ancienne manette et assembler les virtuellement.



Activité n°3 :

On donne le dessin à plat (mise en plan) de la carte électronique de la manette Wii. Entourer en rouge les zones d'échanges avec l'humain, en bleu les zones d'échange d'énergies.

Activité n°4 :



©2005 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Design and specifications are subject to change without notice.

La manette de la PlayStation 3 présentée à l'E3 l'an dernier, la très controversée "boomerang", comme l'on surnommée un grand nombre de personnes, ne sera plus... Les détracteurs de cette manette ont réussi à faire plier Sony : Ce design est abandonné au profit d'un nouveau, qui sera présenté à l'E3 au mois de mai. Sony l'a annoncé officiellement hier. Cette conception paraissait pourtant très ergonomique et confortable aux yeux de beaucoup de gens, mais malgré les différentes informations tendant à prouver que ce design était le bon, l'esthétique connue jusqu'à

présent est définitivement abandonnée.(article de 2006)

Critiquer cette manette (une critique peut être positive ou négative) en regard des conseils donnés dans le document « le design en 10 points ».



Activité n°5 :

Conception d'une nouvelle manette Wii à partir de la carte électronique, pour cela faire :

Lister les fonctions d'une manette Wii.

Faire plusieurs croquis à main levée, en pensant à toutes les fonctions.

Mouler autour de la carte électronique votre meilleur croquis à l'aide de pâte à modeler.

Modéliser autour de la carte électronique votre manette sur inventor. La plus performante et esthétique manette de la classe sera prototypée.

Activité n°6 :

Il faut choisir une matière pour cette manette. A l'aide du logiciel CES edupack, comparer les caractéristiques des deux thermoplastiques suivants :

Polyamides (Nylons, PA) et polyéthylène

Quelle matière choisir pour votre manette ?

Activité n°7 :

Pour les principes d'innovations suivants, dessiner un exemple pour les illustrer. Chaque dessin sera illustrer par un dessin à main levée, un dessin différent pour par chaque élève du groupe.

Segmentation

Diviser un objet en parties indépendantes.

- Remplacer un gros ordinateur par plusieurs PCs.
- Remplacer un gros camion par un plus petit avec remorque.
- Décomposer les tâches d un projet important.

Rendre l'objet démontable.

- Meuble modulaire.

Accroître le degré de segmentation (fragmentation) de l'objet.

- Remplacer les stores par les stores vénitiens.
- Utiliser de la soudure en poudre au lieu d une feuille ou d un bâton, pour permettre une meilleure pénétration du joint.

Extraction

Séparer de l'objet une partie (ou propriété) *perturbatrice* ou, au contraire, extraire seulement une partie (ou propriété) nécessaire.

- Place un compresseur bruyant à l extérieur.
- Utiliser une fibre optique pour séparer la source de lumière chaude de l endroit qu on éclaire.
- Utiliser le son d un aboiement, sans le chien, comme alarme contre les voleurs.

Qualité locale

Rendre la structure de l'objet (ou son environnement ou une action extérieure) hétérogène.

- Utiliser des variations de chaleur, densité ou pression plutôt que des valeurs fixes.

Chaque partie de l'objet doit être placée sous des conditions correspondant au mieux au rôle qu'il a à effectuer.

- Plateau repas avec des compartiments séparés pour les plats chauds ou froids.

Les parties différentes de l'objet doivent effectuer des fonctions différentes.

- Crayon avec une gomme



- Marteau avec un arrache-clou
- Un outil multifonctions qui écaille les poissons, sert de pince, de pince à dénuder, de tournevis plat ou cruciforme, ensemble de manucure...

Poupées russes

Placer un objet à l'intérieur d'un autre, qui à son tour est placé à l'intérieur d'un troisième...

- Verres gradués de différentes tailles
- Poupées russes (ou gigognes)

Un objet passe au travers de la cavité d'un autre.

- Antenne radio étirable
- Longue-vue
- Enrouleur de ceinture de sécurité
- Train d'atterrissage d'un avion entrant dans le fuselage

Sphéricité

Remplacer des parties linéaires par les courbes, les surfaces planes par des surfaces sphériques, les formes parallélépipédiques par des formes sphériques.

- Les arches en architecture.

Utiliser des rouleaux, les billes, les spirales, des dômes.

- Stylo à bille pour favoriser la distribution d'encre.

Remplacer les translations par des rotations ; utiliser la force centrifuge.

- Le curseur de la souris qui se déplace sur l'écran en utilisant la rotation de la boule de la souris.
- La machine à laver qui essore l'eau des vêtements par une rotation rapide.
- Plateau avec billes au lieu de roulettes pour déplacer des meubles.

Modification de paramètre

Modifier l'état physique d'un objet (ex : sous forme de gaz, de liquide ou de solide)

- Geler le centre liquide des bonbons fourrés puis les tremper dans le chocolat fondu, au lieu de manipuler le liquide gluant.
- Transporter l'oxygène, le nitrogène ou le pétrole à l'état liquide plutôt que gazeux pour réduire le volume.

Changer la concentration ou la consistance.

- Savon liquide permettant un meilleur dosage et plus d'hygiène qu'un savon solide en collectivité.

Modifier le degré de flexibilité.

- Vulcaniser le caoutchouc pour modifier sa flexibilité et longévité.

Modifier la température.

- Chauffer au-delà de la température du point de Curie pour changer une substance ferromagnétique en paramagnétique
- Chauffer un aliment pour le cuisiner. (Modifier le goût, l'arôme, la texture, les propriétés chimiques...)
- Baisser la température d'échantillons pour les analyser plus tard.