

ACTIVITE 1

Proposer ci-dessous une définition du mot Jeu vidéo

Nommer ci-dessous les différentes catégories de jeux vidéo.

Nommer ci-dessous le support sur lequel il est possible de jouer à un jeu vidéo.



Quel est le leader mondial (constructeur, pays) actuel du **marché** des consoles de jeux vidéo ?
Préciser le nom de sa console phare.

Expliquer les principales raisons de son succès.

Quels sont les concurrents directs (constructeurs, pays) de ce leader mondial ? **Préciser** les noms des consoles phares.

Après avoir **visionner** la vidéo ci-dessous, **expliquer** l'innovation majeure du constructeur MICROSOFT pour révolutionner le **marché** du jeu vidéo pour les années à venir.

ACTIVITE 2

Nommer ci-dessous les principaux contrôleurs de jeux vidéo.



Nommer ci-dessous, les principaux composants de la manette DualShock3 de Sony .



Expliquer le terme "sensations plus immersives"

Citer les innovations technologiques qui ont permis d'accroître la sensation d'immersion pour ce type de manette

ACTIVITE 3

Préciser dans le tableau ci-dessous les principales évolutions technologiques des manettes du constructeur Nintendo.

	
	
	
	
	

Proposer trois domaines permettant de classer les innovations technologiques décrites précédemment.

ACTIVITE 4

Compléter le tableau en classant les joysticks numérotés mis à votre disposition du plus ancien au plus récent. Vous préciserez plus particulièrement les évolutions technologiques liées à la forme, au poids, à l'usage, au sensoriel, au nombre de boutons et aux liaisons avec la console.

ANNEE	N° Joystick	Evolutions technologiques
1980		
1998		
1999		
2002		
2003		
2004		
2009		

Qu'est ce qu'un brevet ? Par qui est-il délivré en France ?

Quelle est la durée de vie d'un brevet ?

Quelle est la différence entre un brevet et un certificat d'utilité ?

POUR ALLER PLUS LOIN

Quelle est la différence entre une invention et une innovation ?