

4PROJ_14 Cycle 4 Seq : 11 Activité : 4	<h1>VISUALISER SON PROJET</h1>	
Compétences	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Concevoir, créer, réaliser <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> S'approprier des outils et des méthodes <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Pratiquer des langages	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Mobiliser des outils numériques <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Adopter un comportement éthique et responsable <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Se situer dans l'espace et dans le temps
CT 2.3 ► Identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes, qualifier et quantifier DIC 1.2 ► simplifier les performances d'un objet technique existant ou à créer.		
	<h2>LE PROBLEME</h2> <p>Comment valider ma solution en réalité virtuelle ou augmentée ?</p>	
	<h2>SOMMAIRE DU TRAVAIL A FAIRE</h2> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser un casque de réalité virtuelle pour visualiser son projet et valider son travail. • S'approprier de nouvelles technologies de validation d'un projet. 	
	<h2>CE QUE JE DOIS AVOIR COMME MATERIEL</h2> <ul style="list-style-type: none"> • Travailler individuellement en fonction des demandes du professeur (possibilité de se faire aider par un camarade) • Les documents ressources dans le serveur de cours. 	
	<h2>J'AI REUSSI MON TRAVAIL SI...</h2> <ul style="list-style-type: none"> • J'ai visualisé mon logement pour étudiant grâce à la réalité augmentée • J'ai visualisé mon logement pour étudiant grâce à la réalité virtuelle 	

Mes notes :