

Cycle 4 – S14	FICHE D'ACTIVITÉS <i>Pôle des Sciences et de la Technologie au collège</i>	4ème
Activité 1	Programmer un jeu vidéo

Un jeune entrepreneur souhaite faire connaître sa société de développement de logiciels ludiques à la fois à la nouvelle et ancienne génération d'utilisateurs (« gamers »). Pour cela, *il demande à son équipe de marketing et de développement une idée et un projet de logiciel* dans ce sens. Il veut un projet fédérateur pour ces deux générations.

Pour résoudre cette problématique, vous avez à votre disposition plusieurs ressources sur le site.

Étape n°1 : A l'aide des chronologies, **identifier les évolutions technologiques et leurs impacts sur le développement du jeu vidéo de 1970 à nos jours.**

a) Etudier le lien « *lignée-evolution-des-jeux-videos* ».

Quelle évolution est étroitement liée à celle du jeu vidéo ?

.....
.....

Donner 3 exemples de grandes évolutions de différents objets techniques et leur lien avec l'évolution des utilisateurs :

.....
.....

Conclusion :.....
.....

b) Puis étudier la chronologie du jeu vidéo (2^{ème} [lien](#)) et indiquer son évolution à partir de 2010

.....
.....

c) Regarder la vidéo du Now saving (1,5 première minute). Quel phénomène est expliqué dans cette vidéo :

.....
.....
.....

d) Attention aux droits d’auteur des jeux rétro – lire l’article de l’avocat en propriété intellectuelle. Sur quel point doit être vigilant l’équipe de développement s’il réutilise un jeu exploité il y a 20 ans par exemple.

.....

.....

.....

Bilan n°1 :