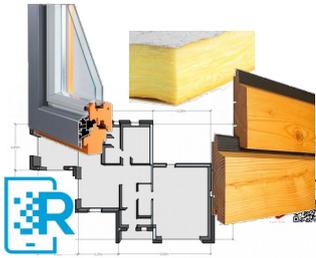


	<h2>S'appuyer sur la réalité virtuelle pour concevoir un « Espace de vie » favorisant la transition énergétique</h2>	CYCLE 4
		Technologie
		SÉQUENCE
		29
Compétences	<input type="checkbox"/> Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques <input type="checkbox"/> Concevoir, créer, réaliser <input type="checkbox"/> S'approprier des outils et des méthodes <input type="checkbox"/> Pratiquer des langages	<input checked="" type="checkbox"/> Mobiliser des outils numériques <input checked="" type="checkbox"/> Adopter un comportement éthique et responsable <input type="checkbox"/> Se situer dans l'espace et dans le temps
CT 5.1 → Simuler numériquement la structure et/ou le comportement d'un objet. CT 5.3 → Lire, utiliser et produire des représentations numériques d'objets. CT 6.2 → Analyser l'impact environnemental d'un objet et de ses constituants.		

Présenter les solutions énergétiques de mon éco-logis en utilisant la réalité augmentée

Lors de la revue de projet, le constructeur de la maison souhaite présenter au client le projet d'éco-logis pour validation en soulignant les points favorisant la transition énergétique dans les solutions proposées.



Travail à faire

- Pour chaque solution d'habitat envisagée :
- Effectuer une recherche documentaire sur l'intérêt de la solution d'un point de vue énergétique ;
 - Rédiger une fiche d'information illustrée à destination du client sur le point d'intérêt énergétique ;
 - Développer une application de réalité augmentée présentant la solution sur un terminal numérique lors de la revue de projet.

Critères de réussite

- J'ai collecté et sélectionné des informations répondant à l'objectif ;
- Ma fiche comprend une image et un texte de 3 lignes maxi ;
- Mon application fonctionne en superposant un élément virtuelle à un élément réel.

Ressources : Document *Maison-plan-2D.pdf* ; Aides vidéo HP-Reveal ; Trigger (images)

Valider le projet par une visite virtuelle du modèle 3D

Il s'agit désormais de mettre en place une visite virtuelle du bâtiment afin de valider la distribution des pièces et le choix de solutions.



Travail à faire

- Pour chaque solution énergétique envisagée :
- Ajouter le point d'intérêt énergétique sous la forme d'un image dans le modèle SketchUp afin de préparer une visite virtuelle ;
 - Exporter le modèle 3D via l'application Kubity ;
 - Tester la immersive avec des lunettes de réalité virtuelle.

Critères de réussite

- J'ai inséré une image correspondant au point d'intérêt énergétique ;
- Mon modèle est disponible dans l'application Kubity ;
- Je peux m'immerger dans le modèle 3D pour le visiter.

Ressources : Modèle SketchUp 3D ; Aides vidéo Kubity

Transformer l'éco-logis en maison témoin en utilisant la réalité virtuelle

Afin de promouvoir et de proposer la solution d'habitat retenue à d'autres clients, le constructeur souhaite produire une virtuelle immersive de la maison construite avant la remise des clés.



Travail à faire

- A partir des photosphères de la maison et des fiches d'informations :
- Permettre le déplacement d'une pièce à une autre ;
 - Insérer les points d'intérêt énergétique ;
 - Partager la visite virtuelle via un navigateur ou un casque de réalité immersive.

Critères de réussite

- Je peux naviguer dans la maison ;
- Les points d'information énergétique sont accessibles ;
- Je peux m'immerger dans le modèle pour le visiter.

Ressources : Photosphères de la maison ; Fiche *Vizor.pdf*