|  |  |
| --- | --- |
| **Chapitre** | **3. Réalisation et qualification d’un prototype** |
| **Objectif général de formation** | Réaliser un prototype matériel et logiciel répondant à des contraintes fonctionnelles et structurelles identifiées, l’intégrer dans un système global pour mesurer ses performances, valider son comportement et/ou réaliser des opérations de maintenance.À partir, d'un produit, d'un système ou d’un projet finalisé, l'élève doit implémenter et interconnecter les nouveaux constituants qu’il a choisis au regard des performances attendues, des évolutions technologiques, socio-économiques, et proposer une organisation de projet.À partir d’une chaîne de conception numérique, l’élève doit installer, configurer, instrumenter un système réel et mettre en œuvre la chaîne d’acquisition.L’élève doit acquérir, traiter, transmettre et restituer l’information.À partir des résultats obtenus et du cahier des charges, l’élève doit rendre compte sur son intervention. |
| **Paragraphe** | 3.1 Réalisation d’un prototype |
| **Sous paragraphe** |  |
| **Connaissances** | Programmation de l’interface de communication |
| **Niveau d’enseignement** | Terminale |
| **Niveau taxonomique** | **2.** Le contenu est relatif à **l’acquisition de moyens d’expression et de communication** : définir, utiliser les termes composant la discipline. Il s’agit de maîtriser un savoir « appris ». |
| **Commentaire** | *On se limite aux langages interprétés, permettant une approche du Web et de l’objet.* |
| **Liens** |  |