

# DEMARCHE DE PROJET

SUPPORT d'ETUDE

Console de jeu Wii (Wiimote)



Etude de la WIIDéma rche de proje +

Présentation générale



Analyse fonctionnelle de l'objet technique

Brainstorming + Carte Mentale (Organisation des idées)

Innovation accessoire wiimote

Planification campagne publicitaire accessoire wiimote

# Présentation générale :

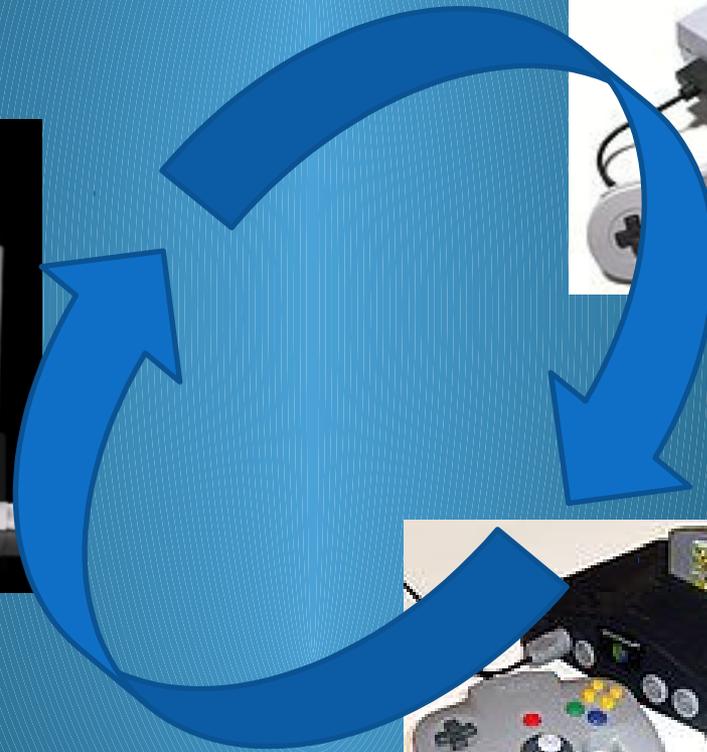
Explication de l'expression « console de salons » à comparer avec « les consoles portables ».

**Console de salons** : Une console de jeux vidéo est un appareil électronique, se branchant le plus souvent à un téléviseur, permettant de jouer à des jeux vidéo. On doit y brancher des manettes de jeux.

**Console portable** : Console de petite taille, qui possèdent leur propre écran, manettes et sont de ce fait autonomes et facilement transportables.



# Histoire des consoles de jeux de salon



# Introduction des premières générations de consoles

Le début de l'**histoire du jeu vidéo** s'échelonne entre les années 1950, où l'idée du jeu vidéo naît (Ralph BAER), et les années 1970 où la commercialisation de bornes d'arcade, de jeux et de consoles commence.

## Les débuts :

### Console de première génération

Les consoles de première génération sont programmées pour un seul jeu.

## La première innovation de rupture dans les jeux vidéos :

**1976** : Apparition *d'un processeur* sur une console

On parle alors de **console de deuxième génération**

Le concept de jeu sur **cartouche** est introduit par cette console, qui initie le concept de jeux interchangeables.

## Innovation incrémentale

**1983** : Généralisation des consoles 8 bits

On parle alors de **console de troisième génération**

Exemple d'accélération de traitement : Il faut une seconde pour transférer un mégaoctet de données à travers un bus informatique de 8 bits cadencé à 1 mégahertz. Si la largeur du bus est doublée à 16 bits, alors une demi-seconde suffit.



# INNOVATION DE RUPTURE :

## Définition :

L'innovation est dite de rupture lorsqu'elle modifie profondément les conditions d'utilisation par les clients et/ou qu'elles s'accompagne d'un bouleversement technologique.

Cassette VHS



24 mm

Nouveaux formats de stockage

DVD (Digital Versatile Disc)



Nouveaux appareils de lecture



Magnétoscope



Lecteur DVD



# INNOVATION INCREMENTALE:

## Définition :

L'innovation est dite incrémentale si elle ne bouleverse ni les conditions d'utilisation ni les conditions d'usage, mais apporte une amélioration sensible. On parle souvent alors « d'amélioration du produit ».

Cela permet à une entreprise de garder un léger avantage sur la concurrence.



Design de la nouvelle TWINGO

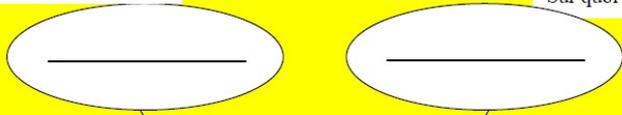


# Analyse fonctionnelle « Console WII »

En fonction des réponses précédentes, compléter le diagramme d'expression du besoin (bête à cornes) suivant :

A qui rend-il service?

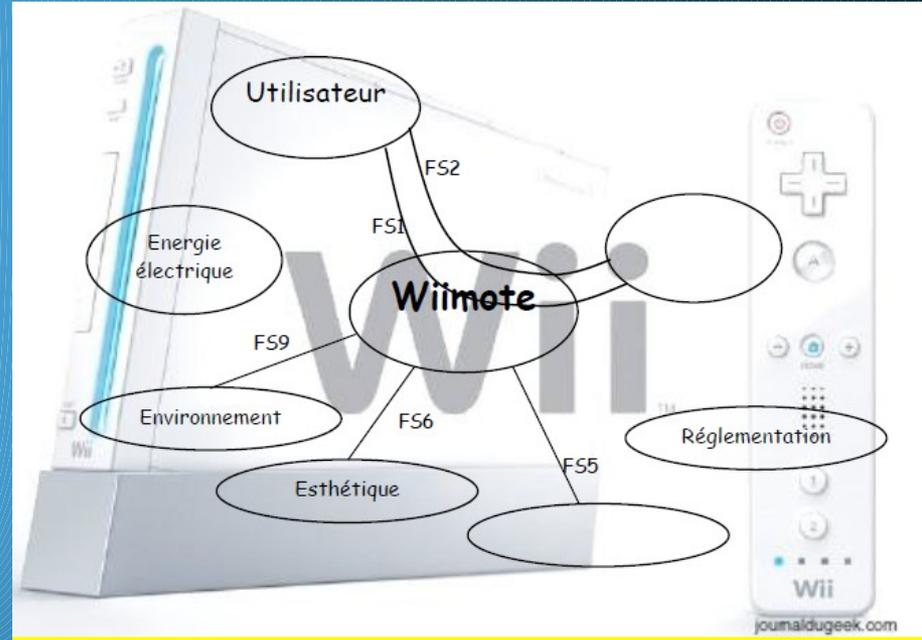
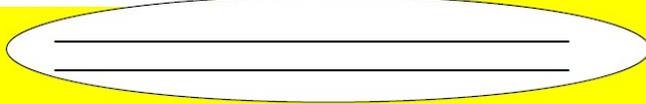
Sur quoi agit-il ?



Nom ?



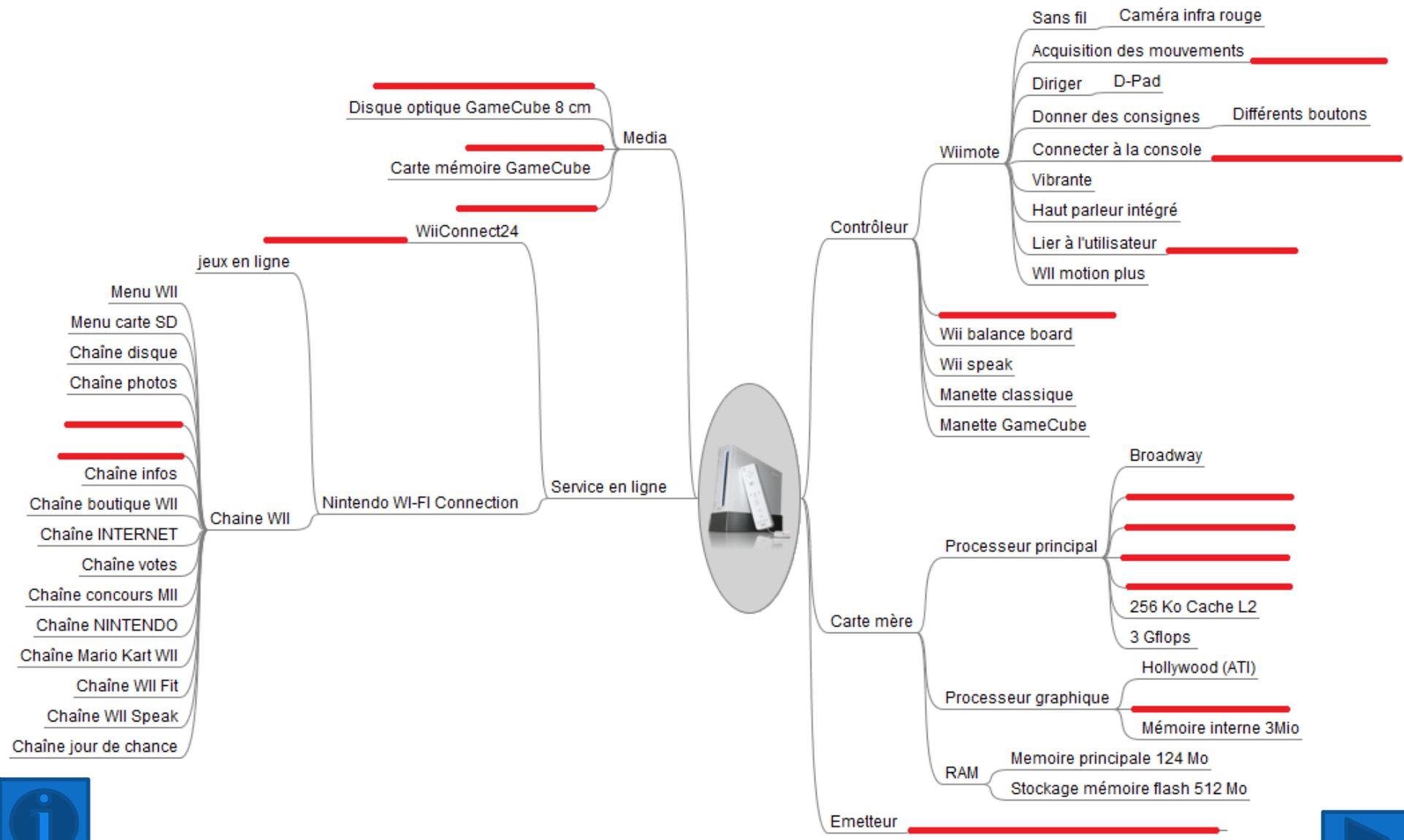
Dans quel but ?



# Brainstorming « Console WII »



# Carte mentale Console Wii



# Innovation accessoire Wiimote





# Planification campagne publicitaire accessoire

