

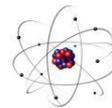
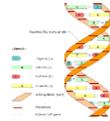
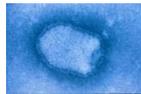
 <p style="text-align: center;">TECHNOLOGIE <i>Ce que je dois retenir</i></p>	DECOUVERTE, INVENTION, INNOVATION	Cycle 4
<p>CT 1.3 – CT 2.5 DIC 1.5</p>	<p>Imaginer des solutions pour produire des objets et des éléments de programmes informatiques en réponse au besoin.</p>	

Découverte

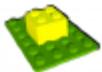


Une **découverte** est de manière générale l'action de **découvrir ce qui n'était pas connu auparavant, mais qui existait**. Dans le domaine des sciences, on parle évidemment de **découvertes scientifiques**. Elle peut être le fruit du hasard, de la chance mais aussi d'un plus ou moins long travail de recherche et d'expérimentation scientifiques.

Exemples : le virus de la rage, le courant électrique, l'ADN, l'atome, l'Amérique.

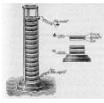


Invention



Une **invention** est une méthode, une technique, un moyen **nouveau** par lequel il est possible de **résoudre un problème pratique donné en mettant en œuvre des principes liés aux découvertes**.

C'est **une nouvelle solution technique**, matérialisée en général par un **prototype**. Elle voit le jour dans un laboratoire, un atelier ou même dans un garage !



Une découverte : le courant électrique (1750-1850)



Une invention : l'ordinateur (1949)



Une invention : le téléphone électrique (Bell, 1876)



Une invention est en général reconnue par la délivrance d'un **brevet** qui garantit que **son invention sera protégée** de la copie ou d'une utilisation frauduleuse dans le cadre des lois sur la **Propriété Intellectuelle**.

Innovation



L'**innovation** commence par **une invention ou une amélioration d'un produit déjà existant c'est-à-dire la mise au point de nouvelles solutions techniques**. Mais on considère qu'il n'y a réellement innovation que si cette **invention ou cette amélioration devient accessible à un grand nombre en rencontrant un public, une clientèle, en rentrant dans notre vie, dans nos habitudes quotidiennes, lorsqu'elle est adoptée**.

Une invention peut rester longtemps un prototype « au fond d'un tiroir » avant de devenir une innovation et souvent même n'être jamais exploitée !

Les innovations traduisent le progrès technologique et créent des lignées d'objets au cours du temps

Une **lignée** est une suite chronologique d'objets techniques répondant à un même besoin et mettant en œuvre le même principe technique de fonctionnement. Exemple : Chandelle – Lampe à gaz – Lampe à huile. Ces objets font partie de la même famille, celle des moyens d'éclairage avec combustion dans l'air. Une ampoule ne ferait pas partie de cette lignée.

Une invention : l'ordinateur (1950)



Uniquement pour des scientifiques dans les laboratoires de recherches des universités et des grandes entreprises

Une innovation : l'ordinateur personnel (PC, Personal Computer) (1978)



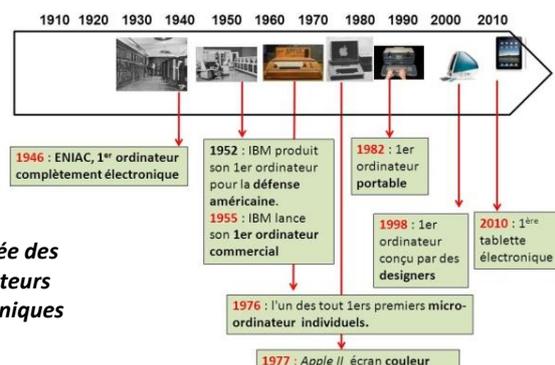
tout le monde peut en acheter un et l'utiliser chez soi

Une innovation : l'ordinateur portable (fins des années 80)



tout le monde peut en acheter un et l'utiliser n'importe où

Innovations majeures dans le domaine informatique



La lignée des calculateurs électroniques