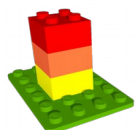
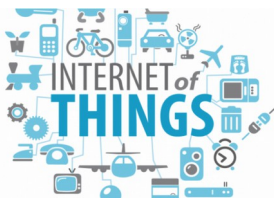


	TECHNOLOGIE <i>Ce que je dois retenir</i>	OBJETS CONNECTÉS	CYCLE 4
CT1.3 – CT2.5 DIC1.5	Imaginer des solutions pour produire des objets et des éléments de programmes informatiques en réponse au besoin.		

OBJET CONNECTÉ - C'est quoi ?

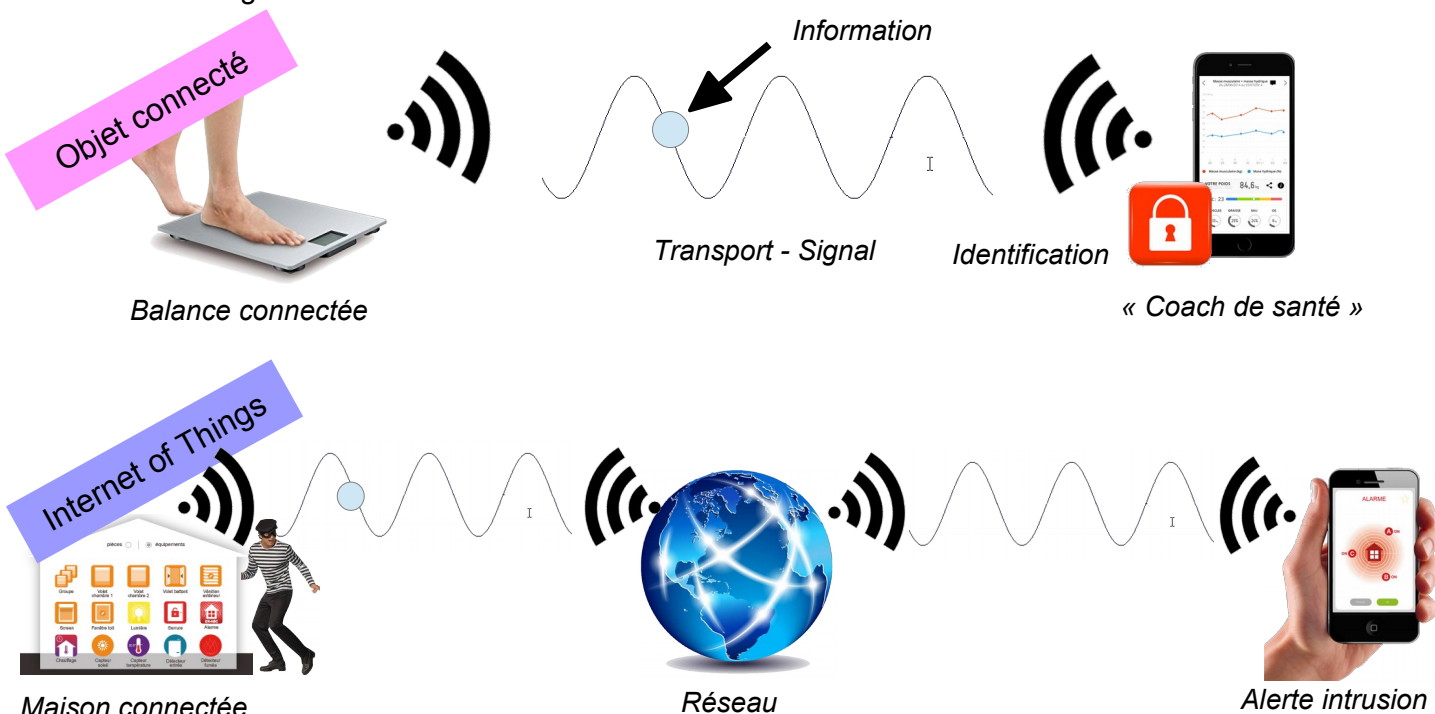


Un **objet connecté** est un objet capable d'envoyer une information vers un **autre objet** sans intervention humaine.



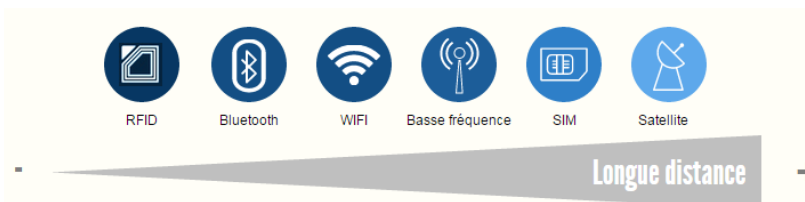
On parle d'**Internet of things** (iot) ou d'Internet des objets (ido) lorsque l'objet peut recevoir et donner des instructions et a pour cela la capacité à se connecter à un **réseau d'information**.

Les domaines d'applications sont divers : la santé, le sport, les loisirs, le travail, la domotique, la sécurité, les économies d'énergie...

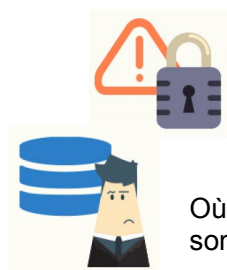


La connectivité s'opère très souvent dans un triptyque « **objet + application + terminal** » : l'objet est connecté au terminal (smartphone ou tablette, ordinateur, TV) via une application ou un site.

Les informations sont transmises par **RFID** (portée de 0,5 à 6 mètres), **Bluetooth** (portée de 10 à 20 mètres), **Wifi** (portée de 50 mètres), **basse fréquence** (portée d'environ 1000 kilomètres), carte **SIM** (ou GSM : portée mondiale) ou encore **satellite**.



OBJET CONNECTÉ - Les limites ?



Les données sont-elles vraiment sécurisées ?

Où ces données sont-elles stockées ?

Une puce sous la peau, souhaitable ?



Et...

