1. **Comment mesurer l’efficacité de la combinaison productive ?**
2. **Dans le temps, par les gains de productivité**

**DocUMENT 6**

|  |
| --- |
| Animé par la maximisation du profit, l’entrepreneur est en recherche permanente de moyens d’accroître la productivité. Les économistes parlent alors de gains de productivité, qui signifient, soit que l’entreprise produit davantage avec la même quantité de facteurs, soit qu’elle produit autant avec une quantité moindre de facteurs. Dans les deux cas, le coût de production unitaire diminue.  Les sources des gains de productivité sont à rechercher dans le facteur capital (via l’utilisation d’équipements plus performants), dans le facteur travail (grâce, notamment, à des investissements en capital humain) ou dans la combinaison des deux (auquel cas elle prend la forme de progrès dans l’organisation de la production). Il est cependant difficile d’isoler les causes d’une hausse de la productivité. Bien souvent, en effet, les gains de productivité proviennent d’une innovation technologique (incorporée au facteur capital), laquelle rend obligatoire une adaptation du personnel (donc des investissements en capital humain, devenu obsolète) ainsi qu’une réorganisation du processus de production. |

**1 – Repérez la définition et les sources des gains de productivité.**

**DocUMENT 7**

|  |
| --- |
| À la base, la Motion Capture en 3 D a été conçue dans les années 70 (…), à l’aide de deux caméras et de diodes placées sur le corps d’un acteur. Il s’agit d’enregistrer (ses) mouvements afin d’obtenir en temps réel l’animation d’un personnage virtuel. Aujourd’hui, la Motion Capture a beaucoup évolué (…). (Elle) s’est bien installée dans le jeu vidéo, (…) surtout dans le sport (…).sport (…). De plus, financièrement parlant, ce procédé est plutôt rentable.  À sa naissance, la « Mocap » permettait d’obtenir un mouvement dans son ensemble (exemple : un homme qui marche, un cheval qui galope, …). S’il devait rester très général c’est en partie à cause du montage, qui se faisait entièrement à la main. Aujourd’hui, on peut s’attarder sur les détails grâce à de nouveaux logiciels comme « Movimiento ». Celui-ci vient tout juste de sortir et propose par exemple de capturer les mouvements du visage dans le détail.  Mais là où ce logiciel représente une grosse révolution est avant de tout qu’il permet d’étendre les limites que présentait un tournage dans un studio traditionnel en offrant la capacité d’amener le processus de capture en dehors du studio, là où se déroule l’action (…).  Il va de soi que la conception d’un jeu vidéo de sport passe désormais par la Motion Capture (…). Et pourtant, il n’existe aucune formation pour ce métier. C’est pourquoi aujourd’hui les professionnels ne maîtrisent pas le matériel utilisé qui devient de plus en plus pointu. N’importe qui peut se lancer mais tout le monde ne peut pas réussir, il faut bien connaître les technologies et avoir le sens du mouvement. Le matériel nécessaire à la *Mocap* a toujours bien fonctionné à travers son évolution et devient de moins en moins limité, mais il existe un décalage entre maîtrise et matériel.  *http://www.bestofmicro.com/actualite/test/349-1-motion-capture.html* |

**2 – Repérez le passage du texte montrant que la *Motion Capture* permet d’accroître la productivité.**

**3 – Repérez (en la surlignant) l’innovation technologique actuelle en matière de *Motion Capture*.**

**4 – Expliquez comment ce progrès technologique influence le facteur travail et l’organisation du travail.**

|  |
| --- |
| - La *Motion Capture* et ses évolutions imposent une modification des qualifications (alors qu’« il n’existe aucune formation pour ce métier »).  - La *Motion Capture* et ses évolutions impliquent de nouveaux modes de travail (tournage en extérieur). |