FICHE D'ACTIVITÉ

Séquence S25 : Comment mettre en place une démarche Design ?

Activité 25.1 :

De quoi est composée une démarche Design ?

académie Bordeaux
CC BY NC SA

Cycle 4	J'ai réussi mon travail si …. (niveau de maîtrise : I/F/S/T ou couleurs)			
Niveau : 3ème	**(Domaine) Compétence Socle**	**Objectif (déclinaison)**	**Moi**	**Prof.**
	(D1-1) Maîtriser l'expression écrite	Je rédige mes traces écrites correctement		
Durée : 110minutes	(D2-4) Utiliser des outils numériques	Je sais utiliser un logiciel de carte mentale		
	(D4) Pratiquer des démarches technologiques	Je suis capable de mettre en place une « démarche design »		

Fiches de synthèse : DIC-1-4-FE1 / OTSCIS-2-1-FE3 — *Collège F. Mitterrand @ Créon* *club-techno.org*

Objectifs de l'activité :
- Connaître les différentes étapes de la « démarche Design » et les appliquer
- Réaliser une carte mentale

Fait

1°) Situation déclenchante et travail demandé (durée 10 minutes) :

Vous allez bientôt vous lancer dans la conception du jardin d'intérieur à partir de son cahier des charges (voir fiches de la séquence S23). Vous allez maintenant travailler par groupe de projet et commencer par réfléchir à tout ce que à quoi doit faire penser votre produit afin de viser au mieux votre futur marché. Ceci est l'étape de « Démarche Design » où vous allez développer l »image » du produit.

Consignes de travail :

Vous devez rendre un dossier contenant vos recherches et vos réflexions (les consignes de la constitution du dossier sont ci-dessous). Vous rédigerez votre travail sur feuille.

Structure du dossier : Utilisez la couverture A3 des dossiers comme chemise et reportez-y le titre du projet

Veillez à ce que chaque page soit correctement présentée et numérotée

Sur chaque page :

- Vos réponses (changer de page à chaque partie citée ci-dessous)
  - a. Brainstorming
  - b. Carte mentale *(à faire imprimer et à insérer dans le dossier)*
  - c. Tableau des caractéristiques esthétiques *(à faire imprimer et à insérer dans le dossier)*

Conclusion :

Vous indiquerez dans cette partie les caractéristiques esthétiques de votre jardin d'intérieur.

2°) La démarche Design (durée 100 minutes) :

Exemple: **mobilier urbain bassin d'Arcachon** (voir .pdf dans Collège_Classe\Technologie\Séquence S25)

✔ Lisez avec attention le .pdf qui présente le travail effectué sur le mobilier urbain de la ville d'Arcachon et répondez aux questions suivantes : ❑

✔ Entre **quelles étapes** de la démarche de projet placez-vous la démarche Design ? ❑

_____

_____

✔ Faites la liste la plus complète de toutes les étapes réalisées par les élèves **à partir du moment où ils se lancent dans la démarche Design (dont vous décomposerez les sous-étapes) jusqu'à l'étape de choix et validation des solutions avec la Réalité Augmentée :** ❑

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Nom / Prénom du/de la scribe : _____ Nom du groupe : _____ Classe : _____

Vous allez à présent mettre en application **la démarche Design pour votre jardin d'intérieur.**

1- Brainstorming :

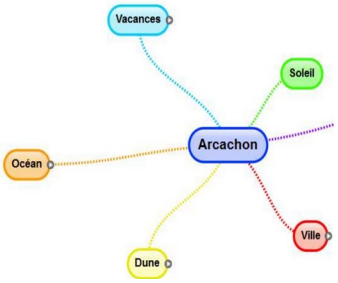
✔ Dans un premier temps vous allez noter tous les mots où expressions que vous évoque votre produit (objet, couleurs, sens, expressions, **sensations, émotions**, fonctions, environnement etc). L'objectif est de laisser parler votre imagination afin de ne négliger aucune piste de recherche. N'oubliez pas de nommer un scribe pour cela.

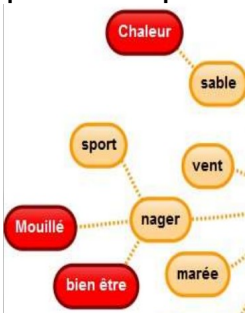
2- Carte mentale :

✔ Après avoir écarté les idées les plus saugrenues vous allez structurer le résultat du brainstorming. Pour cela vous représenterez votre réflexion sous la forme d'une **carte mentale** afin de faire apparaître les **émotions et sensations.**

Vous pouvez utiliser un logiciel pour cela (Freeplane ou Freemind)

Une copie du fichier (correctement nommé) sera collée dans le Commun_Classe pour être imprimée





3- Caractéristiques esthétiques "universelles" (formes, couleurs, matériaux) du boîtier du jardin d'intérieur :

✔ Vous allez **réaliser un tableau sur un logiciel de traitement de texte** à partir des sensations et émotions trouvées. Vous les associerez à des formes, couleurs, matériaux pour pouvoir les utiliser ensuite lors de la conception du boîtier. :

SENTIMENT ÉMOTION SENSATION	**IMAGES**	**CARACTÉRISTIQUES ESTHÉTIQUES** (formes, couleurs, matériaux, motifs, lumière…)	**POINTS COMMUNS, QUALITÉS** (formels, chromatiques, matériels)

a. Compléter la 1ère colonne par 2 idées abstraites (sensations et/ou émotions) auxquelles vous êtes arrivés lors de l'activité sur la carte mentale (exemples : détente, souvenirs, bien-être...).

b. Compléter la colonne "IMAGES" par des photos ou des images qui vous évoquent le sentiment, la sensation ou l'émotion de la 1ère colonne. **Vous les trouverez sur Internet, les enregistrez dans un dossiers que vous aurez consciencieusement créé et nommé, puis les insérerez dans le tableau.**

c. Analyser chaque image afin d'en retirer les caractéristiques esthétiques qui évoquent dans chacune d'elles la sensation, l'émotion de la 1ère colonne. *(inutile de faire des phrases)*

d. Compléter la 4ème colonne en regroupant les points communs à au moins 2 images en se focalisant :
- d'abord sur les points communs formels : en rapport avec les formes des objets, les contours...
- puis chromatiques : en rapport avec les couleurs, les teintes, la lumière, les reflets...,
- puis matériels : en rapport avec les matériaux ou les caractéristiques des matériaux (durs, mous, légers, transparents, creux, denses, chauds, doux…)

Une copie du fichier (correctement nommé) sera collée dans le dossier Commun_Collège pour être imprimée

<u>Trace écrite de cette partie :</u>

J'ai appris que, j'ai réalisé, j'ai découvert ...

_____

_____

_____

_____

Nom / Prénom du/de la scribe : _____ Nom du groupe : _____ Classe : _____