

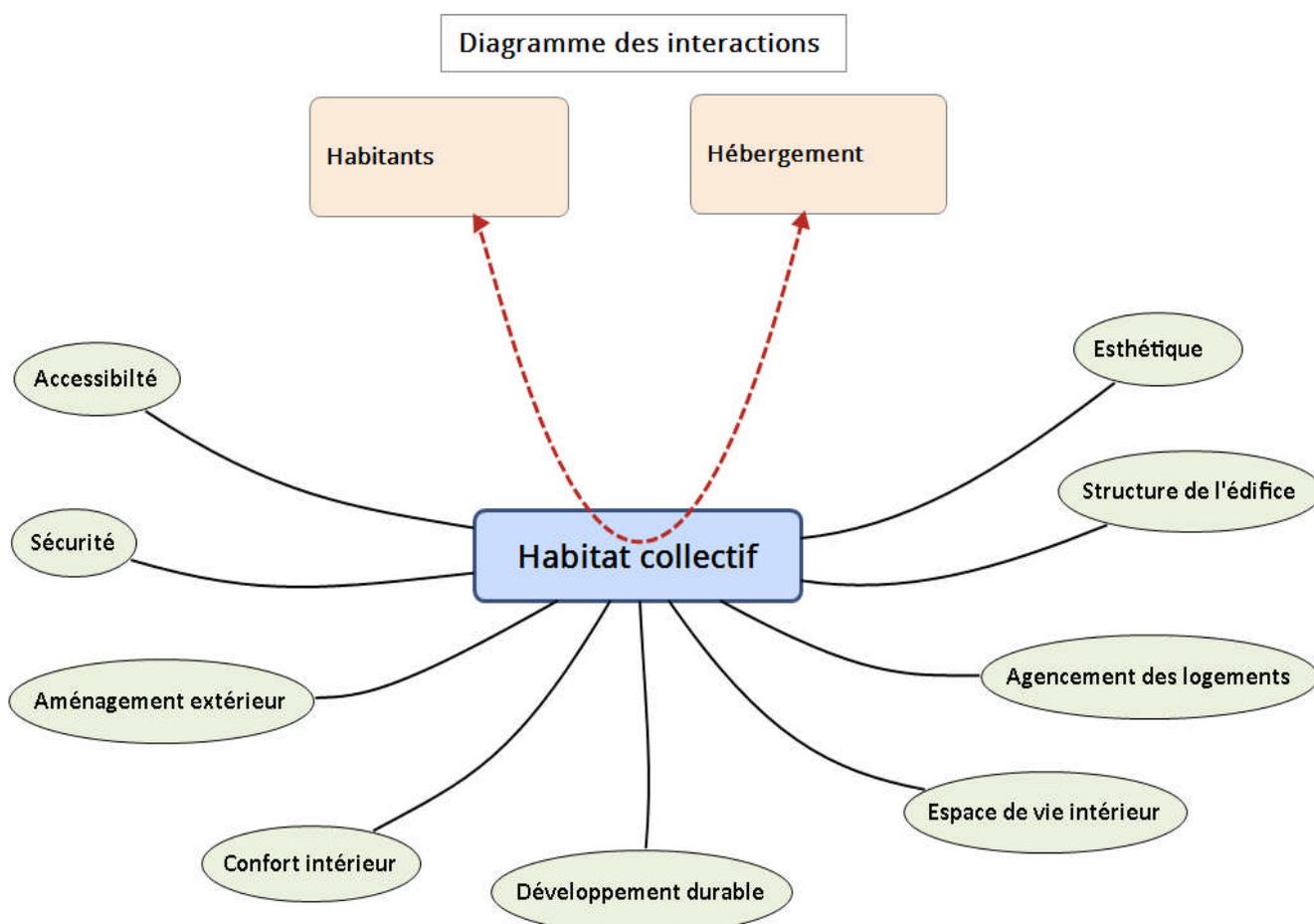
Séquence 1 - Comment répondre à une demande de projet d'habitations collectives futuristes et innovantes pour loger les sportifs lors des jeux olympiques de 2024 ?		
Séance 02 - Comment établir un cahier des charges à partir d'une demande ?		Fiche séance Sq1-S02
Date :	NOM et Prénom :	Cycle 4 – 5 ^{ème}
Compétences disciplinaires		Connaissances associées
<ul style="list-style-type: none"> ▶ CT 2.5 : Imaginer des solutions en réponse au besoin. ▶ CT 		<ol style="list-style-type: none"> 1. Elaboration d'une carte mentale. 2. Design.

Travail à faire :

- Reconstituer votre équipe de la séance précédente.
- Répondre aux questions ci-dessous.
- Consulter l'ENT séquence 1- séance 2

Travail en équipe :

A partir de votre diagramme des interacteurs, rédigé lors de l'élaboration du cahier des charges en séance 1, réaliser une nouvelle carte heuristique (carte mentale) des émotions.



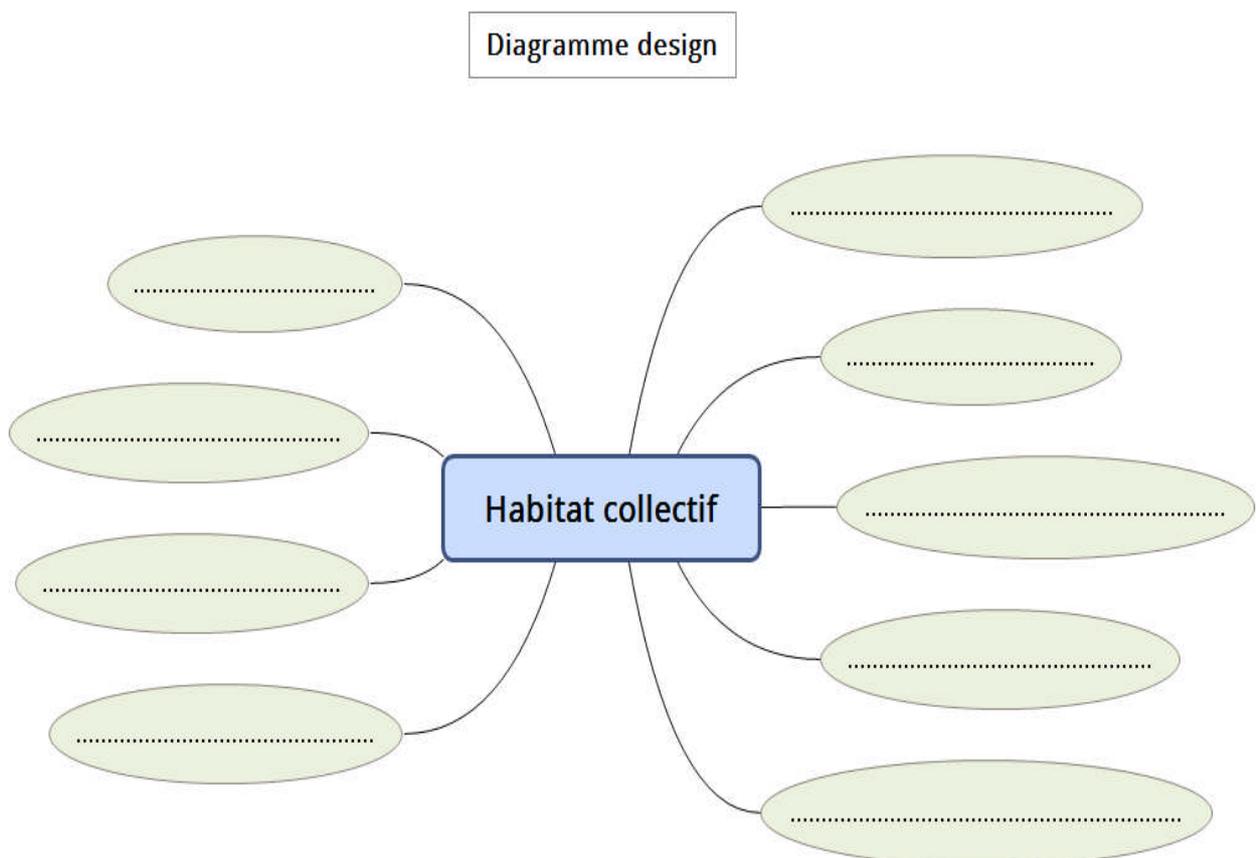
Celle-ci exprimera l'ensemble des exigences du cahier des charges en se positionnant du point de vue du design.

Pour chacune des exigences du diagramme des interactions, il faudra associer un qualificatif qui expriment le critère vous semblant le plus évocateur pour le projet.

Par exemple :

- Pour l'esthétique cela peut être accès sur **la lumière**
- Pour la sécurité cela peut être centrée sur **la protection des biens**
- Pour le développement durable ce sera
- Pour l'accessibilité
- Aménagement extérieur
- Espace de vie intérieur
- Agencement des logements
- Structure de l'édifice
- Confort intérieur

1. Compléter le diagramme design en exprimant chacune des exigences

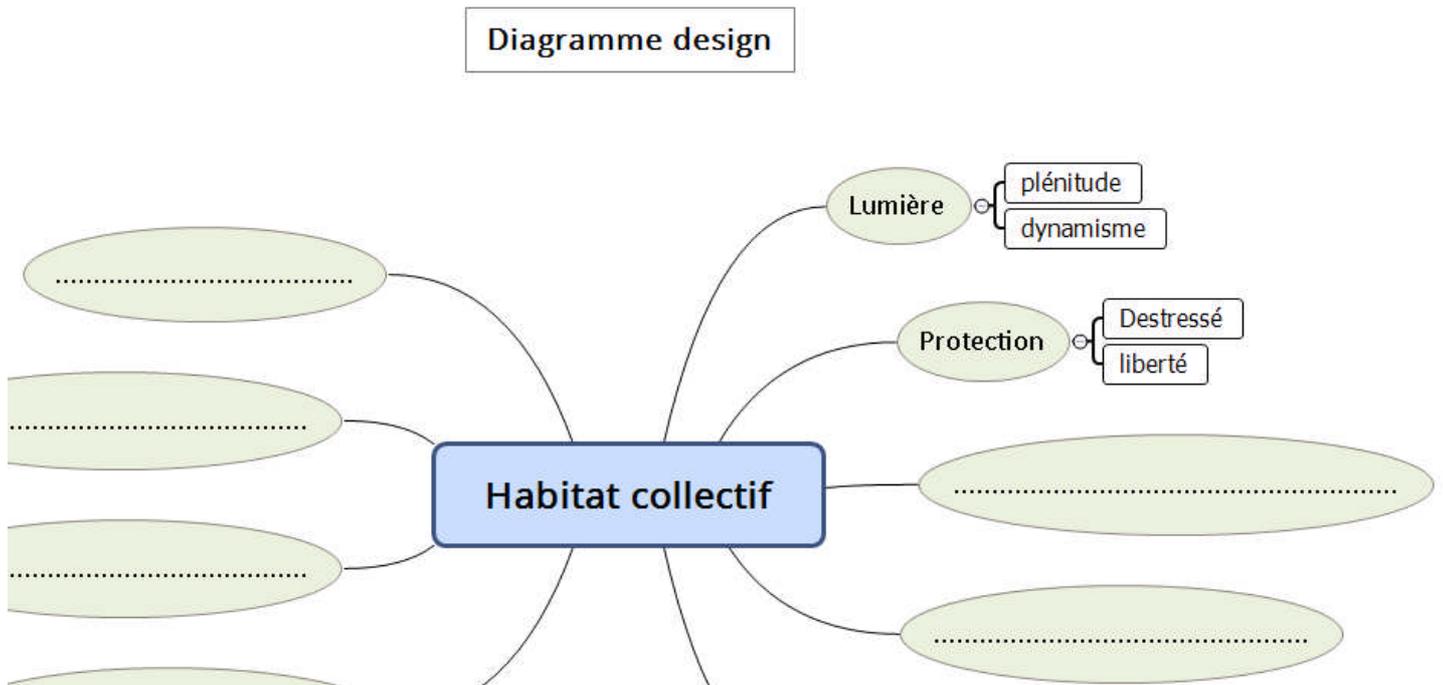


Il sera aussi possible d'ajouter d'autres exigences afin de favoriser la créativité.

2. Associer des émotions, des sentiments ou des sensations aux différents mots trouvés.

Pour chacun des critères remplis dans le digramme design proposer deux sentiments (cela peut être une émotion, un sentiment, une impression) éprouvés.

S'aider de l'exemple suivant:



3. Choisir 4 ou 5 émotions, sentiments ou sensations (parmi toutes celles qui auront été trouvées) caractériseraient au mieux l'œuvre choisie. Cela déterminera l'orientation de votre thème de recherche design.

.....

.....

.....

.....

4. A partir de votre travail et du résultat précédent proposer deux proposer deux critères qui font ressortir votre ligne :

Critère 1 :

Critère 2 :

Thème design = critère 1+ critère 2

Par exemple :

Votre thème peut correspondre à = la modernité et la nature
= la tradition et au loisir, etc....

5. Compléter la **fiche recherches**. Pour chaque domaine, illustrer en image (dessiner à la main des croquis rapides) **en fonction du thème DESIGN des sentiment choisis** et de leurs caractéristiques :

Domaine 1 : Mobilier	Domaine 2 : Véhicule	Domaine 3 : Architecture	Domaine 4 : Nature
Caractéristiques : Forme : Couleurs : Matériaux :			

Domaine 5 : Mobilier urbain	Domaine 6 : Eléments de Graphisme	Domaine 7 : Nourriture	Domaine 8 : Animaux
Caractéristiques : Forme : Couleurs : Matériaux :			

6. A l'aide de votre fiche recherche, retrouver des points communs. Ce seront les caractéristiques poétiques de votre construction :

Formes :

Couleurs :

Matériaux :

7. Chaque doit réaliser une planche tendance. Pour les groupe de 4 seulement se diviser en deux réaliser deux planches tendance différentes.

La planche tendance appelé Mood Board en anglais est constituée principalement de photos, de palettes de couleurs et de quelques mots/textes. Elle donne des informations propres au thème étudié.

C'est un outil graphique qui aide le concepteur à placer l'objet à créer dans un contexte général des modes de ce qui se fait actuellement ou dans la tendance qui se développera dans un avenir proche. La planche tendance projette une image implicite du projet en présentant et en capturant des ambiances et des atmosphères.

Exemple de planche tendance :



8. Chaque demi-groupe réalisera un schéma de la construction en rapport avec sa planche tendance.

9. **Bilan** : Qu'as-tu retenu ?

-
-
-
-
-