



CT1.3 – CT2.5 - CT3.2
DIC1.5

Imaginer des solutions pour produire des objets et des éléments de programmes informatiques en réponse au besoin.

Design ► C'est quoi ?

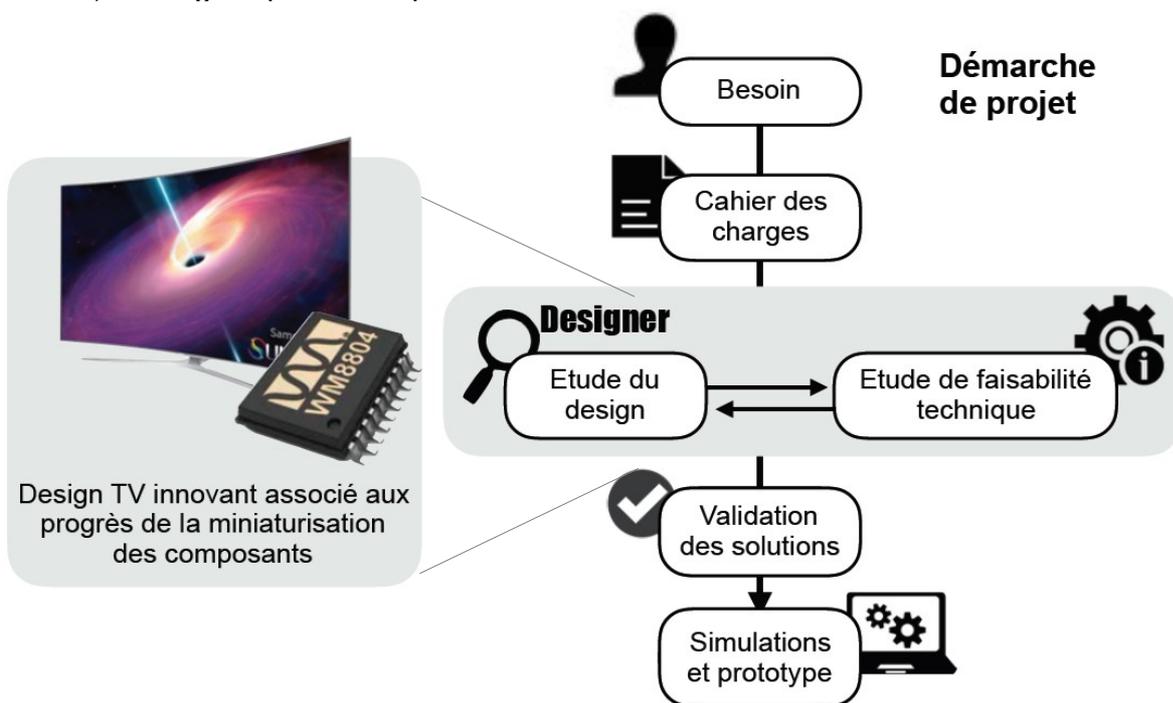


Le design est une discipline visant à la création d'objets, d'environnements, d'œuvres graphiques, etc., à la fois fonctionnels, esthétiques et conformes aux impératifs d'une production industrielle.

Design ► Pourquoi ?



La démarche design est une étape de la démarche de projet, les échanges designer/techniciens permettent d'étudier la faisabilité technique du produit et d'apporter des solutions innovantes ou non, envisagées par l'un ou par l'autre.



Innovation & Créativité



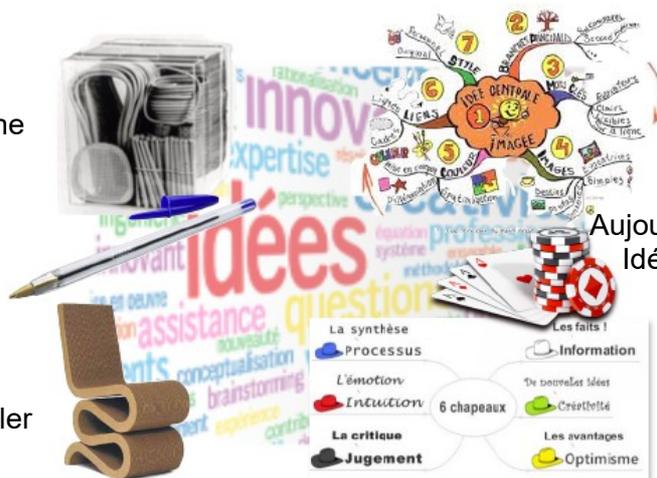
L'innovation est liée à une idée de changement ou de produit nouveau alors que l'invention est liée à l'idée de découverte.

Pour innover il faut être créatif : La créativité c'est avoir des idées, l'innovation c'est mettre en pratique ces idées afin d'obtenir une réalisation concrète.

1859 – idée, une chaise en kit

1950 – idée, un stylo jetable

1990 – idée, recycler la matière



Des méthodes existent pour développer la créativité et faciliter l'innovation :

- Cartes heuristiques
- Brainstorming
- Nuage de mots
- Etc.