

Thématique : 1 DESIGN, INNOVATION ET CRÉATIVITÉ (DIC)

Compétence - 1.1 Imaginer des solutions en réponse aux besoins, matérialiser une idée en intégrant une dimension design

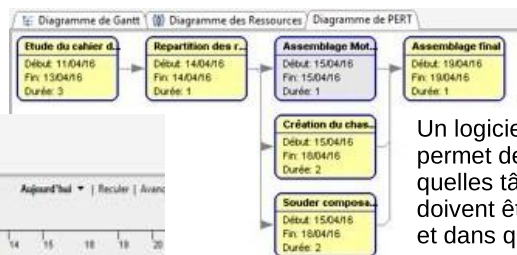
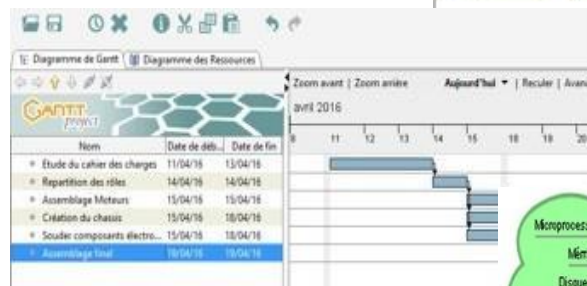
Compétence associée : DIC1.3 : Imaginer, synthétiser et formaliser une procédure, un protocole.

Compétence travaillée - 1. Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques - **Domaine du socle 4 :** Les systèmes naturels et les systèmes techniques

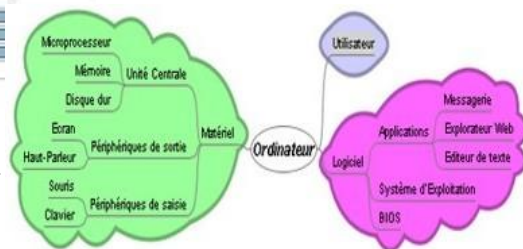
Connaissance : Outils numériques de présentation

Afin de **réussir le développement d'un nouvel objet technique** qui répond à un cahier des charges, **différents outils numériques** permettent d'assurer la **bonne gestion et présentation du projet**.

Un logiciel comme **GANTT** permet de visualiser rapidement la répartition des tâches



Un logiciel **PERT** permet de visualiser quelles tâches doivent être réalisées et dans quel ordre.



Une **carte heuristique** permet de développer une idée, un thème central en différents points que l'on peut déplier à souhait..

ensemble : Hydro-space				
	Préces	Matière	2/	But
N°	PHASE	DESCRIPTION DE LA PHASE	MACHINE-OUTILS	SCHEMA
100		Visage du protège-bâche	Manuel	
200		Assemblage des gouvernes sur la coque	Manuel	
300		Assemblage du pontique des gouvernes et de la coque	Manuel	
400		Visage de la partie propulsion électrique sur la coque	Machine-outil	
600		Collage de la mouche sous la coque	Pistolet à colle + bâtons	

Pour une réalisation, nous pouvons créer une **gamme de fabrication** qui détaille l'ordre de fabrication.

Il est absolument nécessaire de **s'organiser** et **coordonner** le **projet** dans la gestion des matériels, dans la gestion des moyens humains et dans le temps. Différents **outils numériques de présentation** permettent et d'imaginer, synthétiser et formaliser des **procédures**, des **protocoles**; certains représentent un **déroulement des activités** (Gantt, diagramme de Pert), d'autres expriment la **pensée** (Cartes heuristiques), ou encore présentent un ordre de montage (Gamme de montage).

Connaissance : Charte graphique.

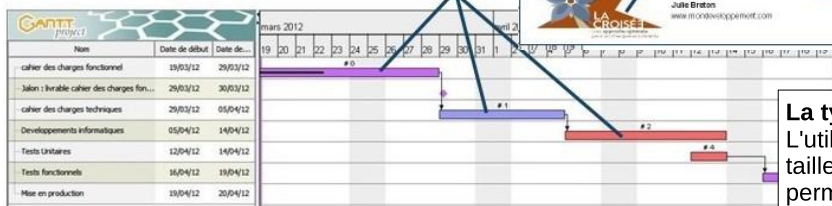
La **présentation d'un projet** avec des **outils numériques** nécessite de suivre des **règles graphiques** propres aux outils numériques de présentation utilisés, au groupe projet ou à l'entreprise. Ces **règles graphiques** sont définies dans un **document** appelé **charte graphique**.

Exemples d'éléments graphiques entrant dans une charte graphique :

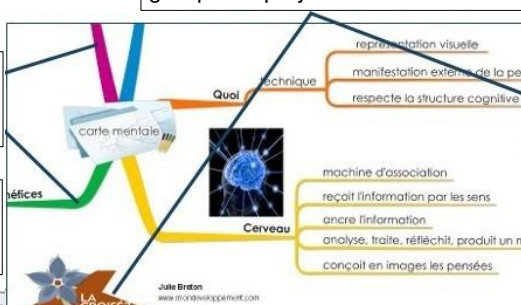
Le choix des **couleurs** permet des séparations claires à l'intérieur du document numérique et une identification rapide du lecteur. Il permet également de préserver l'identité visuelle de l'entreprise (les nuanciers de couleurs permettent de choisir des couleurs qui s'assemblent bien)

Ex : couleurs différentes qui séparent les principales idées

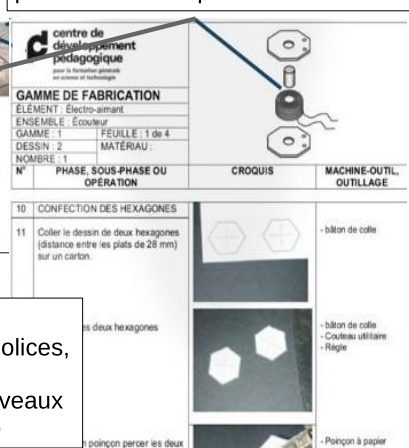
Ex : couleurs différentes pour chaque personne, équipe qui réalise les différentes tâches ou pour type de tâches.



Le **logotype** qui sert à identifier de manière unique et immédiate l'entreprise, l'organisation ou le groupe de projet.



Les **éléments graphiques** comme les pictogrammes, images... servent de repères pour les utilisateurs et favorisent la compréhension de la procédure ou du protocole.



La typographie :
L'utilisation des différentes polices, taille et styles de caractères permet de créer différents niveaux de texte (titres, sous titres...)

On appelle **charte graphique** un document qui décrit l'ensemble des **choix faits** et **règles** pour la **présentation visuelle** des **documents**. C'est un **guide** comprenant les **recommandations** d'utilisation et les **caractéristiques** des différents **éléments graphiques** (logos, couleurs, polices, symboles, images...) qui peuvent être utilisés sur les différents **supports de présentation et communication**.