

Thématique : 1 DESIGN, INNOVATION ET CRÉATIVITÉ (DIC)

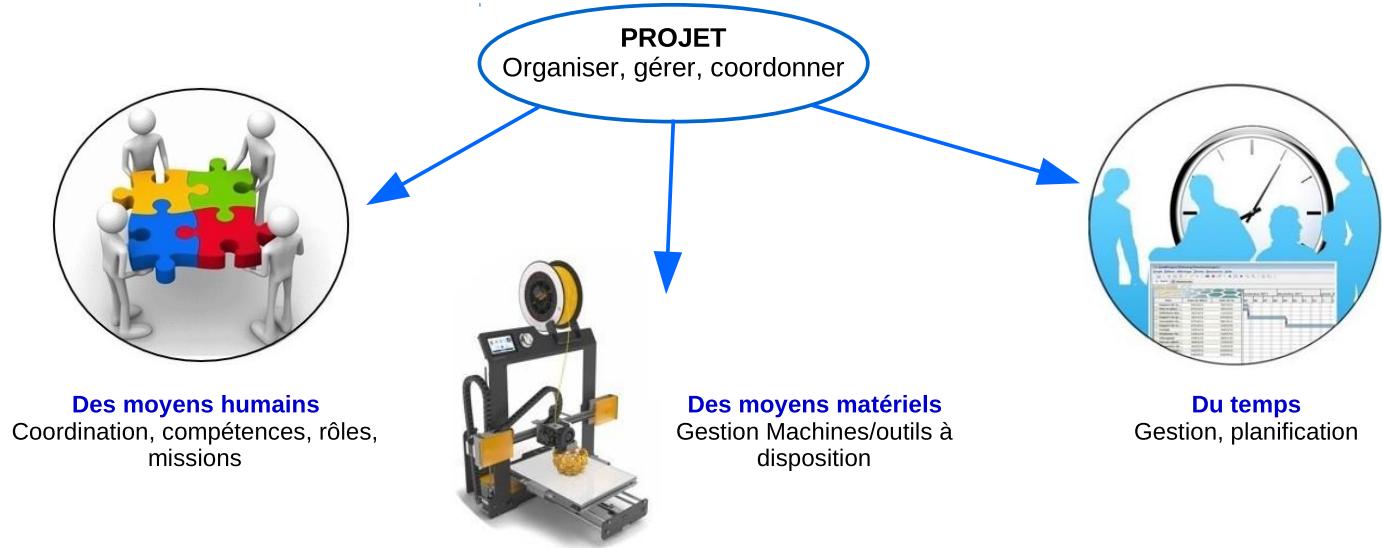
Compétence - 1.1 Imaginer des solutions en réponse aux besoins, matérialiser une idée en intégrant une dimension design

Compétence associée : DIC1.4 : Participer à l'organisation de projets, la définition des rôles, la planification et aux revues de projet.

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

Connaissance : Organisation d'un groupe de projet

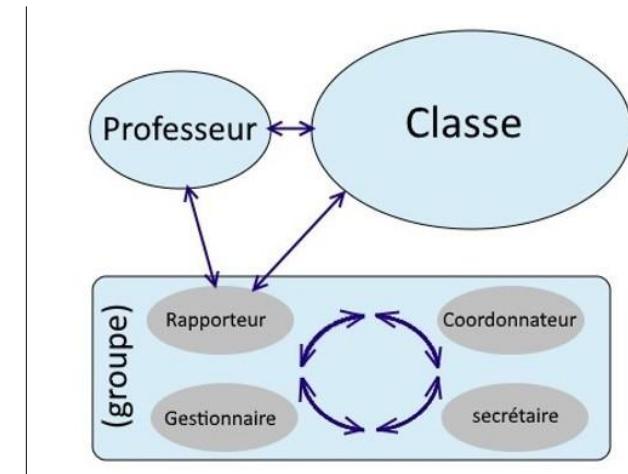
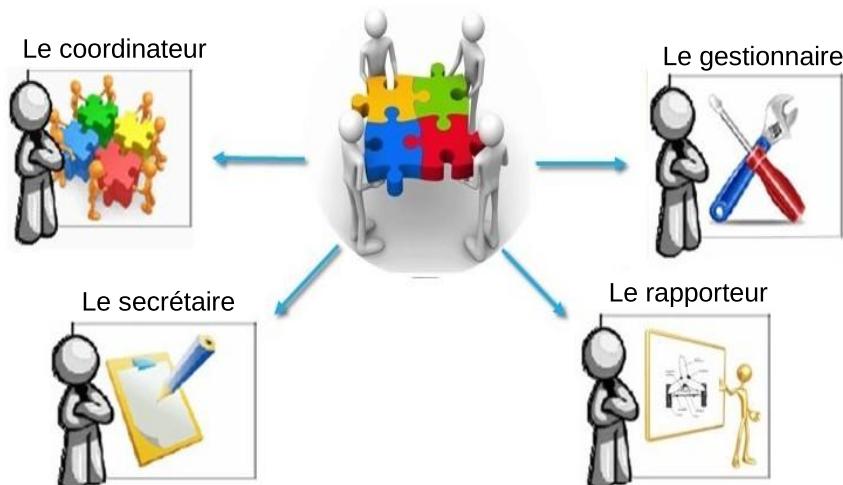
La réalisation d'un **projet**, pour sa réussite, demande une **organisation particulière**.



On appelle **groupe de projet**, plusieurs personnes qui s'organisent pour **travailler ensemble** dans le but de **réussir un projet commun**. Une bonne **organisation** doit permettre de **coordonner** et **gérer** dans le **temps**, des moyens **matériels** (machines/outils) et des moyens **humains** (hommes).

Connaissance : Rôle des participants, revue de projet

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**.



En classe : relations entre les participants

Chaque participation d'un groupe de projet a un **rôle** précis qui contribue à l'**organisation** et au **bon fonctionnement** du **groupe**. Chaque membre participe aux **revues de projet** qui permettent de **faire le point** sur l'**avancement** des travaux.

En technologie, les rôles les plus souvent rencontrés sont les suivants :

Le coordinateur ou l'animateur : il veille au bon fonctionnement du groupe et anime les débats.

Le secrétaire : il note les idées, fait le compte-rendu à l'écrit et gère le dossier du groupe.

Le rapporteur : il présente à l'oral le travail du groupe lors de la synthèse (classe entière). Il est l'interlocuteur du professeur.

Le gestionnaire du matériel et du temps : il gère le matériel, les ordinateurs et la durée du travail.