



Vidéo de la leçon : [goo.gl/eyDZOn](http://goo.gl/eyDZOn)

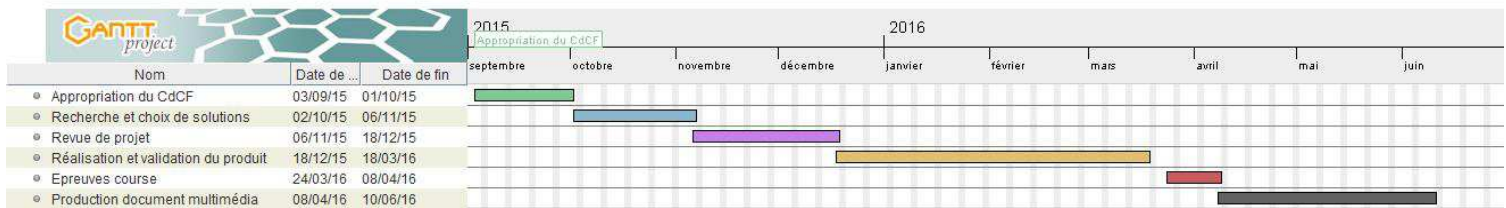
### I. La planification d'un projet (voir p.1)



0'25

La planification de projet permet de découper un projet en différentes tâches lesquelles ont chacune une durée et une priorité. On peut ainsi connaître la fin théorique d'un projet.

Le diagramme de Gantt montre chaque tâche dont la longueur est proportionnelle à la durée.



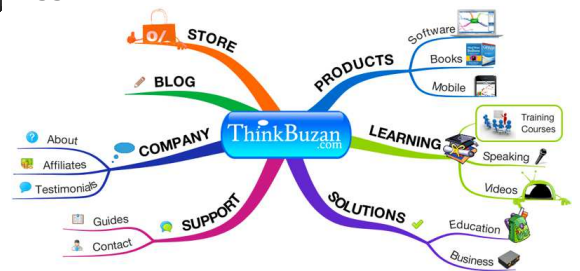
### II. Le brainstorming (remue méninges) P.2



1'33

Cette méthode permet de stimuler la **créativité** d'un groupe de personnes afin **d'identifier** ou de **résoudre un problème**.

La principale phase du **brainstorming** consiste à émettre spontanément le plus d'idées sans retenue et en les notant toutes.



### III. Rédaction du cahier des charges fonctionnel (CdCF). Voir p.3



2'30



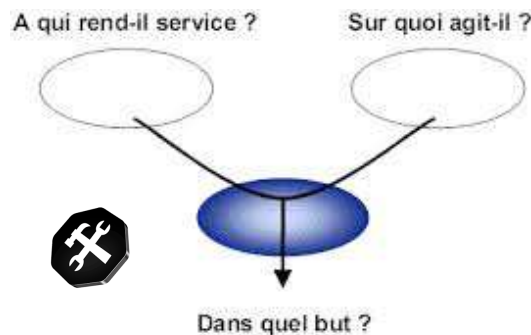
Le CdCF est un **document** par lequel **le demandeur (client)** exprime son **besoin** en terme de **fonctions de service** et de **contraintes**.

**A- Le besoin** : **nécessité** ou **désir** éprouvé par le **demandeur** (consommateur ou professionnel).



2'50

Pour énoncer le besoin on utilise le **diagramme bête à cornes** et on répond aux questions ci-dessous (voir p.3)



## I - DESIGN, INNOVATION ET CREATIVITE



**B- Les fonctions d'un produit** : une fonction (**Fs...**) correspond à une **action** d'un produit.  
Les fonctions découlent des liens entre le produit et son environnement (interacteurs). voir p.3



Une fonction = **verbe à l'infinif** + un **complément (interacteur)**

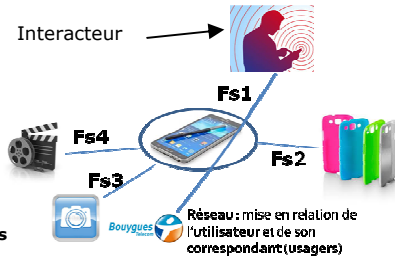


Diagramme des interacteurs

Exemple :

**Le téléphone portable doit ...**

- Fs1** : permettre à l'utilisateur d'appeler un **correspondant**  
d'envoyer/recevoir des SMS, MMS
- Fs2** : accueillir des **coques de protection**
- Fs3** : prendre des **photos**
- Fs4** : capturer des **vidéos**
- Etc...

### A savoir

**Interacteur** : élément appartenant à l'environnement d'un produit. Il ne constitue pas le produit.

**C- Les contraintes** : obligations à respecter pour que le produit soit conforme à la demande ou au besoin.



Une contrainte (**Fc...**) = **verbe à l'infinif** + un **complément (interacteur)**

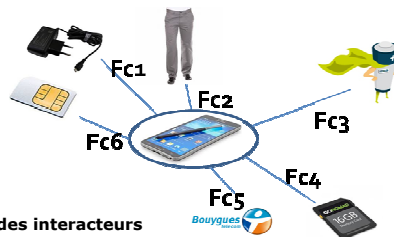


Diagramme des interacteurs

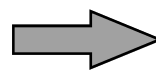
**EXEMPLE : Le téléphone portable doit**

- Fc1** : s'adapter aux **chargeurs**
- Fc2** : résister aux frottements dans le **pantalon** (poche)
- Fc3** : être autonome en **énergie**
- Fc4** : s'adapter aux **cartes SD**
- Fc5** : capter le **réseau**
- Fc6** : S'adapter aux **cartes SIM** (format)

En résumé, le CdCF permet de :



- Définir le besoin
- Rechercher les solutions techniques
- Favoriser l'innovation (nouvelles idées)
- Clarifier les relations entre les différents intervenants d'un projet (c'est un contrat)



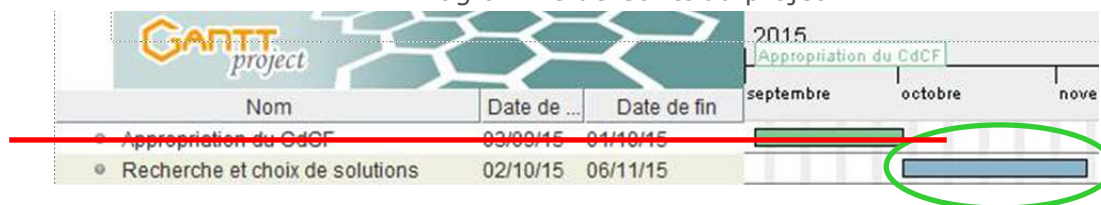
**Assurer le meilleur rapport qualité/prix = compétitivité**



Des difficultés ? → [goo.gl/kdt06B](http://goo.gl/kdt06B)

### FIN de la Partie 1

Diagramme de Gantt du projet



A l'aide du CdCF, travaillons à présent sur la recherche de solutions techniques