

Méthode de Gestion de Projet DESIGN

SEANCE 3

(MindMap / Question globale/Hypothèses/ Moodboard)

Méthodologie du cours de projet Design

1. Définition de mots clés
2. Mind map
3. MoodBoard
4. SMART
5. Cahier de conception / des contraintes

Déroulé de la séance n°3

- Se positionner en groupe de projets
 - **Rappel** : reprendre le travail effectué pendant la séance n°2 - **être capable de réaliser un Mind Map à partir des mots clés tirés votre thème générale.**
- **Objectif de la séance 3** : Rédiger une question générale pour en déduire des hypothèses de recherches pour réaliser un Moodboard individuel.

Exercice

Etape 1 : Finaliser exercice de la séance 2

1. Choisir le projet (liste Excel)
2. Lire la consigne du projet et y sélectionner vos mots clés (Demande)
3. Distribuer les mots clés (entre vous)
4. Définir les mots clés (1 mot clés par personne)
5. Trouver d'autres mots clés à partir de chacune de ces définitions.
6. Construire votre Mind Map
7. Mot mystère ? Formuler une question générale .

Partie initiée en
séance 2

Etape 2: Proposer une question globale

1. Après la présentation de votre Mind Map, vous proposerez une question globale à partir de vos mots génériques et votre mot mystère en lien avec la demande principale.

Exemple de question globale : Comment peut-on transiter un phénomène organique en lui donnant de la valeur et du lien dans le domaine du compostage ?

2. Trouver des hypothèses cohérentes avec votre thème principale et votre question (travail en groupe).

Etape 3 : Emettre 4 à 5 hypothèses à partir de votre QG (Question Globale)

- **Rappel** de la définition d'une hypothèse c'est : une **proposition relative** à l'explication de phénomènes naturels, admise provisoirement avant d'être soumise au contrôle de l'expérience.

QG : Comment peut- on transiter un phénomène organique en lui donnant de la valeur ?



Aspect esthétique (pluri sensoriel, forme, couleur ...)
Aspect technique (intervenir dans le mode de fonctionnement)
Aspect sociologique culturel (lien interculturalité)
Aspect technologique (interface, domotique, Low tech, IA, Juggad)
Aspect politique (communication, collaboration, ...)

Exemple à partir du thème « Compostage »

Aspect esthétique (pluri sensoriel, forme, couleur ...) = *l'objet aura peut-être une forme translucide avec une coloration en lien avec l'écologie.*

Aspect technique (intervenir dans le mode de fonctionnement) = *Le dispositif peut-être en Kit dont la fabrication sera diffusé sur des fiches PDF pour être assemblé chez-soi.*

Aspect sociologique culturel (lien interculturalité) = *Peut-être utiliser le compostage Bokashi en France dans les maisons individuelles.*

Aspect technologique (interface, domotique, Low tech, IA, Juggad) =

Aspect politique (communication, collaboration, ...)



A la Fin de la séance n°3

- Avoir une question globale pour l'équipe
- Des pistes d'hypothèses cohérentes par rapport au sujet
- Débuter des recherches iconographiques pour le Moodboard.

Pour la prochaine séance : Présenter vos Moodboard