



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 existe depuis que l'Homme crée les objets. La révolution industrielle (1850) marque un tournant et une prise de conscience en intégrant pleinement le Design à la démarche de projet industriel. En vieux français le mot « Design » correspond à sa définition actuelle :

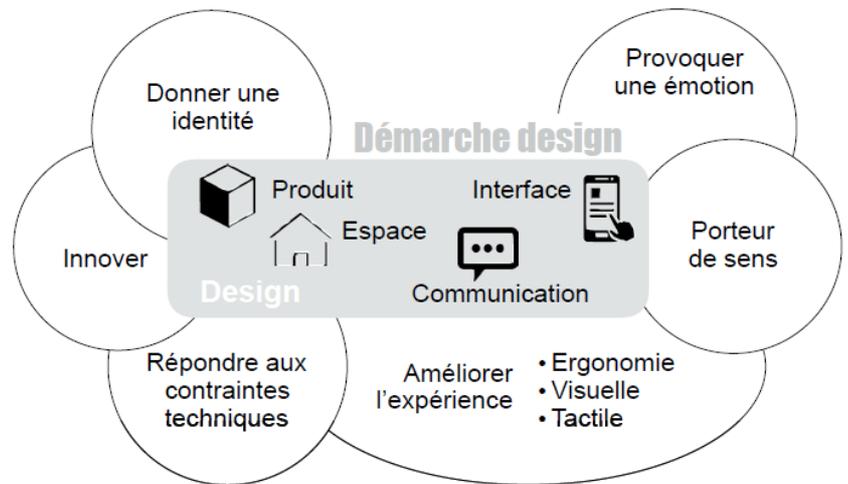
Design = Dessin (graphisme, volume) et dessein (intention)

Aujourd'hui le design est partout :

Dans les **produits**, notre **espace**, les **interfaces** Homme-Machine et la manière de **communiquer**.

La finalité du design est d'améliorer le rapport entre l'objet et l'utilisateur :

- ✓ dans son **utilisation** en réponse aux contraintes techniques,
- ✓ en donnant une **identité** à l'objet,
- ✓ en étant porteur de **sens** et en provoquant une **émotion**.

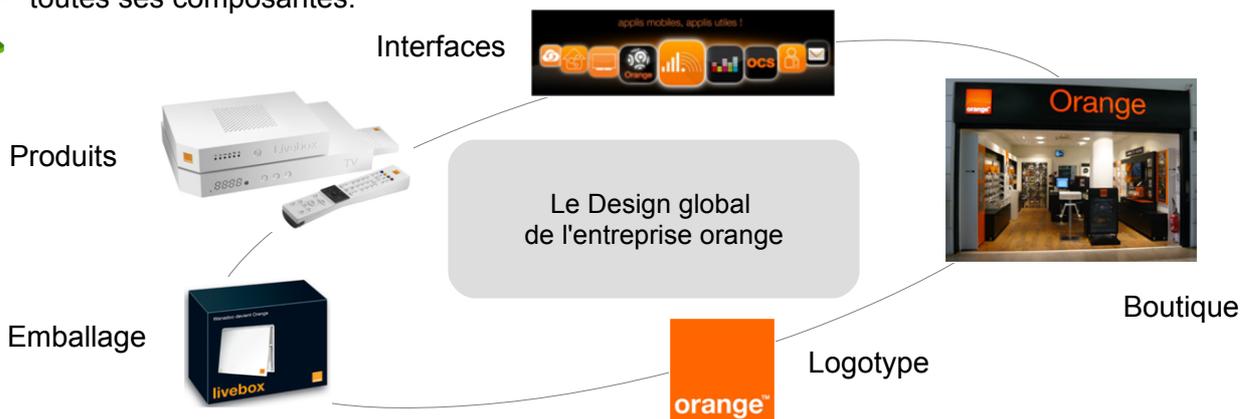


Exemple : La chaussure *Nike Hypervenom 2*

- Utilisation**, Chaussure + chaussette, pas de couture, pour le confort.
- Identité**, le logotype Nike et l'association avec le footballeur Neymar, synonymes de qualité et performance.
- Sens** et **émotion**, dynamisme et agressivité comme valeurs : une sensation de pieds nus.

**Design ► Le design global**

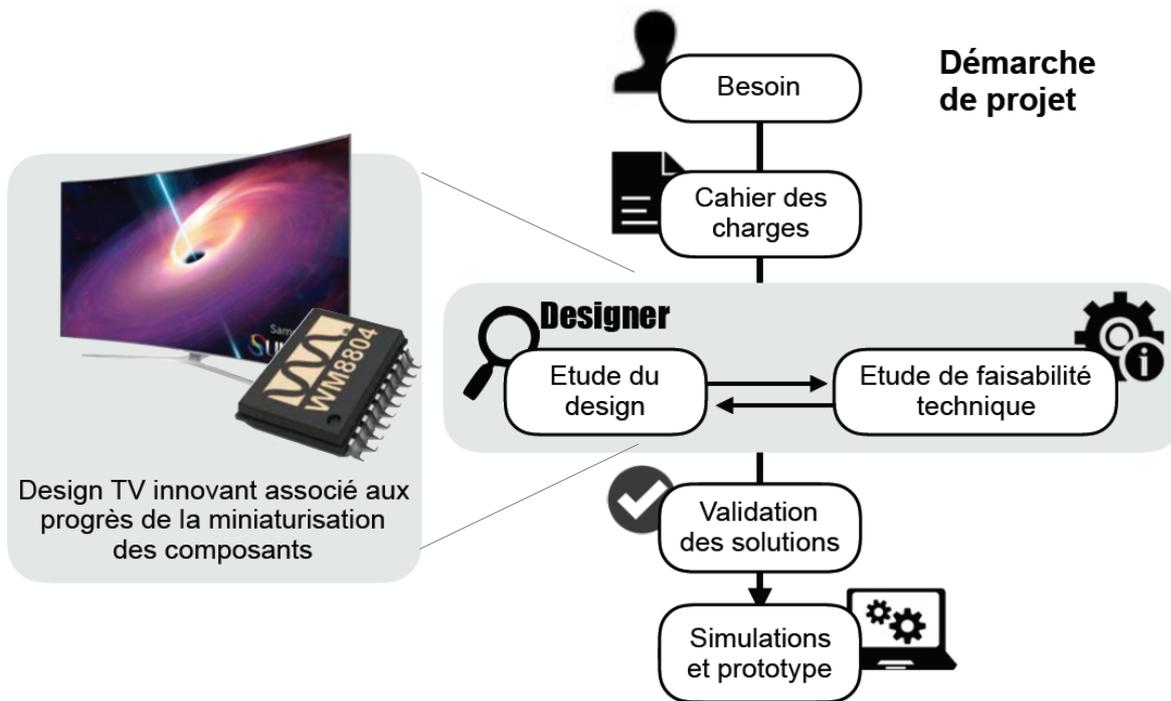
On parle de **design global**, lorsqu'une entreprise applique une démarche design cohérente à toutes ses composantes.



## 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



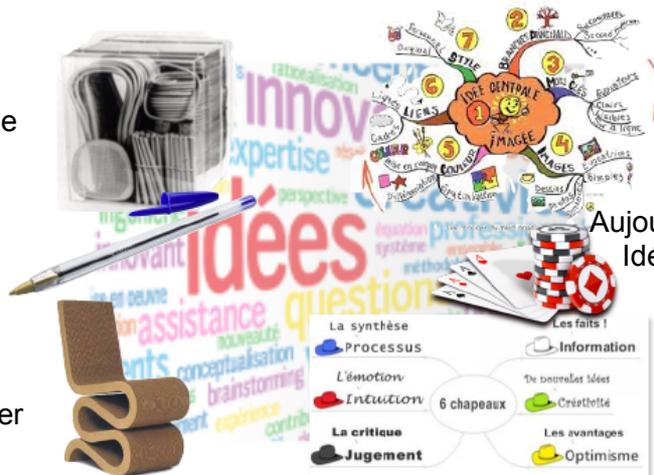
**L'innovation** est liée à une idée de changement ou de produit nouveau alors que l'invention est liée à l'idée de découverte.

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



Aujourd'hui  
Idée ?

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

- Cartes heuristiques
- Poker design
- Six chapeaux
- Etc.