

- Compétences travaillées :
- Imaginer des solutions en réponse au besoin.
 - Imaginer, concevoir et programmer des applications informatiques nomades.
 - Modifier ou paramétrer le fonctionnement d'un objet communicant.



Tous les objets techniques ont été créés pour répondre à des besoins mais également à des contraintes :

- Contraintes esthétiques (formes, couleurs, matériaux),
- Contraintes fonctionnelles (fonctions à remplir),
- Contraintes commerciales (prix...).

Le **design** est une discipline qui permet de créer des objets techniques en tenant compte de toutes ces contraintes.



L'architecte travaille sur la forme du bâtiment afin qu'il soit esthétique.



Les formes de cette voiture associent esthétique et aérodynamique.



Le designer d'interface conçoit, imagine et dessine des interfaces de dialogue avec des objets.

Connaissances



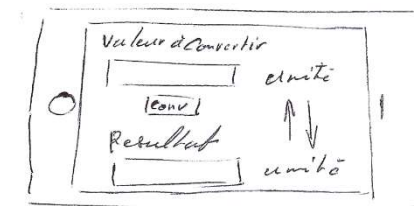
- Design. Innovation et créativité.
- Représentation de solutions (croquis, schémas, algorithmes).

Pour exprimer ses idées et représenter les solutions pour un objet technique, on réalise un **croquis** fait à main levée.

Il se réalise sans outil de guidage comme une règle ou un compas.

Il permet de présenter grossièrement ses idées.

Nous avons réalisé un croquis de notre application afin de définir l'organisation des éléments de l'interface utilisateur avant de réaliser la programmation par blocs.



Chaque jour de nouveaux objets sont créés ou modifiés pour être améliorés. Ils sont le fruit de **l'innovation et de la créativité**.

- **La créativité** relève de la réflexion. Elle permet de trouver de nouvelles idées pour inventer ou améliorer un produit ou un service.



Moto électrique du futur

- **L'innovation** relève de l'action. Elle permet d'introduire quelque chose de nouveau à un objet existant (nouveau matériau, nouvelle énergie, nouvelle ergonomie ou design différent).



Liens avec : Le parcours avenir



Fiche ONISEP métier :
Directeur/trice artistique



Fiche ONISEP métier :
Webdesigner

