

Méthode de Gestion de Projet DESIGN

SEANCE 1

PRESENTATION

Organisation des séances

- Planning : 6 cours de 1h30 au 1^{er} semestre uniquement
- Cours évalué dans le cadre de l'UE Projet
 - En lien avec d'autres matières : MasterClass Transition, Interaction et Coopération, CEF1
 - Noté lors de la soutenance orale du projet en juin. Compte pour ¼ de la note finale UE projet.

Remarque : la note de Méthode de gestion de Projet Design de groupe > 7
sinon pas de validation de l'UE projet

Objectifs pédagogiques

- Comprendre et appliquer une méthodologie de projet pluridisciplinaire intégrant les disciplines de l'ingénierie et du Design
- Respecter des exigences d'un cahier de conception et de contraintes en contribuant à la transition écologique et sociale

Introduction

Selon vous :

- Qu'est-ce qu'un ingénieur ?
- Qu'est-ce que le design ?
- Qu'est-ce qu'un projet ?

Introduction

Proposition non exhaustive:

→ Qu'est-ce qu'un ingénieur ?

C'est une personne compétente et professionnelle dont la **vocation est de répondre à des problématiques d'ordre technique** grâce à ses **acquis scientifiques, économiques et humains**.

→ Qu'est-ce que le design ?

Le design est une **activité de création** dont le but est **d'inventer, d'améliorer ou de faciliter l'usage ou le processus d'un élément** ayant à interagir avec un produit ou un service matériel ou virtuel. Un des rôles du design est de **répondre à des besoins, de résoudre des problèmes ou d'explorer des possibilités** pour *améliorer la qualité d'usage* du produit ou service.

→ Qu'est-ce qu'un projet ?

D'un point de vue global, dans le **milieu professionnel**, un projet est une **série d'actions dont l'objectif est de créer quelque chose d'innovant sous forme de service ou de produit**. Il doit avoir un contexte, un objectif, un délai précis, pour arriver à un résultat défini. Il peut être réalisé avec 1 ou plusieurs partenaires – des institutions publiques ou privées.

Quelques Fondamentaux sur la gestion de projets

➤ Planification

- Définir les tâches
- Etablir un planning pour accomplir ses tâches

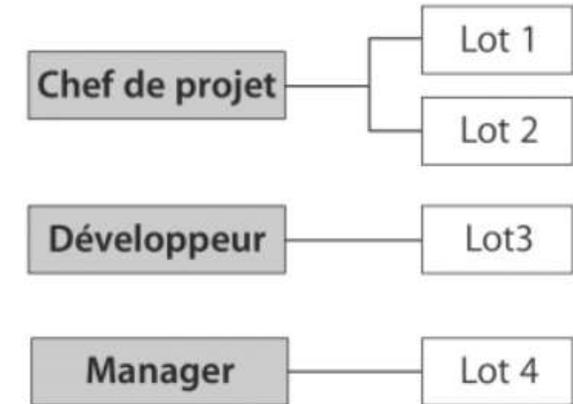


EX: diagramme de Gantt

Quelques Fondamentaux sur la gestion de projets

➤ Rôles:

- Définir les rôles nécessaires pour accomplir les tâches
- Répartition des rôles



➤ Suivi de l'avancement des projets

- Réunions
- S'appuyer sur la planification



Introduction à la méthodologie de « Design Thinking »

6 étapes

1. **Empathie** : Ecouter / comprendre les besoins des utilisateurs et leur motivation
2. **Définir** : Définir les mots clés, rechercher des informations existantes sur le sujet, synthétiser les informations recueillies pour définir clairement le problème à résoudre. Explorer différents aspects : utilisateur / social / environnemental / technique
3. **Idéation** : Générer des idées pour répondre au problème posé
4. **Conception** : (point commun entre ingénieur / designer). Mettre en forme une idée / pré-maquettage. Ce sont des pistes de propositions
5. **Prototypage** : Créer des versions simplifiées et tangibles des solutions proposées. Les prototypes peuvent être des maquettes, des modèles ou des simulations qui permettent de tester et d'affiner les idées rapidement.
6. **Test** : Évaluer les prototypes avec les utilisateurs pour recueillir des retours et identifier les améliorations nécessaires.

➔ Pour le projet en PréING1, il va s'agir de travailler sur les **parties 2, 3, et 4** définir et comprendre le problème à résoudre et aller dans des propositions de pistes de solutions

Exercice 1

Commencer à élaborer **1 objet symbolisant votre groupe** pour le rallye.

Contrainte: Vous devez le réaliser avec des objets recyclés / réutilisables et vous l'apporterez lors du rallye le jeudi 10 octobre. L'objet étant exposé à l'extérieur, il doit résister aux intempéries.

Méthodologie:

Choisir des mots clés caractérisant votre groupe

Répondre aux questions : Quoi, Comment, Pourquoi, Pour qui, Quand et Où.