

Nom : <input type="text"/>	Cycle 4 - 5e L'évolution d'une chambre page 1/2	Séance du : <input type="text"/>
Prénom : <input type="text"/>		Classe : <input type="text"/>

But de la séance : Réaménager sa chambre pour pouvoir installer deux adolescents.

1/ Le cahier des charges :

Le cahier des charges est un document écrit, utilisé lors de l'étude d'un projet. Il a pour but de définir clairement le besoin auquel devra répondre la réalisation du projet ainsi que les contraintes qu'il devra respecter.

C'est à partir de ce document que les concepteurs (ceux qui inventent) devront proposer des solutions techniques.

Voici un extrait de ce cahier des charges :

- La chambre fait 4,19 X 6,33 m, donc quelle est sa surface ? :
- Il existe une porte d'entrée et deux fenêtres.
- Chaque adolescent va devoir avoir son propre espace de travail et de rangement.
- Il n'y a pas de problème d'allergie (acariens ...).
- Il faut que la chambre soit chauffée.

2/ Analyse du besoin :

Pour analyser le besoin d'un produit, il faut se poser trois questions :

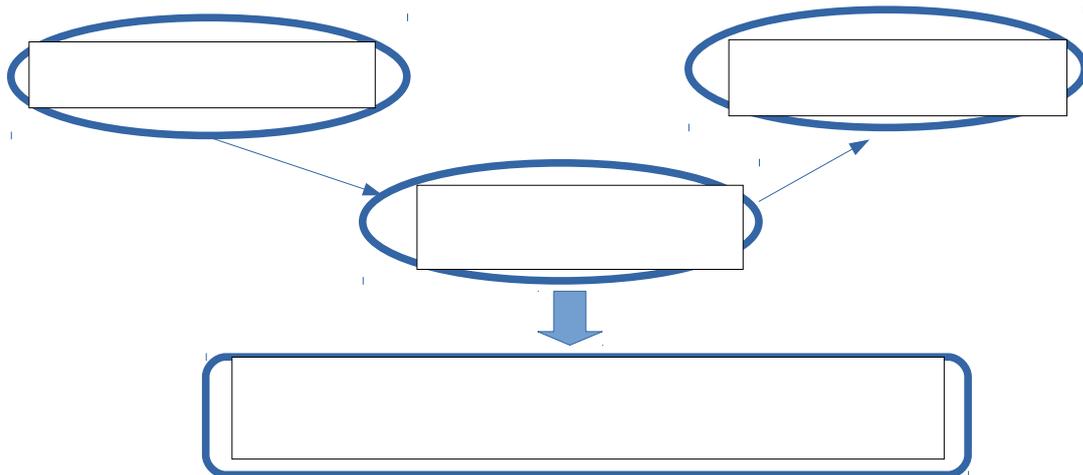
Aide : Replacer les bons mots ...**Confort des élèves / Permettre aux élèves de profiter d'un espace convivial / Aux élèves /**

➤ A qui le produit rend-il service ?

➤ Sur quoi agit-il ?

➤ Dans quel but ?

En répondant à ces questions, nous définissons la (ou les) fonction(s) principale (s) du produit et nous allons pouvoir remplir le diagramme appelé la « bête à cornes ».



Exercice : Quel est le besoin auquel doit répondre notre aménagement ?
Plusieurs grandes contraintes à réfléchir !! En voici quelques exemples, à TOI de compléter.
Attention à bien relire le sujet en haut de ce cours !!!

Contrainte(s) de fonctionnement :

- Pas de modifications des bâtiments
- Pas de modifications électriques
-
-

Contrainte(s) liée(s) au budget :

- Coût faible avec la possibilité d'acheter quelques meubles
-

Contrainte(s) liée(s) à la sécurité, au respect de l'intimité :

-
- Circulation facile

Contrainte(s) environnementale(s) :

- Utiliser le mobilier déjà existant au maximum
-

3/ Ton projet :

Après avoir pu réfléchir aux différentes modifications de cette chambre, fais ton propre dessin sur Sweet home 3D.

Tu peux faire plusieurs vues différentes pour bien montrer les changements. Bien mettre ton nom, prénom et classe pour le nom de ton fichier !!

