



**Concevoir, créer,  
réaliser**  
*Domaine socle 4*

Séance du :

CT2.1  
CT2.5

**Design, innovation et créativité page 1/2**

**Compétences travaillées :**

CT2,1 Identifier un besoin et énoncer un problème technique, identifier les conditions et contraintes.  
CT2,5 Imaginer des solutions en réponse à un besoin.

**Analyse de la situation :** Vous avez fini d'implanter vos bungalows suivant le plan local d'urbanisme de la commune « les sables ».

**Question :** Quels peuvent être les besoins des vacanciers en dehors du logement, quels peuvent être les besoins en aménagements du terrain ?

**Hypothèses de la classe :**

---

---

**Étape 1 : analyser la situation.**

Les vacanciers peuvent être amenés à se déplacer le soir dans le terrain de camping.

Quel est le besoin ?

---

Que pouvons nous leur proposer ?

---

---

A qui le produit va-t'il rendre service ?

---

## Design, innovation et créativité page 2/2

### Étape 2 : Cibler ses recherches.

Imaginer les conditions dans lesquelles le produit va être utilisé .

---

---

Énumérer les contraintes à prendre en compte. Pensez au développement durable.

---

---

### Étape 3 : Imaginer, décider et concrétiser.

Imaginer plusieurs solutions avant de faire un choix.

---

---

---

Effectuer une veille technologique : S'informer sur les mêmes innovations dans le même domaine (utilisation des TICE)

---

---

Trouver un compromis entre l'esthétisme, l'innovation et la fonctionnalité de l'objet.

---

---

Matérialiser ci dessous ou sur une feuille libre la solution par un croquis (plusieurs vues peuvent être possibles) en indiquant les mesures et les matériaux utilisés.