

1) INTRODUCTION

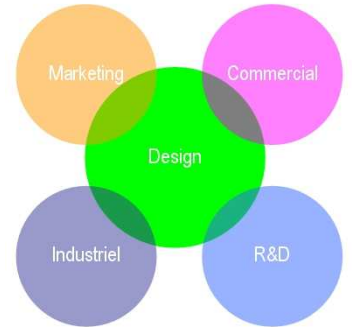
Un produit doit répondre à des **fonctions de service**. Ces fonctions expriment les **services rendus par le produit** pour satisfaire un besoin de l'utilisateur.

On peut classer par nature ces fonctions de service en 2 catégories :

Les **fonctions d'usage** qui permettent au produit de fonctionner correctement, elles définissent l'utilité matérielle.

Les **fonctions d'estime** qui rendent le produit séduisant, incitant à l'achat, sans modifier sa manière de fonctionner. Elles ont un impact psychologique ou affectif sur l'utilisateur.

Le design agit sur ces fonctions d'estime. Il est la clé permettant d'ouvrir la porte du succès dans la vente du produit hormis ses qualités techniques.



La fonction design est au carrefour et au cœur des quatre domaines de l'entreprise :

L'intervention du designer au début du projet garantit la cohérence de l'ensemble du processus

2) LE DESIGN : UN EXERCICE DE CREATION

Selon ses métiers, le design participe à la création de **produits, d'emballages**, à la conception de **points de vente (architecture commerciale)** ou de signes constituant **l'identité visuelle** de l'entreprise.

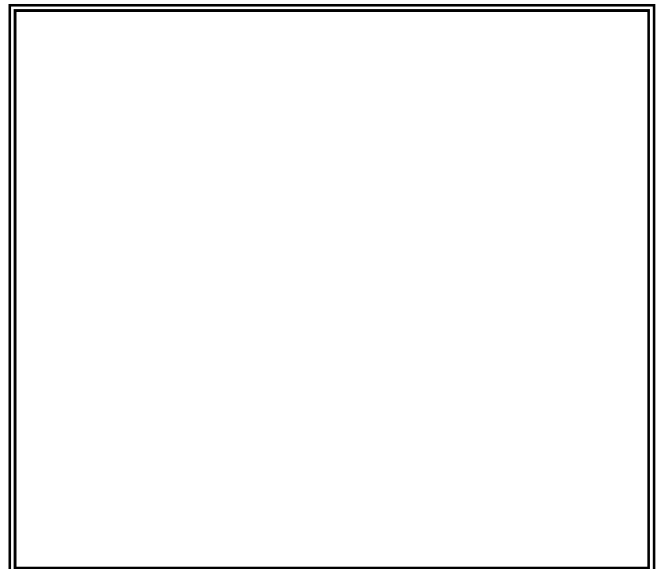
Le fait qu'il intervienne dans le domaine de la création l'assimile parfois, et à tort, à **l'art** ou à une activité qui serait éloignée du monde de l'entreprise. En **générant de nouveaux concepts** puis en **les concrétisant**, le design apporte de la **valeur ajoutée**. Il consolide l'entreprise et ses marques.

Q1) **Enoncer les points-clés de la création dans le design.**

3) LE DESIGN : UN EXERCICE D'INVESTIGATION

La démarche créative est assimilable à une enquête. Elle recherche la solution la plus appropriée à l'entreprise et à son marché à un moment donné. Le design est un apporteur de solutions concrètes. Il aide l'entreprise à se déployer sur son **territoire de marque**, à se doter d'une offre de produits et de signes qui forgeront sa différence et son identité. Toute entreprise est confrontée pour chaque projet à une multitude de choix et de contraintes. Plusieurs disciplines doivent travailler en commun. Le design se charge d'assembler les éléments du puzzle et permet d'y voir plus clair.

Q2) **Coller ci-contre l'image de votre poignée de joystick retravaillée sous Solidworks.**



4) LE DESIGN : UN ETAT D'ESPRIT

Au-delà de la méthode facilitant le processus de création, au-delà des règles régissant **l'ergonomie, l'analyse de la valeur**, l'emploi de la **couleur**, des **matériaux**... le design est avant tout un **état d'esprit**.

Les entreprises les plus dynamiques et les plus performantes, les **marques** les plus attractives et ayant la plus forte notoriété sont aussi celles qui intègrent le mieux le design. Ces entreprises réussissent d'abord parce qu'elles ont, elles-mêmes, une attitude ouverte et créative.

Q3) **Indiquer ce que le designer doit toujours avoir à l'esprit pour créer un produit ayant du succès.**