

C.I.T.	LE DESIGN	<i>T.P.</i>	1 4
---------------	------------------	-------------	----------------------

1) INTRODUCTION

Le design agit sur une catégorie des fonctions de service d'un produit. **Nommer** la.

Indiquer en quoi le design assiste l'entreprise.

Citer les 4 domaines de l'entreprise où le design est lié de manière étroite.

Par sa signification, le mot "design" associe 2 éléments. **Nommer** les.

Indiquer à quel moment le designer doit intervenir dans le projet pour garantir la cohérence du processus.

2) ACTIVITE 1 : LE DESIGN : UN EXERCICE DE CREATION

2-1) Partie 1

1) **Citer** 3 paramètres permettant de personnaliser une voiture d'un aspect extérieur.

2) **Citer** 3 paramètres permettant de personnaliser une voiture d'un aspect intérieur.

3) **Observer** dans l'ordre chronologique de commercialisation les différents joysticks et **dire** si les critères précédents relatifs aux voitures s'appliquent également à ces produits.

☐

oui

☐

non

4) Si oui, **exposer** l'évolution des joysticks par rapport à ces critères.

2-2) Partie 2

1) **Citer** le critère prépondérant qui est à la base du stylisme.

- 2) **Indiquer** l'aptitude que doit posséder le styliste pour être performant.
-
- 3) **Définir** la contrainte auxquelles le styliste est confronté par rapport à son entreprise.
-



- 4) **Observer** ci-dessus des manettes différentes produites par un même fabricant (*Logitech*) et **démontrer** que le style de la marque a été respecté.
-
-
-
- 5) Même question mais pour un autre constructeur après avoir effectué une recherche sur internet.
-
-
-
- 6) Après observation de manettes produites par différents fabricants à une époque donnée, **comparer** les styles et **faire** ressortir l'effet mode à cette période.
-
-
-
-
-

C.I.T.	LE DESIGN	<i>T.P.</i>	3 4
---------------	------------------	-------------	---------------------------

2-3) Conclusion

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

3) ACTIVITE 2 : LE DESIGN : UN EXERCICE D'INVESTIGATION

1) **Citer** les 3 secteurs de l'entreprise qui freinent le styliste.

2) Pour chaque secteur, **donner** une raison pour laquelle il contraint le styliste.

3) **Indiquer** comment le styliste peut imposer son style.

4) **Expliquer** brièvement les contraintes industrielles qui ont empêché d'aller plus vite dans le design des joysticks.

4) ACTIVITE 3 : LE DESIGN : UN ETAT D'ESPRIT

4-1) Partie 1

1) **Indiquer** ce que le styliste doit créer pour faire "sensation" et sur quoi il doit agir.

C.I.T.	LE DESIGN	<i>T.P.</i>	4 4
---------------	------------------	-------------	----------------------

2) **Dire** s'il peut toujours le faire sans de graves conséquences. **Expliquer**.

3) **Donner** la règle d'or pour un fabricant qui veut s'affirmer sur son style.

4) **Rechercher** un exemple de joystick (*sur internet et/ou joysticks à disposition*) dont le fabricant a voulu créer un "choc esthétique" et qui a contribué à sa réussite.

5) **Mettre** en évidence sa nette différence avec les produits antérieurs.

6) **Indiquer** comment le fabricant a anticipé les réactions des clients.

4-2) Partie 2

1) **Citer** 2 arguments de vente d'un produit au regard de son esthétisme.

2) **Donner** la règle que doit suivre un designer par rapport à son entreprise lors de la création des formes du produit.

3) **Répertorier** des joysticks insolites par leur forme originale qui a permis d'être un facteur important dans le succès de la vente. *Répondre sous WORD en 1 page avec insertion de photos et explications associées.*