

DESIGN ► C'EST QUOI ?



Le design existe depuis que l'Homme crée les objets. La révolution industrielle (1850) marque un tournant et une prise de conscience en intégrant pleinement le Design à la démarche de projet industriel. En vieux français le mot « Design » correspond à sa définition actuelle :

Design = Dessin (graphisme, volume) et dessein (intention)

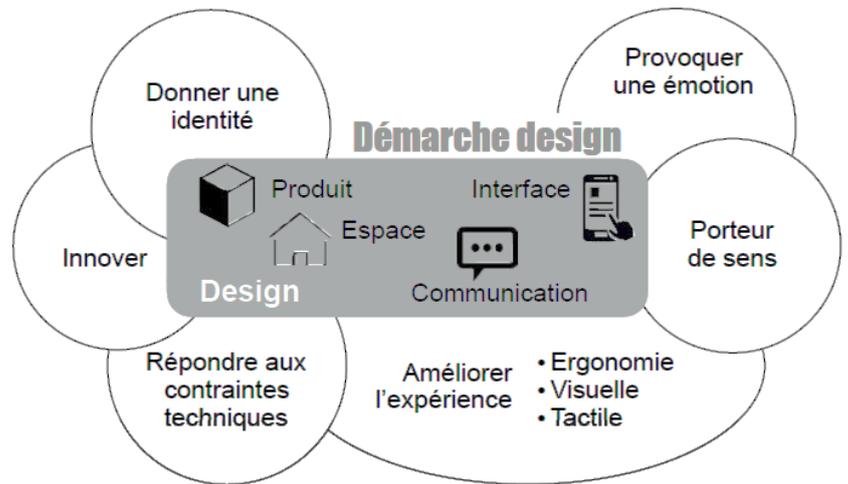
Le design est un processus qui cherche à créer de nouveaux objets (ou environnements), qui soient à la fois esthétiques et adaptés à leurs fonctions.

Aujourd'hui le design est partout :

Dans les **produits**, notre **espace**, les **interfaces** Homme-Machine et la manière de **communiquer**.

La finalité du design est d'améliorer le rapport entre l'objet et l'utilisateur :

- dans son **utilisation** en réponse aux contraintes techniques,
- en donnant une **identité** à l'objet,
- en étant porteur de **sens** et en provoquant une **émotion**.



Exemple : La chaussure *Nike Hypervenom 2*

Utilisation, Chaussure + chaussette, pas de couture, pour le confort.

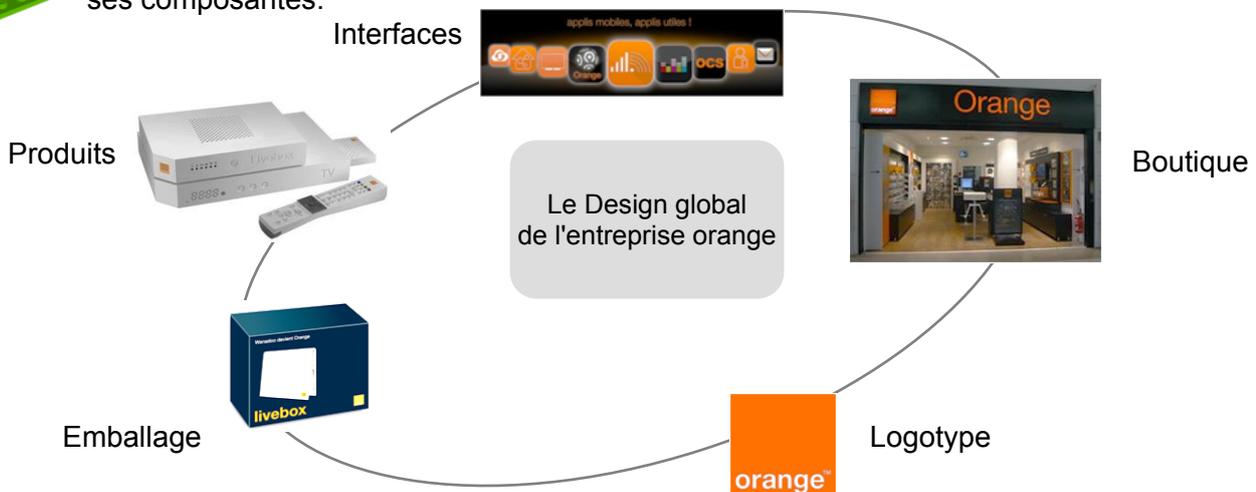
Identité, le logotype Nike et l'association avec le footballeur Neymar, synonymes de qualité et performance.

Sens et **émotion**, dynamisme et agressivité comme valeurs : une sensation de pieds nus.

DESIGN ► LE DESIGN GLOBAL



On parle de **design global**, lorsqu'une entreprise applique une démarche design cohérente à toutes ses composantes.



Compétences travaillées du cycle 4 :		Domaines du socle :		DIC 1.5
CT 1.3	Rechercher des solutions techniques à un problème posé, expliciter ses choix et les communiquer en argumentant.			Imaginer des solutions pour produire des objets et des éléments de programmes informatiques en réponse au besoin. <i>DIC 1.5.1 Design</i> <i>DIC 1.5.2 Innovation et créativité</i>
CT 2.5	Imaginer des solutions en réponse au besoin.	D 2.4		
CT 2.7	Imaginer, concevoir et programmer des applications informatiques nomades.	D 4.2		

