

STRUCTURATION DE CONNAISSANCES (CONTAINER MARITIME)

CT3.1 : Représenter ses idées



Alors que le _____ permet de visualiser rapidement une solution ou communiquer une idée rapidement, le _____ en précisera les dimensions.

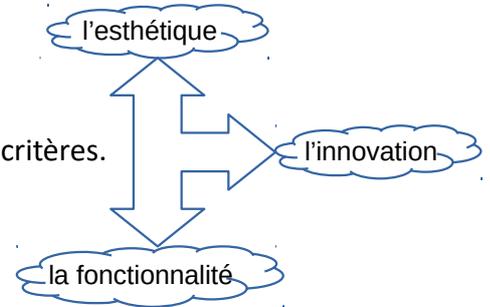
Une _____ est une première représentation des volumes mais seul un prototype permettra de tester les fonctionnalités ou l'esthétique de la solution.

CT2.5 : Des solutions pour répondre à un besoin

Les solutions imaginées en réponse à un besoin sont caractérisées par 3 critères.

Car un objet doit :

- remplir la tâche pour laquelle il a été conçu ;
- plaire à son utilisateur ;
- apporter une nouveauté par rapport à l'existant.



CT2.3 : Le cahier des charges et la notion de contrainte

Ce sont les **obligations** qu'un objet technique doit satisfaire pour répondre à un besoin. Elles sont liées aux 3 caractéristiques précédentes.

CT2.5 : Le design kesako ?

C'est un équilibre entre :

- **Esthétique,**
- **Innovation,**
- **Fonctionnalité.**



Les 10 Commandements d'une Expression de Besoins Efficace

- ✓ Soyez précis : ne laissez pas place à l'interprétation
- ✓ Écrivez des phrases courtes, ne dépassez pas 5 pages
- ✓ N'anticipez pas la solution et la conception technique
- ✓ Priorisez les points importants
- ✓ Faites des références à des docs existants pour illustrer
- ✓ Listez les fonctionnalités, n'entrez pas dans les détails
- ✓ Décrivez les utilisateurs de votre application
- ✓ Fixez les limites de votre projet : objectifs, ressources, contexte...
- ✓ Précisez les évolutions de périmètre ou fonctionnelles
- ✓ Spécifiez les contraintes et les impacts liés à votre projet

Aucune caractéristique ne devant prendre le pas sur une autre.



La notion d'échelle

Une échelle est le rapport entre la mesure d'un objet réel et la mesure de sa représentation (carte géographique, maquette, etc.). Elle est exprimée par une valeur l numérique qui est généralement sous forme de fraction.

Une échelle 1/100 (équivalente à "1:100" ou "au 100e") implique la formule suivante :

$$\text{dimension apparente} = \text{dimension réelle} \times (1/100).$$

Dans cet exemple, la représentation est 100 fois plus petite que l'objet réel, 1 centimètre sur le plan représente 100 centimètres dans la réalité, soit 1 mètre.

Les unités : multiples et sous-multiples

kilomètre (km)	hectomètre (hm)	décamètre (dam)	mètre (m)	décimètre (dm)	centimètre (cm)	millimètre (mm)