Comment réaliser une assise design ?



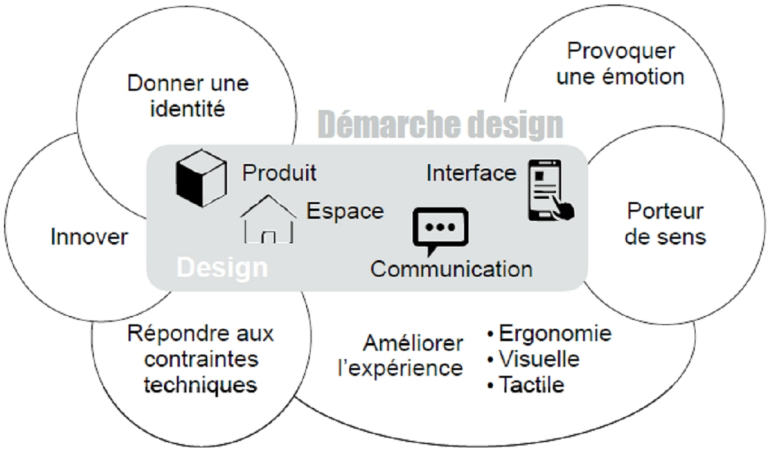
Design ► C'est quoi ?

Le design naît de la révolution industrielle (1850). Son ancien nom est «Esthétique industrielle».
Sa signification en vieux Français correspond à sa définition actuelle :

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

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**.

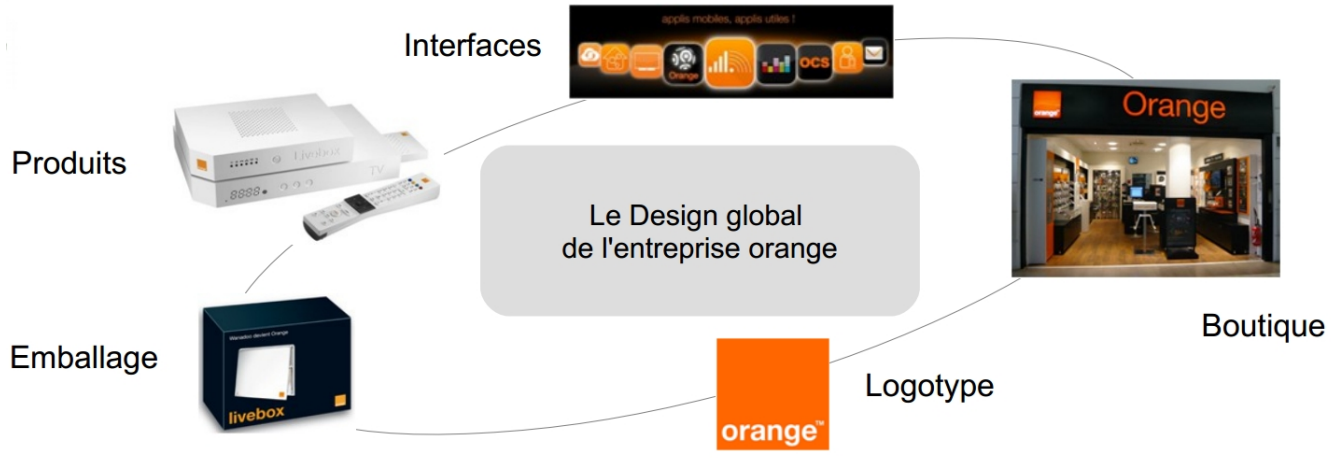




Exemple : La chaussure *Nike Hypervenom 2*
Utilisations : Chaussure + chaussette, pas de couture, pour le confort.
Identité : le logotype Nike et l'association avec le footballeur Neymar, synonymes de qualité et performance.
Sens et **émotion :** dynamisme et agressivité comme valeurs ; une sensation de pieds nus.

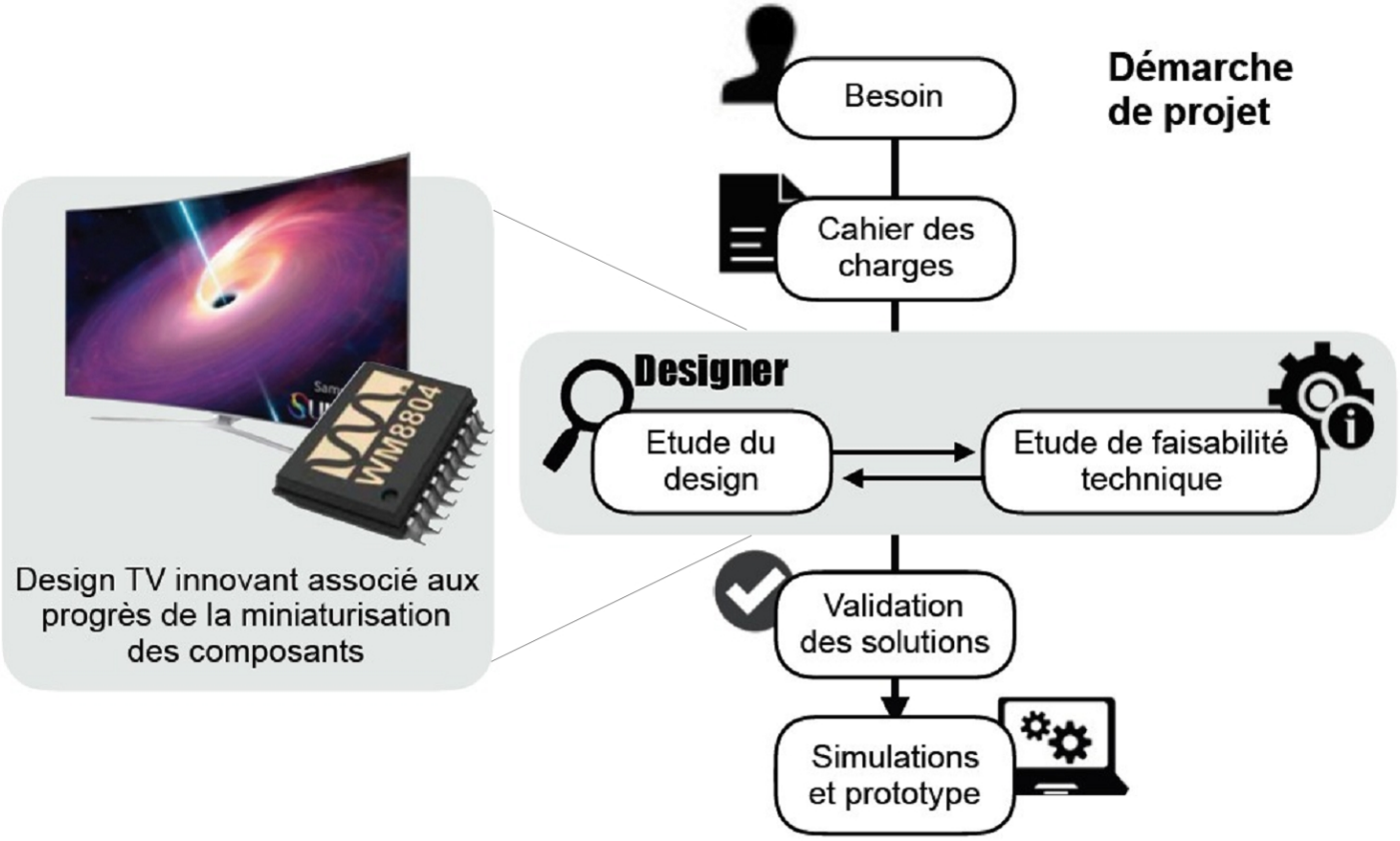
Design ► Le design global

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



Design ► Pourquoi ?

La démarche design est une étape de la démarche de projet, les échanges designer/techniciens permettent d'étudier la faisabilité technique du produit et d'apporter des solutions innovantes ou non envisagées par l'un ou par l'autre.



Innovation & Créativité

L'**innovation** est liée à une idée de changement ou de produit nouveau alors que l'invention est liée à l'idée de découverte. Pour innover il faut être créatif : La **créativité** c'est avoir des idées, l'innovation c'est mettre en pratique ces idées afin d'obtenir une réalisation concrète.

1859 – idée, une chaise en kit

1950 – idée, un stylo jetable

1990 – idée, recycler la matière



Des méthodes existent pour développer la créativité et faciliter l'innovation :

- Cartes heuristiques
- Poker design
- Six chapeaux
- Etc.

Pourquoi utiliser un outil numérique de présentation ?

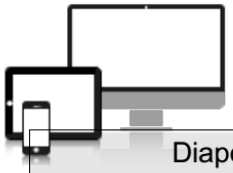


Notre mémoire est complexe et il s'avère qu'on retient beaucoup mieux si l'information orale est appuyée par un support visuel.

L'utilisation de supports visuels doit répondre à certaines règles de présentation :

- Ne pas tourner le dos à l'auditoire ;
- Ne pas lire les diapos : c'est un support visuel pour ce que vous ne pouvez pas dire ;
- S'adapter au public avec un plan de présentation clair et un vocabulaire adapté ;
- Gérer le temps, éviter de vous répéter ;
- Soigner la conclusion tout comme l'introduction.

Des outils numériques de présentation



Choisir le bon outil reste le plus difficile selon le type de communication choisi.

Avec les outils numériques existants aujourd'hui, la seule limite est votre imagination !

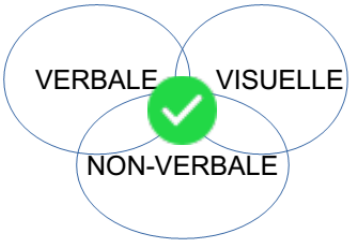
Diaporama	Vidéo	Site internet/Blog	Autres
Diaporama Prezi, Emaze, GoogleSlides...	*Movie Maker / iMovie PowToon, Moovly, Appli smartphone VidéoPad...*	*ENT Blog perso Komposer/Nvu...*	*Maquette 3D / Réalité augmentée / Carte mentale / Infographie (Padlet, Canva) / Affiche (Libre Office)...*
Echange et discussion *gestion de la durée par le locuteur*	***Diffusion d'information*** *la durée est précise pas d'interaction pendant la projection*	***Diffusion d'information*** *On choisit son parcours pour accéder à l'information. Durée choisie par le récepteur*	***Echange et discussion*** *gestion de la durée par le locuteur. C'est lui qui anime le débat et qui pilote le logiciel*
Trop de diapos = Indigeste Pas trop de texte et ne pas lire les textes – attention aux transitions et animations superflues	La durée est importante en fonction du message à faire passer. Le son est aussi important que l'image – on n'intervient pas pendant la durée de la projection.	L'ergonomie pour accéder aux informations est à prévilégier. Trouver l'équilibre entre texte/image/vidéo et autres animations	Il s'agit en général d'un échange technique lors des revues de projet. La durée est courte et la présentation synthétique.
Définir ou suivre une **charte graphique** -			

Les aptitudes requises pour communiquer au moment des revues de projet

VERBALE : Le ton, l'attention, l'écoute...

VISUELLE : Choix des illustrations, écriture correcte, lisibilité et qualité des données...

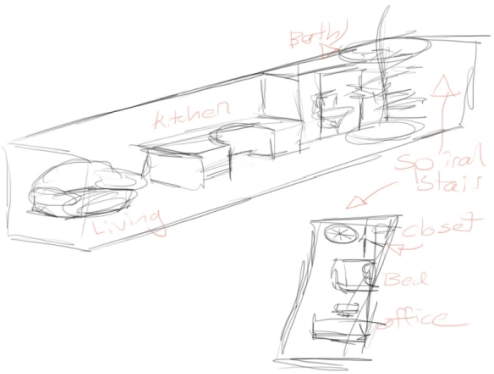
NON-VERBALE: Langage du corps (posture), présentation personnelle.

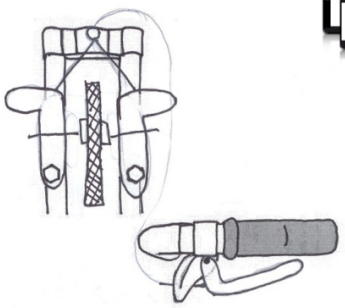


Pour décrire un choix de solution technique et se faire comprendre, on utilise…

Croquis

… une représentation simple, à main levée.



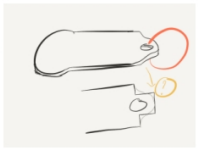


Pour faire un croquis le concepteur peu utiliser des applications et un stylet

Exemples :

Paper

Autodesk SketchBook



Mais attention, cette représentation peut contenir des informations inutiles pour l'explication du fonctionnement. De plus, selon la qualité du croquis et des représentations de chacun, il peut être difficilement compréhensible.
On peut pour une meilleure communication utiliser…

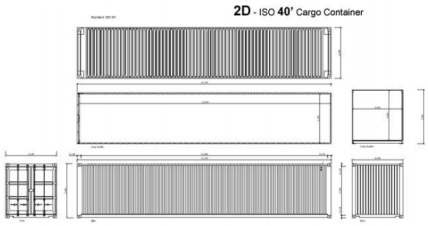
Schémas (plans)

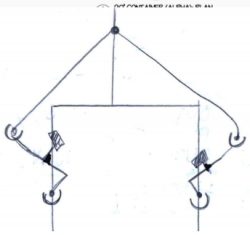
… une représentation normalisée qui a

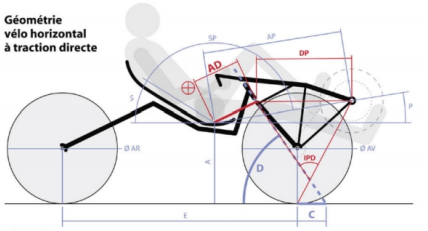
l'avantage de :

- ne dessiner que les éléments essentiels à la description
- utiliser un langage compréhensible par les initiés
- uniformiser les différentes solutions









Pour créer des dessins normalisés en 2D, le concepteur peut utiliser un logiciel de Conception Assistée par Ordinateur (CAO).

Exemples :

Avec Sketchup, utiliser la barre des vues et dans le menu caméra > projection parallèle



Avec Sweet Home 3D, dessiner directement le plan en 2D (la 3D associée se dessine en même temps)

