Manette de jeux

Revue de projet n°1

Équipe n°….

Nom et prénom : …… Groupe : ……...

Le brainstorming	2,5
Attendus: • les idées devront être présentées sous forme de carte mentale	

Les critères du cahier des charges sont décodés	2,5
Attendus: • le diagramme de contexte est complété. • le diagramme des cas d'utilisation est complété. • j'ai comparé mon idée de départ avec le diagramme d'exigences.	

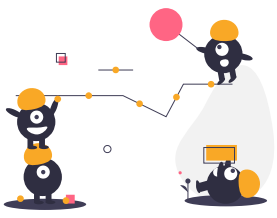
Attention la note obtenue par le groupe n'est pas la note individuelle. Cette note sera pondérée par l'investissement dans le travail de groupe et sera évaluée comme indiqué ci-dessous

Compétence : coopérer pour réaliser des projets

TECH 2.6 :Réaliser, de manière collaborative, le prototype de tout ou partie d'un objet pour valider une solution

Échelle descriptive	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne maîtrise
S'investir dans le travail de groupe **1**	L'élève est très passif et/ou ne participe pas aux échanges 0,25 pt	L'élève est réservé : il fait des efforts de participation sans parvenir à un échange constructif 0,5 pt	L'élève est actif : il participe aux échanges de manière constructive 1 pt	L'élève est dynamique : il est force de propositions et respecte l'avis de ses camarades. 2 pts
Assumer des rôles de facilitateurs **2**	L'élève refuse d'assumer son rôle. 0,25 pt	L'élève a des difficultés à tenir son rôle sur la durée. 0,5 pt	L'élève assume pleinement son rôle. 1 pt	L'élève assume son rôle quelles que soient les difficultés. 2 pts
Autonomie du groupe **3**	Le groupe est passif et/ou bruyant. L'intervention du professeur est nécessaire à la mise au travail. 0,25 pt	Le groupe s'investit irrégulièrement et peut-être bruyant. Le professeur intervient souvent pour remotiver les élèves. 0,5 pt	Le groupe travaille et sollicite peu le professeur. Le volume sonore est acceptable. 0,75 pt	Le groupe travaille efficacement sans aide extérieure et trouve des solutions aux problèmes rencontrés. Le volume sonore est acceptable. 1 pt

JE M'ÉVALUE ET J'ÉVALUE MON ÉQUIPE



Date de la séance	
	1- 2- 3- Total -
	1- 2- 3- Total -
	1- 2- 3- Total -

LE BRAINSTORMING

Le brainstorming est un outil utilisé dans l'entreprise afin d'inciter à la créativité en groupe. Le but est de créer le plus grand nombre d'idées sur un thème donné avec le minimum de ressources.

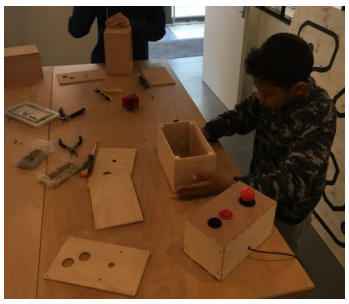
Maquette d'une manette

LE CAHIER DES CHARGES FONCTIONNEL

QU'EST-CE QU'UN SYSTÈME

Un système est un ensemble de composants qui interagissent d'une manière organisée pour accomplir une finalité commune.

IMPORTANT : IL EST IMPORTANT DE COMPRENDRE DE QUEL SYSTÈME NOUS PARLONS !



Système souhaité

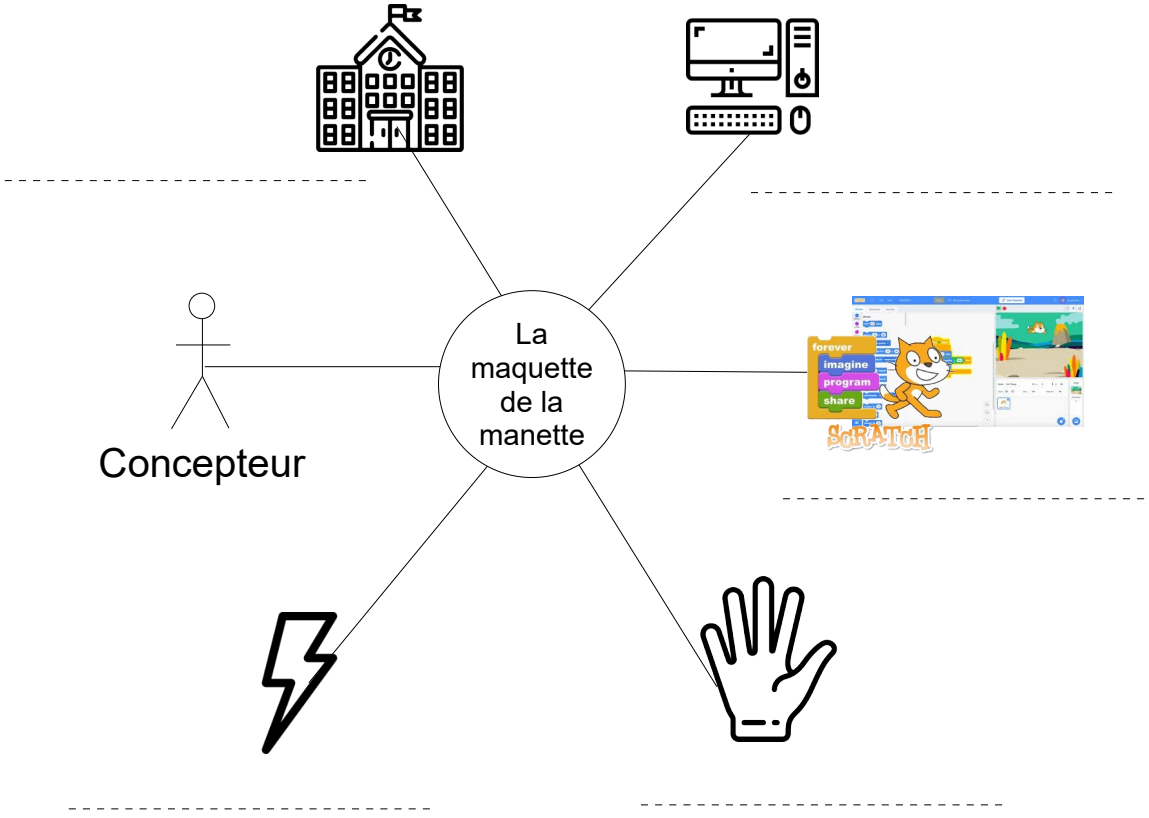


Système réel

LE DIAGRAMME DE CONTEXTE

DÉFINITION

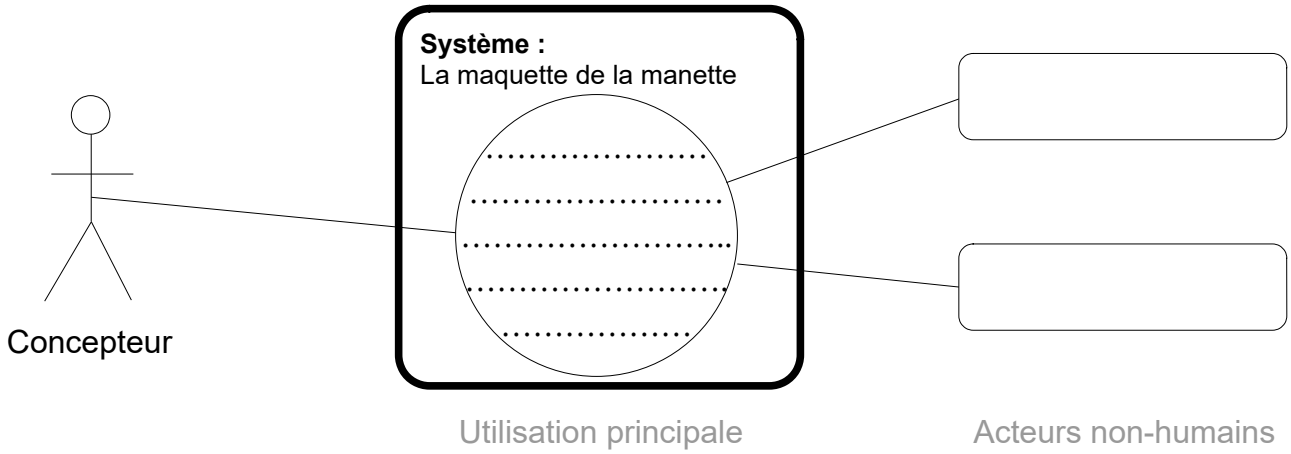
Ce diagramme recense les éléments extérieurs (acteurs) qui interagissent avec le système. Il répond à la question : « Quels sont les acteurs et éléments environnants au système ? ».



LE DIAGRAMME DES CAS D'UTILISATION

DÉFINITION

Ce diagramme montre les interactions fonctionnelles des acteurs (humains ou non-humains) et du système d'étude). Chaque association signifie simplement « participe à ».



DÉFINITION

Le diagramme des exigences présente les fonctions ou les contraintes que l'objet doit satisfaire.

MON IDEE	LES EXIGENCES DU C.D.C.F

Comment je tiens la maquette de la manette ?

.....	.....
.....	.....
.....	.....

Comment je réalise une action avec la maquette de la manette ?

.....	.....
.....	.....
.....	.....

Avec quel matériau sera réalisé la maquette de la manette ?

.....	.....
.....	.....
.....	.....

Quel(s) composant(s) je dois acheter pour rendre la maquette de la manette fonctionnelle ?

.....	.....
.....	.....
.....	.....

Comment est reliée la maquette de la manette à la station de travail ?

.....	.....
.....	.....
.....	.....