

DESIGN, INNOVATION ET CREATIVITE









Avant d'imaginer des solutions pour améliorer ou créer un objet technique, il faut identifier le besoin.

• Pour identifier un besoin, il faut d'abord :

- observer une situation ou analyser une demande ;	Pour observer une situation ou analyser une demande, on pose les questions suivantes : qui ? quoi ? où ? quand ? pourquoi ? Qui ? Quand ? Pourquoi ?
- définir le problème.	Pour définir le problème, on le formule généralement sous la forme d'une question qui commence par : « Comment ? »
Pour rédiger le besoin , on répond à la question posée en utilisant : - un verbe d'action qui peut être suivi d' un complément	

• Le système qui répond aux besoins fournit un ou plusieurs services : ce sont les cas d'utilisation.

Pour savoir "à quoi va servir le système ?", on lit les cas d'utilisation contenus dans les ellipses :

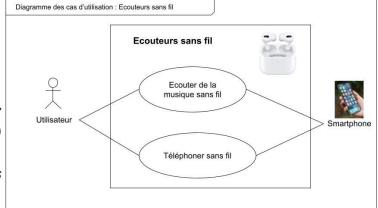
Les écouteurs sans fil seront utilisés pour :

- "Écouter de la musique sans fil"
- -"Téléphoner sans fil"

Pour savoir "avec qui ou avec quoi va interagir le système ?", on repère les interactions (traits) entre le système et les acteurs.

Exemple : pour écouter de la musique sans fil, les écouteurs vont interagir avec deux acteurs :

- l'utilisateur : qui écoute la musique
- le smartphone : qui gère la diffusion de la musique.



Pour identifier un besoin, il faut observer une situation ou analyser une demande et définir le problème.

Pour rédiger le besoin, on utilise un verbe d'action qui peut être suivi d'un complément.

Pour connaître les différents services rendus par un système, on peut lister les cas d'utilisation, qui permettent de savoir à quoi va servir le système et avec quoi ou avec qui va interagir le système :

- le système est délimité par un cadre
- les cas d'utilisation sont énoncés dans des ellipses.
- les acteurs interagissent avec le système.

Fiche connaissance – **Besoin** 1/1 DIC-1-1-C1