

FILMER MON PROJET

Pour Charlotte Perriand, « ce qui est important ce n'est pas l'objet, c'est l'homme », et pour Marc Sadler, ce qui est stimulant dans son métier, « c'est de sauver des vies ».

C'est dire que la pratique du design n'est pas insignifiante.

Vous avez présenté vos projets aux designers de l'entreprise Fermob, le 13 novembre dernier. 7 projets ont été sélectionnés, que vous devez aboutir pour que soit choisi 1 projet dans chaque sujet d'étude, qui sera prototypé.

Un workshop est programmé avec Cyrille Brest, le chargé d'étude et designer qui nous a reçu, semaine 50 ou 51.

En préambule du travail d'ajustement en vue de prototypage, il vous est demandé d'e faire la présentation de votre projet, ainsi que des améliorations à apporter, sous forme de vidéo.

Vous utiliserez vos maquettes, réaliserez des (bouts de) maquettes fictives à l'échelle 1, vous mimerez, ...

Objectifs

Travailler en binôme : apprendre à échanger, collaborer, argumenter, faire avancer un projet

Montrer les caractères forts du projet : s'interroger sur ce à quoi sert le design, que veut dire le projet, comment il correspond à l'image de marque de FERMOB

Faire le point sur les améliorations à apporter (préconisées par les designers de FERMOB lors de notre présentation) et avancer des hypothèses de solutions : observer, analyser, déduire

Evaluation

UE3	EC 3.2 Pratique et mise en œuvre du projet Micro-projets ouverts sur différents champs de la création	C2.3 : Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.	/20	3
	EC 3.3 Communication et médiation du projet Initiation aux différents modes et codes de représentation et de communication	C1.7 : Énoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer les aspects du projet.	/20	2