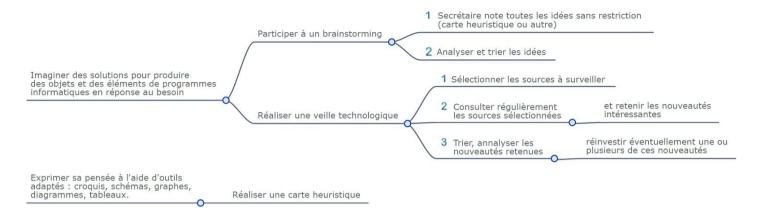
# Structuration des connaissances n°3

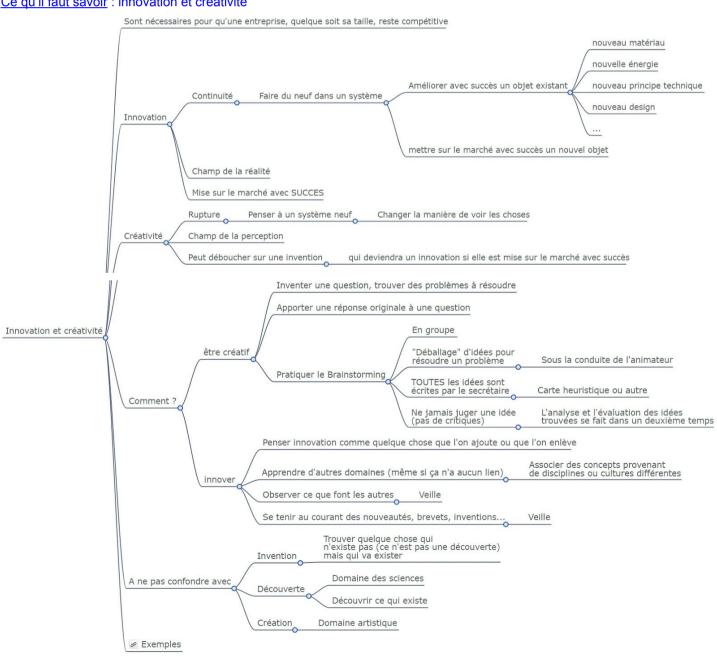
#### Ce qu'il faut savoir faire :

- Imaginer des solutions pour produire des objets et des éléments de programmes informatiques en réponse au besoin.
- Exprimer sa pensée à l'aide d'outils adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux.





#### Ce qu'il faut savoir : innovation et créativité





#### Thème - DESIGN, INNOVATION ET CREATIVITE

Compétence – Imaginer des solutions en réponse aux besoins, matérialiser une idée en intégrant une dimension design Compétence associée - Imaginer des solutions pour produire des objets et des éléments de programmes informatiques en réponse au besoin



#### Connaissance : Innovation et créativité

Chaque jour de nouveaux objets sont créés ou modifiés pour être améliorés. Ils sont le fruit de l'innovation et de la créativité.

Les ingénieurs font des expériences pour trouver de nouvelles idées (de nouveaux matériaux, de nouveaux procédés, de nouvelles formes, ...)



Lorsque **l'idée est nouvelle, pertinente et efficace** et qu'elle a trouvé un marché pour être **commercialisée,** on parle **d'innovation**. Certaines idées sont **retenues, testées et validées** sur un prototype.



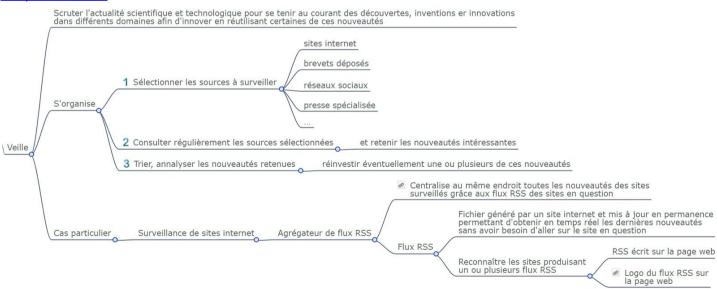
La créativité va permettre de trouver de nouvelles idées pour inventer ou améliorer un produit ou un service.

On innove lorsque l'on introduit quelque chose de nouveau à un objet existant comme un nouveau matériau, un nouveau procédé, une nouvelle énergie, une nouvelle ergonomie ou un design différent. On parle donc d'innovation lorsque l'on réussit une mise sur le marché avec un produit amélioré.

Fiche connaissance - Innovation et créativité

DIC-1-4-FE2-Cycle 4

### Ce qu'il faut savoir : veille





### Thème - DESIGN, INNOVATION ET CREATIVITE

Compétence – Imaginer des solutions en réponse aux besoins, matérialiser une idée en intégrant une dimension design Compétence associée - Imaginer des solutions pour produire des objets et des éléments de programmes informatiques en réponse au besoin



### **Connaissance**: Veille

Pour pouvoir créer, innover et proposer des produits nouveaux sur le marché, les entreprises consacrent une partie de leur temps à réaliser de la veille technologique. Cela consiste à scruter l'actualité scientifique et technique pour être au courant des découvertes, inventions et innovations dans différents domaines (matériaux, énergie, technologies, techniques de fabrication...).

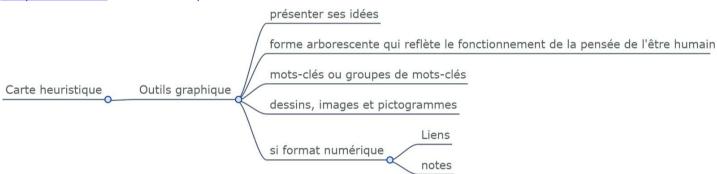
On trouve ces informations dans la presse, les revues spécialisées, internet, avec le flux RSS, la newsletter, les reportages TV, les sites d'entreprise, les foires exposition...). Les entreprises s'informent sur ces nouvelles technologies ou nouveaux brevets pour les utiliser ou les adapter sur un nouveau projet innovant.



On appelle veille, la recherche régulière des nouveautés techniques et technologiques que l'on pourra utiliser ou adapter sur un nouveau projet. Elle permet d'être toujours performant et à la pointe du progrès. Ces informations peuvent provenir de tout type de source (brevets, internet, presse, revues spécialisées...)

Fiche connaissance - Veille DIC-1-4-FE3-Cycle 4

#### Ce qu'il faut savoir : carte heuristique





### Thème – LES OBJETS TECHNIQUES, SERVICES ET CHANGEMENTS INDUITS DANS LA SOCIETE

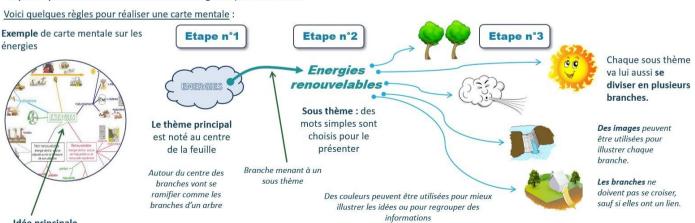
Compétence – Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés

Compétence associée - exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux



## **Connaissance**: Carte heuristique

La carte heuristique est un outil utile à la réflexion, à l'organisation et à la présentation d'idées et de projets. Leurs réalisations sont codifiées, il y a des règles à respecter pour les construire. Il existe divers logiciels pour les réaliser.



Une carte heuristique (ou carte cognitive, carte mentale, carte des idées, mind map), est un schéma qui permet de présenter des idées par des mots clefs ou groupes de mots clefs, et ainsi refléter le fonctionnement de la pensée avec une représentation visuelle et des connexions entre les idées sous forme d'un cheminement, ou d'une arborescence.

Fiche connaissance - Carte heuristique

Idée principale

OTSCIS-2-1-FE3 - Cycle 4