

## Annexe 2

### ✗ Les démarches pédagogiques

#### La démarche de créativité

Cette démarche est ponctuée d'étapes et éventuellement de jalons sous forme de revues de projet (voir figure ci-dessous) :

1. L'étape d'imprégnation : Cette première étape permet de cerner au mieux l'environnement du produit, ses usages et ses relations avec les usagers. Elle consiste donc à explorer le sujet, le comprendre, l'embrasser.
2. L'étape d'idéation : C'est l'étape de créativité pure, au cœur du processus imaginatif, essentielle pour innover. La pratique du brainstorming reste l'outil universel et traditionnel de créativité en groupe.
3. L'étape de cristallisation : C'est le temps du recentrage pour faire converger toutes les idées vers l'idéalité. Les idées du brainstorming sont prêtes à être classées par familles, ou triées suivant quelques critères pour confronter la production aux contraintes techniques ou économiques inhérentes au projet ou sa réalisation.
4. L'étape de matérialisation (réalisation d'une maquette ou d'un prototype) : cette dernière phase permet d'exprimer l'idée apparue comme la plus pertinente pour la tester. À l'aide de croquis d'intention ou de schémas, les élèves représentent l'idée avant de pouvoir en faire, suivant les cas, une maquette numérique, une maquette physique de simulation, ou encore un prototype fonctionnel.

