

CRÉATIVITÉ ET INNOVATION
TD#6 - PRÉSENTATION

1
2
3
4
5
6

ÊTRE CAPABLE DE	TD1	TD2	TD3	TD4	TD5	TD6
	COMPRÉHENSION	IDÉATION	REPRÉSENTATION	VALEUR	PRÉPARATION	PRÉSENTATION
comprendre les notions: créativité / innovation / MVP	✓					
Définir plusieurs concepts		✓				
Représenter les concepts (texte /images)			✓			
Définir et choisir une proposition de valeur				✓		
Concevoir une présentation					✓	
Présenter un MVP						?
SÉQUENCE EN ÉQUIPE ET EN COURS	1. apport de connaissances et de méthodologie 30 mn 2. mise en pratique 30 min 3. Questions et réponses 30 mn					Évaluation

TD#6	
PRÉSENTATION DES ÉLÈVES FEEDBACK + CONCLUSION	
Introduction [5 mn.]	
<p>présentations des équipes d'élèves : imprimer l'AFFICHE (A3 paysage) et le faire circuler parmi les équipes en recueillant de suggestions pour mieux le représenter</p>	
Conclusion [10 mn.]	
<p>À déposer dans le DEVOIR: AFFICHE</p>	
<p>À déposer dans le DEVOIR: rappor Créativité & innovation</p>	

La douche révolutionnaire

Idée et contexte
Le coût de la vie augmente et faire des économies sur sa facture d'eau paraît indispensable. Notre objectif est de créer un moyen économique, mais également pratique et agréable pour les utilisateurs.

Qu'est-ce que c'est :
Notre nouveau pommeau de douche va permettre à ses utilisateurs de réaliser de grosses économies grâce à sa régulation d'eau, et son chronomètre intégré. Il sera aussi agréable à utiliser avec son enceinte intégrée et sa fonction d'appel.

Fonctionnement
Un chronomètre pourra être réglé sur le pommeau de douche pour limiter le temps sous la douche. L'utilisateur pourra aussi se connecter à l'enceinte intégrée et mère de la musique ou passer des appels.

Valeur et potentiel
-passer à la vapeur d'eau pour de très grosses économies
-plusieurs modèles avec plus ou moins d'option

Une nouvelle manière de se doucher

Grâce à son enceinte et ses LEDs intégrées, ne passez plus de douche longue et ennuyeuse. Son et lumière seront au rendez-vous pour une douche de folie. De plus, avec son chronomètre et son régulateur d'eau vous réaliserez de très grosses économies sur vos factures d'eau

Ing1 GM2 Mathis Gasparello – Thomas Visomblain – Alexandre Faber – Antoine Keller

COURS DE CRÉATIVITÉ & INNOVATION

+



8 jours après le TD6

AFFICHE

50%

TD#6

+

rapport expliquant le processus

50%

8 JOURS APRÈS LE TD#6

= évaluation

CRÉATIVITÉ ET INNOVATION
RÉCAPITALUTIF DES LIVRABLES
ET CRITÈRES D'ÉVALUATION

ÊTRE CAPABLE DE	TD1	TD2	TD3	TD4	TD5	TD6
	COMPRÉHENSION	IDÉATION	REPRÉSENTATION	VALEUR	PRÉPARATION	PRÉSENTATION
comprendre les notions: créativité / innovation / MVP	✓					
Définir plusieurs concepts		✓				
Représenter les concepts (texte /images)			✓			
Définir et choisir une proposition de valeur				✓		
Concevoir une présentation					✓	
Présenter un MVP						✓
SÉQUENCE EN ÉQUIPE ET EN COURS	1. apport de connaissances et de méthodologie 30 mn 2. mise en pratique 30 min 3. Questions et réponses 30 mn					Évaluation

	MÉTHODES	RESULTATS
TD#1. COMPRENDRE	CREER DES EQUIPES COMMENT FAIRE POUR ... VERBE ...PERSONNES... AFIN...ACTION	6 Personnes Choisir un sujet lié à votre spécialité : GM / GI, GC, BTC, CHIMIE : POURQUOI ? confronter le brief avec les pires solutions trouver des combinaisons entre des questions: QUI, QUAND, COMMENT, OÙ, QUOI ? (utilisateurs, temporalité, moyens / technologie, processus, solutions).
TD#2 IDÉER	BEURK DESIGN COMBINAISON SEMANTIQUE	
TD#3. ÉVALUER	MATRICE COMPARATIVE SWOT	Évaluer les concepts sur la base de critères objectifs et pertinents dont vous sélectionnez le meilleur scénario. COMBIEN ?
TD#4/5 REPRÉSENTER.	AFFICHE	Représenter votre concept le plus adapté à votre MVP à travers une affiche / poster, synthétique, et en discuter avec vos camarades en vue de l'améliorer pour le TD#6.
TD#6. PRÉSENTER RESTITUER	POSTER RAPPORT	Présenter votre projet en 5mn avec le support d'une affiche. Écrire un rapport dans lequel expliquer, illustrer, le parcours entrepris et expliquer le retour d'expérience (8 JOURS APRÈS LE TD#6)