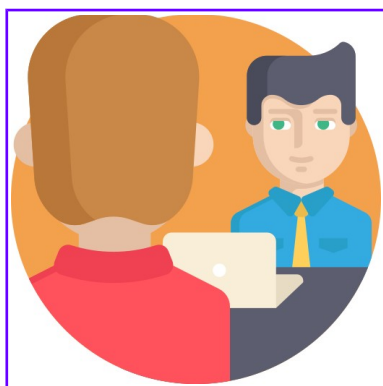


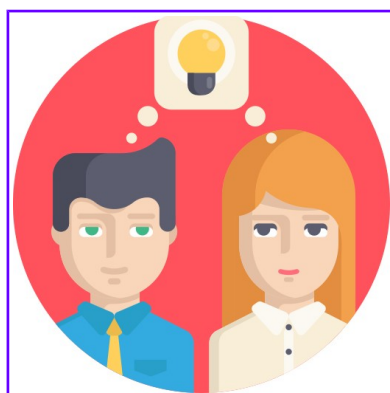
Fiche consignes	Séquence 2	Design innovation et créativité
Classe: cycle 4	Rédiger le cahier des charges fonctionnelle de notre projet.	

Travail à déposer dans son dossier îlot: 2H

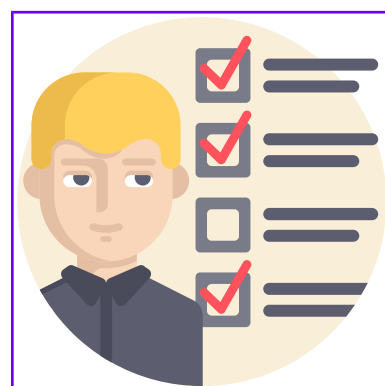
Analyse du besoin	Diagramme fonctionnel	Tableau de caractérisation	Comportement de l'îlot*
/1	/1	/2	/3



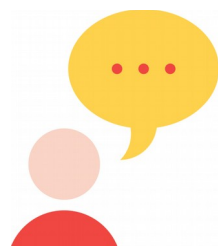
Comprendre le besoin et trouver l'analyse du besoin : **bête à cornes**



À partir de l'analyse du besoin, rédiger l'analyse fonctionnel : **le diagramme pieuvre**



À partir de l'analyse fonctionnelle, trouve **le tableau de caractérisation**



«*Je recherche avant tout un jeu divertissant destiné aux adolescents de 12/17ans. Les parties doivent ne pas durer trop longtemps mais cela ne doit se finir en 3 minutes! L'idée est de proposer aux joueurs (de trois à six joueurs) un moment de détente autour d'un thème original. Les règles doivent être équilibrées, facilement compréhensibles (trouver un support pour les expliquer) et nous devons mettre en avant la stratégie chez les joueurs.*

Le jeu doit être agréable à voir et doit comporter des éléments de jeu pertinents.

Nous devons nous positionner intelligemment face à la concurrence, par exemple le plateau de jeu ne doit pas être plus grand qu'une feuille US letter, les éléments de jeu ne doivent pas être trop nombreux ni trop long à produire...

Il ne faudra pas fabriquer des pièces pouvant blesser les joueurs...»