

Cahier des charges du projet lié à l'innovation du jeu nommé « l'école de l'Avenir »

1) Présentation du projet :

Nous souhaitons améliorer un jeu de société nommé « L'école de l'Avenir ».

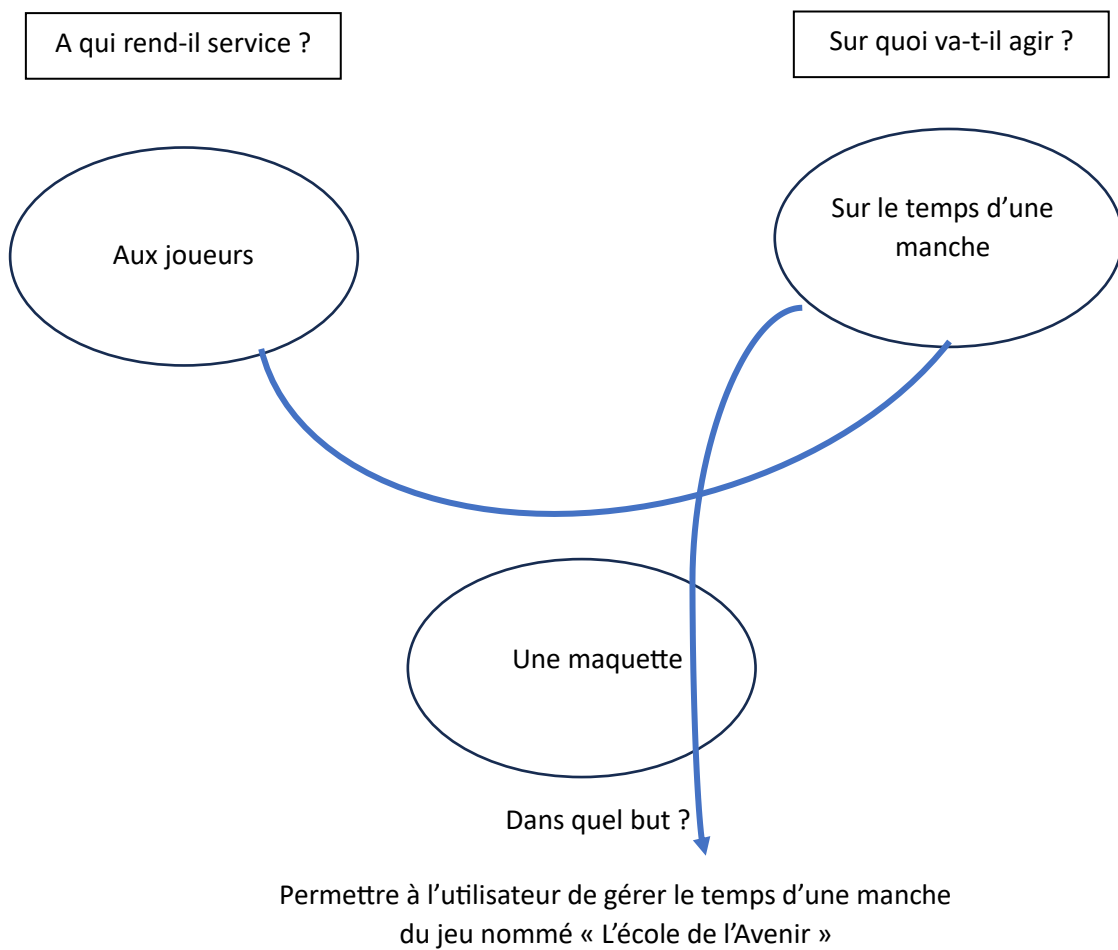
Nous avons constaté un problème récurrent.

Les équipes mettent trop de temps pour prendre une décision lorsque c'est leur tour.

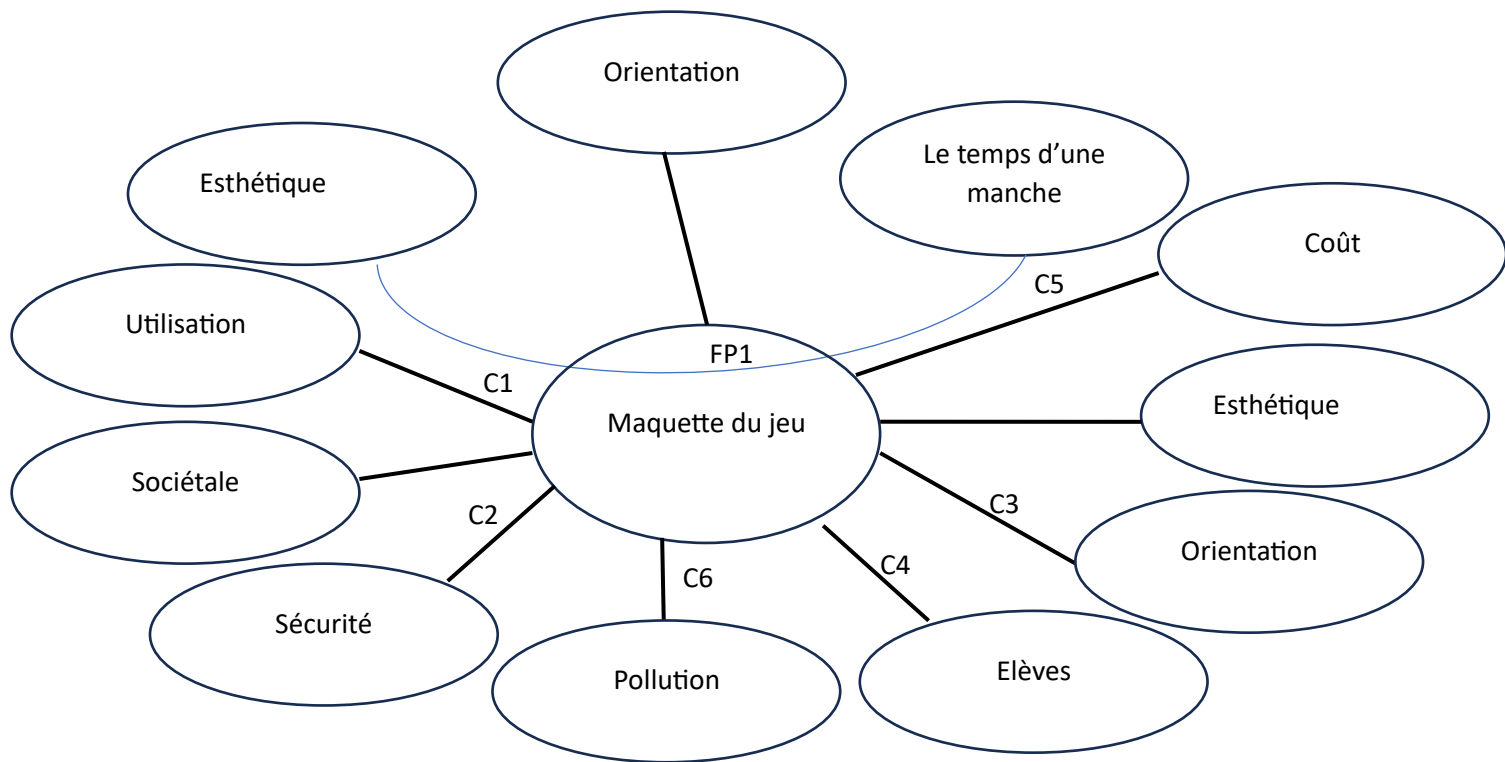
Ils ne réfléchissent pas en amont.

La solution serait d'innover dans la conception du produit en ajoutant une maquette qui définirait le temps d'une manche.

2) Analyse du projet :



3) Les contraintes :



N° de la contrainte	Contrainte	Critère d'appréciation	Niveau de Flexibilité
C1	Doit être facile d'utilisation	Mise en fonctionnement rapide Démarrage de chaque manche rapide Le décompte doit être lisible Adapter le temps d'une manche	Moins de 5 secondes 2 secondes maximum Tous les joueurs doivent pouvoir observer le décompte Possibilité de changer rapidement le temps d'une manche
C2	Doit pouvoir être utilisé en toutes sécurités	Ne pas mettre en danger les joueurs lorsqu'ils utilisent la maquette. Respecter les normes de sécurités	Utilisation de matériaux non coupants. Les angles doivent être arrondis Norme afnor
C3	Être en lien avec le thème de l'orientation	La forme de la maquette doit être adaptées ainsi que le principe de fonctionnement	
C4	Fabriquer par les élèves	La conception de la maquette doit être réalisée en classe	Utilisation des outils et machines disponible au collège

C5	Coût modéré	Le prix de fabrication d'une maquette ne doit pas dépasser un seuil défini par l'A.m.Ts.Or	30 euros maximum
C6	Doit polluer le moins possible	Dans sa conception Dans son utilisation	Utiliser le moins d'énergie grise possible La source d'énergie doit être renouvelable. Energie fossile à éviter
C7	Doit être esthétique	Plaire à un maximum de personnes	Couleurs adaptées au plateau du jeu
C8	Respecter les contraintes sociétales	Nous souhaitons des objets de plus en plus performants	L'objet doit être automatique L'objet doit être connecté