



NOM: _____ DATE: _____ CLASSE: _____

Activité Mettre-en-boîte les problèmes

Objectif

Cette activité vous aidera à déterminer et à examiner les contraintes liées à votre problématique en biomimétisme.

Mode d'emploi

1. Se réunir par équipe avec une grande feuille de papier et des marqueurs.
2. Dessiner une large boîte au centre de la feuille et écrire votre problématique au milieu de la boîte.
3. Identifier 4 contraintes de design qui se rapportent à votre projet et les noter de chaque côté de la boîte. (Si vous avez plus de contraintes, vous aurez besoin de créer une forme différente ou vous pourrez utiliser une liste, mais essayez de vous concentrer au minimum sur 4 grandes contraintes)
4. Examiner chaque contrainte, clarifier les définitions et s'interroger pour savoir si chacune d'elles est réellement non négociable, ou s'il pourrait y avoir une façon créative de contourner le problème. Noter vos idées pour capturer votre pensée au sujet des contraintes et comment elles pourraient impacter de possibles solutions. Penser à les classer par ordre d'importance.
- 5 Partager avec les autres équipes présentes (s'il y en a). Puis modifier ou affiner les contraintes de votre design si nécessaire.



NOM: _____ DATE: _____ CLASSE: _____

Activité Mettre-en-boîte les problèmes, suite.

Exemple de mise-en-boîte

