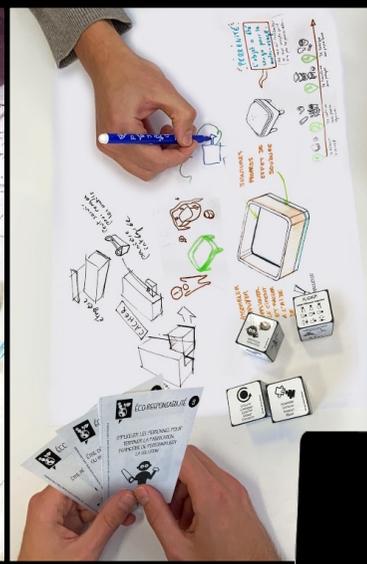


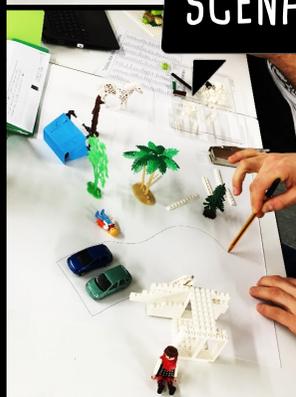
# MAQUETTES & PROTOTYPES PHYSIQUES





SCÉNARISER MATÉRIALISER

DESSINER MAQUETTER  
PROTOTYPER



© Photos Marjorie Barcella

« Le prototypage, c'est le fait de penser avec les mains. » *David Kelley*



Maquettes d'étude



Une zone pour illustrer l'idée à maquetter

Une zone pour décrire les objectifs



Une zone pour décrire les étapes



Maquettes & Prototypes fonctionnel

Deux zones pour décrire les matériels

**MP MAQUETTE & PROTOTYPE** Titre: Mon jardin nomade

Rendre tangible et perceptible des situations d'usage, des idées, des solutions, dans l'objectif de les partager, de les comprendre, de les communiquer, de les évaluer, de les sélectionner, de les améliorer et de stimuler la créativité.

**LA CIBLE**

Description de la cible. À qui s'adresse la maquette, le prototype ? L'équipe projet, le client, de futurs utilisateurs, ...

Futurs utilisateurs du produit.

**OBJECTIFS**

Description des objectifs. Que souhaitons-nous faire avec cette maquette, ce prototype ? Comprendre un système, simuler la créativité dans une séance de travail collectif, tester des pistes de solutions, évaluer des expériences utilisateur, représenter des fonctions, représenter le style du futur produit, ...

Cette maquette doit permettre de projeter des futurs utilisateurs dans l'expérience future. Elle doit représenter les fonctions du futur produit.

**DESCRIPTION**

Illustrer la situation d'usage, l'idée, la solution, la ou les fonction(s), caractéristique(s) à maquetter ou prototyper.



**ÉTAPES DE MAQUETTAGE ET PROTOTYPAGE**

Décrire et illustrer les différentes étapes nécessaires à la réalisation des éléments de la maquette ou du prototype. Les étapes de matérialisation numérique et/ou physique.

<p>Partie 1</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Dessiner et dimensionner les plans de chaque partie de la maquette</li> <li>Transférer les plans en fichier numérique</li> <li>Découper chaque face avec une machine de découpe laser</li> </ol>	<p>Partie 2</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Dessiner et dimensionner les plans du sac de paille</li> <li>Découper de la toile de jute</li> <li>Coudre la toile et la remplir de paille</li> <li>Dessiner les informations graphiques</li> </ol>
---	--

**MATÉRIEL PHYSIQUE**

Liste du matériel physique : Carton, élastiques, pièce en impression 3D, carton en bois, pâte à modeler, ...

- Plaque de bois 40 x 60 de 1 mm
- Colle à bois
- Toile de jute
- Machine à coudre
- Matériel couture
- Paille

**MATÉRIEL NUMÉRIQUE**

Liste du matériel numérique. Modélisation numérique d'une pièce, icônes de boutons d'interaction

- Plans 2D
- 
- 
- 
-

Logo Franche-Comté, UTBM, F-90010 Belfort

Fiche Maquette & Prototype Play & Pulse complétée.



# MP MAQUETTAGE & PROTOTYPAGE

FICHE OUTIL

Rendre tangible et perceptible des situations d'usage, des idées, des solutions, dans l'objectif de les partager, de les communiquer, de les tester, de les évaluer, de les sélectionner, de les améliorer et de stimuler la créativité.

## LA CIBLE

Description de la cible. À qui s'adresse la maquette, le prototype ? L'équipe projet, le client, de futurs utilisateurs, ...

## OBJECTIFS

Description des objectifs. Que souhaitons-nous faire avec cette maquette, ce prototype ? Comprendre un système, stimuler la créativité dans une séance de travail collectif, tester des pistes de solutions, évaluer des expériences utilisateurs, représenter des fonctions, représenter le style du futur produit, ...

## DESCRIPTION

Décrire ou illustrer la situation d'usage, l'idée, la solution, la ou les principale(s) fonction(s), caractéristique(s) à maquetter ou prototyper.

## ÉTAPES DE MAQUETTAGE ET PROTOTYPAGE

Décrire et illustrer les différentes étapes nécessaires à la réalisation des éléments de la maquette ou du prototype. Les étapes de matérialisation numérique et/ou physique.

## MATÉRIEL PHYSIQUE

Liste du matériel physique : Carton, élastiques, pièce en impression 3D, pantin en bois, pâte à modeler, ...

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

## MATÉRIEL NUMÉRIQUE

Liste du matériel numérique. Modélisation numérique d'une pièce, icônes de boutons d'interaction, animation d'une fonction, ...

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

