

Séquence <i>Pourquoi et comment améliorer notre prototype d'abribus ?</i>	ACTIVITE 1 : A quoi sert un abribus ?	Technologie
	Design, innovation et créativité	Cycle 4 Séq. 01

Compétences travaillées		Connaissances associées
CT2.1	Identifier un besoin et énoncer un problème technique	Besoin
CT2.1	Identifier les conditions, contraintes et ressources correspondantes dans une logique d'écoconception, qualifier et quantifier simplement les performances d'un objet technique existant ou à créer	Contraintes. Principaux éléments d'un cahier des charges.

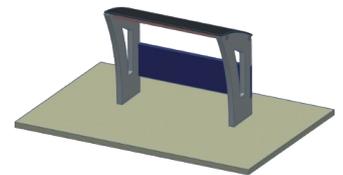
NOM :

Prénom :

Classe/Gr. :

Nous avons à disposition un prototype d'abribus pour lequel nous devons ajouter des solutions techniques afin qu'il puisse répondre aux besoins des citadins.

Pour ce projet nous travaillerons sur une maquette d'abribus et non pas un objet réel.



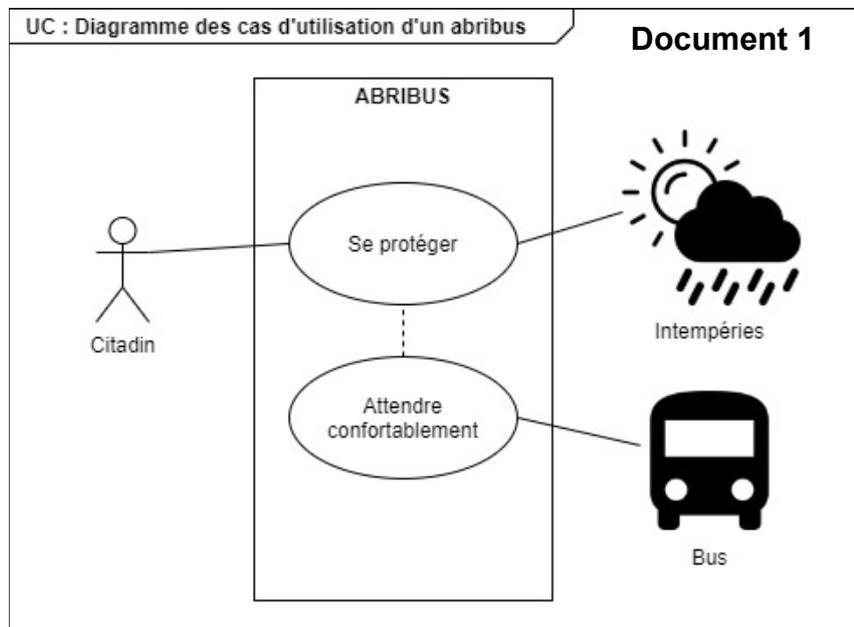
Travail à faire :

1- Analyse du besoin

	NT	MI	MF	MS	TBM
CT 2.1					

1.1 – A l'aide du diagramme de cas d'utilisation (**Document1**), formulez le besoin auquel répond un abribus en complétant la phrase du cadre ci-dessous.

Pour t'aider tu peux consulter la fiche ressource «**UC-radio_réveil.pdf**».

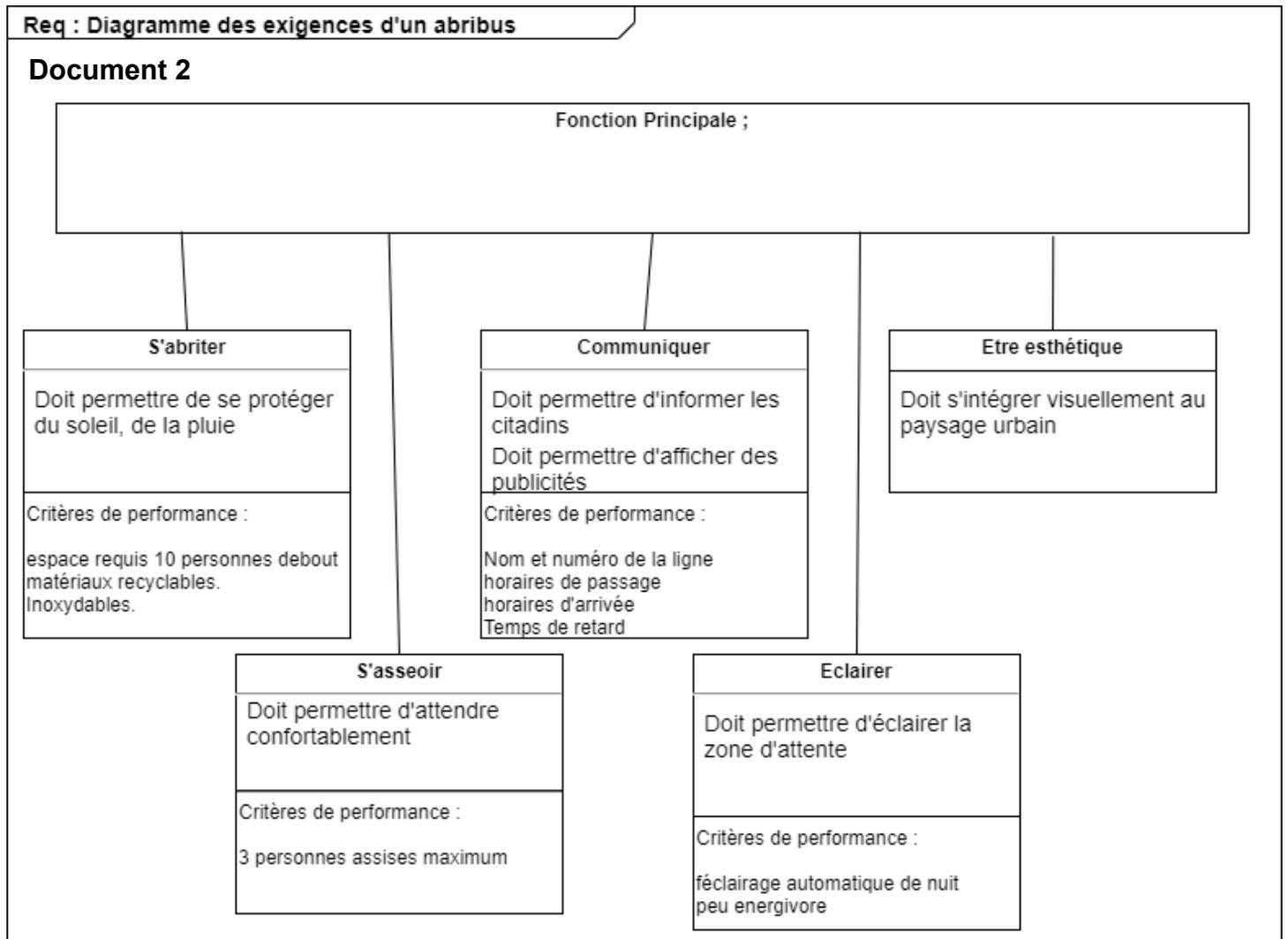


L'abribus doit permettre à

2 - Analyse des contraintes

CT 2.1	NT	MI	MF	MS	TBM

2.1 – En analysant le diagramme des exigences (**Document2**), listez les différentes fonctions techniques que doit remplir le banc. Ajouter la fonction principale.



2.2 – En observant la maquette distribuée, surlignez dans le diagrammes des exigences :

- en vert, la fonction technique remplie par le prototype d'abribus existant
- en rouge les fonctions techniques que le prototype ne remplit pas .

2.3 – Indiquer quelle est la capacité d'accueil de l'abribus. Préciser combien de personnes pourront s'asseoir

2.4 – Donner le critère de performance qui exige que l'éclairage ne consomme pas beaucoup d'électricité.

2.5 – Lister les informations essentielles qui doivent être communiquer aux utilisateurs.

3 – Bilan (ce que je dois retenir)