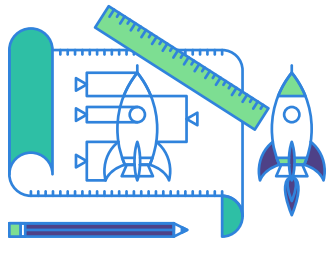




Processus de design en ingénierie

Exploration des enjeux			
Définition et planification	Réalisation et consignation	Analyse et interprétation	Communication
			

Réfléchir

Quelles ont été les
grandes idées partagées
lors de ce programme?

Quelles sont les problématiques ou les questions liées à ces grandes idées?

Dressez la liste de tout ce qui vous vient à l'esprit, et choisissez ensuite l'idée qui vous intéresse le plus.

Définition et planification

Examiner et comprendre un problème

Comprendre : Quelle grande idée ou question énumérée ci-dessus vous intéresse le plus? Pourquoi?

Sur qui cela a-t-il un impact? Pourquoi est-ce important?

Définir : Quel problème essayez-vous de résoudre? De quelles informations avez-vous besoin? Quelles sont les limites et de quels matériaux disposez-vous?

Concevoir et proposer des solutions potentielles

Il n'y a AUCUNE mauvaise idée à ce stade du processus. Notez toutes vos idées (on ne sait jamais ce qui pourrait être utile plus tard!) Vous pouvez utiliser un espace d'écriture plus grand comme un tableau blanc, une grande feuille de papier ou un outil numérique.

Réalisation et consignation

Sélectionner une option et créer un prototype

Assurez-vous d'enregistrer vos idées (photos, vidéos, documentation écrite, etc.)

Tester le prototype

Essayez-le! Déterminez les forces et les limites du prototype. L'échec est une option et une grande occasion d'apprentissage. Gardez-en la trace même si (surtout si) cela ne fonctionne pas comme vous l'aviez prévu.

Analyse et interprétation

Évaluer et modifier le prototype

Que pouvez-vous ajouter ou modifier à votre prototype pour qu'il soit plus réussi, plus facile à utiliser ou plus efficace?

Communication

Communiquer la solution

Partagez ce que vous avez créé (ou tenté de créer) avec un public, y compris votre enseignant.e et vos camarades de classe. Envisagez de vous adresser aux personnes de la communauté que vous avez définie lors de l'étape «comprendre» du processus; elles vous fourniront une rétroaction optimale et authentique. Vous pouvez également le [partager avec E2](#); nous aimerions voir comment l'expérience de l'excursion a permis un nouvel apprentissage!