

Quelles sont les contraintes à respecter pour créer l'application My Bolide pour Smartphone permettant de mémoriser les informations relatives au projet Hélibolide ?

3

## Appropriation du cahier des charges

### My Bolide - Cahier des Charges

samedi 6 mars 2021



BO ou Référentiel : BO n°31 du 30 juillet 2020

Thématique	Attendus de fin de cycle	N°	Compétences	Socle	Parcours
1 Design, innovation et créativité.	1.1 Imaginer des solutions en réponse aux besoins, matérialiser des idées en intégrant une dimension design.	1.1.1	Identifier un besoin (biens matériels ou services) et énoncer un problème technique ; identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes, qualifier et quantifier simplement les performances d'un objet technique existant ou à créer.	4	M
3 La modélisation et la simulation des objets et systèmes techniques.	3.1 Analyser le fonctionnement et la structure d'un objet.	3.1.5	Décrire, en utilisant les outils et langages de descriptions adaptés, le fonctionnement, la structure et le comportement des objets.	1	M

Dom.	Items	Compétences travaillées
4	Rechercher des solutions techniques à un problème posé, expliciter ses choix et les communiquer en argumentant.	Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques
4	Identifier un besoin et énoncer un problème technique, identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes.	Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques
4	S'approprier un cahier des charges.	Concevoir, créer, réaliser
1	Décrire, en utilisant les outils et langages de descriptions adaptés, la structure et le comportement des objets.	Pratiquer des langages

**PREREQUIS :** • Les outils de description, le Cahier des Charges

**DUREE :** • 30 minutes (Devoir Maison) + 30 minutes (Synthèse)

**SUPPORTS :**

**DOCUMENTS :** • Capsules vidéos pédagogiques - Liens Youtube

**AUDIO-VISUELS :** • Diaporama de synthèse

**AUTRES :** • /

**BIBLIOGRAPHIE :** • /

**LIENS :** • Ressources en ligne

Type	Intitulé / Description	Ilot/Ind/Classe	Comp.	Durée
Activités	<b>1. Découverte du projet</b> Étude de dossier En possession de capsules vidéos et du Cahier des Charges de l'application à réaliser, les élèves découvrent le contenu du projet.	Pédagogie inversée Individuelle	1.1.1 3.1.5	10 mn
	<b>2. Questionnaire</b> Étude de dossier Les élèves analysent le CdC et complètent un questionnaire sur le besoin, les fonctions et les contraintes à respecter.	Pédagogie inversée Individuelle	1.1.1 3.1.5	20 mn

Quelles sont les contraintes à respecter pour créer l'application My Bolide pour Smartphone permettant de mémoriser les informations relatives au projet Hélibolide ?

## My Bolide - Cahier des Charges

### Présentation de l'activité

L'un des projets de technologie mené en classe de troisième est relatif à la réalisation d'un engin roulant propulsé par une hélice nommé **Hélibolide**.

Dans ce projet, chaque équipe ou îlot a pour objectif final de fabriquer cet engin en correspondance avec une thématique choisie et ce, afin de participer à concours se déroulant en fin d'année scolaire et comportant 3 épreuves.

Parmi ces épreuves, l'une d'entre-elles dite de dossier numérique, permet aux élèves de présenter le déroulé de l'année scolaire et le thème choisi au travers d'un site internet créé pour illustrer les travaux menés.

Beaucoup de paramètres et de données (thème, nom du bolide, paramètres de connexion ...) doivent être mémorisés par les participants. Souvent préoccupés par différentes tâches, beaucoup d'élèves oublient ces données essentielles.

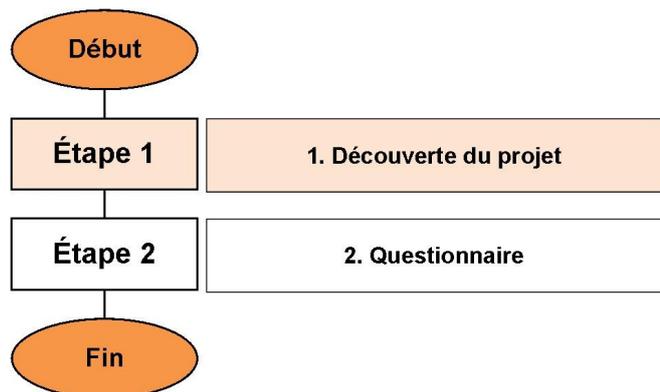
Une **application spécifique, installée sur le Smartphone** et concentrant toutes les **informations sur le projet Hélibolide**, pourrait simplifier les recherches des usagers.

L'activité proposée consiste à découvrir le **Cahier des Charges** de cette application.



### Déroulement de l'activité

L'activité comporte plusieurs étapes à réaliser dans l'ordre chronologique.



# 1. Découverte du projet

1.1 Lire les différentes vidéos proposées (Attention, du son est nécessaire)

## 2. Questionnaire

2.1. D'après le diagramme « Bête à cornes », compléter les éléments :

- **Quel est l'objet de l'étude ou du produit à réaliser ? :**  
.....
- **A qui rend il service ? :** .....
- **Sur quoi agit-il ? :** .....
- **Dans quel but ? :** .....

2.2. D'après le diagramme « Pieuvre », citer tous les **EME** - Éléments du Milieu Extérieur - :

- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

2.3. D'après la fonction **FC1**, citer pour quel système l'application sera créée ?

- .....

2.4. D'après la fonction **FC4**, citer le type d'image qui doit être affiché sur la page d'accueil

- .....

2.5. Donner le nombre d'écrans que cette application doit comporter :

- .....

2.6. Donner le nombre de boutons « cliquables » qu'il faudra actionner pour voyager entre les différents écrans de l'application :

- .....

## My Bolide - Découverte du Cahier des Charges

Cette activité doit vous permettre de découvrir le projet **My Bolide** en totale autonomie. Elle comporte deux étapes à réaliser dans l'ordre.

Pour vous aider à répondre aux questions posées, vous devez suivre ce lien :

[http://sti2d.net/site/travail/college/troisieme/android/ci1\\_android\\_my\\_bolide\\_cahier\\_des\\_charges/index.html](http://sti2d.net/site/travail/college/troisieme/android/ci1_android_my_bolide_cahier_des_charges/index.html)

(les ressources sont également disponibles sur l'E.N.T, via la rubrique **Cahier de textes** ou via le menu **Espace pédagogique - Technologie - Classe de troisième**)



## 2. Questionnaire

2.1. D'après le diagramme « Bête à cornes », compléter les éléments :

- **Quel est l'objet de l'étude ou du produit à réaliser ? :**
- **A qui rend il service ? :**
- **Sur quoi agit-il ? :**
- **Dans quel but ? :**

2.2. D'après le diagramme « Pieuvre », citer tous les **EME** - Éléments du Milieu Extérieur - :

- 
- 
- 
- 

2.3. D'après la fonction **FC1**, citer pour quel système l'application sera créée ?

- 

2.4. D'après la fonction **FC4**, citer le type d'image qui doit être affiché sur la page d'accueil

- 

2.5. Donner le nombre d'écrans que cette application doit comporter :

- 

2.6. Donner le nombre de boutons « cliquables » qu'il faudra actionner pour voyager entre les différents écrans de l'application :

- 

NOM :

CLASSE :

DATE :