

# Modifier un skate park



## Actions:

- Nous avons réparti les tâches,
- Complété un tableau, en fonction du temps,
- Construit plusieurs pièces,
- Assembler les pièces,
- Compléter la fiche d'activité.
- Créer la maquette virtuelle
- Créer la maquette réel.

## Organisation:

- Mardi: Par groupe de 4, nous réalisons les fiches d'activités.
- Jeudi: Seul, sur les ordinateurs, créant la maquette du skate park.

## Difficulté(s):

- Le travail en groupe.

## Outils:

- Duke, - Sketchup
- LibreOffice

## Connaissances:

- FC DIC9 - Plagiarisation - Revue.
- FC DIC3 - Organisation - Projet.
- FC DIC9 - la CAO.

Pour conduire un projet, il est nécessaire de mettre en place une organisation particulière. La mise en place de cette organisation se fait en répondant à des questions simples.

- Quoi? - Quand? - Qui? - Comment? - Combien?
- Les tâches: ce sont des activités qui doivent être réalisées dans un temps donné.
- Les antériorités: cela signifie qu'une tâche doit se dérouler avant une autre.
- Le planning: C'est un outil de visualisation de l'organisation du projet.
- Les revues de projet constituent des moments privilégiés d'échanges entre les membres et les responsables du projet. Elle permettent de prendre ensemble des décisions capitales qui valident les acquis, réduisent l'incertitude et orientent définitivement la suite du projet.

La démarche de projet est une succession d'étapes dépendant les un des autres. Son but est de mener à bien la création ou l'amélioration d'un produit ou d'un service.

Après de mener à bien un projet, il est important de s'organiser au sein de l'équipe de travail:

- en Définissant les rôles,
- en participant aux revues de projet,
- en planifiant le travail,
- en valorisant les compétences.

Quel que soit le domaine, l'utilisation d'un logiciel de CAO apporte:

- une visualisation réaliste de l'objet réel,
- la modification rapide des différents documents,
- le passage facile de la représentation 3D à la 2D,
- un échange simplifié de ces documents.