

Fiche 6.1	Fiche de structuration des connaissances (à conserver jusqu'en 3ème)
	Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques
	Objet technique, besoin, fonction d'usage et d'estime ; fonctions techniques

I - Objet technique, besoin

Dans notre environnement, nous trouvons toutes sortes d'objets.

Un objet technique a été créé, transformé par l'homme.

Exemples
d'objets techniques :



Un objet technique est fabriqué ou modifié pour répondre à des besoins des utilisateurs.

Exemples

Les hommes peuvent se déplacer sur la route grâce à : des voitures, camions, motos, vélos, scooters, quads, rollers, skateboard... Mais le camionneur, le cycliste, le motard... n'ont pas les mêmes besoins !

II - Fonction d'usage et fonctions techniques

La fonction d'usage, c'est répondre à la question « à quoi sert l'objet ? »

Tous les objets d'une même famille ont la même fonction d'usage.

On la rédige avec un verbe d'action suivi d'un complément (ex : couper, avancer, éclairer...).

Exemple de fonction d'usage



Les bateaux servent à se déplacer sur l'eau.

Fonctions techniques

Un objet possède une fonction d'usage et souvent plusieurs fonctions techniques pour répondre à tous les besoins de l'utilisateur.

Exemple de fonctions techniques

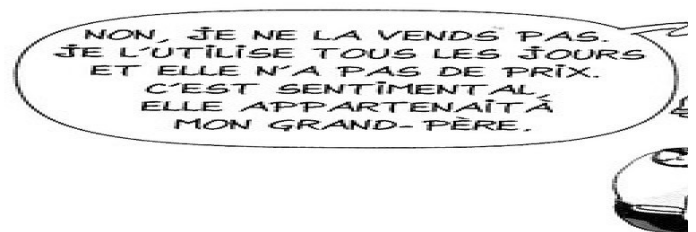
Fonctions techniques du vélo

Le vélo doit pouvoir assurer plusieurs fonctions techniques : se maintenir, avancer, freiner, se guider, éclairer...

III – Fonction d'estime

La fonction d'estime dépend des goûts des utilisateurs, contrairement à la fonction d'usage, qui est la même pour tous les utilisateurs.

La fonction d'estime, c'est ce qui plaira au client lors de l'achat de l'objet technique. Elle dépend des goûts de l'utilisateur.



Les critères liés aux fonctions d'estime

Design : j'aime la forme, la couleur... de l'objet

Emotion : je ressens quelque chose devant cet objet...

Personnalisation : cet objet me va bien, me ressemble...

Image : pour moi, cet objet représente la beauté, la liberté...

Les critères liés aux fonctions

d'estime sont variés : design, émotion, personnalisation, image...

Ils font souvent appel aux cinq sens : la vue, l'odorat, l'ouïe, le toucher et le goût.