**Domaine d’apprentissage : CONCEPTION, COMPÉTENCES PRATIQUES   
 ET TECHNOLOGIES — Tourisme 11e année**

**GRANDES IDÉES**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Les services et les produits peuvent être conçus dans un cadre de consultation et de collaboration. |  | Les projets de conception personnels nécessitent l’évaluation, par l’élève, de ses compétences et le développement de celles-ci. |  | Les outils et les **technologies** peuvent avoir une incidence sur les communications et sur les rapports interpersonnels. |

**Normes d’apprentissage**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences disciplinaires** | **Contenu** |
| *L’élève sera capable de :*  Conception  Comprendre le contexte   * Se livrer à une activité d’**investigation axée sur le consommateur** et d’**observation empathique**   Définir   * Établir un point de vue pour le concept * Déterminer les consommateurs cibles, l’effet recherché et les conséquences négatives possibles du concept touristique * Déterminer les critères de réussite, les **contraintes** existantes et les conséquences  négatives possibles   Concevoir des idées   * Relever des besoins à combler dans l’industrie du tourisme en vue d’en explorer les possibilités * Générer des idées et améliorer les idées des autres afin de créer des possibilités * Évaluer de manière critique les répercussions de facteurs opposés associés à la vie sociale,  à l’éthique et à la vie communautaire sur la conception * Sélectionner des idées en tenant compte de certains critères et des contraintes existantes,  et les classer par ordre de priorité à des fins de prototypage * Travailler de concert avec des utilisateurs potentiels tout au long du processus de conception, dans la mesure du possible | *L’élève connaîtra :*   * Conception de services et de produits  pour les secteurs du tourisme et de l’accueil * **Types de consommateurs** * **Facteurs qui ont une incidence sur le tourisme** (produits et services) et sur les choix des consommateurs * **Secteurs** en évolution de l’industrie du tourisme dans un **marché en constante mutation** * **Influence économique** du tourisme * **Caractéristiques des services** par opposition aux biens * **Facteurs locaux** dans l’**évolution** du tourisme au fil du temps * **Organismes** qui influent sur le développement, la gestion et la promotion des produits, des services et des destinations touristiques * **Considérations relatives au marketing** et stratégies de gestion sectorielle |

**Domaine d’apprentissage : CONCEPTION, COMPÉTENCES PRATIQUES   
 ET TECHNOLOGIES — Tourisme 11e année**

**Normes d’apprentissage (suite)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences disciplinaires** | **Contenu** |
| Prototypage   * Choisir et utiliser une variété de **sources d’inspiration** et de **sources d’information** * Comparer, choisir et employer des techniques qui facilitent l’exécution des tâches  ou des procédés * Élaborer un plan de développement de produit ou de service qui définit les étapes et les ressources clés   Mettre à l’essai   * Relever des **sources de rétroaction** critique et solliciter leurs commentaires constructifs,  au début du projet puis dans ses phases subséquentes * Après l’évaluation de la rétroaction, modifier au besoin les procédés, ou encore le plan  de développement du produit ou du service   Réaliser   * Déterminer les outils, les technologies, les matériaux, les processus et le temps nécessaires  au développement et à la mise en œuvre * Recourir à des **processus de gestion de projet** pendant le travail individuel ou collectif  pour la coordination des diverses opérations * Communiquer ses progrès afin de multiplier les possibilités de rétroaction, de collaboration et, s’il y a lieu, de marketing   Présenter   * Déterminer comment et à qui **présenter** son **produit ou service**, les aspects créatifs  du concept et, s’il y a lieu, la **propriété intellectuelle** * Réfléchir de manière critique à son processus mental et à ses méthodes de conception,  et dégager de nouveaux objectifs de conception * Évaluer sa capacité à travailler efficacement seul et en équipe | * Marketing et évolution des **technologies  de l’industrie** * **Tourisme des peuples autochtones**, et marchés et économie à l’échelle locale  et provinciale * Sensibilité culturelle et étiquette, notamment des considérations d’ordre éthique concernant l’**appropriation culturelle** * Aptitudes à communiquer et compétences en prestation de services d’accueil pour  une **interaction efficace** avec les touristes de la région et de l’étranger |

**Domaine d’apprentissage : CONCEPTION, COMPÉTENCES PRATIQUES   
 ET TECHNOLOGIES — Tourisme 11e année**

**Normes d’apprentissage (suite)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences disciplinaires** | **Contenu** |
| Compétences pratiques   * Mettre en pratique les procédures de sécurité, pour sa propre protection, celle  de ses collègues et celle des consommateurs, dans des milieux tant physiques  que numériques * Déterminer et évaluer les compétences nécessaires à la réalisation du concept,  et élaborer des plans précis pour l’acquisition de ces compétences ou leur développement à long terme * Démontrer sa capacité à appliquer un cadre de travail pour la résolution  des problèmes   Technologies   * Évaluer les outils, les technologies et les systèmes existants et nouveaux,  afin de déterminer leur efficacité pour la tâche à accomplir * Évaluer les répercussions, y compris les conséquences négatives possibles,  de ses choix technologiques * Analyser le rôle que jouent les technologies dans les changements sociétaux,  et leurs répercussions sur le plan personnel, interpersonnel, social et environnemental * Examiner l’influence des croyances culturelles, des valeurs et des positions éthiques sur le développement et l’utilisation des technologies |  |