

## 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
<p><i>L'élève sera capable de :</i></p> <p><b>Conception</b></p> <p><i>Comprendre le contexte</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se livrer à une activité d'<b>investigation axée sur le consommateur</b> et d'<b>observation empathique</b></li> </ul> <p><i>Définir</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Établir un point de vue pour le concept</li> <li>Déterminer les consommateurs cibles, l'effet recherché et les conséquences négatives possibles du concept touristique</li> <li>Déterminer les critères de réussite, les <b>contraintes</b> existantes et les conséquences négatives possibles</li> </ul> <p><i>Concevoir des idées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Relever des besoins à combler dans l'industrie du tourisme en vue d'en explorer les possibilités</li> <li>Générer des idées et améliorer les idées des autres afin de créer des possibilités</li> <li>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</li> <li>Sélectionner des idées en tenant compte de certains critères et des contraintes existantes, et les classer par ordre de priorité à des fins de prototype</li> <li>Travailler de concert avec des utilisateurs potentiels tout au long du processus de conception, dans la mesure du possible</li> </ul>	<p><i>L'élève connaîtra :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conception de services et de produits pour les secteurs du tourisme et de l'accueil</li> <li><b>Types de consommateurs</b></li> <li><b>Facteurs qui ont une incidence sur le tourisme</b> (produits et services) et sur les choix des consommateurs</li> <li><b>Secteurs</b> en évolution de l'industrie du tourisme dans un <b>marché en constante mutation</b></li> <li><b>Influence économique</b> du tourisme</li> <li><b>Caractéristiques des services</b> par opposition aux biens</li> <li><b>Facteurs locaux</b> dans l'<b>évolution</b> du tourisme au fil du temps</li> <li><b>Organismes</b> qui influent sur le développement, la gestion et la promotion des produits, des services et des destinations touristiques</li> <li><b>Considérations relatives au marketing</b> et stratégies de gestion sectorielle</li> </ul>

**Normes d'apprentissage (suite)**

Compétences disciplinaires	Contenu
<p><b>Prototypage</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Choisir et utiliser une variété de <b>sources d'inspiration</b> et de <b>sources d'information</b></li> <li>• Comparer, choisir et employer des techniques qui facilitent l'exécution des tâches ou des procédés</li> <li>• Élaborer un plan de développement de produit ou de service qui définit les étapes et les ressources clés</li> </ul> <p><b>Mettre à l'essai</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Relever des <b>sources de rétroaction</b> critique et solliciter leurs commentaires constructifs, au début du projet puis dans ses phases subséquentes</li> <li>• Après l'évaluation de la rétroaction, modifier au besoin les procédés, ou encore le plan de développement du produit ou du service</li> </ul> <p><b>Réaliser</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Déterminer les outils, les technologies, les matériaux, les processus et le temps nécessaires au développement et à la mise en œuvre</li> <li>• Recourir à des <b>processus de gestion de projet</b> pendant le travail individuel ou collectif pour la coordination des diverses opérations</li> <li>• Communiquer ses progrès afin de multiplier les possibilités de rétroaction, de collaboration et, s'il y a lieu, de marketing</li> </ul> <p><b>Présenter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Déterminer comment et à qui <b>présenter</b> son <b>produit ou service</b>, les aspects créatifs du concept et, s'il y a lieu, la <b>propriété intellectuelle</b></li> <li>• Réfléchir de manière critique à son processus mental et à ses méthodes de conception, et dégager de nouveaux objectifs de conception</li> <li>• Évaluer sa capacité à travailler efficacement seul et en équipe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Marketing et évolution des <b>technologies de l'industrie</b></li> <li>• <b>Tourisme des peuples autochtones</b>, et marchés et économie à l'échelle locale et provinciale</li> <li>• Sensibilité culturelle et étiquette, notamment des considérations d'ordre éthique concernant l'<b>appropriation culturelle</b></li> <li>• Aptitudes à communiquer et compétences en prestation de services d'accueil pour une <b>interaction efficace</b> avec les touristes de la région et de l'étranger</li> </ul>

**Normes d'apprentissage (suite)**

Compétences disciplinaires	Contenu
<p><b>Compétences pratiques</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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</li> <li>• 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</li> <li>• Démontrer sa capacité à appliquer un cadre de travail pour la résolution des problèmes</li> </ul> <p><b>Technologies</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Évaluer les outils, les technologies et les systèmes existants et nouveaux, afin de déterminer leur efficacité pour la tâche à accomplir</li> <li>• Évaluer les répercussions, y compris les conséquences négatives possibles, de ses choix technologiques</li> <li>• Analyser le rôle que jouent les technologies dans les changements sociétaux, et leurs répercussions sur le plan personnel, interpersonnel, social et environnemental</li> <li>• Examiner l'influence des croyances culturelles, des valeurs et des positions éthiques sur le développement et l'utilisation des technologies</li> </ul>	