**Domaine d’apprentissage : CONCEPTION, COMPÉTENCES PRATIQUES   
 ET TECHNOLOGIES — Industrie de la mode 12e année**

**GRANDES IDÉES**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| La conception en fonction du cycle de vie doit tenir compte des **répercussions environnementales** et sociales. |  | 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 être adaptés à des usages particuliers. |

**Normes d’apprentissage**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences disciplinaires** | **Contenu** |
| *L’élève sera capable de :*  Conception  Comprendre le contexte   * Se livrer à une activité d’**investigation axée sur l’utilisateur** et d’**observation empathique,** afin de relever les occasions de conception et les obstacles   Définir   * Déterminer et analyser les utilisateurs ou les clients potentiels d’un concept de mode * Déterminer les critères de réussite, ainsi que les **contraintes** existantes et les conséquences négatives possibles   Concevoir des idées   * Choisir, analyser de manière critique et utiliser une diversité de **sources d’inspiration**  et de **sources d’information** * Formuler des idées en prenant des risques créatifs, et améliorer les idées des autres * 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 * Évaluer de manière critique les répercussions de facteurs opposés associés à la vie sociale, à l’éthique, à l’économie et à l’environnement sur la mode, à l’échelle locale, nationale et mondiale * Travailler de concert avec des utilisateurs tout au long du processus de conception | *L’élève connaîtra :*   * **Facteurs** intervenant dans le dessin de mode  et dans l’élaboration de collections de mode, y compris les **éléments** et **principes** de conception * Diverses **utilisations** de la mode dans la société * Histoire de la mode et son influence sur les styles contemporains * I**nfluences** sociales et culturelles sur la conception et le choix de vêtements * **Propriétés** des fibres et des tissus employés  dans la conception et la fabrication de vêtements et d’accessoires * **Conception en fonction du cycle de vie** * **Chaîne d’approvisionnement** locale et mondiale de la mode * **Stratégies de marketing et de marchandisage**, et autres procédés associés aux vêtements et  aux accessoires, notamment la valorisation  de la marque et les **stratégies de lancement  de modes** |

**Domaine d’apprentissage : CONCEPTION, COMPÉTENCES PRATIQUES   
 ET TECHNOLOGIES — Industrie de la mode 12e année**

**Normes d’apprentissage (suite)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences disciplinaires** | **Contenu** |
| Prototypage   * Choisir la forme, l’échelle et le degré de précision adéquats pour le développement  des prototypes * Analyser le concept en fonction du cycle de vie et en évaluer les **répercussions** * Démontrer une utilisation adéquate de divers instruments, matériaux et méthodes dans  la création et le perfectionnement d’articles textiles   Mettre à l’essai   * Relever des **sources de rétroaction** et y faire appel * Concevoir des **procédures d’essai adéquates** pour le prototype * Évaluer un concept en fonction de commentaires critiques et de critères de réussite,  en vue de réaliser de nouvelles versions du prototype ou d’abandonner le concept   Réaliser   * Déterminer les outils, les technologies, les matériaux, les processus, les dépenses  et le temps nécessaires à la production * Créer un concept en tenant compte de sa propre évaluation, de la rétroaction reçue  et des résultats des procédures d’essai du prototype * Utiliser les matériaux de façon à réduire le gaspillage * Recourir à des **processus de gestion de projet**, durant le travail individuel ou collectif, pour la coordination de la production * Communiquerses progrès tout au long du processus de conception, afin de multiplier  les possibilités de rétroaction et de collaboration et, s’il y a lieu, d’accroître la visibilité  du concept | * **Considérations juridiques** liées à l’industrie  de la mode * **Questions d’ordre éthique** et **considérations environnementales** relatives à la production, à la promotion et à la commercialisation d’articles de mode, y compris l’**appropriation culturelle** * Perspectives d’emploi dans l’industrie de la mode * **Habiletés interpersonnelles et compétences en consultation**, notamment les interactions avec la clientèle |

**Domaine d’apprentissage : CONCEPTION, COMPÉTENCES PRATIQUES   
 ET TECHNOLOGIES — Industrie de la mode 12e année**

**Normes d’apprentissage (suite)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences disciplinaires** | **Contenu** |
| Présenter   * Déterminer comment et à qui **présenter** le produit, 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 mettre efficacement en œuvre, seul et en équipe, les processus  de gestion de projet * Relever et analyser de nouvelles occasions de conception, et envisager les façons  de développer soi-même le concept ou de le faire développer par d’autres   Compétences pratiques   * Mettre en pratique les procédures de sécurité, pour sa propre protection, celle de ses collègues et celle des utilisateurs, dans des milieux tant physiques que numériques * Déterminer et évaluer de manière critique les compétences nécessaires à la réalisation  du concept et à sa production, et élaborer des plans précis pour l’acquisition des compétences ou leur développement à long terme   Technologies   * Examiner les outils, les **technologies** et les systèmes existants et nouveaux, afin de déterminer leur efficacité pour la réalisation du concept et pour la production * Évaluer les répercussions, y compris les conséquences négatives possibles, de ses  choix technologiques * Analyser le rôle que jouent les technologies dans les changements sociétaux * Examiner l’influence des croyances culturelles, des valeurs et des positions éthiques  sur le développement et l’utilisation des technologies à l’échelle nationale et mondiale |  |