

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
<p><i>L'élève sera capable de :</i></p> <p>Conception</p> <p><i>Comprendre le contexte</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p><i>Définir</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p><i>Concevoir des idées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p><i>L'élève connaîtra :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 • Influences 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 merchandising, et autres procédés associés aux vêtements et aux accessoires, notamment la valorisation de la marque et les stratégies de lancement de modes

Normes d'apprentissage (suite)

Compétences disciplinaires	Contenu
<p>Prototypage</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Mettre à l'essai</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Réaliser</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 • Communiquer ses 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • Habilités interpersonnelles et compétences en consultation, notamment les interactions avec la clientèle

Normes d'apprentissage (suite)

Compétences disciplinaires	Contenu
<p>Présenter</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Compétences pratiques</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Technologies</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	