

## 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><b>Conception</b></p> <p><b>Comprendre le contexte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se livrer à une activité d'<b>investigation axée sur l'utilisateur</b> et d'<b>observation empathique</b>, afin de relever les occasions de conception et les obstacles</li> </ul> <p><b>Définir</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Déterminer et analyser les utilisateurs ou les clients potentiels d'un concept de mode</li> <li>Déterminer les critères de réussite, ainsi que les <b>contraintes</b> existantes et les conséquences négatives possibles</li> </ul> <p><b>Concevoir des idées</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Choisir, analyser de manière critique et utiliser une diversité de <b>sources d'inspiration</b> et de <b>sources d'information</b></li> <li>Formuler des idées en prenant des risques créatifs, et améliorer les idées des autres</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 prototypage</li> <li>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</li> <li>Travailler de concert avec des utilisateurs tout au long du processus de conception</li> </ul>	<p><i>L'élève connaîtra :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Facteurs</b> intervenant dans le dessin de mode et dans l'élaboration de collections de mode, y compris les <b>éléments</b> et <b>principes</b> de conception</li> <li>Diverses <b>utilisations</b> de la mode dans la société</li> <li>Histoire de la mode et son influence sur les styles contemporains</li> <li><b>Influences</b> sociales et culturelles sur la conception et le choix de vêtements</li> <li><b>Propriétés</b> des fibres et des tissus employés dans la conception et la fabrication de vêtements et d'accessoires</li> <li><b>Conception en fonction du cycle de vie</b></li> <li><b>Chaîne d'approvisionnement</b> locale et mondiale de la mode</li> <li><b>Stratégies de marketing et de merchandising</b>, et autres procédés associés aux vêtements et aux accessoires, notamment la valorisation de la marque et les <b>stratégies de lancement de modes</b></li> </ul>

**Normes d'apprentissage (suite)**

Compétences disciplinaires	Contenu
<p><b>Prototypage</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Choisir la forme, l'échelle et le degré de précision adéquats pour le développement des prototypes</li> <li>• Analyser le concept en fonction du cycle de vie et en évaluer les <b>répercussions</b></li> <li>• Démontrer une utilisation adéquate de divers instruments, matériaux et méthodes dans la création et le perfectionnement d'articles textiles</li> </ul> <p><b>Mettre à l'essai</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Relever des <b>sources de rétroaction</b> et y faire appel</li> <li>• Concevoir des <b>procédures d'essai adéquates</b> pour le prototype</li> <li>• 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</li> </ul> <p><b>Réaliser</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Déterminer les outils, les technologies, les matériaux, les processus, les dépenses et le temps nécessaires à la production</li> <li>• Créer un concept en tenant compte de sa propre évaluation, de la rétroaction reçue et des résultats des procédures d'essai du prototype</li> <li>• Utiliser les matériaux de façon à réduire le gaspillage</li> <li>• Recourir à des <b>processus de gestion de projet</b>, durant le travail individuel ou collectif, pour la coordination de la production</li> <li>• 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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Considérations juridiques</b> liées à l'industrie de la mode</li> <li>• <b>Questions d'ordre éthique et considérations environnementales</b> relatives à la production, à la promotion et à la commercialisation d'articles de mode, y compris l'<b>appropriation culturelle</b></li> <li>• Perspectives d'emploi dans l'industrie de la mode</li> <li>• <b>Habilités interpersonnelles et compétences en consultation</b>, notamment les interactions avec la clientèle</li> </ul>

**Normes d'apprentissage (suite)**

Compétences disciplinaires	Contenu
<p><b>Présenter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Déterminer comment et à qui <b>présenter</b> le produit, 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 mettre efficacement en œuvre, seul et en équipe, les processus de gestion de projet</li> <li>• 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</li> </ul> <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 utilisateurs, dans des milieux tant physiques que numériques</li> <li>• 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</li> </ul> <p><b>Technologies</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Examiner les outils, les <b>technologies</b> et les systèmes existants et nouveaux, afin de déterminer leur efficacité pour la réalisation du concept et pour la production</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</li> <li>• 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</li> </ul>	

- **répercussions environnementales** : notamment liées au processus de fabrication, à l'emballage et au recyclage

- **investigation axée sur l'utilisateur** : investigation menée directement auprès d'utilisateurs potentiels, dans le but de comprendre la manière dont ceux-ci font les choses et pourquoi ils agissent ainsi, leurs besoins physiques et émotionnels, leur conception du monde et ce qui revêt une valeur particulière pour eux
- **observation empathique** : vise la compréhension des valeurs et des croyances d'autres cultures, de même que des besoins et des motivations d'autrui; peut reposer sur des expériences vécues par des gens concernés, sur des connaissances et des approches culturelles traditionnelles, sur des visions du monde, des perspectives, des connaissances et des pratiques autochtones, sur des lieux, notamment le territoire et ses ressources naturelles, et d'autres endroits semblables, ainsi que sur des spécialistes et des personnalités phares
- **contraintes** : facteurs limitatifs, comme la disponibilité des technologies, le coût, les ressources, l'espace, les matériaux, le temps et l'impact environnemental
- **sources d'inspiration** : notamment des expériences personnelles, l'exploration des perspectives et du savoir des peuples autochtones, le milieu naturel, des lieux, des influences culturelles, les médias sociaux et des professionnels
- **sources d'information** : p. ex. des professionnels, des experts issus de communautés inuites, métisses et des Premières Nations, des sources secondaires, des fonds de connaissances collectifs au sein de communautés et de milieux axés sur la collaboration
- **Prototypage** : p. ex. les croquis, les essais demi-grandeur, les dessins en perspective, les maquettes et les dessins techniques
- **répercussions** : notamment les répercussions sociales et environnementales de l'extraction et du transport des matières premières; la fabrication, l'emballage et le transport vers les marchés; l'entretien et la fourniture de pièces de rechange; la durée de vie prévue et la réutilisation ou le recyclage des matières constitutives
- **sources de rétroaction** : p. ex. des pairs, des utilisateurs, des spécialistes des communautés métisses, inuites et des Premières Nations, ainsi que d'autres spécialistes ou professionnels, en ligne ou hors ligne
- **procédures d'essai adéquates** : notamment en ce qui concerne la solidité, la résistance au lavage, la capacité d'ajustement et le caractère pratique
- **processus de gestion de projet** : établissement d'objectifs, planification, organisation, construction, suivi, et direction pendant la réalisation
- **présenter** : notamment la présentation ou la cession du concept, son utilisation par d'autres, de même que sa commercialisation et sa vente
- **propriété intellectuelle** : créations de l'intellect, comme des œuvres d'art, des inventions, des découvertes et des concepts assujettis à des droits de propriété
- **technologies** : outils qui accroissent les capacités humaines

Contenu – Approfondissements

- **Facteurs** : p. ex. l'illustration de mode, le dessin à plat, la cohésion, la sélection des tissus et la création d'échantillons
- **éléments** : p. ex. les points, les lignes, les formes, les espaces, les couleurs et les textures
- **principes** : p. ex. l'équilibre, les proportions, la perspective, l'accent, le mouvement, les motifs, les répétitions, le rythme, la variété, l'harmonie et l'uniformité
- **utilisations** : p. ex.
  - l'expression de soi, de son groupe social ou de sa culture
  - les utilisations pratiques ou fonctionnelles, comme les vêtements de sport ou ceux qui protègent du froid
  - les utilisations contextuelles, comme la haute couture ou les comédies musicales
- **Influences** : p. ex.
  - les influences réciproques entre les normes sociales et l'image que l'on vise à projeter, en ce qui a trait au sexe, à la taille, à l'âge
  - les médias sociaux
  - les traditions culturelles
- **Propriétés** : notamment l'origine, la production, l'entretien, les avancées technologiques, la manipulation et l'identification
- **Conception en fonction du cycle de vie** : Prise en compte des répercussions économiques, sociales et environnementales du produit, de l'extraction des matières premières à la réutilisation ou au recyclage éventuel des matières constitutives
- **Chaîne d'approvisionnement** : notamment les usines de confection de vêtements, les grossistes, les acheteurs d'articles de mode, les salons de présentation de la mode et les détaillants
- **Stratégies de marketing et de marchandisage** : études de marché et ciblage de groupes de consommateurs, notamment les défilés de mode, la présentation, la publicité, les médias sociaux et la promotion par des célébrités
- **stratégies de lancement de modes** : p. ex.
  - l'analyse des tendances
  - la détermination des cycles de la mode
  - les services de prévision, comme la recherche sur les tendances
  - les prévisions en matière de couleur
  - les médias sociaux
  - les sources d'inspiration
- **Considérations juridiques** : p. ex. la propriété intellectuelle, la contrefaçon, ainsi que l'image de marque et sa protection
- **Questions d'ordre éthique** : p. ex. les pratiques de travail, la mode éphémère, l'image du corps et le consommateurisme éthique
- **considérations environnementales** : p. ex. les pratiques agricoles, l'utilisation de l'eau, ainsi que la pollution générée par la production et par l'élimination des vêtements et des accessoires
- **appropriation culturelle** : utilisation ou présentation de motifs, de thèmes, de « voix », d'images, de connaissances, de récits ou de pratiques de nature culturelle sans autorisation ou sans mise en contexte adéquate, ou encore qui dénature l'expérience vécue par les personnes appartenant à la culture d'origine
- **Habilités interpersonnelles et compétences en consultation** : p. ex. la communication professionnelle, la collaboration, le suivi, les marques de courtoisie et la tenue des dossiers