**Domaine d’apprentissage : CONCEPTION, COMPÉTENCES PRATIQUES   
 ET TECHNOLOGIES — Tourisme 12e année**

**GRANDES IDÉES**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Les services et produits peuvent être conçus dans un cadre de consultation et de collaboration. |  | Les choix personnels en matière de conception nécessitent l’évaluation, par l’élève, de ses compétences et développement de celles-ci. |  | Les outils et les **technologies** peuvent avoir une incidence sur les communications et 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 et analyser la clientèle potentielle, les résultats visés et les conséquences négatives possibles du concept touristique * Déterminer les critères de réussite et les **contraintes** existantes, puis prévoir et prévenir  les conséquences négatives possibles * Prendre des décisions relatives aux prémisses et aux contraintes qui définissent le concept   Concevoir des idées   * Prendre des risques créatifs pour générer des idées, et améliorer les idées des autres afin  de créer des possibilités * 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 la durabilité sur le tourisme à l’échelle locale, nationale et mondiale * Travailler de concert avec des utilisateurs potentiels tout au long du processus de conception | *L’élève connaîtra :*   * Conception de services et de produits pour divers **secteurs** de l’industrie du tourisme  et de l’accueil * **Éléments essentiels** au développement touristique, notamment les **stratégies axées sur les études de marché** * Rôle des **perturbateurs** dans une économie touristique * **Nouvelles tendances** dans l’industrie  du tourisme, comme l’**innovation dans  les loisirs** et le **tourisme des peuples autochtones** * **Rôle de la main-d’œuvre** dans le bon fonctionnement des activités et des services de l’industrie du tourisme et de l’accueil,  à l’échelle locale et mondiale * Entrepreneuriat et développement de petites entreprises dans l’industrie du tourisme et de l’accueil |

**Domaine d’apprentissage : CONCEPTION, COMPÉTENCES PRATIQUES   
 ET TECHNOLOGIES — Tourisme 12e année**

**Normes d’apprentissage (suite)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences disciplinaires** | **Contenu** |
| Prototypage   * Choisir, évaluer de manière critique et utiliser une variété de **sources d’inspiration**  et de **sources d’information** * Élaborer un plan de développement de produit ou de service qui définit les étapes  et les ressources clés   Mettre à l’essai   * Recueillir des commentaires constructifs de diverses **sources de rétroaction** et les évaluer,  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 processus * 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, comme envisager des façons de développer  soi-même le concept ou de le faire développer par d’autres * Évaluer de manière critique sa capacité à travailler efficacement seul ou en équipe | * Stratégies favorisant l’engagement  et la collaboration des **intervenants  de l’industrie du tourisme** * **Gestion du risque en tourisme**  et **législation** * Compétences en coordination, en facilitation et en planification d’événements * Sensibilité culturelle et étiquette, y compris 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 * Options et perspectives d’emploi  dans divers secteurs touristiques |

**Domaine d’apprentissage : CONCEPTION, COMPÉTENCES PRATIQUES   
 ET TECHNOLOGIES — Tourisme 12e année**

**Normes d’apprentissage (suite)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences disciplinaires** | **Contenu** |
| Compétences pratiques   * Évaluer et mettre en pratique les procédures de sécurité, pour sa propre protection, celle de ses collègues et celle des consommateurs, dans les milieux tant physiques que numériques * Déterminer et évaluer de manière critique 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 * Évaluer et appliquer un cadre de travail pour la résolution des problèmes   Technologies   * Examiner 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,  ainsi que 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 |  |