**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 :*ConceptionComprendre 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
 |  |