

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 |
|---|---|
| <p><i>L'élève sera capable de :</i></p> <p>Conception</p> <p>Comprendre le contexte</p> <ul style="list-style-type: none"> Se livrer à une activité d'investigation axée sur le consommateur et d'observation empathique <p>Définir</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 <p>Concevoir des idées</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 | <p><i>L'élève connaîtra :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> 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 |

Normes d'apprentissage (suite)

| Compétences disciplinaires | Contenu |
|--|---|
| <p>Prototypage</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Mettre à l'essai</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Réaliser</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Présenter</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <u>des façons de développer soi-même le concept ou de le faire développer par d'autres</u> • Évaluer de manière critique sa capacité à travailler efficacement seul ou en équipe | <ul style="list-style-type: none"> • 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 |

Normes d'apprentissage (suite)

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