

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>Comprendre le contexte</p> <ul style="list-style-type: none"> Se livrer à une activité d'investigation axée sur l'utilisateur et d'observation empathique <p>Définir</p> <ul style="list-style-type: none"> Déterminer les utilisateurs ou les clients potentiels d'un concept Déterminer les critères de réussite, les contraintes existantes et les conséquences négatives possibles <p>Concevoir des idées</p> <ul style="list-style-type: none"> Choisir et utiliser des sources d'inspiration et des 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 Analyser de manière critique les répercussions de facteurs opposés associés à la vie sociale, à l'éthique, à l'économie et à la durabilité sur la disponibilité des articles textiles Collaborer avec des utilisateurs tout au long du processus de conception 	<p><i>L'élève connaîtra :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Conception d'articles textiles simples Propriétés physiques et chimiques des tissus, y compris les développements technologiques Stratégies de modification des patrons Techniques d'adaptation des articles textiles Divers facteurs qui influent sur la sélection d'articles textiles, notamment les éléments et les principes de la fonctionnalité des concepts et des textiles Symbolisme dans les concepts et les motifs imprimés des articles textiles, y compris des considérations d'ordre éthique concernant l'appropriation culturelle Facteurs et considérations d'ordre économique et éthique relatifs à la fabrication et à la consommation Marketing et promotion publicitaire : leur influence sur la conception, le choix et la consommation des textiles Conception en fonction du cycle de vie

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 l'élaboration des prototypes • Analyser le concept en fonction du cycle de vie et en évaluer les répercussions • Expérimenter, pendant la conception et le développement des articles textiles, en se servant d'une gamme d'outils, de matériaux et de méthodes <p>Mettre à l'essai</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relever les sources de rétroaction et y faire appel • Concevoir des procédures d'essai adéquates pour le prototype • Après une évaluation du concept fondée sur les commentaires critiques et les critères de réussite, réaliser de nouvelles versions du prototype ou 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 • Concevoir des articles textiles, en tenant compte de sa propre évaluation, de la rétroaction reçue et des résultats des procédures d'essai du prototype <p>Présenter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Déterminer comment et à qui présenter les articles textiles • Communiquer ses progrès tout au long du processus de fabrication, afin d'obtenir une rétroaction et d'en tenir compte • Réfléchir de manière critique à son processus mental et à ses méthodes de conception, et dégager de nouveaux objectifs de conception • Évaluer sa propre capacité à travailler efficacement seul ou en équipe, notamment sa capacité à œuvrer au sein d'un espace de travail axé sur la collaboration et de veiller au maintien de celui-ci • 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 	

Normes d'apprentissage (suite)

Compétences disciplinaires	Contenu
<p>Compétences pratiques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mettre en pratique les procédures de sécurité, pour soi-même, pour ses collègues et pour les utilisateurs, dans les milieux tant physiques que numériques • Déterminer et évaluer 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 <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 • 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 	

- **répercussions environnementales** : liées notamment à la 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, ainsi 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 cadres similaires, ainsi que des spécialistes et des personnalités phares
- **contraintes** : facteurs limitatifs, comme la disponibilité des technologies, les coûts, les ressources, l'espace, les matériaux, le temps et l'impact environnemental
- **sources d'inspiration** : p. ex. 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 essais demi-grandeur, les échantillons, les maquettes, les toiles, les croquis, les dessins techniques et les patrons
- **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
- **présenter** : notamment la présentation ou la cession du concept, son utilisation par d'autres, de même que sa commercialisation et sa vente
- **technologies** : outils qui accroissent les capacités humaines

Contenu – Approfondissements

- **Stratégies** : p. ex. ajustement des pinces, ajout de fermetures ou de cols et déconstruction
- **adaptation** : modification de la fonction initiale d'un article, comme dans le cas du recyclage valorisant. Les articles adaptés peuvent servir entre autres de tenues culturelles traditionnelles, d'uniformes, de textiles de maison (comme des tapis ou des rideaux)
- **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 d'une manière qui dénature l'expérience vécue par les personnes appartenant à la culture d'origine
- **Facteurs et considérations** : p. ex.
 - la mode éphémère, les ateliers clandestins et le consommateurisme éthique
 - la promotion de tendances
 - les défilés de mode, la vente au détail, les médias imprimés, les médias sociaux, les présentoirs, les ventes « malles ouvertes »
 - la représentation des sexes et des groupes d'âge
- **Marketing et promotion publicitaire** : utilisation des médias sociaux pour la promotion de produits, de revues de mode, de blogues sur la mode, d'émissions de télé-réalité et de techniques publicitaires comme le placement de produits
- **Conception en fonction du cycle de vie** : conception artistique qui tient 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