**Domaine d’apprentissage : CONCEPTION, COMPÉTENCES PRATIQUES
 ET TECHNOLOGIES — Tourisme 11e année**

**GRANDES IDÉES**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Les services et les produits peuvent être conçus dans un cadre de consultation et de collaboration. |  | 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 avoir une incidence sur les communications et sur 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 les consommateurs cibles, l’effet recherché et les conséquences négatives possibles du concept touristique
* Déterminer les critères de réussite, les **contraintes** existantes et les conséquences négatives possibles

Concevoir des idées* Relever des besoins à combler dans l’industrie du tourisme en vue d’en explorer les possibilités
* Générer des idées et améliorer les idées des autres afin de créer des possibilités
* Évaluer de manière critique les répercussions de facteurs opposés associés à la vie sociale, à l’éthique et à la vie communautaire sur la conception
* 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
* Travailler de concert avec des utilisateurs potentiels tout au long du processus de conception, dans la mesure du possible
 | *L’élève connaîtra :** Conception de services et de produits pour les secteurs du tourisme et de l’accueil
* **Types de consommateurs**
* **Facteurs qui ont une incidence sur le tourisme** (produits et services) et sur les choix des consommateurs
* **Secteurs** en évolution de l’industrie du tourisme dans un **marché en constante mutation**
* **Influence économique** du tourisme
* **Caractéristiques des services** par opposition aux biens
* **Facteurs locaux** dans l’**évolution** du tourisme au fil du temps
* **Organismes** qui influent sur le développement, la gestion et la promotion des produits, des services et des destinations touristiques
* **Considérations relatives au marketing** et stratégies de gestion sectorielle
 |

**Domaine d’apprentissage : CONCEPTION, COMPÉTENCES PRATIQUES
 ET TECHNOLOGIES — Tourisme 11e année**

**Normes d’apprentissage (suite)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences disciplinaires** | **Contenu** |
| Prototypage* Choisir et utiliser une variété de **sources d’inspiration** et de **sources d’information**
* Comparer, choisir et employer des techniques qui facilitent l’exécution des tâches ou des procédés
* Élaborer un plan de développement de produit ou de service qui définit les étapeset les ressources clés

Mettre à l’essai* Relever des **sources de rétroaction** critique et solliciter leurs commentaires constructifs, 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 diverses opérations
* 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
* Évaluer sa capacité à travailler efficacement seul et en équipe
 | * Marketing et évolution des **technologies de l’industrie**
* **Tourisme des peuples autochtones**, et marchés et économie à l’échelle locale et provinciale
* Sensibilité culturelle et étiquette, notamment 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
 |

**Domaine d’apprentissage : CONCEPTION, COMPÉTENCES PRATIQUES
 ET TECHNOLOGIES — Tourisme 11e année**

**Normes d’apprentissage (suite)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences disciplinaires** | **Contenu** |
| Compétences pratiques* Mettre en pratique les procédures de sécurité, pour sa propre protection, celle de ses collègues et celle des consommateurs, dans des 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
* Démontrer sa capacité à appliquer un cadre de travail pour la résolution des problèmes

Technologies* Évaluer 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, et 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
 |  |