

## GRANDES IDÉES

La **commercialisation éthique** participe à l'édification d'un marché mondial plus sain.

Le monde des affaires crée des occasions qui facilitent le changement.

Chaque étape du processus de conception requiert des **technologies** et des outils différents.

## Normes d'apprentissage

Compétences disciplinaires	Contenu
<p><i>L'élève sera capable de :</i></p> <p><b>Conception</b></p> <p><b>Comprendre le contexte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se livrer à une activité d'<b>investigation</b> afin de comprendre les occasions de conception et les obstacles potentiels</li> </ul> <p><b>Définir</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Établir le point de vue de l'occasion de conception choisie</li> <li>Déterminer les utilisateurs potentiels, l'effet recherché et toute conséquence négative possible</li> <li>Prendre des décisions au sujet des prémisses et des <b>contraintes</b> qui définissent l'espace de travail</li> </ul> <p><b>Concevoir des idées</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Concevoir les lacunes comme des occasions à saisir</li> <li>Prendre des risques créatifs afin de formuler des idées, d'améliorer les idées des autres et de créer un éventail de possibilités</li> <li>Analyser de façon critique les répercussions de différents <b>facteurs associés à la vie sociale, à l'éthique et à la durabilité</b> sur des solutions conçues pour répondre aux besoins mondiaux dans des scénarios d'avenir souhaitables</li> <li>Classer les idées par ordre de priorité pour l'élaboration de prototypes et la <b>conception menée de concert avec les utilisateurs</b></li> </ul>	<p><i>L'élève connaîtra :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Possibilités d'entrepreneuriat</li> <li>Créativité dans l'accroissement de la valeur d'une idée ou d'un produit</li> <li>Évolution et nature du commerce électronique</li> <li>Milieus locaux et mondial du commerce électronique de détail</li> <li><b>Aspects économiques du commerce électronique</b></li> <li><b>Modèles de génération de chiffre d'affaires</b></li> <li>Évolution du <b>milieu du commerce électronique de détail</b></li> <li>Concepts et stratégies de la <b>commercialisation Web</b></li> <li>Stratégies de commercialisation éthique</li> <li><b>Canaux de distribution</b> des entreprises numériques</li> <li>Fourniture électronique de biens et de services</li> <li>Technologies numériques et infonuagiques</li> <li><b>Compétences relationnelles et habiletés de présentation</b> pour la promotion des produits ou des services, ainsi que pour les communications avec les clients potentiels</li> </ul>

### Normes d'apprentissage (suite)

Compétences disciplinaires	Contenu
<p><b>Prototypage</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Choisir, analyser de manière critique et utiliser une variété de <b>sources d'inspiration</b> et de <b>sources d'information</b></li> <li>• Choisir la forme et le degré de précision adéquats pour le développement des prototypes</li> <li>• Prévoir des procédures qui permettent de développer des prototypes pour plusieurs idées</li> <li>• Analyser la <b>conception axée sur le cycle de vie</b> du produit</li> <li>• Développer les prototypes, en changeant, s'il le faut, les outils, les matériaux et les méthodes</li> <li>• Consigner les réalisations des <b>versions successives</b> du prototype</li> </ul> <p><b>Mettre à l'essai</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Solliciter, initialement puis de façon continue, une rétroaction critique auprès de <b>sources</b> multiples, puis évaluer la rétroaction</li> <li>• Concevoir une <b>procédure d'essai adéquate</b> pour le prototype</li> <li>• Après l'évaluation de la rétroaction, modifier au besoin la conception du produit ou les procédés</li> <li>• Poursuivre le prototypage ou abandonner le concept</li> </ul> <p><b>Réaliser</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Déterminer les outils, les technologies, les matériaux, les procédés et le temps nécessaires à l'élaboration et à la mise en œuvre</li> <li>• Recourir à des <b>processus de gestion de projet</b> pour le travail seul ou en équipe, ainsi que pour l'établissement des procédés et le développement des produits</li> <li>• Communiquer ses progrès afin de multiplier les occasions de rétroaction, de collaboration et, s'il y a lieu, de commercialisation</li> </ul> <p><b>Présenter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Décider comment et à qui <b>présenter</b> son <b>produit</b>, ses créations et, s'il y a lieu, sa <b>propriété intellectuelle</b>, et auprès de qui les promouvoir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pratiques sectorielles exemplaires</li> <li>• Nouvelles possibilités de carrière dans le secteur numérique et pour les jeunes entrepreneurs</li> <li>• Considérations éthiques concernant l'<b>appropriation culturelle</b> et le plagiat</li> </ul>

### Normes d'apprentissage (suite)

Compétences disciplinaires	Contenu
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Réfléchir de manière critique à son processus mental et à ses méthodes de conception, et dégager de nouveaux objectifs de conception, notamment la façon dont son concept peut être développé davantage par soi-même ou par d'autres</li> <li>• Évaluer de manière critique sa capacité à travailler efficacement seul et en groupe</li> </ul> <p><b>Compétences pratiques</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Évaluer les <b>problèmes liés à la sécurité</b>, pour sa propre protection, ainsi que celle de ses collègues et des utilisateurs, tant dans des milieux physiques que numériques</li> <li>• Déterminer et évaluer de façon critique les compétences requises pour le développement du ou des projets, ou encore pour la poursuite de ses intérêts en matière de conception, et élaborer des plans précis pour l'acquisition de ces compétences ou leur développement à long terme</li> <li>• Évaluer et appliquer un <b>cadre de travail</b> pour la résolution des problèmes et la prise de décisions</li> </ul> <p><b>Technologies</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorer les outils, les technologies et les systèmes existants et nouveaux, et évaluer leur pertinence pour le ou les projets envisagés</li> <li>• Évaluer les répercussions, y compris les conséquences négatives possibles, de ses choix en matière de technologie</li> <li>• Analyser le rôle que jouent les technologies dans le changement social, ainsi que les répercussions sociales et environnementales des technologies et leur incidence sur les personnes et les relations interpersonnelles dans une perspective de changement social</li> <li>• Examiner et analyser la manière dont les croyances culturelles, les valeurs et les prises de position éthiques influent sur l'aspect économique du développement et l'utilisation des technologies à l'échelle nationale et mondiale</li> </ul>	