

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 fins précises.

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, afin de connaître les possibilités de conception <p>Définir</p> <ul style="list-style-type: none"> Établir un point de vue pour le concept choisi Déterminer les utilisateurs potentiels, l'effet recherché et les conséquences négatives possibles Prendre des décisions au sujet des prémisses et des contraintes qui définissent l'espace de conception, et établir les critères de réussite Déterminer si l'activité doit être réalisée seul ou en équipe <p>Concevoir des idées</p> <ul style="list-style-type: none"> Analyser de manière critique les répercussions de facteurs opposés associés à la vie sociale, à l'éthique et à la durabilité sur la conception Formuler des idées et améliorer les idées des autres, afin de générer des occasions de conception, et classer ces occasions par ordre de priorité à des fins de prototypage Évaluer la pertinence des occasions de conception en fonction des critères de réussite et des contraintes Collaborer avec les utilisateurs tout au long du processus de conception 	<p><i>L'élève connaîtra :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Techniques et concepts spécialisés liés à la fabrication de meubles et d'armoires Composantes spécifiques à la fabrication d'armoires Intégration de matériaux non ligneux Sélection de la quincaillerie à des fins particulières Dimensions standards pour des applications spécifiques Préparation d'un dessin d'exécution comprenant un ensemble de procédures et d'étapes Réduction du gaspillage à l'aide d'une liste de coupe Sélection de matériaux ligneux Réglages des machines Types, utilisations et application de produits de finition

Normes d'apprentissage (suite)

Compétences disciplinaires	Contenu
<p>Prototypage</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choisir, analyser de manière critique et utiliser des sources d'inspiration • Choisir un format, une échelle et un niveau de détail adéquats pour le prototype, et établir un plan d'exécution • Analyser la conception en fonction du cycle de vie et en évaluer les répercussions • Visualiser et construire les prototypes, en changeant, s'il le faut, les outils, les matériaux et les procédures • Consigner les réalisations des versions successives du prototype <p>Mettre à l'essai</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relever des sources de rétroaction et y faire appel • Concevoir une procédure d'essai adéquate pour le prototype, procéder à l'essai, et recueillir et compiler des données • Apporter des modifications au concept, en tenant compte de la rétroaction, des résultats des essais et des critères de réussite <p>Réaliser</p> <ul style="list-style-type: none"> • Déterminer les outils, les technologies, les matériaux, les procédés, les dépenses et le temps nécessaires à la production • Développer le concept, en tenant compte de la rétroaction, de sa propre évaluation et des résultats des essais du prototype • Utiliser les matériaux de façon à réduire le gaspillage <p>Présenter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Déterminer comment et à qui présenter le concept et les procédés • Présenter le produit aux utilisateurs, et déterminer, de façon critique, dans quelle mesure le concept est une réussite • Réfléchir de manière critique à son processus mental et à ses méthodes de conception, et dégager de nouveaux objectifs de conception • Relever et analyser de nouvelles occasions de conception, et envisager les améliorations que soi-même ou d'autres pourraient apporter au concept 	<ul style="list-style-type: none"> • Préparation des matériaux pour l'usinage, l'assemblage et la finition • Techniques décoratives traditionnelles • Récupération des matériaux utilisés • Conception en fonction du cycle de vie • Considérations d'ordre éthique concernant l'appropriation culturelle dans le processus de conception • Perspectives d'emploi dans le secteur de la fabrication de meubles et d'armoires • Habilités interpersonnelles et compétences en consultation pour les interactions avec les clients

Normes d'apprentissage (suite)

Compétences disciplinaires	Contenu
<p>Compétences pratiques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respecter les consignes de sécurité pour soi-même, ses collègues et les utilisateurs, dans les milieux tant physiques que numériques • Déterminer et évaluer les compétences requises pour les projets de conception envisagés, et élaborer des plans précis pour l'acquisition de ces compétences ou leur développement à long terme • Démontrer, à divers degrés, des compétences et une dextérité manuelle à l'égard des techniques de fabrication de meubles et d'armoires <p>Technologies</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorer les outils, les technologies et les systèmes existants et nouveaux, et évaluer leur pertinence par rapport aux projets de conception envisagés • Évaluer les répercussions, y compris les conséquences négatives possibles, de ses choix technologiques • Examiner et analyser le rôle que joue l'évolution des technologies dans la fabrication de meubles et d'armoires 	

- **répercussions environnementales** : liées notamment à la fabrication, à l'emballage, à l'élimination et au recyclage

- **investigation axée sur l'utilisateur** : recherche menée directement auprès d'utilisateurs potentiels, dans le but de comprendre la manière dont ils 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, de même 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 sur des spécialistes et des personnalités phares
- **contraintes** : facteur limitatif, comme les exigences d'une tâche ou d'un utilisateur, les matériaux, les coûts et l'impact environnemental
- **sources d'inspiration** : notamment des expériences vécues, les points de vue et les connaissances des peuples autochtones, le milieu naturel, des lieux, des influences culturelles, les médias sociaux et des professionnels
- **répercussions** : notamment les répercussions sociales et environnementales de l'extraction et du transport des matières premières; de la fabrication, de l'emballage et du transport vers les marchés; de l'entretien ou de la fourniture de pièces de rechange; de la durée de vie utile prévue, ainsi que de la réutilisation ou du recyclage des matières constitutives
- **versions successives** : répétition d'un processus dans le but de se rapprocher du résultat souhaité
- **sources de rétroaction** : p. ex. des pairs, des utilisateurs, des spécialistes des communautés métisses, inuites et des Premières Nations, ainsi que d'autres spécialistes et professionnels, en ligne et hors ligne
- **présenter** : notamment la présentation du concept, son utilisation par d'autres, sa cession, ou encore sa commercialisation et sa vente
- **technologies** : outils qui accroissent les capacités humaines

Contenu – Approfondissements

- **Composantes** : p. ex. les tiroirs, les portes, les glissières et les éléments à coulisse
- **matériaux non ligneux** : p. ex. le verre, le plastique, le métal, le rembourrage et les appliques
- **quincaillerie** : p. ex. les charnières, les poignées, les butoirs, les glissières, les serrures et les verrous
- **Dimensions standards** : p. ex. la hauteur, la largeur, la profondeur, ainsi que les normes pour les tables, les armoires et d'autres produits
- **matériaux ligneux** : types de bois ou de produits en bois
- **Réglages des machines** : p. ex. la mise en place des dispositifs de sécurité, les types de lames et de mèches, les hauteurs, les butoirs et les loquets
- **produits de finition** : p. ex. les huiles, les teintures, les enduits vitreux et les cires pour la prévention du gauchissement ou la protection des surfaces
- **Techniques décoratives** : p. ex. la gravure à la main, le pochoir et la sculpture
- **Récupération** : p. ex. la restauration, la réaffectation de la quincaillerie et le recyclage des matériaux
- **Conception en fonction du cycle de vie** : tient compte des coûts économiques de même que des répercussions sociales et environnementales du produit, de l'extraction des matières premières à la réutilisation ou au recyclage des matières constitutives
- **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
- **Habilités interpersonnelles et compétences en consultation** : p. ex. les communications professionnelles, la collaboration, le suivi, la courtoisie, la tenue de dossiers et la présentation d'éléments visuels