**Domaine d’apprentissage : Conception, compétences pratiques   
 et technologies — Conception et codage industriels 12e année**

**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** |
| *L’élève sera capable de :*  Conception  Comprendre le contexte   * Se livrer à une activité d’**investigation axée sur l’utilisateur** et d’**observation empathique**,  afin de connaître les possibilités de conception   Définir   * Établir un point de vue pour le concept choisi * Déterminer les utilisateurs potentiels, l’effet recherché et les conséquences négatives possibles * Tirer des conclusions à partir 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   Concevoir des idées   * Relever et examiner les lacunes dans un but d’amélioration du concept et d’innovation * Analyser de manière critique les répercussions de facteurs opposés associés à la vie sociale,  à l’éthique et à la durabilité sur la conception et l’élaboration de solutions * Formuler des idées et améliorer les idées des autres, afin de générer des occasions de conception * Évaluer la pertinence des occasions de conception en fonction des critères de réussite,  des contraintes et des lacunes potentielles, et classer ces occasions par ordre de priorité à des fins de prototypage * Collaborer avec les utilisateurs tout au long du processus de conception | *L’élève connaîtra :*   * Projets de codage et de design industriels * Codage en tant que **processus analytique** * **Mouvements** de base du langage  de codage * Conversion de **fichiers de modèles 3D** en code pour le traitement automatisé * Construction géométrique dans la création de **dessins et images** * Visualisation du design à l’aide  de la modélisation informatique * **Normes** d’usinage pour le travail avec **différents matériaux** * **Outillage** et mouvement des outils pour l’**équipement à commande numérique par ordinateur** * Création d’un produit par un moyen reproductible |

**Domaine d’apprentissage : Conception, compétences pratiques   
 et technologies — Conception et conage industriels 12e année**

**Normes d’apprentissage (suite)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences disciplinaires** | **Contenu** |
| Prototypage   * Choisir un format, une échelle et un niveau de détails 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 élaborer les prototypes, en changeant, s’il le faut, les outils, les matériaux  et les procédures * Consigner les réalisations des **versions successives** du prototype   Mettre à l’essai   * 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   Réaliser   * 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   Présenter   * 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 aux plans, aux produits et aux processus, et dégager de nouveaux objectifs de conception * Relever de nouvelles possibilités pour les plans, les produits et les processus, et envisager  les améliorations que soi-même ou d’autres pourraient apporter au concept | * **Plateformes** multiples pour la fabrication de produits * Processus de création d’une pièce mobile ou d’un produit facilement reproductible  à partir d’un dessin d’exécution * Relation entre la fabrication  et la **production industrielle** * Relations entre la fabrication, le dessin technique, l’ingénierie et le design industriel * Modélisation et design 2D et 3D à l’aide de programmes informatiques standards * Conception du cycle de vie * Perspectives d’emploi dans le secteur  du codage et du design industriels * **Habiletés interpersonnelles** pour  les interactions avec les collègues  et les clients |

**Domaine d’apprentissage : Conception, compétences pratiques   
 et technologies — Conception et conage industriels 12e année**

**Normes d’apprentissage (suite)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences disciplinaires** | **Contenu** |
| Compétences pratiques   * Respecter les consignes de sécurité pour soi-même, ses collègues et les utilisateurs,  dans les milieux tant physiques que numériques * Déterminer et évaluer, seul ou en équipe, les compétences requises pour les projets de conception envisagés * Démontrer, à divers degrés, des compétences et une dextérité manuelle dans les domaines  du codage, de la production et du design industriels * Élaborer des plans précis pour l’acquisition des compétences requises ou leur développement  à long terme   Technologies   * 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 * Analyser le rôle que joue l’évolution des technologies dans le design et la production industriels |  |