

Diplôme d'études supérieures spécialisées en design d'expériences interactives

Téléphone : 514 987-3000 #4479
Courriel : dess.design@uqam.ca

Code	Titre	Grade	Crédits
4778	Diplôme d'études supérieures spécialisées en design d'expériences interactives	Diplôme d'études supérieures spécialisées, DESS	30

Trimestre(s) d'admission	Automne
Contingent	Programme contingenté
Régime et durée des études	Offert à temps complet sur trois trimestres consécutifs.
Campus	Campus de Montréal

OBJECTIFS

Le DESS en design d'expériences interactives vise à former des designers capables de collaborer de manière créative et innovante à un projet de design d'expériences interactives.

Le design d'expériences interactives est défini comme un domaine de conception, de recherche et de création, qui inclut non seulement le domaine du design d'interaction, mais également le champ très vaste et actuellement en plein développement de la conception des nouvelles interfaces.

Ce dernier terme est à prendre en un sens élargi qui recouvre les interfaces graphiques, vocales ou gestuelles, les objets intelligents, les objets personnels connectés (wearables), les espaces interactifs, les environnements immersifs, encore les bio-interfaces, les interfaces neuronales, ainsi qu'un grand nombre d'interfaces aux potentialités inédites qui ne sont pas encore disponibles, mais font l'objet de recherches et de développements intensifs dans les laboratoires universitaires et privés.

Le programme poursuit deux grands objectifs généraux :

- 1) former des designers capables d'intervenir et de collaborer selon leur champ d'expertise à des projets de design d'expériences interactives.
- 2) former des designers détenant des capacités réflexives et critiques leur permettant de s'adapter de manière responsable aux évolutions de la discipline et des technologies, et aux changements sociétaux.

Les personnes diplômées du DESS en design d'expériences interactives auront vocation à travailler au sein d'organisations privées, publiques ou communautaires offrant des services en ligne, des produits numériques ou des expériences interactives, ou bien souhaitant s'engager dans un processus de transformation numérique ou d'innovation.

Les personnes diplômées pourront également poursuivre leurs études au deuxième cycle notamment au programme de maîtrise en design de l'environnement.

CONDITIONS D'ADMISSION

La personne candidate devra être titulaire d'un baccalauréat, ou l'équivalent, en design ou dans une discipline complémentaire au design d'expériences interactives ou toute autre discipline pertinente,

obtenu avec une moyenne d'au moins 3,2 sur 4,3 (ou l'équivalent).

Tout dossier de candidature affichant une moyenne inférieure à 3,2, sur 4,3, mais égale ou supérieure à 3,0 sur 4,3 sera étudié par le Sous-comité d'admission et d'évaluation du programme et pourra dans certains cas faire l'objet d'une recommandation d'admission.

Une personne candidate pourrait également être admise sur la base de l'expérience si elle possède les connaissances requises et une expérience jugée pertinente, ces deux points devant être évalués par le Sous-comité d'admission et d'évaluation. Toute personne candidate dont la préparation est jugée insuffisante en raison de lacunes dans ses connaissances peut se voir imposer une formation préparatoire (cours d'appoint ou propédeutique).

Capacité d'accueil

Le programme est contingenté à 18 personnes étudiantes.

En raison de la pédagogie du programme axée sur la collaboration, pour qu'une cohorte soit offerte, le programme ne sera offert que s'il accueille une cohorte d'un minimum de douze (12) personnes étudiantes.

Connaissance du français

Afin d'être admise au programme, toute personne candidate doit posséder une connaissance suffisante de la langue française (parlée et écrite). Le programme pourra vérifier ce niveau de connaissance par une entrevue ou bien, selon les cas, exiger un test de français. Si ce niveau est jugé insuffisant, une formation préparatoire en français sera imposée.

Connaissance de l'anglais

La personne candidate doit posséder aussi une connaissance suffisante de la langue anglaise.

Méthode et critères de sélection

L'évaluation des candidatures est réalisée par le Sous-comité d'admission et d'évaluation. Elle porte sur le dossier académique et/ou professionnel de la personne candidate.

Ce dernier doit inclure :

- une lettre de motivation,
- un curriculum vitae;
- un portfolio de réalisations;
- une vidéo de présentation.

Régime et durée des études

Le programme est offert uniquement à temps complet sur trois trimestres consécutifs (automne, hiver, été), de septembre à juin (voir règlement pédagogique particulier).

COURS À SUIVRE

(Sauf indication contraire, les cours comportent 3 crédits.)

Cours obligatoires**Les quatre (4) cours généraux suivants (12 crédits) :**

- DES7710 Théories et critiques du design et du design d'expériences interactives
 DES7740 Méthodes et pratiques collaboratives en design d'expériences interactives
 DES7760 Design d'expériences interactives : intelligence artificielle et technologies émergentes
 DES7770 Pratiques éthiques en design d'expériences interactives

Les trois (3) cours-ateliers suivants (9 crédits) :

- DES7720 Atelier de design d'expériences interactives 1
 DES7730 Atelier de design d'expériences interactives 2
 DES7780 Atelier de design d'expériences interactives 3

L'activité (1) de fin d'études suivante (6 crédits) :

- DES7790 Projet de recherche-crédation en design d'expériences interactives (6 cr.)

Un ou des cours optionnels parmi les suivants (3 crédits) :

- DES7010 Design d'événements: histoire et pratiques
 DES7025 Design et intégration multimédiatique
 DES7026 Design, événement et imaginaire
 DES7750 Stage en design d'expériences interactives
 DES776X Sujets spéciaux en design d'expériences interactives
 DES777X Sujets spéciaux en design d'expériences interactives (1 cr.)
 DES778X Réalité professionnelle du projet en design d'expériences interactives (1 cr.)
 DES779X Design international : expériences interactives
 DES8001 Design de l'environnement et culture durable
 DES8004 Activité dirigée
 DGX3123 Photographie et image augmentée
 DGX4131 Design d'interaction et stratégie numérique
 DGX5124 Design d'emballages et objets narratifs
 DGX6134 Design des environnements immersifs

Ou tout autre cours de premier ou de deuxième cycle pertinent au cheminement de la personne étudiante avec l'accord préalable de la direction de programme.

RÈGLEMENTS PÉDAGOGIQUES PARTICULIERS**Cheminement des personnes étudiantes parentes ou proches aidantes à temps complet**

Bien que le programme ne soit offert qu'à temps complet à raison de 30 crédits sur deux trimestres, de janvier à juin, la personne étudiante bénéficiant d'un statut reconnu de parente ou proche aidante à temps complet pourra suivre le programme selon un cheminement particulier établi avec la direction de programme.

Cumul des activités optionnelles de 1 crédit

- DES777X Sujets spéciaux en design d'expériences interactives
- DES778X Réalité professionnelle du projet en design d'expériences interactives

L'étudiante, l'étudiant qui choisit de suivre une activité de 1 crédit DES777X Sujets spéciaux en design d'expériences interactives ou DES778X Réalité professionnelle du projet en design d'expériences interactives doit s'inscrire aux trois variantes offertes de cours de 1 crédit offertes pour cumuler les crédits nécessaires à sa diplomation.

FRAIS

Pour les fins d'inscription et de paiement des frais de scolarité, ce programme est rangé dans la classe A.

DESCRIPTION DES COURS**DES7010 Design d'événements: histoire et pratiques**

Ce cours introduit au design d'événements comme forme spécialisée de la pratique et de la réflexion en design, depuis ses premières manifestations au XIXe siècle avec les expositions universelles, à la confirmation des pratiques du design et de l'architecture éphémères au XXe siècle. Description de cas exemplaires, précision des principales idées et positions. Étude de projets à partir des notions de contexte (social, culturel, politique) et de temporalité courte, considération de la fonction sémiotique du projet d'événements, et observation des types d'usage des technologies dans le projet. Le cours vise à poser les critères de reconnaissance du design d'événements.

DES7025 Design et intégration multimédiatique

Ce séminaire vise à comprendre les manières d'utiliser un ou plusieurs outils d'expression - croquis, schéma, plan, maquette, photographie, vidéographie, typographie, images numériques - dans le travail d'expérimentation et de représentation d'un projet en design d'événements. Analyse d'exemples de dispositifs événementiels tirés des pratiques contemporaines en design d'exposition, d'événements urbains ou d'espaces scéniques. Présentations de projets exemplaires par l'entremise de textes, de documents audiovisuels ou de présentations par des designers ou artistes invités. Critique des propositions d'intégration multimédiatique, de la cohérence et de la pertinence sociale et culturelle des projets.

DES7026 Design, événement et imaginaire

En se fondant sur la forme du récit classique, ce séminaire vise à développer une compréhension des différentes formes de narration et d'expression de l'imaginaire en oeuvre dans un dispositif événementiel. Il favorise l'intégration des savoirs relatifs à la réception et à l'évaluation des projets et initie une réflexion critique sur les notions de récit, de fiction et d'imaginaire culturel fondée sur l'examen de certaines conceptions qu'elles présupposent ou qu'on leur attribue. Les exercices visent la maîtrise de l'écriture narrative et la mise en séquence d'événements dans l'espace et le temps.

DES7710 Théories et critiques du design et du design d'expériences interactives**Objectifs**

Connaître l'origine et les concepts majeurs des disciplines liées au domaine de la conception des interfaces numériques. Comparer les méthodes et les approches en interaction humain-machine, design d'interaction, arts numériques. Distinguer la spécificité du design d'expériences interactives comme forme spécialisée de la pratique et de la réflexion en design.

Sommaire du contenu

Étude des concepts d'interface et d'interactivité dans une perspective de design. Approche théorique et historique des interfaces numériques et des pratiques de conception qui leur sont associées. Concepts fondamentaux en informatique liés au design (ex. information, algorithme, calcul, intelligence artificielle, etc.) et en interaction humain-machine (ex. métaphore du Bureau, paradigme WIMP, interfaces graphiques, hyperliens, interactions tangibles, tactiques et haptiques). Origines, spécificités et apports du design d'interaction comme pratique de conception des interfaces numériques. Comparaison et convergence des théories de l'utilisabilité et de l'expérience utilisateur (UX). Méthodes de conception en design génératif. Rôle des artistes dans l'évolution de l'informatique et des pratiques de conception des interfaces numériques. Étude de cas exemplaires, de projets emblématiques et de personnes-clés (designers, artistes, ingénieurs, chercheurs).

DES7720 Atelier de design d'expériences interactives 1**Objectifs**

Connaître les principes avancés de conception de l'expérience utilisateur (UX) et de l'interface utilisateur (UI) applicables à une variété

d'interfaces. Analyser les relations entre l'utilisateur, l'interface et son contexte d'usage, en intégrant des principes d'ergonomie cognitive et de psychologie perceptive dans la conception d'interfaces et d'expériences interactives. Concevoir des systèmes interactifs dynamiques en intégrant des interfaces multi-modales et évolutives.

Sommaire du contenu

Cours-atelier centré sur l'approche UX/UI du design d'expériences interactives applicable à une variété d'interfaces : graphiques (applis mobiles, sites web, logiciels), tactiles, gestuelles, spatiales, immersives, etc. Principes et techniques avancées du prototypage d'interfaces intégrant à la fois les dimensions esthétiques, cognitives et technologiques de l'expérience interactive. Méthodologies UX avancées telles que le design émotionnel, les parcours utilisateurs complexes, l'accessibilité, le design de service. Méthodologies UI avancées telles que les systèmes de design et le design adaptatif. Relation entre UI et environnement physique. Interfaces multimodales combinant interactions tactiles, vocales, gestuelles et immersives.

Modalité d'enseignement

Ce cours prévoit, tout au long du trimestre, la production par les personnes étudiantes d'une documentation qui permet d'évaluer de façon continue l'atteinte des objectifs.

DES7730 Atelier de design d'expériences interactives 2

Objectifs

Approfondir la conception d'expériences interactives en design selon une approche axée sur les futurs possibles. Développer une capacité réflexive avancée d'anticipation critique et l'incarner à travers des stratégies de médiation expérientielle. Concevoir des systèmes interactifs permettant de matérialiser des scénarios de futurs possibles, probables ou souhaitables, en les rendant immersifs et expérientiels afin d'explorer concrètement leurs implications. Examiner les enjeux d'éthique, d'acceptabilité sociale et d'impact socio-économique.

Sommaire du contenu

Cours-atelier s'appuyant sur une variété d'approches pour structurer une réflexion prospective et l'articuler à des pratiques de design d'expériences interactives axées sur les futurs possibles. Les approches mobilisées peuvent relever des études de futurs, du design stratégique, du design spéculatif, du design fiction, du design de transition, etc., afin de structurer l'exploration de nouvelles possibilités. Réflexion sur les dimensions éthiques, sociétales et économiques de controverses liées à l'adoption de nouvelles technologies, des nouvelles interfaces et de l'intelligence artificielle (ex. biais algorithmiques, accessibilité, protection de la vie privée, implications culturelles) nourrissant une démarche responsable de conception. Approche discursive du design favorisant l'émergence de visions alternatives et de propositions transformatrices. Étude de cas de futurs souhaitables mettant en lumière leur rôle dans l'orientation des imaginaires collectifs et des politiques publiques. Prototypage rapide d'expériences interactives intégrant des dimensions sensorielles, cognitives et technologiques. Ce cours prévoit, tout au long du trimestre, la production par les personnes étudiantes d'une documentation qui permet d'évaluer de façon continue l'atteinte des objectifs.

Modalité d'enseignement

Ce cours prévoit, tout au long du trimestre, la production par les personnes étudiantes d'une documentation qui permet d'évaluer de façon continue l'atteinte des objectifs.

DES7740 Méthodes et pratiques collaboratives en design d'expériences interactives

Objectifs

Comprendre et appliquer les méthodes collaboratives d'exploration, de recherche, d'idéation et de prototypage en design d'expériences interactives comme forme spécialisée de la pratique et de la réflexion en design. Développer des compétences permettant de structurer et de faciliter la collaboration au sein d'une équipe interdisciplinaire, dans un contexte de projets de design d'expériences interactives.

Sommaire du contenu

Étude et expérimentation des différentes méthodologies collaboratives de projets en design d'expériences interactives, en analysant leur mise en oeuvre et leurs limites selon les contextes. Approche critique et réflexive sur les choix méthodologiques et leur impact sur les projets en design d'expériences interactives. Exploration des stratégies de collaboration entre professionnels relevant de champs d'expertise différents et complémentaires en contexte de projets en design d'expériences interactives. Techniques de vulgarisation de divers champs d'expertise en contexte de projet de design d'expériences interactives d'un champ d'expertise pour des interlocuteurs relevant d'un autre domaine. Initiation aux pratiques de codesign sur des cas concrets. Évaluation des dynamiques collaboratives à l'aide de méthodologies d'observation et d'analyse. Études de cas, ateliers, expérimentations.

Modalité d'enseignement

Ce cours prévoit, tout au long du trimestre, la production par les personnes étudiantes d'une documentation qui permet d'évaluer de façon continue l'atteinte des objectifs.

DES7750 Stage en design d'expériences interactives

Objectifs

Explorer la pratique du design d'expériences interactives dans le cadre d'un stage mené en milieu professionnel. Intégrer des compétences développées par la personne étudiante dans son cheminement par leur mise en pratique dans des activités menées au sein d'une entreprise privée, d'un organisme gouvernemental, public, parapublic, ou à but non lucratif.

Sommaire du contenu

Sélection d'une entité d'accueil. Planification conjointe (par l'étudiant-e, le tuteur-ric et le superviseur de stage) d'une activité de stage en design d'expériences interactives. Établissement des objectifs à atteindre. Identification d'un contexte optimal pour la mise en pratique et le développement des compétences. Sélection d'une entité d'accueil. Rédaction d'un rapport de stage témoignant d'une réflexion sur la pratique.

Modalité d'enseignement

Ce stage se donne selon un horaire particulier établi par une professeure ou un professeur de l'École de design qui agit à titre de directrice ou directeur de stage. Le stage comprend 140 heures d'activités pratiques supervisées par une professionnelle ou un professionnel d'expérience qui travaille au sein de l'organisation accueillant la ou le stagiaire. Activité individualisée, suivi sous forme de tutorat.

DES7760 Design d'expériences interactives : intelligence artificielle et technologies émergentes

Objectifs

Explorer les potentialités de l'intelligence artificielle et des technologies émergentes en design d'expériences interactives. Développer une approche théorique, critique et créative des technologies émergentes pertinentes en design. Expérimenter de nouvelles formes d'interaction (conversationnelles, haptiques, sonores, neuronales, etc.).

Sommaire du contenu

Étude des fondements conceptuels de l'intelligence artificielle appliquée au design. Exploration des technologies émergentes en design d'expériences interactives : réalité mixte, interfaces haptiques et multisensorielles, interfaces sonores immersives, interfaces conversationnelles, biomatériaux et interfaces neuronales. Expérimentation pratique des plateformes, des programmes et des logiciels d'intelligence artificielle générative appliqués à des cas concrets de design. Réflexion critique sur les approches *low tech*, la sobriété numérique et l'éthique du design en matière de technologies émergentes. Initiation à la programmation créative et au prototypage expérientiel dans une perspective de design.

DES776X Sujets spéciaux en design d'expériences interactives

Objectifs

Approfondir des sujets de pointe ou en émergence dans le domaine du

design d'expériences interactives.

Sommaire du contenu

Sujets d'intérêt majeur dans le domaine du design d'expériences interactives. Approches émergentes, tendances récentes, nouveaux développements technologiques, domaines spécialisés ou spécifiques.

DES7770 Pratiques éthiques en design d'expériences interactives

Objectifs

Analyser les enjeux éthiques du design d'expériences interactives dans une perspective appliquée. Connaître et expérimenter les principales approches éthiques pertinentes en design d'expériences interactives. Examiner les modalités de mise en oeuvre interdisciplinaire et collaborative de ces approches.

Sommaire du contenu

Étude des principes fondamentaux de l'éthique appliquée et des grands enjeux éthiques en design. Analyse et expérimentation d'une variété d'approches relevant de domaines disciplinaires variés et ayant une pertinence éthique en design d'expériences interactives, notamment : l'accessibilité web, le design inclusif, la protection de la vie privée dès la conception (*privacy by design*), l'écoconception et les méthodes de sobriété numérique, le design attentionnel, la cybersécurité, la décolonisation du design, Études de cas et scénarios de mise en pratique.

DES777X Sujets spéciaux en design d'expériences interactives

Objectifs

Explorer des sujets de pointe ou en émergence dans le domaine du design d'expériences interactives.

Sommaire du contenu

Sujets d'intérêt majeur dans le domaine du design d'expériences interactives. Approches émergentes, tendances récentes, nouveaux développements technologiques, domaines spécialisés ou spécifiques.

DES7780 Atelier de design d'expériences interactives 3

Objectifs

Explorer le design d'environnements interactifs, immersifs et narratifs, en intégrant des dimensions virtuelles et physiques, par exemple dans des espaces, des paysages, des expositions, des objets, des environnements de réalité virtuelle, etc. Prototyper des expériences interactives sensibles, en mobilisant des approches éthiques et innovantes qui favorisent une interaction entre humain, technologie et environnement. Concevoir des expériences interactives en intégrant des méthodologies de design, de recherche-crédation, des approches centrées sur l'usager, l'usagère et des stratégies immersives.

Sommaire du contenu

Cours-atelier centré sur le design d'environnements interactifs intégrant des expériences immersives, spatiales et multimodales. Exploration des interactions entre l'usager, l'usagère, l'espace et la technologie à travers des dispositifs physiques, numériques et hybrides. Principes et techniques avancées du design d'expériences spatialisées, incluant la scénographie, la réalité augmentée et virtuelle, ainsi que les environnements réactifs. Méthodologies avancées de conception d'environnements interactifs, telles que la spatialisation de l'information, le design d'interaction sensorielle et l'adaptabilité des systèmes interactifs aux contextes d'usage. Approche réflexive et critique du processus de conception grâce à la collaboration interdisciplinaire. Analyse des implications sociales, environnementales et éthiques des environnements interactifs, en tenant compte de l'accessibilité, de l'inclusion et de la durabilité dans la création d'expériences engageantes et responsables.

Modalité d'enseignement

Ce cours prévoit, tout au long du trimestre, la production par les personnes étudiantes d'une documentation qui permet d'évaluer de façon continue l'atteinte des objectifs.

Préalables académiques

DES7720 Atelier de design d'expériences interactives 1 ou DES7730

Atelier de design d'expériences interactives 2

DES778X Réalité professionnelle du projet en design d'expériences interactives

Objectifs

Connaître les paramètres essentiels pour le développement et la réalisation d'un projet en design d'expériences en milieu professionnel. Maîtriser les stratégies et techniques de consolidation de ressources nécessaires à sa mise en oeuvre.

DES7790 Projet de recherche-crédation en design d'expériences interactives

Objectifs

Initier, développer, réaliser et communiquer un projet de design d'expériences interactives mené en équipe, de manière collaborative, en intégrant des expertises différentes et complémentaires, en fonction d'une problématique, d'objectifs, d'un contexte d'intervention, et d'un public cible définis par l'équipe. Rédiger individuellement un rapport de recherche articulé au projet de création.

Sommaire du contenu

Séminaire-atelier permettant à la personne étudiante, grâce à l'encadrement d'une personne enseignante, de mener un projet de design d'expériences interactives (réalisé en équipe, sauf cas exceptionnels), et de rédiger un rapport de recherche traitant d'une question de recherche articulée au projet de design (réalisé de manière individuelle).

Modalité d'enseignement

Suivis hebdomadaires des projets (atelier). Discussions sur les questions de recherche (séminaire). Ce cours prévoit, tout au long du trimestre, la production par les personnes étudiantes d'une documentation qui permet d'évaluer de façon continue l'atteinte des objectifs. L'évaluation du projet de recherche-crédation est faite par un jury.

Conditions d'accès

Être en voie de réussir tous les cours obligatoires du programme.

Préalables académiques

DES7710 Théories et critiques du design et du design d'expériences interactives et DES7740 Méthodes et pratiques collaboratives en design d'expériences interactives

DES779X Design international : expériences interactives

Objectifs

Explorer des méthodes de travail alternatives dans le cadre d'un atelier de design intensif donné par une intervenante invitée, un intervenant invité hors UQAM dans le domaine du design d'expériences interactives.

Sommaire du contenu

À travers des présentations magistrales et un projet d'atelier dirigé quotidiennement en lien étroit avec la spécialité une intervenante invitée, un intervenant invité, les personnes étudiantes développent un projet concret qui fera l'objet d'une présentation finale devant le groupe à la fin de l'atelier.

Modalité d'enseignement

Ce cours se donne de façon intensive sur sept jours consécutifs au trimestre d'été. Il est attendu que les étudiants et étudiantes travaillent sur place pour la pleine durée de l'atelier, soit habituellement de 9h à 17h et participent aux activités définies par le personnel enseignant.

DES8001 Design de l'environnement et culture durable

Cours d'intégration visant l'approfondissement des connaissances relatives aux enjeux contemporains dans le domaine du design de l'environnement et aux problématiques de la culture durable. Synthèse des principaux courants de pensée sur le design de l'environnement et la contribution de diverses disciplines à ce champ de pratique, à travers l'analyse critique de certains de ses textes fondateurs. Réflexion sur le rôle élargi du designer de l'environnement à la lumière des enjeux

contemporains et dans la perspective de la culture durable. Présentations par des professeurs et spécialistes invités et discussions articulées autour de notions telles que : - design et développement durable; - design et modes de vie; - design et technologie ; - design et temporalité; - design et processus; - design et production de masse; - éthique du design ; - design et culture commerciale. Le travail final du cours prendra la forme d'une recherche individuelle sur un aspect particulier de la culture durable en lien avec le design de l'environnement, et s'appuyant sur une réflexion théorique et critique approfondie.

DES8004 Activité dirigée

Activité optionnelle offerte aux étudiants des deux profils qui vise l'acquisition et/ou l'approfondissement des savoirs et des savoir faire liés à la pratique du design de l'environnement. Supervisée par un tuteur, cette activité individuelle peut être de plusieurs ordres : stage, voyage d'étude, cours à l'étranger, activité sur le terrain, etc. Le résultat attendu est la production d'un rapport faisant la synthèse de l'activité.

DGX3123 Photographie et image augmentée

Objectifs

Expérimenter avec les pratiques émergentes de production d'images pour développer des projets conceptuels novateurs en design d'expériences visuelles. Construire et nourrir une pensée critique sur les enjeux des nouveaux outils de création de réalités alternatives.

Sommaire du contenu

Concevoir et mettre en oeuvre des principes de direction artistique pour créer un univers visuel augmenté (mise en lumière, textures, sémiotique de la pose, palette) appliqué au portrait. Expérimenter avec de nouvelles formes de médiation d'expériences visuelles (numérisation et impression 3D, balayage temporel, réalité augmentée...). Développer des projets conceptuels à l'aide d'outils d'intelligence artificielle. Construire un regard critique sur les changements de paradigmes entraînés par ces outils pour les designers.

Modalité d'enseignement

Ce cours-atelier se donne selon un horaire particulier. Chaque séance de cours de trois (3) heures est suivie d'une (1) heure d'atelier.

Préalables académiques

DGX3023 Photographie et image médiatique

DGX4131 Design d'interaction et stratégie numérique

Objectifs

Comprendre le rôle des designers à travers les différentes phases de l'élaboration de produits numériques. Concevoir un système de design complet et fonctionnel avec les méthodes et outils techniques adéquats. Développer un prototype de produit numérique.

Sommaire du contenu

Étude et analyse d'une problématique de design numérique dans un contexte spécifique, recherche et réflexion stratégique, organisation et structure d'information, mise en place de systèmes complexes. Mise en application des meilleures méthodes et pratiques en matière d'expérience utilisateur. Prototypage d'interfaces numériques.

Modalité d'enseignement

Ce cours-atelier se donne selon un horaire particulier. Chaque séance de cours de trois (3) heures est suivie d'une (1) heure d'atelier.

Préalables académiques

DGX1031 Typographie et compositions

DGX5124 Design d'emballages et objets narratifs

Objectifs

Comprendre l'interaction entre l'objet et la communication visuelle en design d'emballages. Expérimenter et explorer des approches innovantes axées sur des projets concrets et appliqués. Développer et créer des expériences de marques participatives et des systèmes d'emballages utiles et écoconçus.

Sommaire du contenu

Cours pratique en création de systèmes d'emballages innovants : matériaux, formes, fonctions. Élaboration de projets de design axés sur : la communication, l'information et la narration des marques. Création de scénarios d'usages complets intégrés et / ou connectés. Développement d'une pensée systémique centrée sur : l'information, le message, l'expérience de l'utilisateur, et les consignes de fin de vie de l'artefact. Recherche de solutions concrètes, adaptées, inclusives ; appliquées à des enjeux concrets, ou des projets réels.

Modalité d'enseignement

Ce cours-atelier se donne selon un horaire particulier. Chaque séance de cours de trois (3) heures est suivie d'une (1) heure d'atelier.

Préalables académiques

DGX4024 Design d'emballages et écoconception ou être en troisième année du programme de design de l'environnement

DGX6134 Design des environnements immersifs

Objectifs

Connaître l'histoire, les concepts, les méthodes et les tendances dans le domaine du design des environnements immersifs. Réfléchir aux stratégies visuelles et sonores afin de créer une expérience sensible et immersive. Expérimenter les technologies du design immersif comme celle de l'image en mouvements, le design sonore, l'interactivité. Prototyper des projets de design immersifs pour des plateformes, des dispositifs de diffusion, des lieux dédiés et non dédiés à l'image en mouvement (installation, performance audiovisuelle, projection architecturale, projection urbaine).

Sommaire du contenu

Introduction aux fondements du design d'expériences immersives: théorie et technique du montage non linéaire ; conception narrative et non narrative pour l'image immersive ou interactive ; scénarisation immersive ; création sonore spatialisée ; vidéo projection multiécrans, vidéo illusionniste et vidéo architectural ; exploration de la composition en temps réel de séquences visuelles ou sonores ; expérience sensible (sensorium). Prototypage et expérimentation du design d'expériences immersives, multi-écrans, réalité virtuelle (VR), réalité étendue (XR), réalité mixte (MR) et écrans dans l'espace public.

Modalité d'enseignement

Ce cours-atelier se donne selon un horaire particulier. Chaque séance de cours de trois (3) heures est suivie d'une (1) heure d'atelier.

Préalables académiques

DGX3043 Design et image en mouvement et DGX4044 Design, mouvement et son

CHEMINEMENT TYPE À TEMPS COMPLET

Automne	DES7710	DES7720	DES7730	DES7740	Cours libre ou stage*
Hiver	DES7760	DES7770	DES7780	DES7790	
Été				DES7790	

*Cette activité peut être suivie au trimestre d'hiver ou d'été

Le cours DES7790 comporte 6 crédits et s'étend sur deux trimestres (hiver et été).

N.B. : Le masculin désigne à la fois les hommes et les femmes sans aucune discrimination et dans le seul but d'alléger le texte.

Cet imprimé est publié par le Registrariat. Basé sur les renseignements disponibles le 28/01/26, son contenu est sujet à changement sans préavis.

Version Automne 2026