

Baccalauréat en design graphique et expériences visuelles

Téléphone : 514 987-3671
 Courriel : prog.bacc.designgraphique@uqam.ca

Code	Titre	Grade	Crédits
6659	Baccalauréat en design graphique et expériences visuelles	Bachelier ès arts, B.A.	90

Trimestre(s) d'admission	Automne
Contingent	Programme contingenté
Régime et durée des études	Offert à temps complet et à temps partiel
Campus	Campus de Montréal

OBJECTIFS

Le baccalauréat en design graphique et expériences visuelles vise à former des conceptrices polyvalentes et concepteurs polyvalents dans le domaine élargi de la culture visuelle, quel que soit le contexte, le médium ou la technologie. Centré à la fois sur la pratique professionnelle et la création, ce programme offre une formation généraliste et multidisciplinaire qui intègre quatre axes : la culture critique, la communication visuelle, l'interaction et la médiation, l'illustration et l'image en mouvement. Grâce au cheminement libre et flexible offert aux étudiants et étudiantes, ce programme prépare à une diversité de professions telles que directeur artistique, designer graphique, designer d'interaction, designer UI, illustrateur, motion designer, ou designer d'expériences visuelles au sens large. Les disciplines couvertes par le programme touchent à la fois au design graphique, à la communication visuelle, au design d'interaction, à la création d'images médiatiques (photographie, vidéo et image en mouvement, animation, illustration). La formation proposée prépare également les étudiants et étudiantes aux études supérieures en design et dans les disciplines connexes.

CONDITIONS D'ADMISSION

Capacité d'accueil

Le programme est contingenté.
 Automne : 96; Hiver : 0

Trimestre d'admission (information complémentaire)

Admission au trimestre d'automne seulement.

Connaissance du français

Tous les personnes candidates doivent posséder une maîtrise du français attestée par l'une ou l'autre des épreuves suivantes: l'Épreuve uniforme de français exigée pour l'obtention du DEC, le test de français écrit du ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport ou le test de français écrit de l'UQAM. Sont exemptées de ce test les personnes détenant un grade d'une université francophone et celles ayant réussi le test de français d'une autre université québécoise.

Base DEC

Être titulaire d'un diplôme d'études collégiales (DEC) ou l'équivalent.

Méthode et critères de sélection - Base DEC
DEC (art)

- Portfolio : 50 %

- Test : 30 %
 - Cote de rendement : 20 %

Autre DEC

- Portfolio : 20 %
 - Test : 30 %
 - Cote de rendement : 50 %

Base expérience

Posséder des connaissances appropriées, avoir au moins 21 ans ainsi qu'une expérience de travail attestée dans le domaine du design graphique ou dans un domaine connexe et faire état de ses réalisations graphiques professionnelles dans son portfolio. Les travailleuses et travailleurs autonomes devront fournir un affidavit assermenté de leur implication en design graphique ou dans un domaine connexe.

Méthode et critères de sélection - Base expérience

- Portfolio : 70 %
 - Test : 30 %

Base études universitaires

Avoir réussi cinq cours (quinze crédits) d'études universitaires en art au moment du dépôt de la demande d'admission.

Méthode et critères de sélection - Base universitaire

- Portfolio : 20 %
 - Test : 30 %
 - Cote de rendement : 50 %

Base études hors Québec

Être titulaire d'un diplôme approprié obtenu à l'extérieur du Québec après au moins treize années (1) de scolarité ou l'équivalent.
 (1) À moins d'ententes conclues avec le Gouvernement du Québec.

Méthode et critères de sélection - Base études hors Québec

- Portfolio : 50 %
 - Test : 30 %
 - Qualité du dossier académique : 20 %

Remarque pour toutes les bases d'admission

Pour être admis, la candidate ou le candidat doit se soumettre aux [exigences particulières d'admission du programme](#).

À la suite de sa demande d'admission, la candidate ou le candidat doit déposer un portfolio et devra se soumettre à un test d'aptitudes.

Les critères d'évaluation du portfolio sont les suivants : capacité

d'expression visuelle, créativité, composition et mise en forme de l'ensemble du portfolio. L'innovation, l'originalité, la qualité des réalisations ainsi que leur présentation seront déterminantes pour le comité de sélection.

Le test d'aptitudes comporte deux épreuves :

- 1) un test écrit qui vise à évaluer la capacité d'exprimer des concepts visuels au moyen du dessin (80%);
- 2) une présentation qui permet de mesurer les habilités communicationnelles et la motivation de la candidate ou du candidat à suivre ce programme (20%).

Attendu le nombre limité de places dans ce programme, seront retenues les candidatures ayant obtenu les meilleurs résultats à l'évaluation du portfolio et du dossier académique ainsi qu'au test d'aptitudes.

NOTE :

Bien que l'Université dispose de laboratoires informatiques spécialisés, il vous est fortement recommandé d'acquérir un ordinateur et la suite Adobe CC pour suivre ce programme.

Régime et durée des études

Le programme peut être suivi à temps complet ou à temps partiel.

COURS À SUIVRE

(Sauf indication contraire, les cours comportent 3 crédits. Certains cours ont des préalables. Consultez la description des cours pour les connaître.)

COURS D'APPOINT OPTIONNELS HORS PROGRAMME

Les personnes admises qui ne maîtrisent pas les logiciels de base en infographie sont fortement encouragées à suivre des cours optionnels hors programme parmi les suivants :

- DGX1151 Infographie 1 : Adobe InDesign (1 cr.)
- DGX1152 Infographie 2 : Adobe Illustrator (1 cr.)
- DGX1153 Infographie 3 : Adobe Photoshop (1 cr.)
- DGX2154 Infographie 4 : Adobe After effects (1 cr.)
- DGX2155 Infographie 5 : Adobe Premiere (1 cr.)
- DGX2156 Infographie 6 : Animation 3D (1 cr.)
- DGX2157 Infographie 7 : Prototypage UX/UI (1 cr.)

Ces cours d'appoint optionnels hors programme sont offerts en formule intensive avant ou au début du premier trimestre (automne) ou au deuxième trimestre (hiver). Ils comptent pour un crédit chacun mais ne sont pas comptabilisés en vue de l'obtention du diplôme du programme (voir règlements pédagogiques particuliers).

COURS OBLIGATOIRES

Les deux (2) cours suivants :

- DGX1011 Design et cultures visuelles
- DGX4014 Théorie du design

Les quatorze (14) cours-ateliers suivants :

Axe « Communication visuelle » :

- DGX1021 Design d'expériences visuelles 360
- DGX2022 Design et changement social
- DGX3023 Photographie et image médiatique
- DGX4024 Design d'emballages et écoconception
- DGX5025 Systèmes d'identités visuelles

Axe « Interaction et médiation » :

- DGX1031 Typographie et compositions
- DGX2032 Design d'interaction et expérience utilisateur
- DGX3033 Typographie et variations
- DGX4034 Design et médiation de futurs
- DGX5035 Design d'expositions

Axe « Illustration et image en mouvement » :

- DGX1041 Design et dessin d'observation
- DGX2042 Design et introduction à l'illustration

DGX3043 Design et image en mouvement

DGX4044 Design, mouvement et son

Les deux (2) activités de recherche-crédit suivantes :

DGX5015 Essai final

DGX6026 Projet final

COURS OPTIONNELS

Approfondissement

Six cours-ateliers parmi les suivants :

Axe « Communication visuelle » :

- DGX312X Sujets spéciaux en design et communication visuelle (1 cr.)
- DGX3127 Exploration et expression visuelles
- DGX3123 Photographie et image augmentée
- DGX4123 Photographie de plateau et direction artistique
- DGX5122 Design et activisme
- DGX5124 Design d'emballages et objets narratifs
- DGX6129 Design et création publicitaire

Axe « Interaction et médiation » :

- DGX3132 Design typographique
- DGX413X Sujets spéciaux en interaction et médiation (1 cr.)
- DGX4131 Design d'interaction et stratégie numérique
- DGX5132 Typographie et innovations
- DGX6133 Typographie et éditions
- DGX6134 Design des environnements immersifs

Axe « Illustration et image en mouvement » :

- DGX3141 Illustration exploratoire
- DGX3143 Images en mouvement et expérimentations
- DGX5144 Design et introduction au film d'animation
- DGX5145 Design et expérimentation du film d'animation
- DGX6141 Design et illustration éditoriale
- DGX514X Sujets spéciaux en illustration et image en mouvement (1 cr.)

Cours de consolidation :

- DGX1127 Photographie : bases
- DGX2112 Méthodes appliquées en design
- DGX310X Design international : design graphique et expériences visuelles
- DGX410X Voyage d'étude : design graphique et expériences visuelles
- DGX5161 Stage en milieu professionnel 1
- DGX6162 Stage en milieu professionnel 2
- DGX5171 Stage en milieu de recherche-crédit 1
- DGX6172 Stage en milieu de recherche-crédit 2

Interdisciplinarité

Trois cours parmi les suivants :

- AVM2501 La pratique de l'estampe: les inscriptions au pochoir
- COM2616 Communication de crise
- COM3006 Théories de la communication
- DSR2011 Responsabilité sociale des entreprises
- EDM3530 Sémiologie de l'image
- ENV2001 L'être humain et l'environnement
- EUT1172 Développement durable et gestion
- FEM1300 Introduction aux courants féministes contemporains
- GEO3062 Le système climatique global
- KIN1002 Activité physique, alimentation et santé
- MKG3300 Marketing
- MUS1020 Musiques actuelles et scènes pop
- MUS665X Activité de synthèse
- Pour la variante MUS665T - Musiques et technologies sonores (Activité de synthèse)
- PSY3033 Psychologie des médias visuels
- PSY4051 Psychologie de la perception
- PSY4081 Psychologie de la motivation et des émotions
- PSY4121 Psychologie sociale
- REL2229 Cosmologies et arts autochtones
- SEX1183 Épistémologie et histoire des idées sur les sexualités
- SOC1017 Anthropologie et sociétés
- SOC1018 Sociologie de l'environnement
- SOC1230 Sociologie de la santé
- SOC2008 Démocratie, citoyenneté et pluralisme
- SOC3113 Anthropologie du genre

Trois cours libres hors discipline (9 crédits)

Trois cours hors discipline dont au moins un à choisir parmi les cours portant le sigle EDM ou COM.

RÈGLEMENTS PÉDAGOGIQUES PARTICULIERS**COURS D'APPOINT OPTIONNELS HORS PROGRAMME**

Les personnes admises qui ne maîtrisent pas les logiciels de base en infographie sont fortement encouragées à suivre des cours optionnels hors programme parmi les suivants (en particulier les trois premiers) :

- DGX1151 Infographie 1 : Adobe InDesign
- DGX1152 Infographie 2 : Adobe Illustrator
- DGX1153 Infographie 3 : Adobe Photoshop
- DGX2154 Infographie 4 : Adobe After effects
- DGX2155 Infographie 5 : Adobe Premiere
- DGX2156 Infographie 6 : Animation 3D
- DGX2157 Infographie 7 : Prototypage UX/UI

Ces cours d'appoint optionnels hors programme sont offerts en formule intensive avant ou au début du premier trimestre (automne) ou au deuxième trimestre (hiver). Ils comptent pour un crédit chacun mais ne sont pas comptabilisés en vue de l'obtention du diplôme du programme (voir règlements pédagogiques particuliers).

RECONNAISSANCE D'ACQUIS

Les personnes détentrices d'un DEC technique de trois ans en graphisme ou dans une discipline connexe admissible peuvent obtenir des [reconnaisances d'acquis](#).

Les personnes détentrices d'une formation de base en photographie, de niveau collégial ou universitaire, peuvent remplacer le cours DGX1127 Photographie : bases par un cours-atelier supplémentaire d'Approfondissement. Les étudiants et étudiantes qui n'ont pas suivi de cours de photographie dans leur formation antérieure doivent obligatoirement suivre le cours DGX1127 Photographie : bases.

DESCRIPTION DES COURS**AVM2501 La pratique de l'estampe: les inscriptions au pochoir**

Les objectifs de ce cours sont les suivants: - concevoir l'image par l'expérimentation des procédés au pochoir tel que la sérigraphie; - développer une méthode de travail qui permet de penser l'image imprimée selon divers modes de médiation directs et indirects: les interventions liées au processus de la combinatoire, de la série, de l'édition; - comprendre les notions fondamentales liées aux procédés de multiplication et de transposition de l'image, de sa nature hybride, des liens que l'inscription au pochoir entretient avec les pratiques du dessin, de la peinture, de la sculpture et du médiatique. Apprentissage et expérimentation des savoirs et savoir-faire liés à la pratique de la sérigraphie. Exploration et inventaire des divers types d'intervention dans la conception de l'image imprimée. Réalisation de matrices au pochoir: procédés manuels, mécaniques, photomécaniques et numériques d'inscription. Expérimentation de modes d'impression par addition/soustraction, séparation de plan, séparation de couleur, supports. Réflexion critique sur l'image imprimée; son esthétique, sa mise en espace; contextualisation et médiatisation de l'image.

Préalables académiques

AVM1100 Plasticité et fonction symbolique de l'image ou DES3211 Design graphique: graphisme ou DGX2032 Design d'interaction et expérience utilisateur ou DGX2032 Design d'interaction et expérience utilisateur

COM2616 Communication de crise

Objectifs

Ce cours a pour objectif de préparer les personnes étudiantes à la planification et à la mise en oeuvre de stratégies de communication appropriées dans le cadre de situations de crise auxquelles peuvent être confrontées les organisations de tout type (commerciales, OBNL, institutions, etc.). Il propose de se concentrer sur la communication de

crise des organisations dans des contextes numériques et d'influence. Une attention particulière sera portée à l'analyse des contextes de propagation d'une crise, ainsi qu'à la présentation détaillée et à la mise en pratique de différentes techniques permettant d'anticiper et de gérer une crise. De manière plus spécifique, ce cours vise à : découvrir les principaux mécanismes de crise, qu'ils soient médiatiques, économiques, numériques, d'influence ou encore liés à une mauvaise gestion interne; aborder de manière critique et pratique des concepts centraux, comme la réputation, la rumeur ou encore la cartographie des risques; souligner l'importance des jeux d'acteurs lors de crises, qu'ils soient simples relais ou amplificateurs de celle-ci (médiats, internautes, citoyennes/citoyens), ou encore qu'ils puissent en être à l'origine (concurrents, organisations militantes); montrer ce que les environnements numériques changent ou, a contrario, ne changent pas dans la propagation et la gestion de crise; proposer des comparaisons interculturelles de gestion de crise; faire « vivre » une crise, la gestion de crise étant une expérience singulière qu'il est intéressant de simuler pour mieux se l'approprier.

Sommaire du contenu

Les éléments de contenu suivant seront abordés dans le cours : diagnostic et analyse d'une crise organisationnelle; analyse des risques et des pratiques de gestion de crise inhérents aux environnements numériques; identification d'une rumeur participant à une crise ou pouvant y mener, analyse et définition d'un plan d'action pour l'endiguer; identification de possibles actions d'influence d'un concurrent ou d'une organisation militante participant à une crise ou pouvant y amener, et analyse et définition d'un plan d'action pour l'endiguer; cartographie et évaluation des risques possibles pour produire des scénarios de crise et des procédures types; organisation d'une cellule de crise; définition d'un plan de communication de crise; interaction avec les médias et les publics internes ou externes durant la crise (formation médias, création de communiqués de presse, de contenus pour le web); simulation d'une gestion de crise.

Modalité d'enseignement

Études de cas, analyse et cartographie de risques d'organisations réelles, travaux en groupe, simulations, jeux de rôle

COM3006 Théories de la communication

Objectifs

Ce cours est une introduction aux principaux courants théoriques en communication appréhendés dans leur contexte sociohistorique d'apparition et de développement. Il aborde les théories axées sur la signification (approches linguistiques et sémiologiques), la transmission (schéma canonique de la communication, processus de diffusion, communication de masse) et la relation (cybernétique, nouvelle communication, approches socio-anthropologiques). Il vise l'acquisition des principaux concepts nécessaires à l'étude des théories et des phénomènes de communication : théorie, paradigme, information, rétroaction, effets, signes, relation, interaction, etc.

DGX1011 Design et cultures visuelles

Objectifs

Étude des cultures visuelles et de leur évolution sous l'angle du design. Comprendre leur pluralité en relation à la diversité des peuples et des technologies. Amorcer une réflexion personnelle sur le design graphique et d'expériences visuelles en étant sensible à cette diversité.

Sommaire du contenu

Introduction aux cultures visuelles et à leurs diverses dimensions (anthropologique, technologique, artistique, politique, etc.). Survol historique des principaux courants de pensée des arts appliqués, du design graphique, du design interactif et du design d'expériences visuelles. Étude formelle et théorique d'objets visuels canoniques. Analyse de regards ethnoculturels croisés, d'environnements socio-technologiques, et de relations entre concepteurs, commanditaires, publics ou utilisateurs. Travail de synthèse historique sur un objet de design d'expériences visuelles.

DGX1021 Design d'expériences visuelles 360

Objectifs

Apprendre les bases du langage graphique et se familiariser avec les notions d'expérience visuelle. Entreprendre un projet de façon analytique et structurée. Explorer différents champs du design graphique, par la création de projets visuels sur des supports variés. Aborder le projet de design avec une approche transdisciplinaire. Adopter un vocabulaire commun et un sens critique en design.

Sommaire du contenu

Étude des bases du design graphique : forme, fonction, couleurs, composition. Exploration des différentes formes d'expériences visuelles : de marque (branding), publicitaire (design d'affiche), livresque (design éditorial), dessinée (illustration), commerciale (emballages), animée (motion design), interactive (design d'interaction), spatiale (design d'exposition). Distinguer les notions : intention, expression, style, tendance ; communication, service, expérience, résolution de problèmes ; transdisciplinarité.

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.

Activités concomitantes

Ce cours doit être suivi au premier trimestre du baccalauréat en design graphique et expériences visuelles.

DGX1031 Typographie et compositions

Objectifs

Développer les habiletés nécessaires aux subtilités de la composition typographique. Explorer fonction et expression, des aspects formels du signe à l'organisation d'information. Assimiler les notions historiques et techniques.

Sommaire du contenu

Analyse de l'évolution de la typographie et de son potentiel de création. Apprentissage du langage et des notions de composition en typographie. Exploration des possibilités expressives et initiation aux paramètres de macro et micro esthétiques. Étude du développement et de la classification des caractères. Initiation au dessin de la lettre, au fonctionnement de la grille, à la hiérarchie visuelle et aux règles de lisibilité.

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.

DGX1041 Design et dessin d'observation

Objectifs

Développer ses habiletés en dessin d'observation. Étudier les formes et les mouvements d'après la réalité. Se familiariser avec le dessin comme premier outil de recherche, de communication, et d'imagination, essentiel à sa pratique de designer d'expériences visuelles et à la conduite de sa réflexion.

Sommaire du contenu

Introduction à la pratique du dessin d'observation : perception globale d'un modèle vivant (respect des formes, des proportions, du volume, et du mouvement) et représentation de l'attitude et de l'expression générale du modèle. Expérimentation avec différentes techniques de perception et de schématisation (dessin de contour, dessin aveugle, dessin avec la main non orthodoxe, dessin en négatif, dessin des lignes intérieures ou extérieures, dessin topographique, dessin des drapés, etc.). Entraînement de sa mémoire visuelle et de son imagination. Intégration de la représentation humaine à sa pratique du carnet de dessin autour de thèmes spécifiques (l'autoportrait, la tête, le corps, le squelette, les extrémités, le mouvement, le geste, et le vêtement).

Modalité d'enseignement

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

DGX1127 Photographie : bases

Objectifs

Acquérir ou consolider des connaissances de base en photographie. Comprendre les principes de fabrication d'une image. Développer une connaissance de références photographiques historiques et contemporaines incontournables.

Sommaire du contenu

Acquérir une autonomie dans l'utilisation d'outils photographiques. Démontrer une compétence à utiliser le vocabulaire technique professionnel en matière d'équipement, de prise de vue, de studio et de postproduction. Concevoir des dispositifs d'éclairage de plateau pour créer différentes atmosphères. Acquérir ou consolider ses connaissances de différents logiciels de traitement des images. Maîtriser les dispositifs d'harmonisation du flux de production de la prise de vue à l'impression.

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.

DGX1151 Infographie 1 : Adobe InDesign

Objectifs

Se familiariser avec l'interface, les outils et les fonctions du logiciel Adobe InDesign. Apprendre à produire un document d'édition numérique adapté à l'impression ou au format numérique (PDF).

Sommaire du contenu

Introduction aux bases techniques de la production d'oeuvres imprimées : affiches, dépliants, brochures, magazines, journaux ou livres. Usage de la typographie, mise en pages, gestion d'images, préparation à l'impression.

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.

DGX1152 Infographie 2 : Adobe Illustrator

Objectifs

Se familiariser avec l'interface, les outils et les fonctions du logiciel Adobe Illustrator. Apprendre à dessiner et illustrer dans un logiciel vectoriel. Générer des images numériques adaptées aux différents supports médiatiques : imprimé, web, animation, autre.

Sommaire du contenu

Introduction aux bases techniques du dessin vectoriel : courbes de Bézières, formes géométriques, transformation et répétition, dessin de caractères typographiques, mise en page, motifs, et de nombreuses autres fonctions utiles pour la production d'images graphiques.

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.

Conditions d'accès

Cours d'appoint fortement recommandé pour les étudiants et étudiantes en design graphique qui ne connaissent pas ce logiciel.

DGX1153 Infographie 3 : Adobe Photoshop

Objectifs

Se familiariser avec l'interface, les outils et les fonctions du logiciel Adobe Photoshop. Comprendre les principes de la résolution des images matricielles. Apprendre à traiter des images photographiques numériques.

Sommaire du contenu

Introduction aux principes des modes de couleurs : soustractives, additives, indexées. Initiation aux différents formats de sauvegarde : jpg, gif, png, TIFF, EPS, etc. Exploration des outils de transformation et traitement d'images.

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.

Conditions d'accès

Cours d'appoint fortement recommandé pour les étudiants et étudiantes en design graphique qui ne connaissent pas ce logiciel.

DGX2022 Design et changement social

Objectifs

Appliquer la méthodologie du design au développement d'une pratique critique et responsable proactive, contextualisée par un cadre théorique engagé et par les problématiques éthiques, écologiques, sociales et inclusives actuelles.

Sommaire du contenu

Introduction à la méthodologie du design : analyse et interprétation graphique de manifestes-clé ; application de méthodes de recherche primaire (expérimentation, terrain, collecte de données, critique et itération) et secondaire (références pluri-médiatiques), apprentissage de la mise en place de systèmes. Développement d'une pratique centrée sur les enjeux contemporains et émergents : écologie (concevoir à l'ère de l'Anthropocène) ; nouvelles perspectives (penser le design par-delà les schémas dominants) ; activisme (concevoir l'interaction comme outil du changement). Expérimentation de divers moyens d'impression analogiques à travers la notion d'outils dans le cadre d'ateliers pratiques.

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.

DGX2032 Design d'interaction et expérience utilisateur

Objectifs

Connaître les concepts, les méthodes et les tendances dans le domaine du design d'expériences utilisateur (UX) et du design visuel d'interfaces numériques (UI). Prototyper des interfaces numériques de haute qualité graphique et interactive.

Sommaire du contenu

Introduction aux fondements du design d'interaction : interactivité et interfaces, expérience utilisateur et cognition, expérience visuelle et émotion, engagement et motivation, sobriété numérique, éthique et design d'interaction, etc. Prototypage d'interfaces de sites web, applis mobiles, et autres écrans. Développement de la créativité graphique et interactive. Initiation à la conduite de tests utilisateur. Entraînement à la présentation de projets de design interactif.

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.

DGX2042 Design et introduction à l'illustration

Objectifs

Introduction à l'illustration et expérimentation avec les différentes fonctions, composantes, et moyens d'expression. Découverte et expérimentation du rapport texte-image. Entraînement à la direction artistique d'images illustrées.

Sommaire du contenu

Introduction à la construction de l'image illustrée : temporalité de l'image, espace (cadrage, composition, point de vue, rapport d'échelle, profondeur, lieux imaginaires), personnage; surface; design. Découverte et expérimentation du rapport texte-image : l'analyse du texte, le découpage, la transcription d'idées, d'émotions, ou d'informations par différents types d'images illustrées (descriptive ; narrative ; conceptuelle ; « résistante » ; évocatrice ; documentaire ; géographique, etc.). Entraînement à la direction artistique, à l'analyse et au regard critique de l'image illustrée.

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

DGX1041 Design et dessin d'observation

DGX2112 Méthodes appliquées en design

Objectifs

Acquérir des connaissances sur les méthodes de projet en design, à partir de l'étude des différentes phases d'un projet. Expérimenter et tester différentes approches et outils. Documenter, mettre en mots et présenter une démarche.

Sommaire du contenu

Introduction aux modèles théoriques du projet et du processus créatif en design. Étude des méthodes relatives aux phases typiques d'un projet de design. Exercices et travaux appliqués à chaque phase : phase de recherche (documentaire, visuelle, iconographique, ethnographique...) ; phase d'exploration (exercices de pensée divergente, analyses de thèmes dotés d'une vaste culture visuelle, libres associations de formes et de symboles...) ; phase de conceptualisation (formalisation et schématisation d'un concept de projet), phase de développement (raffinement, résolution), phase de communication (présentation orale et visuelle).

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.

DGX2154 Infographie 4 : Adobe After effects

Objectifs

Se familiariser avec l'interface, les outils et les fonctions du logiciel Adobe After Effects. Comprendre les principes de base de l'animation. Apprendre à faire du montage vidéo, de la composition et des effets spéciaux. Créer des animations.

Sommaire du contenu

Introduction aux techniques de montage et d'animation. Création de compositions construites sur une ligne du temps. Animation d'éléments visuels multiples : vidéo, photos, illustrations, son, musiques à partir d'images clés.

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.

Conditions d'accès

Cours d'appoint fortement recommandé pour les étudiants et étudiantes en design graphique qui ne connaissent pas ce logiciel.

DGX2155 Infographie 5 : Adobe Premiere

Objectifs

Se familiariser avec l'interface, les outils et les fonctions du logiciel Adobe Premiere. Comprendre les principes de base du montage vidéo. Créer des films.

Sommaire du contenu

Introduction aux techniques de montage professionnel. Création de films construits sur une ligne du temps. Préparation de documents filmiques adaptés aux différents supports numériques et plateformes de diffusion.

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.

Conditions d'accès

Cours d'appoint fortement recommandé pour les étudiants et étudiantes en design graphique qui ne connaissent pas ce logiciel.

DGX2156 Infographie 6 : Animation 3D

Objectifs

Se familiariser avec l'interface, les outils et les fonctions de logiciels conçus pour l'animation 3D comme Blender, Cinema 4D et autres logiciels servant à modéliser des objets en trois dimensions et ensuite à

les faire se déplacer dans l'espace pour créer une animation. Créer des animations 3D.

Sommaire du contenu

Introduction aux bases de la modélisation 3D : axes X Y et Z. Initiation au mouvement des objets dans l'espace numérique et du point de vue. Création d'animations tridimensionnelle numérique.

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.

Conditions d'accès

Cours d'appoint fortement recommandé pour les étudiants et étudiantes en design graphique qui ne connaissent pas ce logiciel.

DGX2157 Infographie 7 : Prototypage UX/UI

Objectifs

: Se familiariser avec l'interface, les outils et les fonctions de logiciels conçus pour le prototype visuel et interactif d'interfaces numériques comme Figma, Adobe Xd et autres logiciels servant au design UI de sites web, d'applications mobiles et aux interfaces numériques. Créer des prototypes d'interfaces numériques.

Sommaire du contenu

Introduction aux bases du prototypage interactif UX/UI : mode design, mode prototype. Création des composants d'une interface numérique selon un style graphique cohérent (Kit UI). Animation des composants au sein d'un prototype interactif testable en conditions réelles sur un site web ou une application mobile. Initiation aux enjeux de développement front-end associés à ce type de logiciel.

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.

Conditions d'accès

Cours d'appoint fortement recommandé pour les étudiants et étudiantes en design graphique qui ne connaissent pas ce logiciel.

DGX3023 Photographie et image médiatique

Objectifs

Explorer l'image médiatique dans le contexte du design graphique, comme vecteur d'un message construit. Créer, altérer et contextualiser des images pour générer du sens. Articuler une pensée critique des enjeux actuels de médiation par l'image.

Sommaire du contenu

Appliquer des principes de direction artistique (composition, Gestalt, lumière, palette...), de création de sens, de sémiotique (figures de style, relais et ancrage, pensée latérale, association d'idées). Analyser et développer différentes approches post-photographiques (glanage, typologie, conceptualisation). Concevoir l'image comme médiation d'une réalité construite. Composer un processus algorithmique pour la construction d'une collection d'images (photographie générative, images médianes...).

Modalité d'enseignement

Ce cours-atelier technique se donne selon un horaire particulier. Chaque séance de cours de trois (3) heures est suivie d'une (1) heure d'atelier. Quatre (4) séances de cours se donnent dans un local spécialisé : le studio de prise de vue photographique de l'École de design.

Préalables académiques

Avoir réussi le préalable DGX1127 Photographie : bases (nouveau programme) OU DES1215 Photographie: bases (ancien programme)

DGX3033 Typographie et variations

Objectifs

Développer la créativité en typographie et maîtriser les nombreuses subtilités de la composition, dans son ensemble et dans son détail.

Projets conceptuels tenant compte du contenu, du contexte et des objectifs de communication.

Sommaire du contenu

Approfondissement des notions de composition typographique. Expérimentation avec la mise en pages et la hiérarchie visuelle de l'information. Exploration de la typographie expressive et contrôle de la direction artistique. Mise en application des règles de grammaire typographiques, de lisibilité et de bilinguisme. Initiation à une approche conceptuelle de l'édition; intégration de nouvelles méthodes de travail. Formation à la recherche, l'analyse et la critique en typographie.

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

DGX2032 Design d'interaction et expérience utilisateur

DGX3043 Design et image en mouvement

Objectifs

e familiariser avec les concepts et fondements de l'image en mouvement en prise de vue réelle et du design sonore, dans un contexte de communication visuelle. Découvrir et expérimenter les méthodes et phases de travail spécifiques aux productions audiovisuelles. Développer des aptitudes pour la direction artistique, la recherche, l'analyse et la critique de l'image en mouvement.

Sommaire du contenu

Introduction aux moyens d'expression de l'image en mouvement et expérimentation des phases spécifiques aux productions audiovisuelles : conceptualisation, scénarisation, réalisation, tournage, montage et design sonore. Introduction aux outils et techniques audiovisuelles : équipements et outils de la production et postproduction vidéo. Développement des qualités conceptuelles essentielles à la production audiovisuelle. Sensibilisation à l'utilisation du son et de la musique, de façon complémentaire, additive, en contrepoint ou en contraste avec l'image. Penser l'expérience visuelle en fonction des plateformes de diffusion : sites web, applications mobiles, écrans dans l'espace public, et tailles d'écran (petit, moyen, grand, ou immersif).

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

DGX1041 Design et dessin d'observation

DGX310X Design international : design graphique et expériences visuelles

Objectifs

Explorer des méthodes de travail alternatives dans le cadre d'un atelier de création intensif donné par un enseignant ou une enseignante hors UQAM dans le domaine du design graphique et des expériences visuelles.

Sommaire du contenu

À travers des présentations magistrales et un projet d'atelier dirigé quotidiennement en lien étroit avec la spécialité de l'invité, les étudiants et 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 9 h 30 à 17 h et participent aux activités définies par le personnel enseignant.

Conditions d'accès

Les inscriptions à ce cours seront accordées en priorité aux personnes étudiantes inscrites du baccalauréat en design graphique qui sont en fin de parcours.

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

DGX3127 Exploration et expression visuelles**Objectifs**

Se sensibiliser au travail que représente la création en design graphique. Expérimenter un processus créatif en utilisant une méthode conceptuelle et poétique pour découvrir son expression propre et sa sensibilité créative. Explorer les dimensions expressives de la création dans ce domaine dans le but d'apprendre à concevoir des images fortes.

Sommaire du contenu

Cours de type atelier alternant entre la théorie et la pratique axé sur le processus de création: créativité, sensibilité, expression et méthode. Identification et exploration des mécanismes du sens : symboles, signes, du langage visuel abstrait ; taches, lignes, couleurs, textures. Développement d'une expression propre et d'une sensibilité créative. Exploration en mots et en images de potentiel expressif et sémantique du langage visuel.

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

DGX1021 Design d'expériences visuelles 360

DGX312X Sujets spéciaux en design et communication visuelle**Objectifs**

Approfondir des sujets de pointe ou en émergence dans le domaine du design graphique et de la communication visuelle.

Sommaire du contenu

Sujets d'intérêt majeur dans le domaine du design graphique et de la communication visuelle. Approches émergentes, tendances récentes, nouveaux développements technologiques, domaines spécialisés ou spécifiques.

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.

DGX3132 Design typographique**Objectifs**

Acquérir les connaissances de base en dessin de caractères et concevoir un ensemble de signes cohérents. Développer les habiletés techniques nécessaires à la création d'une police de caractères numérique.

Sommaire du contenu

Initiation au processus de création d'un alphabet typographique. Survol de l'évolution de l'écriture. Étude de l'anatomie de la lettre et de la classification des caractères. Maîtrise des différentes étapes menant à la conception et à la production d'une police de caractères numérique. Apprentissage des logiciels et des techniques de numérisation, de traçage, d'édition des glyphes (minuscules, majuscules, chiffres, ponctuation, accents), d'espacement, de crénage et d'optimisation.

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

DGX2032 Design d'interaction et expérience utilisateur

DGX3141 Illustration exploratoire**Objectifs**

Explorer différentes méthodes de création et moyens d'expression de l'illustration. Poser un regard critique sur les pratiques actuelles en illustration, incluant l'image animée. Questionner le rapport texte-image par l'expérimentation. S'entraîner à la direction artistique et à la critique d'images illustrées.

Sommaire du contenu

Explorer diverses méthodologies de création en illustration pour favoriser l'émergence d'idées, de formes, et de compositions nouvelles; répétition de formes, rythme, et chemins de lecture. Comparaison et exploitation des différences de temporalités entre deux statuts de l'image. Création d'images originales, évocatrices et poétiques. Questionner la subordination de l'image au texte dans le rapport texte-image. Aiguiser son regard et alimenter sa création en puisant dans un corpus contemporain. Développer sa capacité d'analyse critique dans l'évaluation de sa création graphique et celle de ses pairs.

Modalité d'enseignement

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

Préalables académiques

DGX2042 Design et introduction à l'illustration

DGX3143 Images en mouvement et expérimentations**Objectifs**

Explorer dans une approche formaliste, l'image en mouvement en prise de vue réelle, en animation ou de manière hybride menant à la création d'une production originale. Expérimenter de nouvelles structures narratives ainsi que les correspondances sensibles entre images en mouvements, musique, son, et technologies émergentes. Apprendre les nouvelles technologies de l'image audiovisuelle ainsi que les tendances actuelles.

Sommaire du contenu

Penser l'image en mouvement en dehors de son cadre narratif en explorant de nouvelles formes narratives. Innover dans la forme et la structure (court-métrage, installation vidéo, projet de réalité étendue (XR), projet réalité virtuelle, projet interactif). Se familiariser avec différentes méthodes de création audiovisuelles ; prise de vue réelle, images animées, images génératives, images des synthèses et hybride. Comprendre les différentes notions de montage et de temporalité (linéaire, élastique, génératif, interactif). Penser au contexte et au dispositif de présentation. Développer son propre système, langage et signature visuels à travers la conception, production et diffusion de projets.

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

DGX4014 Théorie du design

Objectifs

Acquérir des connaissances théoriques en design et assimiler les concepts fondamentaux. Comprendre des textes théoriques et savoir schématiser des idées. Développer une réflexion personnelle et critique sur le design.

Sommaire du contenu

Étude du concept de design, sa définition, son évolution, ses enjeux théoriques et critiques actuels. Analyse de l'émergence et des mutations de la notion de design selon la perspective occidentale traditionnelle, fondée sur la modernité européenne, l'émergence du capitalisme, l'héritage de la pensée coloniale et sexiste. Déconstruction de la perspective occidentalocentrée en design, par l'analyse des nouvelles approches contemporaines liées à la décolonisation, au féminisme, à la diversité, aux limites du capitalisme, ou de nouvelles pratiques professionnelles comme le design de services et le codesign.

DGX4024 Design d'emballages et écoconception**Objectifs**

S'initier aux caractéristiques visuelles, fonctionnelles et matérielles des emballages. Élaborer des scénarios d'usages axés sur l'expérience utilisateur. Créer des images de marque et intégrer la communication visuelle aux emballages. Intégrer les notions de cycle de vie et d'écoconception à la pratique du design.

Sommaire du contenu

Introduction à l'évolution des emballages, des modes de vie, des modes de distribution, de la consommation et de l'impact de l'environnement. Analyse systémique des emballages : matériaux, processus de fabrication, fonction, cycle de vie, empreinte écologique, écoconception. Élaboration de mise en récit des marques ; scénarios d'usage. Création d'emballages : identités visuelles, design de communication, applications interactives. Prototypage : maquettes matérielles, rendus numériques. Résolution de problèmes : fonctionnels, esthétiques, utilitaires.

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

DGX3033 Typographie et variations

DGX4034 Design et médiation de futurs**Objectifs**

Former à la conception d'expériences envisagées sur un vaste horizon temporel, dans une optique de curiosité envers les potentialités expérientielles de la réalité étendue, puis d'éveil éthique à l'égard de leur actualisation dans le cadre de la vie quotidienne.

Sommaire du contenu

Introduction historique, théorique et critique aux principaux champs d'études et pratique du design abordant le projet de conception sur un horizon temporel étendu (design spéculatif, design fiction, design de transition, etc). Approfondissement des principales modalités de médiation expérientielle de la réalité. Présentation des approches précautionnaire et proactionnaire en relation aux diverses classes de risques existentiels. Discussion autour de controverses sur l'apport et l'acceptation sociale de technologies émergentes. Apprentissage de méthodes typiques aux études de futurs (carte heuristique, veille technoscientifique, cône de futurs, modèle de systèmes complexes, etc). Élaboration de scénarios expérientiels. Exploration conceptuelle, esthétique et médiatique. Prototypage diégétique par la narration vidéo.

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

DGX4044 Design, mouvement et son**Objectifs**

Concevoir des systèmes de présentation visuelle dynamique, des projets de design et des objets audiovisuels. Expérimenter le potentiel du design en mouvement (motion design) pour la communication visuelle et le design d'expérience. Explorer les formes de l'image en mouvement au service d'un concept en relation avec l'espace, le temps et l'espace sonore. Apprendre les nouvelles technologies de l'image audiovisuelle ainsi que les tendances actuelles.

Sommaire du contenu

Introduction aux moyens d'expression du design en mouvement : conceptualisation, réalisation et scénarisation d'un projet ; animation d'images fixes, de typographies et d'images de synthèses; temporalité (durée et vélocité), rythme et montage ; audio et design sonore. Sensibilisation à l'utilisation du son de façon complémentaire, additive, en contrepoint ou en contraste avec l'image. Développer des aptitudes pour la direction artistique, la recherche, l'analyse et la critique du design en mouvement. Analyse des tendances actuelles en design en mouvement et sonore.

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

DGX410X Voyage d'étude : design graphique et expériences visuelles**Objectifs**

Observer des pratiques du design graphique et d'expériences visuelles à l'étranger. Reconnaître l'importance du contexte géopolitique, économique et social d'un pays ou d'une ville sur la façon d'aborder les enjeux de design et de communication visuelle. Collaborer avec des designers d'ailleurs. Concevoir des projets adaptés à des contextes différents.

Sommaire du contenu

Étude des tendances actuelles en design graphique et expériences visuelles par un voyage et un atelier intensif de production à l'étranger. Cette activité vise à introduire l'étudiant à la démarche du projet telle que pratiquée dans un contexte extérieur au Québec. Elle vise aussi à permettre à l'étudiante de se familiariser avec des pratiques différentes.

Modalité d'enseignement

Ce cours-voyage se donne selon un horaire particulier et défini selon le contexte. Les séances de cours (45 heures) sont intégrées à l'expérience du voyage et des ateliers proposés.

DGX4123 Photographie de plateau et direction artistique**Objectifs**

Approfondir ses connaissances en direction artistique. Identifier et appliquer les différentes étapes de conception et de production d'une photographie publicitaire ou éditoriale, de l'idée initiale à sa concrétisation.

Sommaire du contenu

Développer la prévisualisation et la conception originale d'une image. Connaître les étapes et les professions impliquées à chaque palier de décision. Développer une attention particulière aux détails dans la fabrication de l'image. Distinguer les enjeux sémiotiques liés au choix des accessoires, de la mise en lumière, de la composition, de la scénographie et de la palette. Diriger avec précision la direction artistique d'une photographie.

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

DGX413X Sujets spéciaux en interaction et médiation

Objectifs

Approfondir des sujets de pointe ou en émergence dans les domaines de l'interaction et de la médiation numérique de l'expérience.

Sommaire du contenu

Sujets d'intérêt majeur dans les domaines de l'interaction et de la médiation numérique de l'expérience. Approches émergentes, tendances récentes, nouveaux développements technologiques, domaines spécialisés ou spécifiques.

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.

DGX5015 Essai final

Objectifs

Initier, élaborer et rédiger un essai faisant état d'une question de recherche ou d'une réflexion critique, en relation ou non avec le projet de design final. Définir une problématique et structurer une pensée.

Sommaire du contenu

Initiation à la méthodologie générale de l'essai comme forme universitaire (problématique, cadre théorique, méthodes de recherche et de création, résultats...). Accompagnement par étapes à la rédaction de l'essai (choix d'une thématique, définition d'une problématique, élaboration d'un plan structuré, application d'un style bibliographique, stratégies d'écriture...). Étude des différents types d'articulation entre la recherche et la création, l'essai et le projet. Approches et outils pour la conduite d'une revue de littérature et d'un état de l'art (recherche documentaire, veille visuelle).

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.

Conditions d'accès

Avoir réussi 54 crédits programme de baccalauréat en design graphique et expériences visuelles.

Préalables académiques

DGX1011 Design et cultures visuelles, DGX4014 Théorie du design, DGX2022 Design et changement social et DGX4034 Design et médiation de futurs

DGX5025 Systèmes d'identités visuelles

Objectifs

Apprendre à concevoir des systèmes de design graphique rigoureux permettant de déployer une identité visuelle transmédiatique et multiplateforme. Étude des diverses composantes menant à un système cohérent qui tient compte de l'expérience utilisateur.

Sommaire du contenu

Enjeux et méthodes du design de marque (branding). Analyse de l'aspect narratif et visuel d'une marque et de la complexité des systèmes identitaires évolutifs. Élaboration de systèmes visuels articulés et déclinables dans le contexte professionnel interdisciplinaire. Méthode de travail menant à un programme d'identité visuelle rigoureux, efficace et conceptuel.

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

DGX5035 Design d'expositions

Objectifs

Explorer le dialogue qu'entretiennent le design graphique, le lieu d'exposition et la matérialité des dispositifs scéniques avec l'objet, l'oeuvre, l'artefact exposé à travers la maquette analogique.

Sommaire du contenu

Introduction aux fondements du design d'expositions : spécificité de l'objet, l'oeuvre, l'artefact et impact de sa présentation dans un contexte donné ; interventions graphiques dans l'espace construit ; étude des matériaux et méthodes propres au design d'expositions ; collaboration avec des tiers issus d'autres spécialités ; langage théorique relatif au design d'expositions ; observation, analyse et synthèse à travers un exercice de rédaction.

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.

Conditions d'accès

Être inscrit à un des programmes de premier cycle de l'École de design.

Préalables académiques

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

DGX5122 Design et activisme

Objectifs

Approfondir à la fois une culture du design critique, responsable et mobilisatrice, et une pratique centrée sur les enjeux éthiques, écologiques, sociaux et d'inclusivité propre à notre époque.

Sommaire du contenu

Étude et analyse de pratiques historiques et actuelles en design activiste. Application de compétences en design pour sensibiliser le public à des problèmes et induire sa participation comme acteur du changement. Expérimentation de pratiques de mobilisation autour d'enjeux contemporains et émergents, dont la crise climatique et la justice sociale. Codesign avec d'autres acteurs sociaux pour concevoir des solutions créatives inclusives aux problèmes auxquels nous faisons face collectivement.

Modalité d'enseignement

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

Préalables académiques

DGX2022 Design et changement social

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

DGX5132 Typographie et innovations**Objectifs**

Réfléchir à la notion d'innovation en typographie. Explorer les possibilités créatives de systèmes génératifs en design, physiques ou virtuels, appliqués aux notions de variabilité et de mouvance en design typographique.

Sommaire du contenu

Recherche et expérimentation en typographie. Application des principes de programmation à la création en design typographique. Élaboration de processus génératifs favorisant les pratiques aléatoires. Analyse et exploration des notions d'hybridité, d'adaptabilité, de spatialité et de temporalité en design. Développement d'outils de création et de réflexion favorisant l'innovation. Prototypage de projets préconisant de nouvelles expériences de lecture.

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

DGX3033 Typographie et variations

DGX5144 Design et introduction au film d'animation**Objectifs**

Introduction aux méthodes et techniques du film d'animation. Se familiariser et expérimenter les phases constitutives d'un projet de film, de l'idéation à la production, en passant par le développement. Acquérir et affiner ses connaissances historiques et esthétiques à partir de visionnements critiques d'un corpus contemporain de film d'animation.

Sommaire du contenu

Introduction aux méthodes et techniques de création d'un film d'animation. Connaissances théoriques et techniques de base en animation ; démonstrations, études de cas et notions clés. Phases constitutives d'un projet de film : idéation développement, scénarisation, production ; méthodes pour structurer les images en séquences; message signifiant; réalisation. Acquérir et affiner ses connaissances historiques et esthétiques à partir de visionnements critiques d'un corpus contemporain de films d'animation ; aspects fondamentaux, représentation graphique du mouvement, composition, personnages et esthétique.

Modalité d'enseignement

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

DGX5145 Design et expérimentation du film d'animation**Objectifs**

Étudier le cinéma d'animation comme moyen de communication et d'expression. Expérimenter des techniques et des outils pour animer. Explorer et pratiquer de procédés graphiques expérimentaux menant au développement d'un projet de film d'animation. Accroître son sens

du mouvement et de sa créativité graphique.

Sommaire du contenu

Étude du cinéma d'animation comme moyen de communication et d'expression : spécificités et stratégies de création d'œuvres animées; visionnements critiques d'un corpus contemporain de films d'animation. Exploration et expérimentation des techniques et des outils du cinéma d'animation : initiation aux techniques d'animation graphiques expérimentales; l'animation comme réponse à un problème posé; pratique et approfondissement de logiciels spécialisés. Exploration de procédés syntaxiques. Production et réalisation d'un projet personnel.

Modalité d'enseignement

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

Préalables académiques

DGX5144 Design et introduction au film d'animation

DGX514X Sujets spéciaux en illustration et image en mouvement**Objectifs**

Approfondir des sujets de pointe ou en émergence dans les domaines de l'illustration et de l'image en mouvement.

Sommaire du contenu

Sujets d'intérêt majeur dans les domaines de l'illustration et de l'image en mouvement. Approches émergentes, tendances récentes, nouveaux développements technologiques, domaines spécialisés ou spécifiques.

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.

DGX5161 Stage en milieu professionnel 1**Objectifs**

Explorer la pratique du design dans le cadre d'un stage mené en milieu professionnel. Intégrer des compétences développées par l'étudiante ou l'étudiant dans son cheminement au baccalauréat 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

issement des objectifs à atteindre. Identification d'un contexte optimal pour la mise en pratique de compétences. Sélection d'une entreprise d'accueil. Planification d'un calendrier structurant. Intégration en milieu professionnel. Approfondissement de compétences par la pratique. Suivi périodique des activités menées. Rédaction d'un rapport de stage témoignant d'une réflexion sur la pratique. Présentation du rapport.

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 de directeur de stage. Le stage comprend 120 heures d'activités pratiques supervisées par une professionnelle ou un professionnel d'expérience qui travaille au sein de l'entreprise accueillant la ou le stagiaire. Le stage expose généralement l'étudiante ou l'étudiant à l'ensemble des étapes d'un projet de design mené en milieu professionnel : rencontre de démarrage avec l'équipe interne, développement du concept, présentation au client, ajustements, production et livraison.

Conditions d'accès

Avoir complété 36 crédits du baccalauréat en design graphique et d'expériences visuelles.

DGX5171 Stage en milieu de recherche-crédation 1**Objectifs**

Explorer la pratique du design dans le cadre d'un stage mené en milieu universitaire de recherche et création. Intégrer des compétences développées par l'étudiante ou l'étudiant dans son cheminement au baccalauréat par leur mise en pratique dans des activités menées au

sein d'une unité de recherche-créditation universitaire (institut, centre, laboratoire, chaire, groupe, collectif, etc.).

Sommaire du contenu

Établissement des objectifs à atteindre. Identification d'un contexte optimal pour la mise en pratique de compétences. Survol des types de recherche pour, sur et par le projet. Sélection d'une unité d'accueil. Élaboration des tâches liées aux objectifs et compétences. Planification d'un calendrier structurant. Intégration en milieu de recherche-créditation. Approfondissement de compétences par la pratique. Encadrement méthodologique général. Suivi périodique des activités menées. Rédaction d'un rapport de stage témoignant d'une réflexion sur les activités menées. Présentation du rapport.

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 de directeur académique de stage. La professeure ou le professeur est aussi responsable de la supervision des 120 heures d'activités pratiques de la ou du stagiaire accueilli au sein d'une unité de recherche-créditation universitaire. Le stage expose généralement l'étudiante ou l'étudiant à l'ensemble des étapes d'un projet de design mené en milieu de recherche-créditation : rencontre avec l'équipe interne, développement méthodologique, développement du concept, présentation, ajustements, production, diffusion.

Conditions d'accès

Avoir complété 36 crédits du baccalauréat en design graphique et d'expériences visuelles.

DGX6026 Projet final

Objectifs

Initier, développer, réaliser et communiquer un projet de design. Définir une problématique, des objectifs, un contexte d'intervention, un public cible. Prendre position dans le projet final par rapport à l'essai final.

Sommaire du contenu

Développement d'un projet complet de design incluant le choix du sujet, les intentions et les livrables. Analyse et définition du contexte d'intervention précis du projet. Construction d'une méthodologie itérative qui facilite le dialogue et la collaboration avec les pairs et les parties prenantes. Cocréation entre pairs dans le cadre d'ateliers d'échange d'idées. Mise en mots des intentions du projet et présentation de la démarche d'ensemble de façon stratégique et évocatrice. Réflexion critique sur le projet.

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.

Conditions d'accès

Être inscrit au baccalauréat en design graphique et expériences visuelles et avoir réussi au moins 69 crédits dans ce programme.

DGX6129 Design et création publicitaire

Objectifs

Apprendre les principes de base de la communication publicitaire. Se familiariser avec les procédés et les techniques d'idéation de façon à trouver des concepts percutants qui communiquent efficacement un message. Comprendre les stratégies utilisées pour attirer l'attention d'un public cible. Connaître les spécificités des différents supports média. Développer un sens critique et éthique. Articuler des idées de manière claire et concise.

Sommaire du contenu

Ce cours de type atelier propose une exploration du monde de la publicité du point de vue de la conception visuelle. Introduction aux principes de la communication publicitaire : prémisse stratégique, message clé, public cible, tonalité, image de marque. Exploration de la notion d'intention dans l'élaboration d'un message visant à provoquer un changement, une action, une opinion, une émotion. Conception de pièces fortes et impactantes. Création de campagnes publicitaires

ciblées mettant en valeur la force de l'idée, de l'image et du texte.

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

DGX2022 Design et changement social

DGX6133 Typographie et éditions

Objectifs

Approfondir ses compétences en typographie par la création d'un projet d'édition explorant de nouvelles expériences de lectures. Documenter le processus de recherche et création. Comprendre le contexte et les enjeux de l'édition alternative.

Sommaire du contenu

Analyse de l'objet livre et de ses opportunités conceptuelles. Exploration de sa matérialité, incluant les techniques d'impression et de reliure. Approfondissement des notions de mise en pages, de rythme et de composition. Raffinement du détail typographique. Initiation à la recherche et création dans une démarche expérimentale. Approche interdisciplinaire dans le but de s'interroger sur ses valeurs esthétiques acquises et d'enrichir son langage visuel. Réflexion sur la notion d'auteur-e en design.

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

DGX3033 Typographie et variations

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

DGX6141 Design et illustration éditoriale

Objectifs

Identifier et développer sa vision et son style en illustration figurative. Approfondir ses notions pratiques et théoriques de l'illustration. Faire des choix conceptuels et graphiques en fonction du public visé, du message à véhiculer, des modes d'expression, et de reproduction. Entraînement à la direction artistique et à la critique d'images illustrées.

Sommaire du contenu

Développer ses connaissances pratiques dans la conception et la réalisation d'illustrations figuratives. Étudier l'image illustrée selon ses moyens d'expression fondamentaux (composition, couleur, espace, représentation humaine et narration) et ses liens culturels et artistiques avec les beaux-arts. Identifier, développer et personnaliser son approche graphique et conceptuelle. Apprendre à véhiculer un message tout en conservant sa personnalité graphique et stylistique. Entraînement à la direction artistique, à la critique, au processus d'édition, et de suivi de création d'illustrations.

Modalité d'enseignement

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

Préalables académiques

DGX2042 Design et introduction à l'illustration

DGX6162 Stage en milieu professionnel 2**Objectifs**

Explorer la pratique du design dans le cadre d'un stage mené en milieu professionnel. Intégrer des compétences développées par l'étudiante ou l'étudiant dans son cheminement au baccalauréat 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

Établissement des objectifs à atteindre. Identification d'un contexte optimal pour la mise en pratique de compétences. Sélection d'une entreprise d'accueil. Planification d'un calendrier structurant. Intégration en milieu professionnel. Approfondissement de compétences par la pratique. Suivi périodique des activités menées. Rédaction d'un rapport de stage témoignant d'une réflexion sur la pratique. Présentation du rapport.

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 de directeur de stage. Le stage comprend 120 heures d'activités pratiques supervisées par une professionnelle ou un professionnel d'expérience qui travaille au sein de l'entreprise accueillant la ou le stagiaire. Le stage expose généralement l'étudiante ou l'étudiant à l'ensemble des étapes d'un projet de design mené en milieu professionnel : rencontre de démarrage avec l'équipe interne, développement du concept, présentation au client, ajustements, production et livraison.

Conditions d'accès

Avoir complété 54 crédits du baccalauréat en design graphique et d'expériences visuelles.

Préalables académiques

DGX5161 Stage en milieu professionnel 1 ou DGX5171 Stage en milieu de recherche-crédation 1

DGX6172 Stage en milieu de recherche-crédation 2**Objectifs**

Explorer la pratique du design dans le cadre d'un stage mené en milieu universitaire. Intégrer des compétences développées par l'étudiante ou l'étudiant dans son cheminement au baccalauréat par leur mise en pratique dans des activités menées au sein d'une unité de recherche-crédation universitaire (institut, centre, laboratoire, chaire, groupe, collectif, etc.).

Sommaire du contenu

Établissement des objectifs à atteindre. Identification d'un contexte optimal pour la mise en pratique de compétences. Survol des types de recherche pour, sur et par le projet. Sélection d'une unité d'accueil. Élaboration des tâches liées aux objectifs et compétences. Planification d'un calendrier structurant. Intégration en milieu de recherche-crédation. Approfondissement de compétences par la pratique. Encadrement méthodologique général. Suivi périodique des activités menées.

Rédaction d'un rapport de stage témoignant d'une réflexion sur les activités menées. Présentation du rapport.

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 de directeur académique de stage. La professeure ou le professeur est aussi responsable de la supervision des 120 heures d'activités pratiques de la ou du stagiaire accueilli au sein d'une unité de recherche-crédation universitaire. Le stage expose généralement l'étudiante ou l'étudiant à l'ensemble des étapes d'un projet de design mené en milieu de recherche-crédation : rencontre avec l'équipe interne, développement méthodologique, développement du concept, présentation, ajustements, production, diffusion.

Conditions d'accès

Avoir complété 54 crédits du baccalauréat en design graphique et d'expériences visuelles.

Préalables académiques

DGX5171 Stage en milieu de recherche-crédation 1 ou DGX5161 Stage en milieu professionnel 1

DSR2011 Responsabilité sociale des entreprises**Objectifs**

Ce cours vise à ce que les personnes étudiantes développent une compréhension de la responsabilité sociale des entreprises (RSE) et plus largement des organisations (RSO). L'objectif est double : (i) développer une compréhension nuancée de la RSO et des concepts connexes (ii) habiliter les personnes étudiantes à devenir des gestionnaires responsables et éclairés, de même que des citoyennes et citoyens engagés. En mettant l'accent sur les débats de sociétés contemporains et les exemples historiques, ce cours favorisera une compréhension de la manière dont la responsabilité sociale s'entrelace avec les enjeux de la durabilité, l'éthique des affaires, la prise de décisions stratégiques, la politique et les transformations de société.

Sommaire du contenu

La responsabilité sociale des entreprises (RSE) ou responsabilité sociale des organisations (RSO) est devenue un pilier incontournable pour toute organisation qui aspire à la pérennité. La réussite et la légitimité des entreprises sont jugées non seulement sur leur performance économique mais également sur leur impact social et environnemental tant au niveau local qu'à l'international. Les gestionnaires se trouvent ainsi au carrefour de défis complexes, devant conjuguer des impératifs économiques avec des considérations sociales, politiques, juridiques, environnementales, culturelles et éthiques sur la scène locale, nationale et internationale. Le cours aborde de nombreuses dimensions de la RSO, y inclus les enjeux environnementaux, de gouvernance, de vie au travail et d'inclusion, de relations avec les parties prenantes et l'ancrage avec les communautés, de contribution à l'économie générale. Divers outils et notions issus de différentes disciplines sont mis à profit pour mieux analyser les situations, notamment ceux-ci : externalité, légitimité, normes et certifications sociales et environnementales, diagnostics de performance sociale et environnementale, analyse de cycle de vie, finance responsable, équité fiscale.

EDM3530 Sémiologie de l'image

Survol historique du développement de l'image. Les courants sémiologiques: sémiologie de la communication, sémiologie de la signification et sémiologie de la production. Courants européens, courants américains. L'image: la définition, la transparence, la lecture, la perception (dénotation-connotation). Le problème du sens (monosémie, polysémie, pansémie). La rhétorique de l'image, champs d'application, les conditions socioculturelles de la production-réception des images.

ENV2001 L'être humain et l'environnement**Objectifs**

Ce cours a pour objectif de développer chez l'étudiante, l'étudiant une perspective transversale, scientifique, multidisciplinaire et critique des

relations entre l'être humain et l'environnement. Il fournira les fondements théoriques nécessaires à la compréhension de ces relations, notamment au travers l'apprentissage des bases de la modélisation systémique, dans les domaines de l'écologie humaine et des sciences de l'environnement. À l'issue de ce cours, l'étudiante, l'étudiant devrait plus particulièrement être en mesure de : Appliquer des outils conceptuels, notamment ceux tirés de la théorie des systèmes, pour analyser les problématiques environnementales; Établir des liens entre les aspects écologiques, sociologiques, politiques, économiques et techniques des problématiques environnementales; Repérer et synthétiser les arguments scientifiques et idéologiques sous-jacents aux controverses environnementales; Dialoguer avec des collègues formés dans d'autres disciplines en mobilisant des connaissances multidisciplinaires sur les enjeux environnementaux.

Sommaire du contenu

Cours sur les relations entre l'être humain et l'environnement, considérées de manière large à la lumière des sciences de l'environnement et de l'histoire du concept d'environnement. Le cours aborde les problématiques environnementales actuelles en mobilisant des notions comme les systèmes, la complexité, la modélisation, la conscience environnementale, l'écologie politique, l'anthropocène, la résilience, l'adaptation, la durabilité et la transition écologique.

Modalité d'enseignement

Cours magistral

EUT1172 Développement durable et gestion

Objectifs

Ce cours vise à développer chez l'étudiant les connaissances et les habiletés nécessaires à l'intégration des principes de développement durable à la gestion des organisations publiques et privées. Plus spécifiquement, l'étudiant pourra comprendre les liens entre le développement économique et les grands enjeux environnementaux et sociaux contemporains, connaître les principes du développement durable et leur application dans le cadre de politiques publiques menant à un développement économique durable, et découvrir différentes stratégies et pratiques de gestion vertes.

Sommaire du contenu

Le cours aborde notamment les problèmes environnementaux et l'historique du concept, le concept d'externalités, les approches et principes d'intervention, les principaux indicateurs de durabilité, les implications locales, régionales et globales, la planification urbaine et la gestion du territoire, la rentabilité verte et les pratiques de gestion durable associés à des normes volontaires, des lois ou des politiques, l'industrie de l'environnement et les opportunités d'affaires reliées au développement durable. Le cours aborde aussi la responsabilité sociale d'entreprise dans un contexte de gouvernance, incluant la théorie des parties prenantes.

Modalité d'enseignement

Ce cours est accompagné d'au moins deux sorties sur le terrain.

FEM1300 Introduction aux courants féministes contemporains

Objectifs

Saisir, au moyen de textes fondateurs, l'évolution des pensées féministes pluridisciplinaires et intersectionnelles depuis le milieu du XXe siècle, en Occident et dans le Sud global; Reconnaître différents courants de pensée, cadres théoriques, concepts et défis associés aux féminismes contemporains; Prendre connaissance des textes et oeuvres de figures majeures des féminismes contemporains, et d'enjeux et débats actuels; Développer un point de vue critique féministe.

Sommaire du contenu

À travers des écrits de la seconde moitié du XXe siècle à aujourd'hui, ce cours d'introduction présente les connaissances théoriques de base pour comprendre le pluralisme des féminismes contemporains. Il identifie les principaux courants de pensées occidentaux et non occidentaux et propose l'étude d'enjeux et débats thématiques actuels.

À travers des perspectives pluridisciplinaires et intersectionnelles, ce cours s'articule autour des axes suivants : l'étude des rapports de sexe et de genre, et les représentations des corps et des sexualités par l'analyse d'oeuvres majeures et de différents courants de pensées féministes.

Activités concomitantes

Cours à suivre simultanément au présent cours. FEM1250 Introduction aux problèmes et aux méthodes de recherche en études féministes

GEO3062 Le système climatique global

Objectifs

Ce cours a comme objectif de fournir les connaissances de base pour la compréhension des phénomènes atmosphériques, climatiques, et environnementaux. Il précise l'impact des activités humaines sur les changements climatiques, et les phénomènes physiques extrêmes. Ce cours permet: d'analyser les différentes composantes du système climatique global: l'atmosphère l'hydrosphère, la géosphère et leurs interactions ; de préciser les caractéristiques et le rôle des composantes du système climatique global (approche, évaluation, mesure, variabilité), tendance à court, moyen et long termes; de comprendre le fonctionnement du système climatique et la répartition régionale des climats et de saisir les impacts des activités humaines sur les composantes climatiques et leurs conséquences: la fonte de la banquise et des glaciers, l'effet de serre, la couche d'ozone, les tornades, les pluies acides, les ouragans, la désertification, les déluges.

Sommaire du contenu

Présentation des pollutions environnementales, du programme climatologique mondial, des conventions et traités (désertification et les changements climatiques).

Modalité d'enseignement

Présentations magistrales, travaux en laboratoires (2 heures) et sorties sur le terrain.

KIN1002 Activité physique, alimentation et santé

Objectifs

Porter un regard scientifique sur la pertinence d'intégrer de saines habitudes de vie, telles que la pratique de l'activité physique et la saine alimentation, pour le maintien d'un bon état de santé. Présenter différents types de troubles fréquemment observés chez des individus ayant de mauvaises habitudes de vie. Énumérer les différentes méthodes permettant l'évaluation de la condition physique. Indiquer les normes établies pour les niveaux d'activité physique et l'alimentation chez les différents types d'individus (sportifs, sédentaires ou malades). Déterminer les barrières associées à la pratique de l'activité physique et au maintien de saines habitudes.

Sommaire du contenu

1) Connaître et comprendre les principaux éléments de l'utilisation des substrats énergétiques en lien avec la pratique de l'activité physique. 2) Connaître et comprendre les méthodes d'évaluations de la composition corporelle (IMC, pourcentage de gras et de masse musculaire, circonférence de taille), de la force musculaire et de la santé cardiorespiratoire (VO2 max). 3) Connaître et comprendre les principales barrières (e.g. motivationnelles, corporelles, sociales, environnementales) à la pratique d'activité physique. 4) Connaître et comprendre la prévalence, les principales fonctions physiologiques et la prévention des problèmes de santé actuels de nos sociétés tels que l'obésité, les complications métaboliques (e.g. hypertension) et les maladies chroniques (e.g. dépression, stress, cancer, diabète, maladies cardiovasculaires). 5) Connaître et comprendre les différents types de diètes et d'entraînements physiques (e.g. cardiovasculaire, musculation, Tai Chi, Yoga, jeux vidéo) efficaces ou reconnus pour leurs effets sur l'état de santé.

Modalité d'enseignement

3 examens

Conditions d'accès

Ouvert à la population étudiante de l'UQAM sauf aux étudiants inscrits

dans un programme du Département de kinanthropologie.

MKG3300 Marketing

Ce cours vise à permettre à l'étudiant d'acquérir les connaissances de base du marketing (concepts, méthodologie, etc.) et aider l'étudiant à sensibiliser une conscience sociale face aux problèmes d'opérationnalisation propres à cette discipline et à en faire une évaluation critique. De plus à la fin du cours, l'étudiant devrait connaître les domaines d'application du marketing. Il devrait aussi connaître les éléments de théories du comportement du consommateur et de la recherche. Enfin, il devrait avoir une connaissance théorique et opérationnelle des variables du «marketing-mix». - Concept du marketing. - Consommateurisme. - Comportement du consommateur. - Segmentation. - Planification et systèmes d'information. - Recherche et prévision. - Produit/services. - Prix. - Distribution. - Communication, publicité, promotion, ventes.

Modalité d'enseignement

Ce cours implique une utilisation intensive des technologies d'information et de communication. L'étudiant doit prévoir l'accès à un micro-ordinateur et à Internet.

MUS1020 Musiques actuelles et scènes pop

Objectifs

L'objectif de ce cours est de permettre à l'étudiant d'acquérir une connaissance des musiques produites au cours des deux dernières décennies, avec une priorité donnée aux musiques dites populaires tout en posant un regard transversal avec les musiques jazz et contemporaines. L'étudiant est placé dans une situation où il doit maîtriser les notions, concepts et connaissances à l'étude pour comprendre les développements stylistiques et les formes d'expression à l'oeuvre dans le champ musical des deux dernières décennies, l'attention étant portée sur les genres musicaux ainsi que les scènes pop et foyers institutionnels. Il est aussi appelé à contribuer à la discussion critique et aux connaissances déployées en classe.

Sommaire du contenu

Le cours propose un portrait général de la situation musicale des deux dernières décennies pour en montrer les zones d'attraction ainsi que les figures artistiques les plus influentes. L'approche privilégiée consiste à questionner la nature artistique, le contenu musical, le développement culturel ainsi que la protée médiatique des musiques à l'étude, tout en accordant une large place à l'écoute des oeuvres. Les scènes pop sont placées au centre de la matière à l'étude pour les transformations stylistiques et les formes d'expression qu'elles ont permises. Quant aux foyers de musiques jazz et contemporaines, ils sont traités à la lumière de leur contribution aux musiques populaires. À cet égard, le cours s'intéresse à des genres musicaux nouveaux ou anciens, que ce soit le hip hop, l'indie, l'électronique, le folk rock, la pop planétaire, etc. De même, une place importante est accordée aux contextes dans lesquels ces musiques ont pris forme (Brooklyn, Montréal, Berlin, Los Angeles, etc.) tout en s'arrêtant à l'influences des technologies numériques et des formats musicaux.

MUS665X Activité de synthèse

Cours modulable répondant à des besoins de formation ponctuels ou permettant de programmer une activité de formation spéciale et complémentaire placée, lorsque le sujet s'y prête, sous la direction d'une personnalité réputée. Ce cours s'adapte aussi à la réalisation de projets spéciaux dans lequel un ou plusieurs étudiants sont appelés à mettre en application ou à expérimenter les connaissances théoriques et pratiques acquises durant leurs études ou leurs stages.

PSY3033 Psychologie des médias visuels

L'impact de la forme, de la grammaire et du contenu de divers médias visuels (cinéma, télévision, design, peinture, etc.) aux niveaux cognitif, affectif et social. Les systèmes de symboles, la pensée visuelle (et verbale) et les représentations mentales correspondantes. Le rôle des besoins, valeurs, attentes et attitudes face à la publicité et à l'expression dans les arts/médias visuels. La compréhension des récits visuels: rôle des schémas narratifs, des «scripts» et de l'imagerie mentale. Les métaphores et les structures non narratives. Facteurs

développementaux et socioculturels dans la création et l'interprétation des signes et codes visuels.

PSY4051 Psychologie de la perception

Objectifs

Connaître les principes fondamentaux qui régissent les systèmes sensoriels (vision, audition...) et perceptifs.

Sommaire du contenu

Description et intégration des approches et des théories neurophysiologiques, psychophysiques et cognitives (traitement de l'information) relatives aux phénomènes et processus perceptifs. Perception de l'environnement (espace, forme, mouvement...), illusions, interactions entre perception, attention et mémoire (imagerie, reconnaissance). Pathologies sensorielles et perceptives. Application à des situations concrètes rencontrées dans divers secteurs d'activités du psychologue.

PSY4081 Psychologie de la motivation et des émotions

Sommaire du contenu

Comprendre les notions de motivation, de besoins, d'émotions, de sentiments et d'affects. Composantes, fonctions et facteurs sous-jacents. Théories et modèles contemporains. Besoins psychologiques, buts et objectifs. Contrôle personnel. Régulation des émotions. Développement de l'expertise.

PSY4121 Psychologie sociale

Objectifs

Acquérir les concepts et comprendre les processus fondamentaux liés aux théories de la conduite sociale.

Sommaire du contenu

Historique et méthodes de recherche en psychologie sociale. Le soi : contenu et processus. Cognitions sociales : Perceptions, attitudes et changement d'attitudes, attributions. Influence sociale. Relations interpersonnelles. Groupes et relations intergroupes. Application des concepts et théories à différents domaines de la vie et à l'actualité.

REL2229 Cosmologies et arts autochtones

Sommaire du contenu

Ce cours présente la manière dont les groupes autochtones expriment et figurent leurs visions du monde à travers l'art. S'inspirant des débats en anthropologie de l'art, le cours permettra de s'interroger sur les processus qui rendent visibles et/ou audibles l'unité et la diversité des façons de vivre l'expérience au monde dans différentes sociétés autochtones (par exemple : inuit, maoris, aborigènes...).

SEX1183 Épistémologie et histoire des idées sur les sexualités

Objectifs

Les objectifs de ce cours sont : s'initier à l'épistémologie appliquée à la sexualité humaine; situer dans l'histoire les idées sur les sexualités du XVIIIe siècle à nos jours; reconnaître l'apport des mouvements des droits civiques, des femmes et des minorités sexuelles sur les idées entourant les sexualités; s'initier à une approche réflexive de l'intervention et de la recherche sexologique.

Sommaire du contenu

Vocabulaire de l'épistémologie et de l'histoire des sciences. Nature et modalités des connaissances sur les sexualités. Émergence de la scientia sexualis. Mouvements de lutte contre la répression de la sexualité et l'émergence d'une politique des identités. Foucault et ses contemporains. Approches postmodernes de la sexualité et du genre.

Modalité d'enseignement

Exposés magistraux, débats, lectures de textes, études de cas, conférences, documents audiovisuels.

SOC1017 Anthropologie et sociétés

Objectifs

Ce cours est une introduction à l'anthropologie sociale et culturelle. Ce cours poursuit quatre objectifs : Retracer les fondements historiques de la construction du champ disciplinaire et du regard spécifique de

l'anthropologie; Introduire les étudiants aux différentes perspectives théoriques de l'anthropologie sociale et culturelle sur la longue durée; Introduire les étudiants aux débats contemporains en anthropologie sociale et culturelle; À travers la lecture de monographies ethnographiques, introduire les étudiant/es à l'approche ethnographique et à l'observation participante, deux orientations méthodologiques et épistémologiques qui distinguent l'anthropologie des autres disciplines des sciences humaines.

Sommaire du contenu

Ce cours d'initiation propose un panorama des concepts, approches méthodologiques et débats centraux à l'anthropologie sociale et culturelle. Ce cours propose de revisiter des thèmes classiques de la discipline (entre autres : notion de culture, traditions orales et écrites, anthropologie des faits religieux, anthropologie des sciences, systèmes politiques pré-étatiques, parenté, anthropologie du genre, exotisme, ethnocentrisme) en montrant comment ils ont été profondément renouvelés au cours des dernières décennies. Ce cours se veut donc une introduction à l'approche ethnographique et à l'observation participante, deux orientations méthodologiques et épistémologiques qui distinguent l'anthropologie des autres disciplines en sciences humaines.

SOC1018 Sociologie de l'environnement

Objectifs

Fournir une base théorique critique qui permettra de mieux saisir les enjeux environnementaux contemporains ainsi que les différents courants de pensée et auteurs qui ont participé à l'enrichissement de cette discipline. Développer un regard réflexif et critique sur les transformations sociales précipitées par la crise environnementale. Analyser du point de vue sociologique les grandes questions entourant les activités humaines sur l'environnement ainsi que les différentes initiatives locales et internationales visant la protection de la nature.

Sommaire du contenu

L'environnement occupe une place centrale dans la compréhension de nos sociétés. Ce cours propose une exploration des principaux enjeux environnementaux et de leurs liens avec les activités humaines afin de cerner la complexité des questions écologiques dans nos sociétés contemporaines. Les rapports nature-société, y compris les rapports entre humains et non-humains, seront étudiés selon un mode d'analyse sociohistorique ainsi que différents courants sociologiques contemporains. En plus de l'étude des outils théoriques et méthodologiques en sociologie, le cours s'articule autour de l'analyse de plusieurs thématiques qui situent les grands débats contemporains en matière d'environnement.

SOC1230 Sociologie de la santé

Objectifs

Introduire les étudiants au champ de la sociologie de la santé; Présenter aux étudiants différentes perspectives d'analyse des forces économiques, environnementales, sociales, politiques, technoscientifiques et culturelles qui façonnent le domaine de la santé.

Sommaire du contenu

Ce cours constitue une introduction au champ de la sociologie de la santé. Il présente différentes perspectives théoriques à l'origine de l'analyse des forces sociales, politiques, culturelles et économiques qui façonnent la santé. Les thématiques se regroupent en trois grands axes : (1) les déterminants sociaux de la santé. Analyse des inégalités sociales de santé, y compris celles liées aux rapports de sexe, classes, ethnicité, etc., et des enjeux environnementaux liés à la santé. (2) La construction sociale de la santé et des connaissances médicales. Analyses critiques du modèle biomédical et du pouvoir des experts. Travaux sur les frontières entre normalité/pathologie, processus de médicalisation et enjeux liés au développement des connaissances et de la recherche médicale. Rôle des mouvements sociaux en santé. (3) Le système de soins et l'expérience sociale de la maladie. Histoire et dynamiques des systèmes de soins, des professions médicales et des pratiques des professionnels et des non-professionnels. Le travail de « prendre soin » et sa non-reconnaissance sociale. Trajectoires, expériences et savoirs des personnes qui font face à la maladie.

SOC2008 Démocratie, citoyenneté et pluralisme

Objectifs

Développer une compréhension de la démocratie (théories, idéaux et pratiques) sous l'angle de de son historicité et des tensions qui lui sont inhérentes (universalisme-particularisme, autonomie individuelle-collective, liberté-égalité). Se familiariser avec les formes et transformations de l'État, de la citoyenneté et des droits, notamment dans le contexte des phases libérale et providentielle, ainsi que dans le monde contemporain suite au tournant culturaliste/subjectiviste et au virage néolibéral. Analyser les enjeux du pluralisme culturel dans les sociétés démocratiques actuelles : politiques de reconnaissance des différences; mesures de réduction des inégalités catégorielles. Examiner les phénomènes et débats émergents : démocratie et cosmopolitisme; les nouvelles formes de citoyenneté différenciée, transnationale, globale; la montée des mobilisations minoritaires, des radicalismes identitaires et des national-populismes.

Sommaire du contenu

Ce cours porte sur les enjeux du pluralisme social et culturel dans les démocraties actuelles, notamment à la lumière des processus de mondialisation et de crise du modèle national. On s'intéresse au rôle de l'État face aux tensions entre l'unité et la multiplicité du social, ainsi qu'à la problématique de la reconnaissance culturelle, en lien avec les logiques de la représentation politique et de la redistribution économique. On se penche sur les mutations de la citoyenneté et son articulation aux phénomènes identitaires et d'appartenance. On aborde la question des droits individuels et collectifs, des revendications particularistes et des dynamiques transnationales dans le cadre d'une perspective comparative (Québec, Canada, États-Unis, France, Amérique latine, etc.).

SOC3113 Anthropologie du genre

Objectifs

Introduire les étudiants à l'anthropologie du genre; Présenter les principaux concepts sur les rapports sociaux de sexe en anthropologie, en portant une attention particulière pour les débats autour des concepts de sexe/genre, valence différentielle des sexes, matriarcat/matrilinéarité/matrifocalité, troisième genre/sexe... Développer une capacité d'analyse critique sur la diversité et la variabilité des définitions du masculin et du féminin, des rapports entre les hommes et les femmes et des constructions du genre dans le temps et dans l'espace ; Présenter des études de cas à partir de données ethnographiques, tirées de l'anthropologie sociale et culturelle, de l'archéologie et de l'anthropologie féministe.

Sommaire du contenu

Ce cours est une introduction à l'anthropologie du genre. Il propose de réfléchir à la diversité des constructions transculturelles de genre dans le monde. L'accent sera mis sur les dynamiques politiques, sociales, économiques, culturelles et morales qui participent à la constitution de ces catégories et aux rapports sociaux de sexe. Deux perspectives sont articulées dans ce cours : celle qui traite des enjeux identitaires et culturels et qui dissocie la définition biologique du sexe des représentations et des mises en corps culturelles du genre, et celle qui, dans une perspective d'économie politique, analyse les rapports sociaux de sexe et les autres sources d'oppression. Les travaux de l'anthropologie sociale et culturelle, de l'anthropologie et de l'archéologie féministes abordés dans ce cours se centrent principalement sur des contextes non-occidentaux.

CHEMINEMENT TYPE DE L'ÉTUDIANT À TEMPS COMPLET

1	DGX1011	DGX1021	DGX1031	DGX1041	Cours libre Hors discipline
2	Interdisciplinarité	DGX2022	DGX2032	DGX2042	Cours libre Hors discipline
3	Interdisciplinarité	DGX3023	DGX3033	DGX3043	Approfondissement
4	DGX4014	DGX4024	DGX4034	DGX4044	Approfondissement
5	DGX5015	DGX5025	DGX5035	Approfondissement	Approfondissement
6	Interdisciplinarité	DGX6026	Approfondissement	Approfondissement	Cours libre Hors discipline

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 27/01/25, son contenu est sujet à changement sans préavis.

Version Automne 2024