

Baccalauréat en design graphique

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

Code	Titre	Grade	Crédits
7779	Baccalauréat en design graphique	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

Ce programme vise à former des concepteurs polyvalents en design graphique. Ses objectifs principaux sont : l'étude du design comme réponse formelle à un problème de communication visuelle; le développement de l'analyse, de l'évaluation et de la création graphique; la programmation-synthèse, l'expression, la transposition et la présentation de messages en images; l'apprentissage d'une méthodologie visuelle dans un cheminement conceptuel et l'acquisition d'une méthode de recherche; la compréhension du mécanisme fonctionnel significatif des formes; une collaboration avec les sciences et les arts; le développement du choix approprié au niveau décisionnel; l'étude d'un langage visuel logique.

CONDITIONS D'ADMISSION

Capacité d'accueil

Le programme est contingenté.
 Automne : 72; Hiver : 0

Trimestre d'admission (information complémentaire)

Admission au trimestre d'automne seulement.

Connaissance du français

Pour son admission, la candidate ou le candidat doit : 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) dans un programme 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.

Les personnes admises qui ne maîtrisent pas les logiciels de base Adobe InDesign, Illustrator et Photoshop sont fortement encouragées à suivre les cours hors programmes suivants :

DGR1301 Infographie: mise en pages (hors programme), DGR1302 Infographie: Dessin vectoriel (hors programme) et DGR1303 Infographie: Image numérique (hors programme). Ces cours comptent pour un crédit chacun et sont offerts en formule intensive au début du premier trimestre d'automne, dès l'entrée au 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.)

Les dix-neuf cours suivants (57 crédits) :

DES1210 Design: problématique
 DES1211 Design graphique: introduction
 DES2211 Design graphique: conceptualisation
 DES2213 Design graphique: historique
 DES2214 Typographie: bases
 DES2215 Photographie: lumière naturelle
 DES3212 Illustration: initiation
 DES3213 Audiovisuel: langage
 DES3214 Typographie: variations
 DES4213 Audiovisuel: conception
 DES5211 Design graphique: synthèse
 DES6211 Design graphique: production
 DGR1212 Design et perception
 DGR2212 Design et représentation humaine
 DGR2216 Théorie du design
 DGR3219 Design d'interaction : production
 DGR4211 Design graphique : emballages
 DGR4219 Design graphique : interactivité 1
 DGR5216 Design graphique : exposition

Note : Les étudiants n'ayant pas obtenu un résultat égal ou supérieur à 80% dans le cadre d'une formation de base en photographie de niveau collégial ou universitaire doivent obligatoirement suivre le cours optionnel DES1215.

Liste A - Cours optionnels

Cinq cours parmi les suivants (15 crédits) :

DES1215 Photographie: bases
 DES1268 Design graphique: signes
 DES3215 Photographie: conception
 DES321X Design graphique: atelier
 DES4214 Typographisme: illustration
 DES4215 Photographie: exploration couleurs
 DES4217 Design horizon I
 DES4268 Design graphique: expérimentation
 DES4517 Design international: voyage d'étude
 DES5212 Illustration: exploration
 DES5213 Film d'animation: introduction
 DES5214 Typographisme: associations

DES5217 Design: horizon II
 DES5268 Design graphique: affiches
 DES6212 Illustration: styles
 DES6213 Film d'animation: expérimentation
 DES6214 Typographisme: innovations
 DGM6121 Stage I
 DGM6122 Stage II
 DGR5219 Design graphique : interactivité 2

Liste B - Formation complémentaire

Trois cours parmi les suivants (9 crédits) :

AVM2501 La pratique de l'estampe: les inscriptions au pochoir
 COM3130 Analyse critique du phénomène publicitaire
 COM5030 Communication et culture
 COM5065 Communications internationales et cultures locales
 EDM1706 Analyse critique de l'information
 EDM2100 Médias, information et démocratie
 EUT1172 Développement durable et gestion
 FCM1413 Méthodes de recherche en communication
 MKG3300 Marketing
 SAC1200 La notion de culture au prisme de l'action culturelle
 PSY3033 Psychologie des médias visuels
 ou tout autre cours hors discipline choisi avec l'accord préalable de la direction du programme

Trois cours optionnels en dehors du champ de spécialisation (9 crédits) ou tout autre cours choisi en accord avec la direction du programme.

RÈGLEMENTS PÉDAGOGIQUES PARTICULIERS

Les candidats admis qui ne maîtrisent pas les logiciels Adobe InDesign, Illustrator et Photoshop sont fortement encouragés à suivre les cours hors-programme d'un crédit DGR1301 Infographie: mise en pages (hors programme) (logiciels Adobe InDesign, QuarkXPress), DGR1302 Infographie: Dessin vectoriel (hors programme) (logiciel Adobe Illustrator) et DGR1303 Infographie: Image numérique (hors programme) (logiciel Adobe Photoshop) offerts en formule intensive au début du trimestre d'automne de leur entrée au programme.

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 DGR3219 Design d'interaction : production

COM3130 Analyse critique du phénomène publicitaire

Contexte historique d'émergence de la publicité. La place et le rôle de la publicité dans la société contemporaine. La publicité en tant que phénomène de communication. Analyse des messages publicitaires. Le débat sur l'impact social du discours publicitaire.

COM5030 Communication et culture

L'objectif de ce cours est de fournir perspectives et concepts pertinents pour cerner les rapports entre les faits de communication et de culture dans les sociétés occidentales contemporaines. Analyse des relations entre le développement des technologies de communication et les changements dans les systèmes culturels d'une société. Mass media, culture de masse et culture cultivée. Nouvelles technologies, système «consommationniste» et projets utopiques de la contre-culture. Communications et révolution culturelle. Le modèle américain, ses dérivés et contestations européennes et canadiennes.

COM5065 Communications internationales et cultures locales

Ce cours vise à rendre l'étudiant apte à: explorer les différences entre cultures, d'une part, et systèmes de communication, d'autre part; analyser différentes stratégies de communication; évaluer la pertinence de certaines stratégies de communication en fonction des cultures et des systèmes de communication. Après avoir établi une distinction heuristique entre culture (histoire, reproduction des valeurs, homogénéité ethnique, langue vernaculaire) et communication (géographie, négociation du sens, hétérogénéité ethnique, langue véhiculaire), les stratégies économiques, diplomatiques, etc. des nations, appréhendées à partir de ces deux concepts sont analysées et comparées. Ce cours met en évidence la nécessité de concevoir des stratégies de communication différentes lorsqu'on est confronté à des cultures différentes. Les exemples utilisés sont puisés dans l'histoire contemporaine des relations internationales.

DES1210 Design: problématique

Introduction générale aux concepts du design. Étude du design comme réponse formelle à un problème. Analyse théorique et pratique de la participation du designer dans la société.

DES1211 Design graphique: introduction

Initiation à la communication visuelle. Étude de la composition à partir d'une approche géométrique. Analyse de la forme et de la couleur. Étude du système de grilles et de ses variations.

DES1215 Photographie: bases

Introduction aux techniques de base en photographie: appareils, pellicules, développement, éclairage, etc. Familiarisation avec le maniement de la caméra. Sensibilisation aux différentes utilisations de la photographie.

DES1268 Design graphique: signes

Ce cours a pour objet la conception et la réalisation de signes graphiques modernes répondant aux critères pictographiques essentiels: précision, reconnaissance, mémorisation, distinction et compréhension.

Préalables académiques

DES3214 Typographie: variations

DES2211 Design graphique: conceptualisation

Entraînement à la créativité, aux structures de grilles graphiques. Études de réalisations du point de vue sémantique, syntaxique et pragmatique: recherches, analyse et synthèse.

Préalables académiques

DES1211 Design graphique: introduction

DES2213 Design graphique: historique

Introduction au design graphique selon une séquence historique allant des débuts de l'imprimerie jusqu'à l'époque actuelle. Étude des phénomènes apparus à chaque période en tenant compte des technologies indispensables à la création ainsi que des rapports créateurs, commanditaires, publics.

DES2214 Typographie: bases

Termes et vocabulaire de la typographie. Familles de caractères. Calculs de base. Préparation et notation de manuscrits, analyse et dessins de la lettre.

DES2215 Photographie: lumière naturelle

Conceptions graphiques pour la photographie. Introduction à la prise de vue avec éclairage naturel. Photographies d'architecture, de paysages, d'événements.

Préalables académiques

DES1215 Photographie: bases

DES3212 Illustration: initiation

Apprentissage de la fonction de l'illustration, des problèmes de création et de transposition qui sont propres au designer. Introduction à plusieurs techniques de l'illustration. Entraînement au croquis rapide de présentation.

Préalables académiques

DGR2212 Design et représentation humaine

DES3213 Audiovisuel: langage

Introduction aux techniques et au langage audiovisuels. Étude de l'audiovisuel comme moyen de communication graphique. Initiation à la conception et à la production pour le diaporama, le cinéma et la télévision.

Préalables académiques

DGR2212 Design et représentation humaine

DES3214 Typographie: variations

Étude des vides et des pleins par la composition typographique. Rythmes, lumières, formes et contreformes.

Préalables académiques

DES2214 Typographie: bases

DES3215 Photographie: conception

Conceptions graphiques pour la photographie. Introduction aux techniques de studio. Prise de vue et éclairage artificiel. Photographie d'objets et de modèles vivants.

Préalables académiques

DES2215 Photographie: lumière naturelle

DES321X Design graphique: atelier

Cours spécialisé dirigé par un professeur invité.

DES4213 Audiovisuel: conception

Initiation à la conception de systèmes de présentation audiovisuels. Étude des nouvelles technologies de l'image audiovisuelles et expérimentation de leur potentiel pour la communication graphique.

Préalables académiques

DES3213 Audiovisuel: langage

DES4214 Typographie: illustration

Expression et transposition du langage verbal par la typographie. Étude de l'image typographique en rapport avec la langue utilisée.

Préalables académiques

DES3214 Typographie: variations

DES4215 Photographie: exploration couleurs

Exploration des possibilités de création d'images photographiques de couleurs naturelles et synthétiques. Virage, photogramme, solarisation, équidensités, dérivation, haut contraste, tramés et grisés, séparations de tons, procédés spéciaux, etc.

Préalables académiques

DES2215 Photographie: lumière naturelle ; DES3215 Photographie: conception

DES4217 Design horizon I

Surviv des tendances actuelles en design par une série d'exposés.

Préalables académiques
DES3213 Audiovisuel: langage

DES4268 Design graphique: expérimentation

Étude des moyens d'expression; exploration de l'interpénétration des disciplines spécialisées; revue des différentes alternatives menant à la résolution du problème posé.

Préalables académiques
DES2211 Design graphique: conceptualisation

DES4517 Design international: voyage d'étude

Étude des tendances actuelles en design de l'environnement 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 par des praticiens de renommée; elle vise aussi à permettre à l'étudiant de se familiariser avec la pratique du design au plan international. La formule intensive de l'activité favorise la prise de décision et la hiérarchisation rapide des critères informateurs des projets.

DES5211 Design graphique: synthèse

Réalisations synthèses visant à développer le sens critique de graphismes existants. Compilation des références dans le but d'une proposition conceptuelle concrète.

Préalables académiques
DGR4211 Design graphique : emballages

DES5212 Illustration: exploration

Exploration de diverses solutions à un problème posé. Étude des multiples techniques de l'illustration bi ou tridimensionnelles dans des applications variées.

Préalables académiques
DES3212 Illustration: initiation

DES5213 Film d'animation: introduction

Introduction aux techniques du film d'animation bidimensionnel et tridimensionnel. Initiation à la méthodologie de la conception et de la production. Développement historique et étude critique du film d'animation contemporain.

DES5214 Typographisme: associations

Organisation spatiale, association, juxtaposition de la typographie et d'éléments visuels. Étude de grilles de mises en place.

Préalables académiques
DES2214 Typographie: bases ; DES3214 Typographie: variations

DES5217 Design: horizon II

Survol des tendances actuelles en design par une série d'exposés.

DES5268 Design graphique: affiches

Étude des principaux mouvements qui ont contribué à la définition de l'affiche moderne. Analyse des contenus thématiques actuels: affiches de services et de biens de consommation, affiches décoratives aussi appelées «posters», affiches à message politique, etc. Analyse des différentes notions de forme, d'espace, de mouvement véhiculées par ces oeuvres.

Préalables académiques
DES2211 Design graphique: conceptualisation

DES6211 Design graphique: production

Entraînement au contrôle de la qualité, à travers un projet qui tient compte des exigences techniques et budgétaires, des demandes de la production et de l'échéancier.

Préalables académiques
DES5211 Design graphique: synthèse

DES6212 Illustration: styles

Approfondissements de styles personnels dans des modes d'expression choisis en fonction du public visé et du mode de reproduction.

Préalables académiques
DES3212 Illustration: initiation

DES6213 Film d'animation: expérimentation

Recherche et expérimentation menant à la création d'une production originale. Méthodologie de la conception et de la production.

DES6214 Typographisme: innovations

Utilisation de la typographie comme élément de design dans un environnement autre que l'imprimé.

Préalables académiques
DES3214 Typographie: variations

DGM6121 Stage I

Stage dans les ateliers de l'industrie ou du commerce, dans un organisme voué à l'éducation, à la protection ou à la promotion des citoyens. Activité sous la surveillance du professeur de stage et du directeur de programme.

Conditions d'accès
Avoir réussi 75 crédits minimum du baccalauréat.

DGM6122 Stage II

Stage dans les ateliers de l'industrie ou du commerce, dans un organisme voué à l'éducation, à la protection ou à la promotion des citoyens. Activité sous la surveillance du professeur de stage et du directeur de programme.

Conditions d'accès
Avoir réussi 75 crédits minimum du baccalauréat.

DGR1212 Design et perception

Approfondissement du sens de la perception visuelle par l'observation, l'étude et le dessin des objets, des lieux et de l'espace. Entraînement de la mémoire visuelle et de la faculté de visualiser. Étude des techniques d'esquisse de recherche et de présentation.

DGR2212 Design et représentation humaine

Étude des problématiques formelles et conceptuelles propres à l'image figurative. Exercices d'observation, de mémorisation et de mise en situation de la figure humaine. Étude de l'esquisse appliquée aux domaines du design, de l'illustration et de l'image en mouvement.

Préalables académiques
DGR1212 Design et perception

DGR2216 Théorie du design

Objectifs
Acquérir des connaissances théoriques en design et assimiler les concepts fondamentaux. Développer une réflexion personnelle, libre et critique sur le design en vue de nourrir les projets. Transposer les enjeux théoriques en design dans le domaine du design graphique. Comprendre des textes théoriques et savoir schématiser des idées. S'initier aux usages pédagogiques des technologies numériques en classe.

Sommaire du contenu
Axé sur une approche philosophique du design, ce cours propose une étude théorique de la discipline fondée sur la lecture de textes et l'exploration des concepts fondamentaux. Le cours analyse la notion de design, sa genèse, son évolution, ses enjeux actuels. Sont abordées des problématiques telles que : design et projet, design et industrie, design et société, design et technologie, design et numérique, design et éthique, etc. Ce cours fait référence aux courants de pensée classiques en design ainsi qu'aux recherches contemporaines. Il articule les enjeux théoriques du design au domaine du design graphique.

DGR3219 Design d'interaction : production

Objectifs

Introduction à la conception de services en ligne à travers le prototypage et la réalisation de sites web et d'applications mobiles dans une perspective éthique et socialement responsable.

Sommaire du contenu

Fondements du design de services (personas, parcours utilisateur, scénarios d'usage). Méthodes du design d'expérience utilisateur (UX) et du design graphique d'interfaces (UI). Principes de conception éthique et responsable. Prototypage rapide de sites web et d'applications mobiles (maquettes fonctionnelles, maquettes graphiques, maquettes interactives). Initiation au développement web et mobile.

Préalables académiques

DES2211 Design graphique: conceptualisation

DGR4211 Design graphique : emballages

Objectifs

Étude de la création tridimensionnelle à travers la réalisation d'emballages.

Sommaire du contenu

Exploration des rapports formels et fonctionnels du design d'emballage. Conception d'emballages innovants et axés sur le développement durable et éthique.

Préalables académiques

DES1210 Design: problématique ou DES4610 Dessin 4 : communication graphique

DGR4219 Design graphique : interactivité 1

Objectifs

Étude et analyse du design graphique des environnements numériques et interactifs.

Sommaire du contenu

Présentation des spécificités et contraintes liées à la création d'interfaces graphiques fonctionnelles et innovantes. Étude des codes graphiques propres aux médias interactifs. Création d'oeuvres interactives.

Préalables académiques

DES2211 Design graphique: conceptualisation ou DES4610 Dessin 4 : communication graphique

DGR5216 Design graphique : exposition

Objectifs

Cet atelier explore 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. La maquette et l'installation à taille réelle sont les outils de recherche privilégiés pour cet atelier.

Sommaire du contenu

L'atelier vise les objectifs spécifiques suivants : - Acquérir une méthode d'analyse critique permettant de saisir la spécificité de l'objet/l'oeuvre/l'artefact et l'impact de sa présentation dans un contexte donné. - Concevoir des interventions graphiques dans l'espace construit. - Faire l'étude des matériaux et méthodes propres au design d'exposition. - Développer des habiletés nécessaires à la collaboration avec des tiers issus d'autres spécialités. - Acquérir le langage théorique relatif au design d'exposition. La spécificité du design d'exposition sera abordée à travers des rencontres avec des praticiens et par le biais d'études de cas in-situ.

Modalité d'enseignement

Chaque séance de cours est suivie d'une période d'atelier.

Conditions d'accès

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

Préalables académiques

DGR4211 Design graphique : emballages ou DES4610 Dessin 4 : communication graphique

DGR5219 Design graphique : interactivité 2

Expérimentation et création d'oeuvres graphiques interactives. Approche transversale du design graphique articulée autour de l'expérience interactive sur les différents supports médiatiques.

Préalables académiques

DGR4219 Design graphique : interactivité 1

EDM1706 Analyse critique de l'information

Ce cours vise à rendre l'étudiant apte à : analyser les mécanismes qui sous-tendent la fabrication de l'information dans la presse écrite et dans la presse électronique; distinguer les différentes étapes du processus de production, diffusion, réception de l'information; identifier le rôle et la contribution spécifiques de divers acteurs sociaux impliqués dans la production de l'information; distinguer parmi les différents genres journalistiques et les pratiques professionnelles s'y rattachant; procéder à une analyse critique du contenu des informations (à caractère journalistique) transmises par les médias écrits et électroniques. Exposés sur les différentes étapes du processus de production de l'information. Présentation et analyse des différents genres journalistiques. Présentation et démonstration d'outils méthodologiques d'analyse de contenu. Analyse des différentes conceptions de l'information et leurs répercussions sur les pratiques journalistiques.

Modalité d'enseignement

Possible formule d'atelier de travaux pratiques (pour la portion finale du cours seulement).

EDM2100 Médias, information et démocratie

Ce cours vise à permettre aux étudiants de bien saisir et d'analyser les caractéristiques et le rôle des grands médias de masse ainsi que la fonction de l'information en matière d'exercice de la démocratie dans les sociétés occidentales modernes. Seront étudiés: les conditions de la démocratie du point de vue de la médiation de l'opinion publique; la couverture journalistique accordée à certains événements politiques, sociaux, économiques et culturels par les grands médias d'information en regard de la problématique de la démocratie; les principales caractéristiques des débats publics médiatisés et des enjeux de société qu'ils soulèvent; les grands droits politiques fondamentaux sur lesquels se fonde la démocratie (droit du public à l'information, droit à la liberté d'expression, droit à la liberté de la presse) de même que les droits culturels (droit à la diversité, droit au pluralisme idéologique et culturel, etc.).

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.

FCM1413 Méthodes de recherche en communication

L'objectif général de ce cours est de développer des habiletés à produire un discours cohérent et pertinent en contexte et d'identifier, de répertorier et d'analyser avec rigueur les contenus accessibles sur différents supports conventionnels ou électroniques. Seront abordés l'argumentation, la rhétorique, le résumé, la synthèse, le compte rendu, l'élaboration d'une problématique; la rédaction (introduction, structure de l'argumentation et conclusion); les références et les annexes. Seront aussi présentés des outils disponibles à des fins de recherche documentaire: banques de données, documents statistiques, dossiers de cours de justice, index et périodiques, rapports annuels, textes scientifiques, etc., sur différents supports conventionnels ou électroniques.

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.

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.

SAC1200 La notion de culture au prisme de l'action culturelle

Objectifs

Comprendre la notion de culture et son caractère polysémique. Comprendre comment sont liées l'action culturelle et la notion de culture. Saisir le potentiel démocratique et émancipateur de la culture et de l'action culturelle. Second cours de l'axe Penser l'action culturelle.

Sommaire du contenu

Ce cours vise à comprendre la dimension culturelle des rapports sociaux au sein desquels s'inscrit l'action culturelle. Il explore le caractère polysémique de « culture » et s'intéresse aux déclinaisons pertinentes à la praxis de l'action culturelle. Parmi les notions afférentes à cette praxis se trouvent : la « culture cultivée », les cultures populaires, la culture commerciale ou de masse, les productions culturelles et artistiques, les industries culturelles, la dimension expressive de la culture, l'identité et l'acculturation, les moyens d'interprétation et de communication, l'impérialisme ou l'hégémonie culturelles, l'hybridité culturelle, la résistance culturelle, le conformisme culturel et l'injustice épistémique. Les liens entre ressources matérielles et ressources culturelles y sont également examinés.

Modalité d'enseignement

Cours magistral

CHEMINEMENT TYPE DE L'ÉTUDIANT À TEMPS COMPLET

1	DES1211	Cours libre	DGR1212	DES1210	DES2213
2	DES2211	DES2215	DGR2212	DES2214	DGR2216
3	DGR3219	DES3213	DES3212	DES3214	Liste B
4	DGR4211	DES4213	DGR4219	Liste A	Liste A
5	DES5211	Liste B	DGR5216	Liste A	Cours libre
6	DES6211	Liste B	Liste A	Liste A	Cours libre

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 07/12/20, son contenu est sujet à changement sans préavis.
Version Automne 2020