

VUE D'ENSEMBLE DU BAC. EN DESIGN DE PRODUITS POUR LES ÉTUDIANTS À TEMPS PLEIN



Les informations contenues dans ce graphique ne peuvent constituer une obligation d'offre de cours. Cette information ne sert que d'exemple. Le programme peut changer sans préavis. Ce graphique ne peut servir à revendiquer la présence d'un cours dans l'horaire officiel.

Légende

6

3

 Nombre de crédits
attribués au cours


Cours concomitant

PR. Cours préalable

ANNÉE	SESSION	COURS				CRÉDITS
1	1	Atelier 1 Atelier de base : introduction au design DES-1710	Fondements et méthodologie du design de produits DES-1701	Évolution du design de produits DES-1702	Technologies des objets et des matériaux DES-1703	15
	2	Atelier 2 Atelier de base : techniques et matériaux I DES-1720 PR.: DES-1701, DES-1703 et DES-1710	Processus de résolution de problème et idéation DES-1704 PR.: DES-1701	Design et écoconception DES-1705	Cours à option OU hors du domaine du savoir	15
2	3	Atelier 3 Atelier de base : techniques et matériaux II DES-1730 PR.: DES-1720	Entrepreneuriat et gestion d'entreprises en design DES-2701	Cours à option OU hors du domaine du savoir	Cours à option OU hors du domaine du savoir	15
	4	Atelier 4 Atelier avancé : assemblage et métissage DES-2710 PR.: DES-1730	Enjeux du design actuel DES-2702 PR.: DES-1702	Design et transfert technologique DES-2703 PR.: DES-1703	Cours à option OU hors du domaine du savoir	15
3	5	Atelier 5 Atelier avancé : problématique du projet de fin d'études DES-3710 PR.: DES-2710	Pratique professionnelle, réseaux et structures DES-3701	Cours à option OU hors du domaine du savoir	Cours à option OU hors du domaine du savoir	15
	6	Atelier 6 Atelier avancé : projet de fin d'études DES-3720 PR.: DES-3701 et DES-3710 et 42 cr DES	Promotion et commerciali- sation de produits et services DES-3702 PR.: DES-2701	Cours à option OU hors du domaine du savoir	Cours à option OU hors du domaine du savoir	15
						90 TOTAL

Catégories des cours offerts

■ Design
 ■ Ethnographie
 ■ Créativité
 ■ Entrepreneuriat
 ■ Développement technique et professionnel









Il est obligatoire pour un étudiant au baccalauréat en design de produits de compléter un total de 9 crédits en suivant les cours à option. Ces derniers permettent à l'étudiant de se spécialiser à l'intérieur même de la discipline.

COURS EN DESIGN DE PRODUITS

 Design, sensorialité et esthétique DES-2704	 Design responsable DDU-2704
 Stage en design et développement de produits DES-2706 PR.: DES-1720 et 24 cr	 Projets dirigé en design DES-3505 PR.: 42 cr DES
 Stage en design, management et gestion de projet DES-2707 PR.: DES-2710	
 Économie du design de produits DES-2708	
 Projets spéciaux en design de produits DES-2714 PR.: 24 cr DES	

COURS EN DESIGN GRAPHIQUE

Avec certaines restrictions de place


















 Design graphique : réalisation numérique DES-1008	 Photographie : recherche, création et production DES-2630 PR.: DES-1008
 Design graphique : processus et montage numérique DES-1009 PR.: DES-1008	 Design d'emballage DES-3302 PR.: 42 cr DES
 Design et facteurs humains DES-1621	 Design d'information DES-3401 PR.: DES-1621
 Signe, imaginaire et culture DES-2004 PR.: 24 cr DES	
 Génération d'images : représentation graphique DES-2612 PR.: DES-1008 ou 24 cr DES	

COURS HORS DU DOMAINE DU SAVOIR

9 À 15 CRÉDITS

Il est obligatoire pour un étudiant au baccalauréat en design de produits de compléter un total de 9 à 15 crédits hors-domaine. Ces cours doivent obligatoirement être choisis parmi des cours qui ne portent pas le sigle DES dans leur NRC.

* Cours faisant partie du profil distinction

 Animation graphique (Motion Design) ANI-2013	 Introduction à la culture matérielle ETN-1004	 Représentation et développement technique de produits IFT-1710
 Visualisation d'information animée ANI-3102 PR.: ANI-2013	 Étude du quotidien ETN-1115	 Technologies de l'interface numérique IFT-3903
 English for academic purposes* ANL-3905	 Démarche de rédaction FRN-1102	 Design d'exposition et d'événement MSL-2701
 Communauté de pratique et travail collaboratif ARV-2130	 Principe de la rédaction FRN-1113	 Principe de logique PHI-1900
 Communication scientifique* COM-4060	 Communications pour scientifiques* FRN-1914	 Méthodes de la recherche empirique* SOC-1004
		 Méthodes du travail intellectuel en sciences sociales* SOC-1005
		 Reconnaissance de l'implication étudiante GLP-3900

et tous les cours de premier cycle offerts à l'Université Laval (à l'exception des cours portant le sigle DES), des cours correctifs de français et des cours d'anglais inférieurs à ANL-2020.

EXIGENCES LINGUISTIQUES ET COURS DE LANGUE

0 À 6 CRÉDITS

Réussir le cours ANL-3010 Advanced English I. L'étudiant qui démontre qu'il a acquis ce niveau (VEPT : 58) lors du test administré par l'École de langues peut choisir des cours d'anglais de niveau supérieur ou d'une autre langue moderne. Les cours de niveau inférieur à ANL-2020 ne sont pas contributifs au programme.

Catégories des cours offerts

Design	Ethnographie	Créativité	Entrepreneuriat	Développement technique et professionnel
<ol style="list-style-type: none"> S'initier au processus de design et au développement d'une idée en design <ul style="list-style-type: none"> Reconnaître les grandes phases du design et les principaux courants historiques et théoriques Développer une sensibilité esthétique Appliquer les principes de base du design (dessins, formes, couleurs, textures, matières, procédés) S'initier au rôle de la technologie dans la société Saisir les enjeux contemporains de la pratique du design <ul style="list-style-type: none"> Distinguer les approches idéologiques et les grands mouvements du design S'approprier la culture du design tant sur un plan théorique que pratique Traduire une sensibilité esthétique dans un produit S'initier au design de services Situer le rôle de la technologie dans la société Articuler et justifier les différents composants du processus de design <ul style="list-style-type: none"> Défendre et justifier ses choix esthétiques Recommander et concevoir les meilleures propositions de design en regard d'une problématique. 	<ol style="list-style-type: none"> Adopter une posture et une attitude d'ouverture face à la diversité des expériences humaines <ul style="list-style-type: none"> Reconnaître ses préjugés et dépasser les stéréotypes Appliquer les méthodes d'observation et d'entrevues des personnes concernées par la problématique de design Saisir le contexte d'expérience humaines des produits et services S'initier aux méthodes de recherche en design Extraire les informations pertinentes de la cueillette de données en vue d'articuler la problématique de design <ul style="list-style-type: none"> Énoncer les opportunités de design (<i>insights</i>) Choisir les méthodes de recherche en design les plus appropriées Illustrer les contextes d'expérience Élaborer et justifier une démarche de recherche en design <ul style="list-style-type: none"> Recommander les pistes de design les plus appropriées en regard d'une problématique Construire et organiser la présentation des résultats pour soutenir sa proposition de design Scénariser les expériences des produits et services Illustrer les usagers-types avec finesse et empathie 	<ol style="list-style-type: none"> Comprendre les principes de la créativité <ul style="list-style-type: none"> Identifier les différentes méthodes de création Comprendre les principes menant à la description d'une problématique de design Comprendre l'importance de la dimension sociale dans la démarche de création Appréhender la complexité et à être à l'aise avec le flou Intégrer les notions de cohérence et de pertinence dans le développement du projet à la fois esthétique et sociale Capacité à distinguer, classer, mettre en relation les informations et la structure d'une problématique pour en faire ressortir les opportunités de design <ul style="list-style-type: none"> Concevoir l'approche menant à la définition et la proposition de valeur dans un projet de design Générer des idées menant à des propositions de design pertinentes et cohérentes Dépasser les cadres traditionnelles de pensée et d'actions Saisir les approches théoriques de l'innovation Sélectionner et concevoir les méthodes de création adaptées à une problématique et les adapter au projet de design <ul style="list-style-type: none"> Argumenter sur l'importance de la dimension collaborative dans la démarche de création en design Défendre et justifier une approche visant la création d'un produit et services en fonction de conditions préalables 	<ol style="list-style-type: none"> Initier une réflexion sur un projet d'entreprise <ul style="list-style-type: none"> Sélectionner quelques outils de gestion de projet pour travailler en groupe Prendre conscience de la dimension managériale d'un projet en design de produit Comprendre le fonctionnement d'une organisation <ul style="list-style-type: none"> Appliquer les outils de gestion de projet à un projet de design de produit Élaborer les bases d'une stratégie, d'une intention d'entreprise Appliquer les principes de l'entrepreneuriat à un projet de design de produit Initier un regard critique sur les modes d'organisation Construire une stratégie de financement d'un produit <ul style="list-style-type: none"> Décider d'une stratégie pour la création d'une entreprise en design de produit Décider et évaluer une approche de commercialisation d'un produit Décider des outils de gestion de projet adaptés au projet de design de produit Argumenter avec un gestionnaire sur les différentes approches adaptés au design et à la stratégie de l'entreprise 	<ol style="list-style-type: none"> Identifier les matériaux et les procédés de fabrication <ul style="list-style-type: none"> Saisir les logiques et les systèmes dans l'utilisation des outils numériques Sélectionner les médiums de présentation appropriée (images, maquette, gabarit de présentation) Réaliser une maquette Communiquer ses idées en dessin Développer un dossier de prototypage <ul style="list-style-type: none"> Concevoir avec l'aide des outils numériques (Suite ADOBE + logiciels 3D-niveau intermédiaire) Utiliser les outils d'expression du designer tant manuels que numériques Hiérarchiser l'information visuelle et matérielle Choisir adéquatement les modes de présentation en fonction des contextes professionnels Préparer et élaborer les fichiers d'envoi au fournisseur en vue de la fabrication <ul style="list-style-type: none"> Planifier et créer un rapport de conformité (prototypage, pièces) Maîtriser les outils d'expression du designer tant manuels que numériques Concevoir la documentation pour une soumission (prototypage, fabrication, production) Réaliser une présentation professionnelle Connaître les contextes de pratiques professionnelles

Objectifs à atteindre : 1 après la première année 2 après la deuxième année 3 après la troisième année