ÉCOLE DE DESIGN
PROGRAMME DE DESIGN GRAPHIQUE
UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

DES 4268 / HIVER 2015 / LOCAL 3240 / GROUPE 40 / JEUDI 18H

Professeur Jean-Sébastien Baillat assisté de Marc-Antoine Jacques
jeansebastienbaillat@gmail.com
maj@atelierfolklore.ca

Approche

Ce cours propose de se familiariser avec différentes techniques d'expérimentation par le biais de la mise à l'épreuve constante d'un thème individuel que chaque étudiant(e) sera amené(e) à faire évoluer tout au long de la session. Chaque technique proposée est choisie dans l'optique de pouvoir la réutiliser dans le monde du travail ou pas. L'étudiant(e) sera amené(e)à développer une attitude rigoureuse de jeu à même son processus créatif, pour favoriser l'unicité de sa voix en design graphique et le développement de ses techniques d'exploration et de recherche graphique.

Déroulement

Un thème sera développé individuellement tout au long de la session par chaque étudiant(e). Les étudiants devront piger un theme global pour la session, puis piger une emotion qui sera reliée à chacun des cinq mediums explorés à travers la session.

Le cours est divisé comme suit: le premier sixième de la session sera consacré au développement d'idées et de concepts en lien avec le theme principal. Au cours de cette période, chaque étudiant(e) sera appelé(e) à faire évoluer son thème en participant à divers exercices d'expérimentations. Ensuite la session sera divisé en 5 parties égales correspondant au 5 projets à remettre. Cette période prévoit plusieurs rencontres individuelles et en petits groupes, ainsi que quelques ateliers avec toute la classe.

Objectifs

Le cours vise à permettre à l'étudiant(e) de :
• se familiariser avec différentes techniques d'expérimentation dans le processus créatif.
• mettre en pratique plusieurs de ces techniques afin d'établir lesquelles sont efficaces pour chaque étudiant(e).
• s'ouvrir aux processus d'expérimentation en design et à leurs impacts dans le monde du design.
• prendre conscience de la pluralité des voix et avenues en design actuel et du rôle de l'expérimentation dans cette diversité.
• apprendre certaines aptitudes utiles à la carrière de designer graphique, telles que la présentation de ses idées naissantes, la nécessité de gérer l'inspiration sur commande, les pannes d'inspiration, etc.**!**

Approche

Apprendre par l'expérimentation.
Développer le côté intuitif.

À chaque remise, l'implication et les commentaires constructifs du groupe sont obligatoires. En plus des volontaires, des élèves seront pigés au hasard à chaque cours pour participer à la discussion sur d'autres projets remis.
Des élèves seront pigés au hasard à chaque cours pour participer à la discussion sur d'autres projets remis

À remettre

1. La présentation du thème
Un document de présentation du thème devra être remis le jeudi 28 janvier. Il devra comporter un argumentaire, sous forme d'un texte de 200 à 300 mots qui détaille votre idée et vos choix, une planche d'intention, qui constitue 2 pages de croquis explicatifs de votre thème, et 2 à 3 pages de planches d'inspirations pour illustrer vos idées.

2. Les Projets d'expérimentation seront proposés au cours de la session. Les exercices doivent être téléchargés sur votre blogue à 18h avant le début du cours au cours duquel la remise doit être faite. Chaque exercice doit être le sujet de 2 billets distincts sur votre blogue. Le premier billet sont des images et courts textes explicatifs qui aideront à comprendre votre expérimentation, votre recherche. Vous êtes libres de présenter ce billet comme bon vous semble et l'originalité est recommandée. Le deuxième billet doit être 1 seule image de format JPG de 1024px de largeur ou une vidéo de 1024px de largeur. Sous l'image ou la vidéo, vous devez ajouter obligatoirement un court texte descriptif de max. 300 caractères. À chaque remise, l'implication et les commentaires constructifs du groupe sont obligatoires. En plus des volontaires, Des élèves seront pigés au hasard à chaque cours pour participer à la discussion sur d'autres projets remis.

Projets

Thématique de session et approche
Projet d'affiche
Projet photo
Projet interactif
Projet vidéo
Projet d'objet

Horaire

7 janvier – Introduction,
Présentation du cours et des professeurs.
Brève introduction des médiums à explorer.
Exemples visuels.

14 janvier
Entente de syllabus.
Visionnement de références visuelles.
Présentation des idées préliminaires.
Atelier

21 janvier
Visionnement de références visuelles.
Finition présentation de thématique.
Atelier projet 1

28 janvier
Remise de la thématique de session.
Commentaires en groupe.
Atelier projet 1

11 février
Visionnement de références visuelles.
Atelier projet 1
Remise du projet 1.
Critiques en groupe
Présentation du projet 2.
Atelier projet 2.

18 février
Visionnement de références visuelles.
Atelier projet 2.

25 février (avec Marc-Antoine)
Remise du projet 2.
Commentaires en groupe.
Présentation projet 3.
Atelier projet 3.

3 mars Semaine de lecture

10 mars février (avec Marc-Antoine)
Visionnement de références visuelles.
Atelier projet 3.

17 mars février (avec Marc-Antoine & Jean-Sébastien)
Remise du projet 3
Commentaires en groupe.
Visionnement de références visuelles.
Présentation projet 4
Atelier projet 4.

24 mars
Visionnement de références visuelles.
Atelier projet 4.

31 mars
Remise du projet 4
Commentaires en groupe.
Visionnement de références visuelles.
Atelier projet 5.

7 avril
Visionnement de références visuelles.
Atelier projet 5.
Période d'évaluation de l'enseignement (30 min).

14 avril
Visionnement de références visuelles.
Atelier projet 5.

21 avril
Remise du projet 5
Présentation, critique et partage
de l'expérience globale du cours.

Évaluation

Présentation du thème :
Argumentaire : 5 points
Planches d'intention : 5 points
Moodboard : 5 points

Pour chaque projets:
Qualité visuelle et graphique du résultat : 5 points
Origibalité du result: 2 points
Bonne compréhension de l'exercice : 2 points
Qualité de la recherche : 2 points
Originalité de la démarche : 2 points
Lien réel avec le thème : 2 point

Blogue : qualité de la recherché et esprit d'expérimentation : 5 points
Présence au cours, à l'heure : 5 points
Participation aux discussions : 5 points

NOTE FINALE
excellent A + 4.3 (96 – 100 %) exceptionnel
A 4.0 (90 – 95 %) excellent
A – 3.7 (85 – 89 %) remarquable
très bien B + 3.3 (82 – 84 %) très bien
B 3.0 (78 – 81 %) bien
B – 2.7 (75 – 77 %) satisfaisant
bien C + 2.3 (72 – 74 %) moyen
C 2.0 (68 – 71 %) acceptable
C – 1.7 (65 – 67 %) faible
passable D + 1.3 (62 – 64 %) insatisfaisant
D 1.0 (60 – 61 %) avertissement
E (0 – 59 %) échec

*Aucune note I (incomplet) ne sera attribuée sauf pour les cas graves (maladie ou autres).

Il est recommandé aux étudiants de consulter chaque semaine leur boîte de courriel UQAM afin de se tenir au courant d'éventuels changements.

PLAGIAT

Règlement no 18 sur les infractions de nature académique

Tout acte de plagiat, fraude, copiage, tricherie ou falsification de document commis par une étudiante, un étudiant, de même que toute participation à ces actes ou tentative de les commettre, à l'occasion d'un examen ou d'un travail faisant l'objet d'une évaluation ou dans toute autre circonstance, constituent une infraction au sens de ce règlement

La liste non limitative des infractions est définie comme suit :

· la substitution de personnes ;
· l'utilisation totale ou partielle du texte d'autrui en le faisant passer pour sien ou sans indication de référence ;
· la transmission d'un travail pour fins d'évaluation alors qu'il constitue essentiellement un travail qui a déjà été transmis pour fins d'évaluation académique à l'Université ou dans une autre institution d'enseignement,
sauf avec l'accord préalable de l'enseignante, l'enseignant ;
· l'obtention par vol, manoeuvre ou corruption de questions ou de réponses d'examen ou de tout autre document ou matériel non autorisés, ou encore d'une évaluation non méritée ;
· la possession ou l'utilisation, avant ou pendant un examen, de tout document non autorisé ;

· l'utilisation pendant un examen de la copie d'examen d'une autre personne ;
· l'obtention de toute aide non autorisée, qu'elle soit collective ou individuelle ;
· la falsification d'un document, notamment d'un document transmis par l'Université ou d'un document de l'Université transmis ou non à une tierce personne, quelles que soient les circonstances ;
· la falsification de données de recherche dans un travail, notamment une thèse, un mémoire, un mémoire-création, un rapport de stage ou un rapport de recherche.

Les sanctions reliées à ces infractions sont précisées à l'article 3 du Règlement no 18

Pour plus d'information sur les infractions académiques et comment les prévenir :
www.integrite.uqam.ca

Politique 16 sur le harcèlement sexuel
Le harcèlement sexuel se définit comme étant un comportement à connotation sexuelle unilatéral et non désiré ayant pour effet de compromettre le droit à des conditions de travail et d'études justes et raisonnables ou le droit à la dignité.
La Politique 16 identifie les comportements suivants comme du harcèlement sexuel : 1. Manifestations persistantes ou abusives d'un intérêt sexuel non désirées. 2. Remarques, commentaires, allusions, plaisanteries ou insultes persistants à caractère sexuel portant atteinte à un environnement propice au travail ou à l'étude. 3. Avances verbales ou propositions insistantes à caractère sexuel non désirées. 4. Avances physiques, attouchements, frôlements, pincements, baisers non désirés. 5. Promesses de récompense ou menaces de représailles, implicites ou explicites, représailles liées à l'acceptation ou au refus d'une demande d'ordre sexuel. 6. Actes de voyeurisme ou d'exhibitionnisme. 7. Manifestations de violence physique à caractère sexuel ou imposition d'une intimité sexuelle non voulue. 8. Toute autre manifestation à caractère sexuel offensante ou non désirée. Pour plus d'information : http://www.instances.uqam.ca/ReglementsPolitiquesDocuments/Documents/Politique_no_16.pdf Pour rencontrer une personne ou faire un signalement : Bureau d'intervention et de prévention en matière de harcèlement : 514-987-3000, poste 0886 http://www.harcelement.uqam.ca