

Dossier

L'enseignement supérieur du design interactif

< INTRODUCTION >

Éric Kavanagh
Jacynthe Roberge

École de design, Université Laval
eric.kavanagh@design.ulaval.ca
jacynthe.roberge@design.ulaval.ca

L'enseignement supérieur du design interactif, à l'université comme en école spécialisée, présente une multitude de défis qui requièrent compétence et créativité de la part des formateurs et des responsables de cours et de programmes. Loin d'être stabilisée ou même en voie de l'être, la matière centrale à enseigner – le design numérique comme pratique ou comme mode particulier de compréhension du monde (les *designerly ways of knowing*) – est en ébullition perpétuelle à l'intérieur comme à l'extérieur des murs, et l'univers des possibles pédagogiques, technologiques, méthodologiques et épistémologiques semble en expansion constante. La problématique du quoi/comment/à qui enseigner s'impose dans une certaine urgence compte tenu, certes, des défis auxquels nos sociétés sont confrontées, mais elle s'impose aussi, naturellement et nécessairement, au cœur de toute discipline en voie d'émancipation.

Dans ce numéro, les 7 textes présentés (1 entretien double et 6 articles) viennent à la fois éclairer, témoigner, questionner, interpeler, dans le but implicite ou explicite de positionner l'enseignement du design interactif comme un enjeu central du domaine et non comme une banale ou une simple question utilitaire. Le numéro s'ouvre sur un entretien avec des pionniers de la recherche et de l'enseignement en design d'interaction. Affiliés à des universités scandinaves, **Jörn Messeter** et **Jonas Fritsch** abordent tout particulièrement la question de l'arrimage entre l'enseignement du design d'interaction avec le contexte professionnel, thème omniprésent dans ce numéro (comment pourrait-il en être autrement d'ailleurs ?).

Dans le premier article, les collègues **Perény, Amato** et **Audoux** font un retour sur plus de trente ans d'activités pédagogiques consacrées au développement de principes d'enseignement adapté au design numérique. Dans leur enseignement pratiqué de 1980 à 2014, les auteurs ont pu identifier 4 phases pédagogiques distinctes intimement liées aux évolutions technologiques. Dans un bilan pédagogique critique, **Sperano, Roberge** et **Kavanagh** exposent quant à eux leur expérience du projet d'intervention, une activité créée il y a 5 ans qui a pour objectif de changer la perception des rôles potentiels du designer. Ici, *exit* pour un temps le rôle d'exécutant : l'étudiant-designer est invité à rompre l'habituelle asymétrie interactionnelle avec le donneur de mandats et doit agir comme consultant pour le bénéfice de l'organisation hôte. À leur tour, **Huron, Sauret** et **Velt** nous offrent un retour d'expérience pédagogique, cette fois à propos d'un atelier interdisciplinaire d'enseignement du design interactif dans lequel sont appelés à collaborer des étudiants en design et en génie logiciel. L'approche pédagogique de l'atelier se situe à la rencontre de trois champs d'activités : 1) l'innovation ouverte, 2) la pédagogie du design et 3) les méthodes créatives de recherche par le design.

Le quatrième article du numéro, signé **Breandon** et **Renucci**, propose une réflexion sur l'articulation entre conformité et innovation en design d'interaction. Les auteurs proposent un cadre interprétatif qui permet de formaliser l'équilibre entre conformité et innovation autour de trois variables d'analyse : 1) l'esthétique, 2) la sémantique et 3) la médiatique. Dans son article, **Lacombe** propose aussi une réflexion de fond, cette fois sur le facteur éthique dans les objets et l'enseignement du design

d'interface. En s'appuyant sur le modèle sartrien, modèle ayant la liberté comme valeur principale, l'auteur veut démontrer qu'il est possible et nécessaire d'insérer une dimension éthique dans les « programmes de design interactif et [de] contribuer [ainsi] à influencer positivement les choix conceptuels des designers ». Le dossier sur l'enseignement se termine avec une réflexion de notre collègue **Siabato** sur l'apport du logiciel libre et gratuit dans l'enseignement supérieur. Au-delà de l'apprentissage d'un outil qu'il faut savoir maîtriser, l'auteur propose d'envisager leur usage et leur enseignement comme une stratégie de transmission de connaissances et de concepts. Parmi les avantages de l'enseignement des logiciels libres, l'auteur souligne qu'il permet de stimuler la curiosité de l'étudiant et d'inciter à la participation, au partage et à la collaboration.

Nous tenons à remercier les collègues du comité de lecture pour la qualité de leur intervention et la rigueur de leurs commentaires.

Membres du comité de lecture de ce numéro

Céline Beaudet	Université de Sherbrooke
Caroline Gagnon	Université Laval
Frédéric Lépinay	Université Laval
Isabelle Paré	Université Laval
Marie-Emmanuelle Pereira	Université d'Aix-Marseille
Véronique Rey-Lafay	Université d'Aix-Marseille
Alain Rochon	Université Laval

