2014 — 2017

première expo

PREMIÈRE COHORTE
EN DESIGN DE PRODUITS
DE L'UNIVERSITÉ LAVAL

Table des matières

INTRODUCTION

Mot de la direction de l'École de design **05**

Mot de la direction du baccalauréat en design de produits **07**

Être la première cohorte... **08**

Le baccalauréat en design de produits **09**

1. PROJETS DES FINISSANTS

Résidus alimentaires : de déchets à fertilisant **12**

La collecte de l'eau de pluie pour l'agriculture urbaine **16**

Perrels, l'expérience culinaire responsable **20**

Les jeunes nomades **24**

La gestion des émotions chez les enfants de 0 à 5 ans **28**

Le sommeil en milieu hospitalier **32**

Le portage de l'enfant à besoin particulier **36**

Le TDAH chez les jeunes adultes **40**

Déplacements des individus paraplégiques en fauteuil roulant manuel **44**

Le sommeil dans les transports longue durée **48**

2. UNE PREMIÈRE COHORTE VUE PAR...

Le design, processus réorganisant **54**

L'écoconception : au-delà de l'outil de gestion des impacts environnementaux **56**

Le designer-entrepreneur, acteur de la véritable innovation **58**

Une première cohorte, une première expérience **60**

3. PROJETS COMMUNS

Lumca et la ville intelligente **64**

Zon'Orange et les boîtes à lunch biodégradables **68**

CONCLUSION

Mot de l'association étudiante **73**

Les partenaires **74**

Remerciements **76**

Mot de la direction de l'École de design

C'est avec beaucoup d'émotions que l'École de design, fondée en 2012, voit arriver à destination la première cohorte d'étudiants du baccalauréat en design de produits. Beaucoup d'efforts des étudiants et des enseignants sont derrière ces réalisations ; beaucoup de réflexions, d'études, de créations et de passion qu'il faut saluer.

En créant, ce programme, la Faculté d'aménagement, d'architecture, d'art et de design, valorisait ses expertises en design, facilitait leur positionnement stratégique au sein des réseaux de pairs autant que des milieux professionnels, affirmait une nouvelle identité forte à toute la communauté académique de l'Université Laval ainsi qu'à ses partenaires.

S'est ainsi renouvelé un sentiment d'appartenance aux disciplines du design tant auprès des professeurs, des chercheurs, que des étudiants et des diplômés. Des collaborations s'ouvrent entre nos divers programmes, notre environnement s'enrichit, et déjà apparaissent à l'horizon des développements prometteurs grâce aux croisements des disciplines à l'École de design.

L'heure est à la fierté pour ce succès. Merci à tous ceux qui ont permis par leur travail assidu, cette belle envolée.

Michel Fleury
Directeur de l'École de design
Université Laval

Mot de la direction du baccalauréat

Cher(e)s étudiant(e)s,

Le design est une discipline optimiste et humaniste. En ces temps incertains, gardez ce postulat bien ancré en vous. Vous avez passé trois ans à vous poser des questions, à observer les modes de vie, à interroger les expériences humaines afin de les transposer dans des produits et services tout en étant conscients des contraintes technoéconomiques de leur développement, leur production et leur mise en marché. Vous êtes soucieux des enjeux que pose la société actuelle et vous avez des outils et un savoir très particulier qui se compose de connaissances à la fois humaines, techniques, économiques, environnementales et créatives.

C'est peut-être le legs le plus précieux d'une formation en design, savoir inventer le monde de demain par hybridation des disciplines avec sensibilité, humanisme et pragmatisme. Vous portez l'espoir d'un environnement matériel plus humain et plus responsable.

Il ne fait aucun doute pour moi que vous serez à la hauteur des défis qui se poseront devant vous. Je vous souhaite tout l'enthousiasme nécessaire pour aller de l'avant et poser modestement les socles d'un renouveau de la société par le design. Je suis très confiante que vous réussirez toutes et tous à tracer votre chemin et contribuerez chacun à votre manière au développement culturel, social et économique du Québec.

Caroline Gagnon
Directrice du baccalauréat en design de produits

Être la première cohorte...

Être la première cohorte en design de produits à l'Université Laval, c'est d'abord et avant tout avoir eu privilège de paver la voie aux prochaines cohortes d'étudiants et qui sait, de les influencer en partageant avec eux nos expériences.

Être la première cohorte c'est aussi avoir vécu des moments déstabilisants. C'est avoir accepté de plonger dans la nouveauté avec ce que ça implique d'ajustements, d'aller-retour et d'adaptation à travers l'ensemble de notre parcours académique. C'est aussi et surtout avoir appris à travailler parfois dans le doute et l'inconnu, une force unique à développer dans la pratique du design.

Être la première cohorte c'est rassurant. Rassurant pour un avenir qu'on aborde avec optimisme, confiance et fierté face à notre profession ! Rassurant pour qui se demande « qu'est-ce qui m'attend ? » et à qui nous pouvons maintenant répondre que c'était « facile ».

Enfin, être la première cohorte c'est avoir vécu l'innovation en temps réel et à cent kilomètres à l'heure. C'est pouvoir prétendre avoir contribué à créer quelque chose de plus grand que nous, qui va perdurer dans le temps. C'est repartir avec un diplôme, plein de savoirs et d'expériences et avec en tête l'ambition de représenter ce programme universitaire mémorable sur toutes les tribunes possibles et d'assurer, par notre pertinence et notre compétence, sa prospérité.

Les 18

Les 18
Premiers finissants en design de produits de l'Université Laval

Le baccalauréat en design de produits

"DERRIÈRE UN PROJET DE DESIGN, IL Y A UN FORT POTENTIEL À LE FORMULER ÉGALEMENT COMME UN PROJET D'ENTREPRISE"

Le baccalauréat en design de produits est une formation unique en design au Québec. Elle allie les compétences traditionnelles du designer à des compétences en ethnographie et en gestion afin de mieux saisir les expériences humaines en situation et d'y révéler des opportunités latentes de produits et services à la source d'une perspective entrepreneuriale. Ainsi, nos étudiants sont d'ores et déjà concernés par des stratégies d'affaires dans le développement de leurs produits et des services qui peuvent l'accompagner. En quelque sorte, le programme intègre l'idée que derrière un projet de design, il y a un fort potentiel à le formuler également comme un projet d'entreprise. De même, par cette approche, le programme favorise des projets qui soutiennent de réels besoins sociaux qui tentent de répondre aux enjeux de l'inclusion, de l'équité et de la globalisation tout en adoptant une perspective responsable du design.

1.

Projets des finissants

Résidus alimentaires : de déchets à fertilisant

VALÉRIE LALIBERTÉ &
ELIZABETH COULOMBE

PROBLÉMATIQUE

Déjà submergés par leurs tâches quotidiennes, les citoyens doivent en plus composer avec plusieurs irritants lorsqu'ils s'acquittent de la gestion de leurs déchets. La complexité de gestion, les efforts à poser, les odeurs et les saletés occasionnées font de cette tâche une corvée. Les résidus alimentaires ont une large part de responsabilité dans ces contrariétés puisqu'ils représentent 44% du contenu des poubelles ménagères selon Recyc-Québec. Aussi, ces résidus causent plusieurs désagréments dans les différents lieux d'élimination, tels l'émission de puissants gaz à effet de serre. C'est pourquoi le Québec souhaite bannir l'enfouissement des matières organiques d'ici 2022.

PHASE DE RECHERCHE

Puisque la gestion des résidus alimentaires est une problématique complexe, une étude exhaustive du contexte d'intervention a été effectuée. D'abord, des visites des différents centres de gestion des déchets ont permis de bien saisir les enjeux généraux du cycle de vie des déchets. Ensuite, une étude ethnographique à travers des questionnaires, entrevues et observations chez plusieurs citoyens a permis de cerner leurs principales craintes et irritants dans la gestion de leurs résidus alimentaires.

L'analyse des différentes techniques de gestion des résidus alimentaires a permis de constater qu'aucune solution de compostage ne répond adéquatement aux besoins des citoyens rencontrés en termes d'effort de gestion et de propreté. La solution proposée combine alors un procédé de séchage et de broyage des résidus alimentaires réduisant considérablement ces irritants : les odeurs, la saleté, la complexité de gestion ainsi que 90% du volume de ces déchets.

Afin de confirmer la qualité de la matière obtenue avec cette proposition, un travail en collaboration avec trois agronomes, incluant des tests en laboratoire avec Chantale J. Beauchamp, Ph.D Université Laval, a permis de valider les qualités fertilisantes de la matière résultante, soit riche en azote, phosphore et potassium.

PHASE DE DÉVELOPPEMENT

L'intention dans le développement du produit était avant tout d'en simplifier l'usage en s'inspirant des habitudes de gestion des résidus alimentaires.

Il était alors nécessaire de valider les concepts préliminaires dans l'environnement d'utilisation quotidienne du produit. Des prototypes de diverses formes et dimensions ont été réalisés rapidement et à plusieurs reprises pour s'assurer que le résultat soit optimal en matière d'usage, de perception et d'intégration dans les cuisines. Ces rétroactions constantes avec des usagers ont permis d'esquisser une forme compacte maximisant l'insertion dans le contexte d'intervention, l'usage ainsi que la limitation des dégâts.

Puisque chaque cuisine est différente, la flexibilité du produit en terme d'adaptation aux divers environnements, espaces et couleurs est importante. C'est pourquoi le produit se doit d'être sobre et polyvalent. Il se présente en deux parties principales : le contenant transportable, permettant d'accumuler les résidus alimentaires, et le socle fixe faisant fonctionner le cycle de broyage et de séchage des aliments.

La collecte de l'eau de pluie pour l'agriculture urbaine

SIMON BROUSSE

PROBLÉMATIQUE

Les jardins communautaires et les nouvelles formes d'agriculture urbaines sont souvent motivés par des principes environnementaux et sociaux. Or, l'engouement pour ce type d'initiatives contribue à la croissance des besoins d'approvisionnement en eau.

Dans l'état actuel, ces lieux font essentiellement appel aux systèmes municipaux, lesquels nécessitent d'importantes infrastructures et souffrent d'un réseau vieillissant responsable de fortes pertes, ce qui impacte la vision environnementale de la démarche. Par ailleurs, ceux qui envisagent la récupération d'eau de pluie ne parviennent pas toujours à obtenir les autorisations nécessaires pour installer les produits existants, lesquels présentent également un certain nombre de défauts.

PHASE DE RECHERCHE

La recherche s'est déroulée en deux phases. Tout d'abord, une première a permis de dresser un portrait global de la consommation domestique. L'information s'est avérée fortement documentée et les nombreux ouvrages, documents de recherches et reportages ont révélé que l'accessibilité en eau de qualité est compromise à la grandeur de la planète. D'un point de vue local, les systèmes de traitements et de distribution d'eau font face à des défis qui ont déjà des impacts économiques et environnementaux, notamment en ce qui a trait à l'approvisionnement et à l'ampleur infrastructures nécessaires. Par ailleurs, les rencontres avec des usagers ont révélé une perte de visibilité des actions recommandées par les diverses campagnes de sensibilisation, aboutissant ainsi à une certaine forme de désintérêt.

Dans une deuxième phase, la recherche s'est tournée vers des besoins en eau qui peuvent s'affranchir des nécessités de traitement et de distribution des réseaux d'aqueducs, ainsi que vers une communauté d'usagers sensibilisés et plus susceptibles de véhiculer une vision environnementale plus responsable. La thématique s'est finalement centrée sur la récupération d'eau de pluie dans le contexte d'agriculture urbaine. Une nouvelle collecte de données s'est alors imposée afin de prendre connaissance des acteurs du milieu.

PHASE DE DÉVELOPPEMENT

La phase de développement débute par l'analyse des éléments irritants découverts lors de la phase de recherche (absence de surfaces de collecte d'eau de pluie ou des autorisations requises pour s'y connecter, manque de pression avec les systèmes existants, etc.).

Une fois la problématique bien définie, une liste de critères de design a été dressée pour reprendre les défaillances observées tout en considérant les contraintes liées à l'environnement du futur produit. Dans le cas présent, il est nécessaire de prendre en compte l'impact des phénomènes météorologiques, comme le vent et la période hivernale, sur ses performances et sa résistance.

Le développement s'est alors poursuivi par une phase d'idéation comprenant sketchs, exploration de matériaux, maquettes, ou encore des études de produits différents qui présentent des aspects fonctionnels ou esthétiques transposables au projet. Une fois que les éléments clés du design final sont définis, ils ont fait l'objet d'une validation auprès des usagers ainsi qu'auprès des différents chargés de cours et techniciens de l'Université.

Finalement le développement se conclut par l'élaboration d'un rapport technique comprenant plans, rendus et guides d'installation permettant de comprendre comment fabriquer et utiliser le produit.

Perrels, l'expérience culinaire responsable

MARIE BRUNEAU &
CHARLES MORIN

PROBLÉMATIQUE

En camping, les dispositifs de cuisson peuvent engendrer des irritants et brimer l'expérience culinaire. De plus, avec les préoccupations environnementales croissantes, l'utilisation des combustibles fossiles et des bouteilles de gaz devient problématique. Qui plus est, les réchauds sur le marché ne semblent pas favoriser les qualités gustatives des plats. Objectif : créer un appareil portatif pouvant améliorer l'expérience culinaire des couples, des familles et des groupes faisant du camping en tente, deux à trois jours, trois à quatre fois par année, sur des terrains aménagés avec ou sans services, et ce, tout en minimisant l'impact environnemental et en maximisant les saveurs.

PHASE DE RECHERCHE

Axé sur le plein air, le projet Perrels était initialement chargé de relever des problèmes entourant le camping et les sorties à l'extérieur. Après l'analyse de multiples éléments problématiques, il s'est centré sur l'expérience culinaire des campeurs. Au cours du processus, des problèmes de gestion des déchets, de conservation et, surtout, de cuisson des aliments ont été identifiés. En collaboration avec le Réseau Sépaq, d'autres problématiques majeures ont été soulevées, telles que la gestion des bouteilles de gaz et l'utilisation de celles-ci comme combustible. Avec plus de 65 000 bouteilles jetées chaque année dans les parcs nationaux du Québec, le projet Perrels devait proposer une alternative plus consciencieuse de l'environnement. De plus, les analyses ont démontré que les usagers éprouvent des problèmes avec la gestion de la chaleur, le manque d'espace de cuisson, la stabilité de l'appareil lors de la cuisson , l'optimisation du goût et la sécurité en lien avec le combustible utilisé. L'équipe de Perrels s'est donc demandé comment améliorer l'expérience culinaire en camping, tout en améliorant l'efficacité du produit sur le plan environnemental.

PHASE DE DÉVELOPPEMENT

Cette phase du processus de création a débuté en resserrant la problématique préalablement établie. À la suite d'une période de recherche et d'entretiens avec des spécialistes, une solution au problème d'utilisation des combustibles fossiles et des bouteilles de gaz est apparue comme une alternative écologique inévitable : le granule de bois. D'autres éléments, tels que les habitudes des usagers, la maximisation de l'expérience culinaire et l'optimisation du goût sont venus s'additionner à la réflexion, ce qui a poussé l'équipe de Perrels à repenser le brûleur de camping traditionnel dans son entièreté. L'objectif final est désormais de développer un dispositif permettant d'éliminer totalement l'utilisation de la bouteille de gaz, minimisant la réduction de la performance, simple d'utilisation et le plus responsable possible sur le plan environnemental. Le Perrels se présente donc comme un nouveau dispositif de cuisson, à très faible technologie, permettant la préparation des aliments sur deux surfaces différentes, et ce, en utilisant le granule comme unique combustible. La phase de développement a englobé l'idéation, le développement technique des pièces, l'élaboration de maquettes et d'un prototype fonctionnel. Finalement, cette phase a mené l'équipe à démontrer la viabilité économique pour un lancement d'entreprise avec le Perrels.

Les jeunes nomades

ROXANNE HURTUBISE &
CAROLINE RIOUX

PROBLÉMATIQUE

Ce projet s'intéresse aux enfants en garde partagée en tant que jeunes nomades. Cette comparaison peut sembler insolite, mais lorsqu'on s'attarde à la question, on comprend rapidement le lien entre les deux phénomènes. Comme les nomades traditionnels, les enfants en situation de garde partagée ne vivent pas dans un lieu permanent, ils doivent se déplacer hebdomadairement pour avoir accès aux différentes ressources parentales. Même si ce sont souvent les parents qui choisissent ce mode de vie, ce sont surtout les enfants qui en subissent les contrecoups.

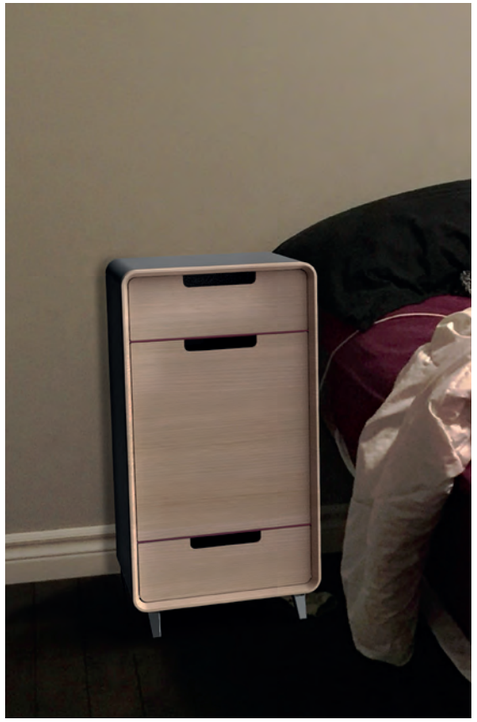
PHASE DE RECHERCHE

À l'aide de différentes méthodes, telles l'observation, les questionnaires, la recherche statistique et documentaire ainsi que les entretiens, différents problèmes ont été soulevés dont le fait que ces jeunes nomades ont de la difficulté à se sentir chez soi. Les jeunes vont parler de chez leur père ou de chez leur mère, mais parlent rarement de chez soi.

Ensuite, la planification de ce qu'ils doivent apporter en fonction des activités prévues et s'assurer de ne rien oublier sont des irritants importants. En effet, dans une situation où les parents ne sont pas en bons termes, un simple oubli peut donner lieu à un conflit. Le manque de planification pour la préparation des valises peut aussi occasionner un encombrement.

Un autre constat résultant de la recherche est le fait que beaucoup de jeunes ne défont tout simplement pas leurs valises : s'installer pour quelques jours leur paraît superflu.

Ces résultats ont mené au développement d'un outil de transport pour les objets des jeunes nomades. Cet outil devra permettre de déplacer l'essentiel tout en évitant de le remplir ou de le vider constamment. Cet objet devrait également permettre à l'usager de s'y installer et organiser ses effets personnels comme s'il s'agissait d'une maison transportable.



PHASE DE DÉVELOPPEMENT

À partir du constat émis à la fin de la recherche, plusieurs pistes ont été envisagées. Cette exploration a mené à un concept à mi-chemin entre la pièce de mobilier et la valise traditionnelle : un objet qui se transforme pour s'harmoniser à son environnement changeant et qui est suffisamment flexible répondre aux besoins variés des usagers.

Le premier concept était pourvu de modules à vocations variées articulés autour d'une pièce centrale laquelle devait recueillir les vêtements tout en servant de table de chevet. Suite à plusieurs itérations, le concept a été modifié pour devenir une pièce centrale dans laquelle se trouvent plusieurs tablettes ajustables en fonction des besoins de l'usager. Une enveloppe de textile pour le transport a été ajoutée pour donner un aspect se rapprochant plus du sac lors des déplacements. Différents volumes et aspects ont été étudiés et mis en contexte pour s'assurer de l'harmonisation avec le contexte.

Ensuite, les différents fonctionnalités, formes, et matériaux ont été choisis à l'aide de dessins et de maquettes en fonction des critères de design. Le projet a été finalisé en réalisant les modélisations, plans et devis techniques qui permettront ensuite la production de l'objet.

La gestion des émotions chez les enfants de 0 à 5 ans

JOËL CÔTÉ-CRIGHT

PROBLÉMATIQUE

Avant l'âge de 5 ans, les enfants traversent des périodes hautement émotives qui, suite aux apprentissages qu'ils en font, forment leur personnalité et leur caractère. L'accompagnement que reçoivent les enfants au quotidien provient principalement du personnel de service de garde. Or, la qualité de ces soins est fortement compromise lorsque sont présentes des lacunes en matière de connaissances des éducatrices, de temps ou de ressources disponibles. Afin d'augmenter la qualité des apprentissages, l'usage des TIC est une façon innovatrice de réduire certaines lacunes tout en augmentant l'autonomie des enfants.

PHASE DE RECHERCHE

À l'origine du projet, l'objectif était de créer un produit qui permettrait d'augmenter les habiletés sociales des enfants de 0-5 ans. La phase de recherche a permis de faire une mise à niveau des notions entourant le développement de l'enfant. À partir de lectures scientifiques et d'observations terrain, l'étudiant a constaté une divergence entre les scénarios désirés par les chercheurs et la réalité québécoise.

Afin de comparer les contextes culturels, des entretiens ont été réalisés avec des professionnels et des chercheurs du Canada, des États-Unis et d'Italie. La recherche a permis de comprendre que l'enfant doit, avant tout, savoir reconnaître les émotions de base (joie, tristesse, peur et colère). Ensuite, il devra apprendre à gérer ses émotions de façon à être accepté par ses pairs. À l'aide de ces capacités d'autorégulation émotive, l'enfant développera des bonnes habiletés sociales.

En constatant que les parties prenantes avaient des difficultés à plusieurs égards, le développement d'un outil concret, permettant aux enfants de réaliser des apprentissages au sujet de l'identification et de la gestion des émotions de base, est devenu le coeur du projet. Le produit devrait également aider à combler les lacunes de temps, de connaissances et de ressources.

PHASE DE DÉVELOPPEMENT

Lors du développement du projet, l'étudiant a réalisé davantage de recherches afin d'identifier les facteurs de stress qui peuvent causer les émotions négatives, et ainsi, créer un outil efficace pour aider l'enfant à gérer ses émotions.

Plusieurs sources indiquent que le bruit, le manque de contrôle et le sentiment d'insécurité sont tous des facteurs qui peuvent augmenter le niveau de stress. Plusieurs chercheurs recommandent donc aux milieux de garde d'offrir un endroit isolé, doux et confortable, où un enfant peut se retirer momentanément. Grâce à un tel espace, l'enfant peut exercer un contrôle sur son environnement, ce qui augmente le sentiment de sécurité et réduit l'impact des fortes émotions négatives. Aujourd'hui, ce type d'espace est pratiquement inexistant dans la majorité des garderies pour des raisons de sécurité et d'hygiène.

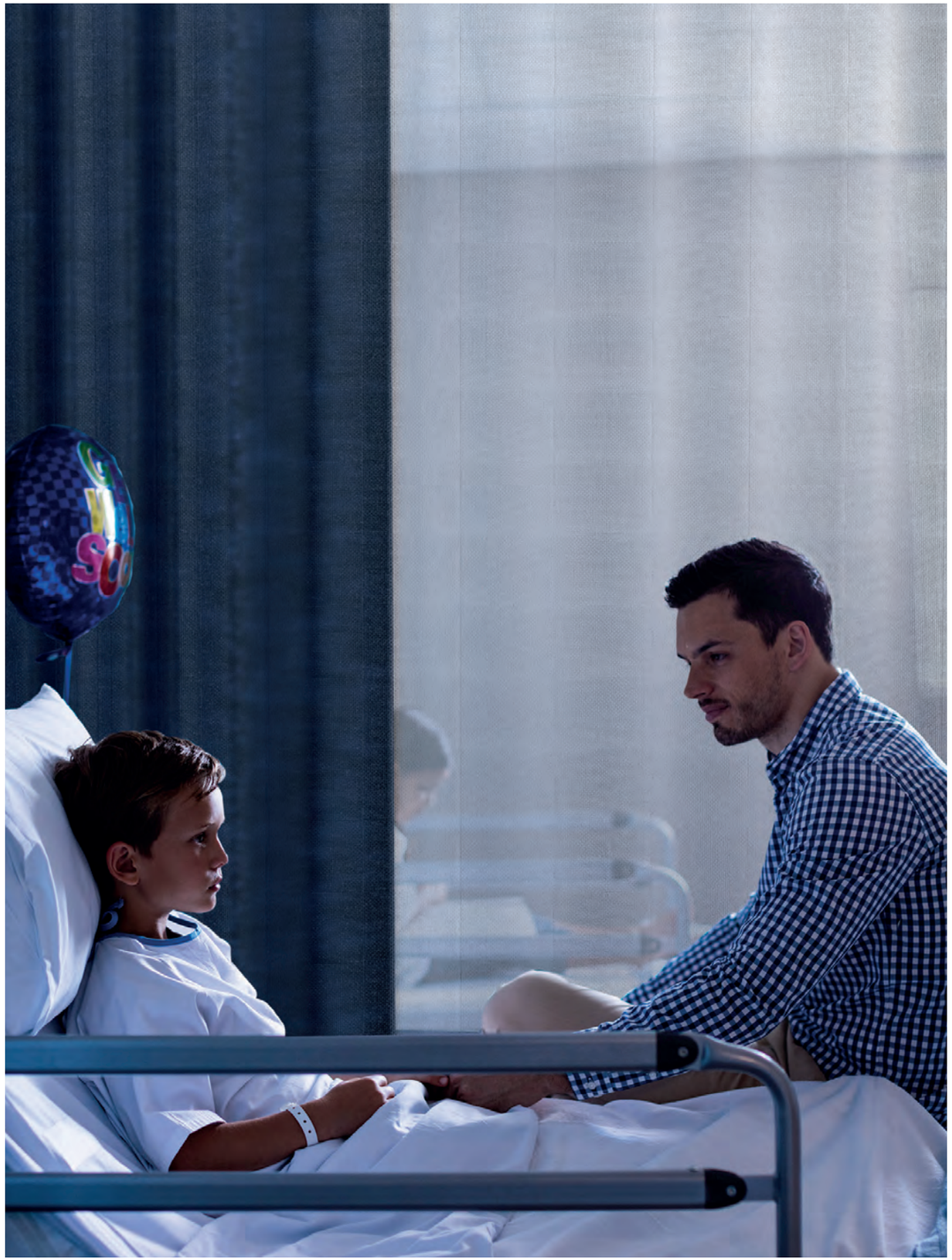
Par le développement du produit de pair avec les parties prenantes, l'étudiant propose une solution qui offre un espace intime aux enfants, tout en assurant la sécurité des usagers et le maintien des normes d'hygiène. L'usage de technologies à l'intérieur de l'espace permet aussi d'informer l'enfant sur les émotions de base. Finalement, en utilisant le modelage, l'enfant peut apprendre à gérer ses émotions en effectuant une respiration profonde.

Le sommeil en milieu hospitalier

THOMAS C.-MORENCY &
JOCELYN DESHAIES

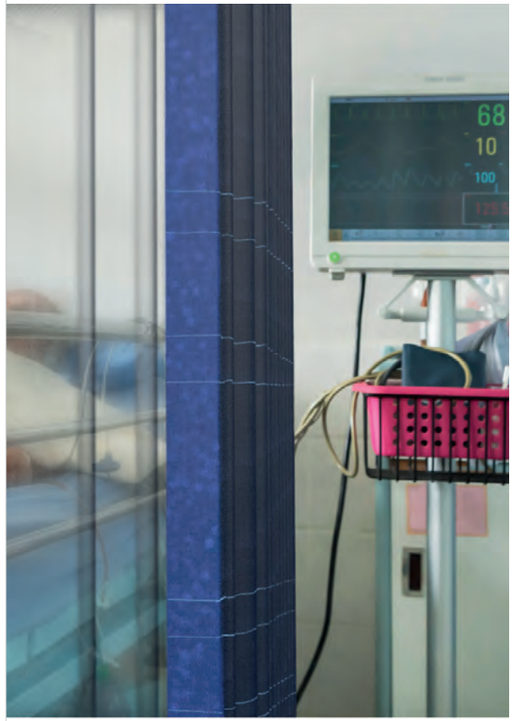
PROBLÉMATIQUE

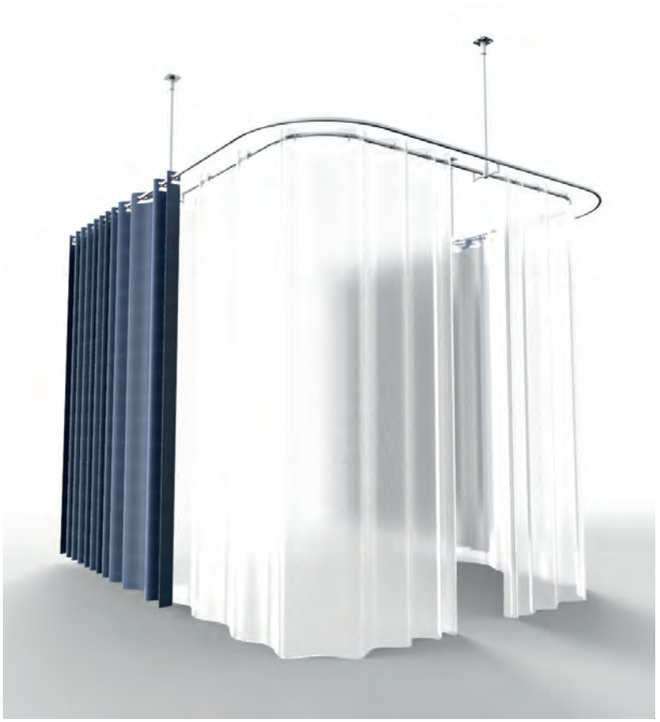
L'enjeu du sommeil en milieu hospitalier est une problématique qui revêt un grand intérêt. D'une part en raison des données de recherche qui démontrent son rôle fondamental dans le rétablissement des patients tant sur le plan physiologique que neurologique. D'autre part, en raison du fait que cet enjeu est depuis longtemps négligé et demeure méconnu des intervenants du milieu. Bref, le sommeil en milieu hospitalier est un sujet pertinent socialement pour lequel l'urgence d'agir ne fait pas de doute. Il s'agit d'une problématique qui ouvre sur des solutions ancrées dans l'innovation sociale à travers un éventail large et diversifié de possibilités.



PHASE DE RECHERCHE

Le sommeil en milieu hospitalier c'est imposé, dès le début du processus d'exploration des thématiques possibles, comme la problématique de recherche sur le sommeil la plus riche. En effet, intervenir dans le milieu hospitalier comporte de nombreux défis. Cela exige d'apprivoiser et de comprendre une mégaorganisation bien rodée, avec ses procédures, ses contraintes et sa culture tout en restant conscient de l'expérience humaine et sensible de chaque individu qui gravite de près ou de loin, à l'intérieur de ce système. C'est à l'aide des méthodes de recherche en design que des solutions ont émergé à travers le relevé de littérature, l'analyse des domaines critiques, l'inventaire et de la cartographie des lieux, le relevé des effets personnels, les questionnaires et les entretiens semi-structurés. Résolument ethnographique et empathique, ce regard sans jugement ni a priori a favorisé une nouvelle compréhension du phénomène et permis de proposer des solutions concrètes qui peuvent aisément s'inscrire dans le système déjà en place tout en faisant une différence significative.





PHASE DE DÉVELOPPEMENT

Les options d'intervention sont aussi variées et complexes que le problème lui-même. Certains critères, notamment le réalisme de la proposition, sa faisabilité, son potentiel d'impact immédiat et significatif sur la qualité du sommeil et le respect de la culture organisationnelle, ont permis de réévaluer la valeur de plusieurs d'entre elles.

Rapidement, le travail d'esquisses préliminaires génère deux constats qui seront fondamentaux pour le développement de la proposition : l'intégration dans un environnement déjà très chargé et la diminution des interactions auprès des bénéficiaires. L'option d'améliorer le système de rideaux actuel est apparue comme une solution séduisante, car elle permet d'améliorer le sommeil du patient, peu importe sa condition. De plus, elle n'ajoute pas de tâches aux différents intervenants, ces derniers utilisant déjà un objet similaire quotidiennement.

L'amélioration de ce système permet donc la création d'environnements propices au sommeil des patients par l'intégration d'un rideau de jour (semi-transparent), créant de l'intimité, combiné avec des rideaux de nuit (opaques) qui permettent de signaler les périodes de sommeil et d'occulter la lumière. Ces rideaux ont aussi des propriétés acoustiques. Le système d'ancrage du rideau est silencieux et simplifie sa manipulation par le personnel, le tout se faisant en un seul mouvement.

Le portage de l'enfant à besoin particulier

FÉLIXE MARIN DEMPSEY &
AUDREY DESCHÊNES-PICARD

PROBLÉMATIQUE

La thérapie du portage pour venir en aide aux enfants ayant des besoins particuliers est encore méconnue. La proximité de l'enfant avec le parent amène plusieurs bénéfices en favorisant chez l'enfant le jeu de l'imitation ou l'anticipation des gestes du porteur, par exemple. Pourtant, les porte-bébés disponibles sur le marché répondent difficilement aux besoins particuliers de ces enfants qui pourraient bénéficier de ce type de produit. Le matériel médical à leur disposition convient peu au quotidien des jeunes parents tout en renforçant le sentiment de différence. Ce projet vise l'amélioration des systèmes existants afin de permettre à tous de vivre l'expérience du portage.

PHASE DE RECHERCHE

La recherche a conduit l'équipe à consulter plusieurs acteurs oeuvrant auprès d'enfants avec des besoins particuliers. Ces rencontres ont permis l'observation d'éléments problématiques éprouvés ainsi que l'analyse de différents enjeux entourant les activités quotidiennes.

La rencontre avec Mme Brissette a particulièrement inspiré l'équipe. Mère adoptive de 27 enfants handicapés, elle voit la condition de ses enfants comme une quête positive où elle tente de pallier leurs difficultés pour qu'ils puissent vivre leur vie d'enfant. Cette rencontre a permis de cerner davantage la problématique et de guider l'approche à adopter envers la condition de ces familles.

Suite à l'envoi de plusieurs lettres dans des cliniques d'ergothérapie, une démarche a été entreprise avec l'une d'elles. Quelques-uns de ses clients ont été rencontrés, et plus particulièrement une enfant d'un an souffrant d'hypotonie. Son manque de tonus oblige ses parents à la transporter dans une poussette bien adaptée à son handicap, mais inappropriée pour leur quotidien. Cette constatation a amené l'équipe à chercher une solution qui pourrait faciliter le transport de cette enfant tout en la stimulant de diverses façons. Le projet vise donc à travailler sur un porte-bébé conçu pour des cas similaires, mais qui pourrait également bénéficier aux autres enfants.

PHASE DE DÉVELOPPEMENT

Les composantes du produit ont d'abord été décortiquées pour voir ce qui pouvait être amélioré afin de répondre aux besoins de divers types de handicaps : scoliose, hypotonie, spasticité. Cette analyse a permis d'amorcer une recherche de modèles d'inspiration, notamment chez les fabricants de sacs à dos, de vêtements et de surplus d'armée pour identifier les pièces les plus appropriées pour la conception d'un nouveau modèle répondant aux critères fixés lors de la phase de recherche. Tout en intégrant les notions acquises, l'idéation a suivi : croquis des diverses composantes, analyse et objectivation des propositions émises, corrections, nouveaux croquis.

Lors du prototypage, il s'est avéré que les correctifs apportés posaient de nouveaux défis ; un réajustement du tir fut nécessaire. Chaque attache, couture, sangle doit être prise en compte pour créer un ensemble harmonieux et fonctionnel. La moindre modification est source de questionnements.

La validation avec les usagers s'amorce ensuite. Pour un porte-bébé, ce protocole prend une importance capitale puisque la sécurité de l'enfant est dépendante de la compréhension de l'usager lors de l'installation du dispositif. Plusieurs scénarios ont donc dû être envisagés comme la séquence lors de l'installation et les mésusages possibles.

Le TDAH chez les jeunes adultes

LAURENCE GARANT &
CATHERINE SIMARD

PROBLÉMATIQUE

L'objectif de ce projet est d'améliorer la capacité à se gouverner des jeunes adultes vivant avec un trouble du déficit de l'attention avec hyperactivité (TDAH) et d'augmenter leur capacité d'adaptation et d'organisation. En effet, les jeunes ayant cette pathologie ont tendance à oublier des objets et des tâches en plus d'avoir de la difficulté à planifier adéquatement leur temps en fonction de la durée des tâches à accomplir. L'oubli et le fait de surcharger leur horaire peut mener à des conflits avec les gens qui les entourent.

PHASE DE RECHERCHE

Durant la première partie du projet, ce dernier se centrait sur la prise de médication chez les jeunes, sans cibler de pathologie en particulier. Plusieurs recherches dans la littérature ont d'abord été réalisées afin d'en apprendre d'avantage sur le sujet. Par la suite, des questionnaires ainsi que des entretiens ont été réalisés auprès de parents de jeunes prenant la médication, de pharmaciens, de pédiatres et d'éducatrices en service de garde, afin de comprendre les besoins des usagers et de bien cibler les éléments problématiques à résoudre.

Parallèlement à ces recherches sur le terrain, plusieurs outils ont été bâtis, tels que des cartes conceptuelles, un schéma des environnements sensoriels et la proposition de valeur, pour mieux comprendre le milieu d'intervention. Suite à l'évaluation de ces outils, il a été possible de déterminer différents besoins des usagers tels que le manque de communication ou de compréhension, le risque de mauvaise prise, l'oubli, le jugement et la présence de produits non-adaptés aux usagers plus jeunes. De plus, suite à l'étude de la littérature et aux entretiens avec les pharmaciens, il a été possible d'identifier deux pathologies prédominantes chez les jeunes, soit le TDAH et l'asthme.

PHASE DE DÉVELOPPEMENT

Suite à la phase de recherche, il a été possible de centraliser le projet sur le TDAH. Pour ce faire, d'autre recherches plus approfondies ont dûes être menées sur le sujet afin d'identifier les problématiques et impacts spécifiques de cette pathologie. Trois problématiques centrales ont alors été établies, soit l'oubli, la perte d'objets et la procrastination. Il a aussi été possible d'en conclure que les gens ayant ce type de trouble ont des besoins particuliers et nécessitent des outils différents pour pallier leurs lacunes. Le projet a alors été dirigé dans une optique de gamme de produits laissant le choix à nos usagers d'utiliser des outils qui leur sont propres. De plus, il devenait primordial que chacun de ces outils soit le plus flexible possible pour que les utilisateurs puissent les modifier et les adapter à leurs besoins propres. Donc, le projet final comporte trois composantes pouvant être utilisées séparément ou ensemble et chacune d'elles apporte un différent niveau de support à l'usager.

Déplacements des individus paraplégiques en fauteuil roulant manuel

AMÉLIE MATHIEU,
LAURIE MÉTHOT &
ANNABEL MONETTE

PROBLÉMATIQUE

Au Canada, 86 000 individus vivent avec une lésion de la moelle épinière. Chaque année, environ 4 500 nouveaux cas sont recensés. La paraplégie crée des manques ou des incapacités qui limitent les possibilités d'interactions d'un individu avec son environnement. L'une des plus grandes causes de cet isolement social est la difficulté à se déplacer aisément. Effectivement, l'état déplorable des routes, les changements de niveaux difficiles en plus des intempéries dues à la saison froide sont des obstacles fréquemment rencontrés. Étant donné que l'individu paraplégique a tendance à se sédentariser, faciliter les déplacements s'avère donc non-négligeable pour son bien-être.

PHASE DE RECHERCHE

Suite à plusieurs observations et entretiens avec des usagers et des spécialistes du domaine, différents problèmes récurrents ont été décelés. Les plus importantes difficultés rencontrées l'hiver par les personnes paraplégiques sont les petites roues avant, les surfaces altérées par les conditions hivernales, le surplus de force demandé pour gravir les obstacles et le manque de maniabilité causé par les mains gelées et mouillées de l'usager. Au Québec, un fauteuil roulant qui répond aux besoins primaires de l'usager est attribué par la Régie de l'assurance maladie du Québec. Toutefois, pour pallier les obstacles hivernaux, l'usager est contraint à s'acheter plusieurs accessoires. Dans certains cas, ces compléments peuvent s'avérer très coûteux sans compter qu'ils peuvent devenir rapidement désuets en raison des besoins et conditions évolutifs des usagers. De plus, dû à un faible taux de retour au travail suite à l'accident, une minorité de ces individus parviennent à adapter adéquatement leur environnement et leur fauteuil. Ainsi, concevoir un accessoire pour atténuer une seule difficultée n'optimise pas l'autonomie de l'individu. Effectivement, toutes les composantes du fauteuils sont interdépendantes. Il est donc primordial de revoir le fauteuil roulant en entier afin de permettre à l'usager de préserver son indépendance.

PHASE DE DÉVELOPPEMENT

Afin de concevoir un produit complet qui répond aux besoins précis des différents usagers, les efforts ont été centrés sur la hiérarchisation des composantes problématiques. Ces différents éléments ont d'abord été pensés de façon individuelle, puis réfléchis en termes de système interdépendant.

Dans l'optique de concevoir un produit évolutif, plusieurs éléments ont été pensés afin de pouvoir être intégrés facilement au fauteuil. C'est dans cette perspective que les éléments de base, tels que la coque de l'assise et la structure de base, ont été réfléchis de façon à bien accueillir les différents accessoires. Résultat : une structure conçue en fonction de la nouvelle disposition des roues et la diminution de son encombrement. Plusieurs options ont été testées, tant sur papier que sur le terrain, afin de trouver la meilleure disposition possible et de valider la perception des usagers quant à la proposition. Des fauteuil existants ont été utilisés afin de bien comprendre l'ensemble du fonctionnement et des possibilités qu'ils offrent en plus de bien cerner et évaluer les réalités quotidiennes des usagers. Au final, l'élaboration d'un modèle d'affaires entourant la proposition a mené à la création d'une gamme d'accessoires modulaires répondant aux différents besoins et revenus des usagers.

Le sommeil dans les transports longue durée

JONATHAN MARMEN

PROBLÉMATIQUE

Le transport de passagers est un domaine très compétitif. Les voyageurs sont les premiers à souffrir de cette concurrence puisque l'espace est restreint et que les entreprises désirent transporter un maximum de passagers par trajet. Dans ce contexte, le sommeil devient une expérience désagréable. Celui-ci est pourtant nécessaire, selon les voyageurs, pour diminuer les effets du décalage horaire, et donner l'impression que la durée du voyage est moindre. Plusieurs produits existent, par contre ils comportent tous une contrainte soit ergonomique, massique ou volumique qui rend le produit moins adapté au contexte des transports.

PHASE DE RECHERCHE

Chaque mode de transport correspond à un contexte différent pour les passagers. L'avion, le train, l'autobus et la voiture en covoiturage offrent chacun des avantages et des inconvénients. Le train est considéré comme le meilleur moyen de transport pour le confort des passagers, par contre, dans l'environnement québécois, il se révèle lent et souvent coûteux.

Pour les longs trajets, les recherches ont montré que le moyen de transport favori est l'avion pour la rapidité et la flexibilité des destinations offertes par ce mode. Cependant, les usagers ont fait part que les sièges offerts dans les avions sont inconfortables et que l'espace par passager est très limité, ce qui rend les passagers de grande taille inconfortables. Les voyageurs ont également tendance à voyager avec une valise qu'ils mettent en soute et un sac à dos d'une trentaine de litres dans la cabine, ce qui limite beaucoup les objets qu'ils apportent avec eux pendant le voyage en avion.

PHASE DE DÉVELOPPEMENT

Pour le développement du produit, la première phase fut sur le développement technique du support pour le cou. Le cou tombant lors de la relaxation du corps étant un problème relevée comme étant majeur par les voyageurs interrogés, le produit se destinait particulièrement à offrir un système plus efficace et plus adapté que les produits présents sur le marché. Plusieurs systèmes et matériaux ont été envisagés, mais c'est la bourrure qui fut retenue pour sa flexibilité et son potentiel de variation. Puisque ce type de support est plutôt simple, un autre problème relevé par les usagers a été adressé quant au produit proposé : celui de la température à l'intérieur des avions. Les personnes interrogées ont rapporté que la température dans les avions rendait difficile le sommeil, ils devaient donc s'habiller différemment ou apporter avec eux une couverture pour se garder au chaud. La combinaison de ces deux problèmes a mené au produit final permettant de supporter le cou, tout en se gardant au chaud.

2.

Une première cohorte vue par...

Le design, processus réorganisant

La curiosité mène à l'exploration (anticipation).
L'exploration exige de la rigueur (organisation).
Cette quête mène à des découvertes (révélations)
Elles s'amalgament en résultats (création).

Tels sont les constituants... du projet... de design. Le designer accompli est ainsi animé par une curiosité intense et la soif du savoir. Les postures d'exploration (extra-) jumelées à celles d'introspection (intra-) sont le moteur de sa démarche. Par ses propositions et ses créations, il répond à des questions en apparence anodines, mais finalement plutôt complexes. Ainsi, au-delà de l'acte créatif, le design se déploie suivant une démarche d'investigation du réel et d'exploration des possibles.

"LE DESIGN SE DÉPLOIE SUIVANT UNE DÉMARCHE D'INVESTIGATION DU RÉEL ET D'EXPLORATION DES POSSIBLES"

Pour ce faire, mon soutien à la vision pluridisciplinaire de notre programme se déploie par une expérience en création de produits, une expertise en gestion de projets et un programme de recherche axé sur la création d'entreprise en design. Au sein de la formation « processus de résolution de problèmes et idéation », ces éléments s'entrecroisent et supportent une démarche rigoureuse.

Les sciences et les pratiques du design sont ainsi résolument ancrées dans une démarche de recherche, laquelle permet entre autres de construire un argumentaire solide justifiant sans équivoque la pertinence des projets proposés.

... le projet n'en demeure pas moins une « anticipation opératoire offensive de type flou ». (Boutinet, 2010)

Michel de Blois
Professeur adjoint (Ph.D.)
Directeur de la maîtrise en design avec mémoire

L'écoconception : au-delà de l'outil de gestion des impacts environnementaux

"L'ÉCOCONCEPTION NE DOIT PLUS ÊTRE CONSIDÉRÉE COMME (...) DES PRODUITS SOI-DISANT "VERTS"

Le design est une discipline en pleine évolution qui s'est dotée au fil des années de nombreux outils et approches ayant contribué à la reconnaissance de son potentiel d'application universel. C'est dans ce cadre que j'interviens auprès des futurs designers du programme en apportant mon expertise en écoconception.

À mon sens, l'écoconception représente un des leviers fondamentaux pour faire évoluer la société et ses individus vers des modes de production et de consommation plus responsables. Avant tout parce que l'écoconception s'inscrit dans une approche de réflexion holistique permettant de mobiliser et de faire collaborer sur un projet commun designers et acteurs d'horizons différents (génie, marketing, communication, gestion, etc.). Ensuite, parce que l'écoconception est une démarche de conception créative permettant de développer des produits (objets, systèmes de produits-services) innovants, performants et compétitifs.

Souvent perçue comme un simple outil de gestion des impacts environnementaux, l'écoconception est une stratégie répondant non seulement aux besoins changeants des usagers, mais aussi aux exigences de l'entreprise et aux contraintes du marché. De plus en plus enseignée au sein des écoles de design, l'écoconception ne doit plus être considérée comme l'un des nombreux outils dont dispose le designer pour concevoir des produits soi-disant « verts ». Il s'agit surtout de positionner l'écoconception comme une responsabilité intrinsèque, une valeur déontologique que le designer porte vis-à-vis de la société et des futurs usagers de ses produits. Tout en fédérant les valeurs de l'entreprise et de la société, une démarche d'écoconception doit se fondre naturellement dans le processus de développement d'un produit.

En somme, l'écoconception est un véritable tremplin aussi bien pour le designer que pour les autres acteurs impliqués de près ou de loin dans la conception de produits permettant d'identifier de nouveaux enjeux, pas uniquement environnementaux, mais également sociaux et éthiques en vue d'y apporter des alternatives innovantes et responsables.

Claudia Démené
Professeure adjointe

Le designer-entrepreneur, acteur de la véritable innovation

C'est avec une grande fierté que je vois aujourd'hui sortir notre cohorte 2017, nos premiers étudiants en design de produits. Ce programme vise à apporter des connaissances et des compétences importantes sur des sujets très complémentaires, mais néanmoins variés. Être un designer de produits, c'est comprendre la logique du produit tant en aval (son utilisation), qu'en amont (sa conception). Et le lien entre les deux. Cela nécessite beaucoup de connaissances ! Sur les matériaux, les procédés de fabrication, le fonctionnement d'une organisation, la technologie, le marketing, la gestion, etc.

"ÊTRE UN DESIGNER, C'EST COMPRENDRE LA LOGIQUE DU PRODUIT TANT EN AVAL (...) QU'EN AMONT"

Pour chacun de ces domaines, on peut au choix, apprendre des recettes, ou bien comprendre les mécanismes sous-jacents, pour être capable de composer en fonction du contexte. C'est la différence entre comprendre le comment et le pourquoi. Le comment est important, mais il arrive en seconde position. Car c'est le pourquoi qui devrait être le cœur d'une formation universitaire. Qui permettra à nos étudiants formés en 2017 d'être toujours, si ce n'est plus compétent encore en 2047. Comprendre le pourquoi, notamment dans sa dimension humaine et sociale, c'est le positionnement de notre programme, et ce qui relie le corps professoral. S'attacher à une compréhension fine du pourquoi des choses.

Dans mon cas, je m'intéresse plus spécifiquement à aborder ces enjeux autour des questions entrepreneuriales, managériales, économiques, sociétales et technologiques. Un vaste domaine ! Comprendre que ces différentes couches sont interalliées (la technologie influence la société, qui influence l'entrepreneuriat, qui influence etc.), pourquoi, comment. Cela donne des leviers d'action incroyable, en plus de former des citoyens éclairés. Et surtout, le designer peut non seulement intervenir à ces différents niveaux, mais également, il le doit. Car il est l'un des seuls à pouvoir apporter du sens, et concrétiser sa proposition. Améliorer l'habitabilité du monde comme le pense Findeli. Les personnes disposant uniquement du comment font souvent des propositions marginales. Les personnes disposant seulement du pourquoi n'arrivent que trop rarement à concrétiser leurs critiques et propositions. Le designer-entrepreneur que nous formons est à même d'intervenir à ces deux niveaux, augmentant significativement ses chances de réussite.

"FINALEMENT, L'INNOVATION (...), SON VÉRITABLE ACTEUR, C'EST LE DESIGNER-ENTREPRENEUR"

Et nous avons beaucoup d'espoir pour les finissants du programme, dont la cohorte 2017 n'est que la première ! Qu'ils arrivent avec des projets signifiants, faisables techniquement et économiquement. Que cela passe par la création d'une entreprise traditionnelle ou sous une forme « alternative », tels une coopérative, un organisme à but non lucratif, etc. Car, finalement, l'innovation, terme dont on ne cesse de nous rabâcher les oreilles, dont le contenu est souvent creux, la vraie, celle qui donne un nouveau sens, celle qui améliore la vie : son véritable acteur, c'est le designer-entrepreneur.

Guillaume Blum, Ph. D.
Professeur à l'école de design de l'Université Laval

Une première cohorte, une première expérience

"UN PLAISIR COLLECTIF À RENDRE CE PROGRAMME UNIQUE ET À CONTRIBUER À BÂTIR SA VALEUR"

Ce n'est pas à tous les jours que nous avons la chance de participer au lancement d'un nouveau programme universitaire. Ce privilège d'enseigner à la première cohorte d'un programme est à mon sens une aventure en soi : on se bute parfois à de petits obstacles issus de l'inconnu, mais rien de comparable à l'expérience gratifiante que l'on peut en tirer. C'est une expérience professionnelle certes, mais d'autant plus un plaisir collectif à rendre ce programme unique et à contribuer à bâtir sa valeur.

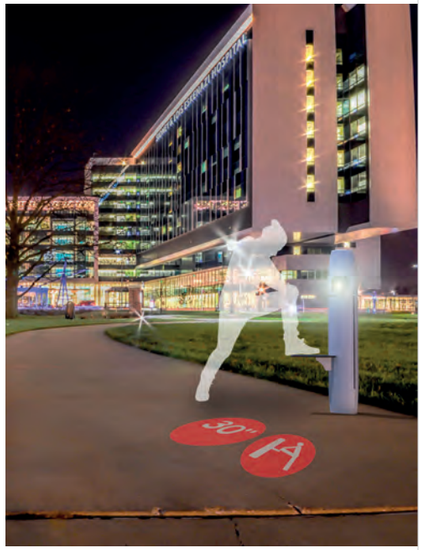
Comme chargé de cours, le fait d'être assigné aux cours pratiques en atelier rejoint directement mes compétences. Ce poste me donne l'occasion de transmettre aux étudiants ce qu'est concrètement la pratique du design en milieu de travail. Par l'approche par projet, nous les invitons à développer un éventail de compétences diversifiées et nécessaires à la mise oeuvre de projets complets ancrés dans la réalité. Oeuvrant professionnellement dans le domaine du design de produits et du design graphique, je crois que mon expertise cadre très bien avec la vision et l'offre de l'École de design. Les compétences et connaissances acquises au niveau professionnel me sont grandement utiles pour bien encadrer les étudiants, et à l'inverse l'enseignement contribue grandement à parfaire ma pratique professionnelle.

Par mon implication à l'École de design, j'ose espérer que je puisse contribuer à transmettre aux étudiants ma passion pour le design et ainsi les rendre inspirés par la profession. Je souhaite profondément à tous et toutes que ce ne soit que le début de leur aventure en design ! Go 18 !

Jérémy Couture
Chargé de cours

3.

Projets communs



Lumca et la ville intelligente

←

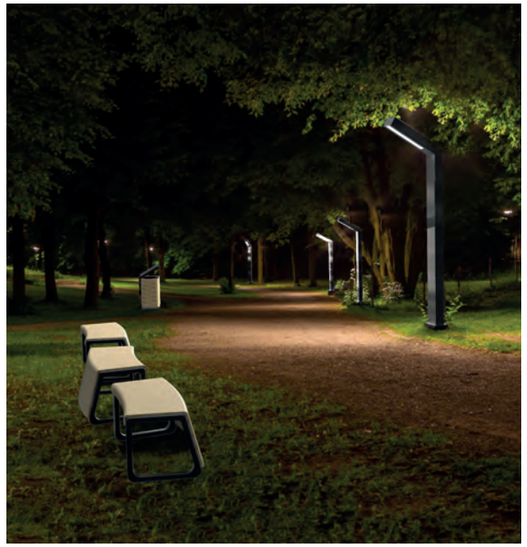
SIMON BROUSSE,
THOMAS C.-MORENCY,
JOËL CÔTÉ-CRIGHT,
AUDREY DESCHÊNES-PICARD &
JONATHAN MARMEN

Le projet de mobilier urbain intelligent réalisé en partenariat avec Lumca, entreprise spécialisée en éclairage commercial extérieur, visait à exposer les étudiants à un projet complexe, impliquant de nombreux enjeux sociaux et économiques. Sur l'ensemble d'une session, ces derniers devaient traduire des problématiques, identifiées sur le terrain lors de recherches ethnographiques, en opportunités de design de produits en phase avec les réalités manufacturières d'une PME québécoise.

C'est ainsi qu'ils ont réalisé en équipe des systèmes objets interactifs, permettant d'accroître la qualité de l'expérience des usagers grâce à l'apport de technologies émergentes, et flexibles, puisqu'ils étaient transposables dans différents contextes urbains extérieurs. L'objectif étant de mettre en forme des solutions pertinentes, sur le plan des besoins, et commercialement viables dans l'industrie d'ici. Ce type de projet est un modèle intéressant d'échange, de partage des savoir-faire d'une entreprise locale et des connaissances issues d'un programme universitaire en design de produits.

Louis Drouin
Chargé de cours

VALÉRIE LALIBERTÉ,
AMÉLIE MATHIEU,
LAURIE MÉTHOT &
ANNABEL MONETTE



JOCELYN DESHAIES,
FÉLIXE MARIN DEMPSEY,
MARIE BRUNEAU,
CAROLINE RIOUX &
ROXANNE HURTUBISE

ELIZABETH COULOMBE,
LAURENCE GARANT,
CHARLES MORIN &
CATHERINE SIMARD

Zon'Orange et les boîtes à lunch biodégradables

VALÉRIE LALIBERTÉ,
CATHERINE SIMARD,
LAURENCE GARANT &
JOËL CÔTÉ-CRIGHT

Le mandat avec le service de traiteur Zon'Orange était de développer une boîte à lunch biodégradable reflétant l'image de l'entreprise et ses valeurs environnementales. Ce type de collaboration représente plusieurs défis formateurs pour les étudiants tel la conciliation de leur projet avec les imprévus organisationnels d'une entreprise en démarrage et l'obligation de parfaire leur débrouillardise, leur persévérance et leurs aptitudes en gestion-client. De plus, les étudiants ont pu ancrer leur démarche dans le concret en mettant de côté leurs a priori.

Lors du projet Zon'Orange, ils ont expérimenté concrètement la recherche empathique en design et mis en pratique plusieurs outils méthodologiques enseignés. Ils sont sortis de leur zone de confort et sont allés sur le terrain recueillir plusieurs données sensibles supportant leur développement conceptuel. Par l'observation des différentes parties prenantes du service de traiteur et la tenue d'entretiens avec elles, ils ont pu développer des solutions d'emballages adaptés à la situation autant à l'ensemble des usagers interagissant avec le produit qu'à l'entreprise elle-même. De ce point de vue, le projet dont le développement technique était un impératif, leur a permis de développer un argumentaire rassurant le client sur la viabilité de leurs propositions autant du point de vue technique, financier que de sa réelle valeur pour l'usager.

Claudia Després
Chargée de cours

JOCELYN DESHAIES,
CHARLES MORIN &
LAURIE MÉTHOT

AMÉLIE MATHIEU,
ROXANNE HURTUBISE &
SIMON BROUSSE

MARIE BRUNEAU,
THOMAS C.-MORENCY,
CAROLINE RIOUX &
AUDREY DESCHÊNES-PICARD

JONATHAN MARMEN,
FÉLIXE MARIN DEMPSEY,
ANNABEL MONETTE &
ELIZABETH COULOMBE

Mot de l'association étudiante

Il y a trois ans, nous commencions un tout nouveau programme universitaire. Sans organisme pour répondre à nos besoins et nous aider dans notre adaptation, nous avons entrepris la création et l'implantation d'une association étudiante. Les notions entrepreneuriales enseignées durant notre parcours ont ainsi été mise en pratique sur notre propre organisme à but non-lucratif.

Chaque future cohorte pourra désormais profiter de la présence de l'Association des Étudiantes et Étudiants en Design de Produits de l'Université Laval pour approfondir sa connaissance de l'entrepreneuriat et utiliser sa structure pour soutenir leur propres projets.

En mon nom et celui des membre de l'association, je remercie tous les partenaires qui se sont joint à nous pour faire du projet de publication et d'exposition « Première expo », une réussite.

Laurence Garant
Présidente de l'Association des Étudiantes et des Étudiants
en Design de Produits de l'Université Laval

teknion

Maelström
CRÉATIF

MACFLY
BAR ARCADE

BORÉALE

coop zone

Remerciements

Les 18 tiennent à remercier les contributeurs ayant pris part, de près ou de loin, à l'aboutissement de leur cheminement au sein du baccalauréat en design de produits à l'Université Laval.

L'ensemble du corps professoral du baccalauréat en design de produits, ainsi que les chargés de cours ;

L'équipe des responsables d'atelier de l'École de design ;

L'équipe des techniciens et techniciennes de l'École de design ;

Les membres du personnel de la direction et de l'administration de l'École de design ;

Les membres du personnel de la Faculté d'aménagement, d'architecture, d'art et de design ;

Les bénévoles ayant rendu cet évènement possible ;

Les étudiants de première et de deuxième année du baccalauréat en design de produits pour leur aide et leur soutien.

Nous aimerions remercier tout spécialement Caroline Gagnon et Christophe Desmeules-Robillard pour leur dévouement et leur engagement envers le programme, ainsi que Florence Klein et Geneviève Provencher-St-Cyr pour leur précieuse aide dans la réalisation de cette première exposition.

Merci à tous !

Les 18
Premiers finissants en design de produits de l'Université Laval

CONCEPTION GRAPHIQUE :
LUCIE WATREMEZ & MYLÈNE FERRON

ISBN 978-2-9816772-1-1