



Interfaces Numériques

à paraître début 2014

**L'enseignement supérieur
du design interactif**

codirigé par

Éric Kavanagh et Jacynthe Roberge

École de design, Université Laval

Appel à contribution

Nous désirons réunir dans ce numéro d'*Interfaces numériques* des contributions d'enseignants, de professeurs, de responsables de programmes et de chercheurs autour de la question de l'enseignement du design interactif dans les établissements d'enseignement supérieur, quel que soit le cycle d'étude, le type de programme, le secteur disciplinaire, le diplôme conféré ou encore les modalités pédagogiques employées. Depuis l'avènement et la démocratisation du Web, les universités et autres établissements d'enseignement supérieur ont déployé une offre de formation en design interactif dont plusieurs départements ont été les initiateurs, de l'informatique au marketing en passant par les communications, les arts, le design pour ne nommer que les principaux. Dans les autres secteurs d'enseignement, il n'est pas rare que le design interactif soit offert en cours « de service » ou en formations d'appoint de type *nice to have*, notamment dans les filières professionnelles où l'on cherche à préparer le futur diplômé aux exigences du marché de l'emploi. Par ailleurs, si des cours et des programmes sont clairement identifiés au design interactif dans plusieurs institutions, le sujet est souvent abordé dans plusieurs cours ou programmes liés à un thème connexe ou bien différent (ex. : publicité, rédaction, journalisme, muséologie, sciences de l'éducation, etc.). Lorsqu'on se penche plus spécifiquement sur la nécessité de former des designers interactifs, on est immédiatement confronté à la dualité de cette réalité pédagogique : d'une part, il faut former des spécialistes de la réalité du design interactif et de ses « objets », d'autre part, il faut aussi former des concepteurs, au sens large ou étroit selon la posture qu'on adopte. À la croisée des changements technologiques constants, des mutations 2.0 et autres du côté des communications (personnelles, institutionnelles, sociales) et des besoins variés et changeants des entreprises qui emploient, le design interactif est un domaine qui requiert de la part de ses acteurs enseignants une veille techno-informationnelle constante, une panoplie de compétences et de connaissances et, à n'en point douter, une grande capacité d'adaptation et de créativité. Mais, au-delà de ces enjeux à portée plus générale, le design interactif présente des défis particuliers pour l'enseignement, défis à propos desquels nous souhaitons créer une discussion dans ce numéro thématique.

La place de la technologie et de la technique – concepts à distinguer – est souvent l'objet de débats houleux dans les programmes de design interactif. Parfois, faute d'expertise autre ou par conviction profonde, on accordera à la technique – codage, balisage et programmation – une place prépondérante dans le cursus. Alors que les partisans de cette approche arguent qu'il s'agit des réels fondements de l'expertise ou encore de savoirs essentiels, les détracteurs, eux, préfèrent souvent recentrer l'expertise dans le champ de la conception ou de la communication pour, justifient-ils, ouvrir les perspectives du domaine. Les questions de technologie ne sont guère plus simples : comment

enseigner la technologie à des non-spécialistes et comment faire des panoramas complets et profitables ? Comment introduire les technologies à venir et qu'en déduire pour les interfaces du futur, à l'heure où sont de plus en plus nombreux les analystes et technologues qui annoncent la fin pratique des interfaces ? S'il y a nécessité, à un certain moment de la formation, de dissocier l'interface de ses structures techniques et technologiques sous-jacentes, qu'y a-t-il à enseigner en propre concernant l'interface ? Quels savoirs et, surtout, de quelle(s) provenance(s) ? L'étude des genres – du logiciel au jeu vidéo en passant par le Web classique et mobile – et l'examen des composantes et des patrons stabilisés par l'usage (*patterns*) sont-ils suffisants, appropriés, nécessaires ? Doit-on se rendre jusqu'au design graphique/multimédia des éléments à intégrer, voire jusqu'à la rédaction Web ou même au référencement naturel (SEO) et aux diverses techniques et stratégies marketing de visibilité (SEM) ? De même, à quel degré doivent-être formés les étudiants en architecture d'information, qui constitue une expertise en soi ?

Compte tenu de son importance dans les sciences d'aujourd'hui, la psychologie est omniprésente dans la filière design de communication au sens large et amène les enseignants du domaine à intégrer des concepts psychologiques et à adopter des cadres théoriques étoffés touchant notamment la cognition, les émotions, la motivation. Dans ce contexte, à défaut de savoir qui sont précisément les experts du design interactif, est-il alors nécessaire d'embaucher des enseignants formés en psychologie pour assurer ces bases théoriques dans les cours ? Comme l'utilisateur (l'humain) constitue à n'en point douter un thème central de la formation en design interactif, la présence de la psychologie est certainement une bonne chose. Mais est-ce le seul cadre pertinent pour appréhender les facteurs humains dans ce champ précis du design ? Quelle place faire aux approches ethnographiques et phénoménologiques ? Et qu'en est-il de l'apport de la sémiotique, des réflexions qu'elle porte sur le sens du design interactif et du regard original et distinctif qu'elle pose sur l'expérience perceptible et sensible de l'utilisateur ? De leur côté, l'ergonomie cognitive et la notion d'utilisabilité sont souvent les cadres dominants pour parler du design interactif, mais ces cadres doivent-ils être repensés, renforcés, priorisés, complétés ? Le paradigme de l'approche centrée sur l'utilisateur jouit d'une pertinence en apparence intouchable, mais y a-t-il tout de même des effets pervers à cette philosophie lorsqu'elle n'est pas relativisée ? L'interface demeure un objet phare du design interactif et n'a pas vraiment de valeur intrinsèque sans l'utilisation qui en sera faite. C'est pourquoi est omniprésente la préoccupation pour l'expérience utilisateur et pour la nature et la qualité de l'interaction qui sera générée. Mais derrière les étiquettes du type *User Experience (UX)*, *Interaction design*, etc., quelles expertises sont réellement convoquées ? Quelles méthodes sont utilisées et enseignées pour faire du designer interactif un spécialiste de l'interaction ou de l'expérience utilisateur ? Depuis quelques années déjà, le monde du design, essentiellement centré sur le produit, s'ouvre à la prestation des services par les organisations. Y a-t-il un enjeu particulier pour les designers interactifs dans la sphère du design de services ? Dans l'affirmative, faut-il intégrer à la formation en design interactif les savoirs et les méthodes qui permettront d'appréhender la complexité des organisations et la subtilité de la gestion des ressources matérielles et humaines ?

Outre ces questions de contenus et d'épistémologie – et la liste pourrait s'allonger davantage –, une réflexion sur la formation supérieure en design interactif doit aborder le rôle social et économique du designer. Socialement, quel rôle le designer interactif peut-il ou doit-il jouer ? D'un point de vue éthique, jusqu'où est-il responsable de ses choix, de ses actions, de la finalité de l'objet ou du système qu'il propose ? Économiquement, cherche-t-on à former une femme ou un homme orchestre, exécutant parfaitement adapté aux diverses commandes et besoins des organisations – de la plus modeste aux plus grandes – ou doit-on davantage former un designer au sens strict à qui on demandera de relever les défis de la prospection et de l'innovation ? À elle seule, la question de l'innovation a de quoi faire réfléchir : tous les milieux ou presque s'en revendiquent ou la recherchent, mais peu sont à même d'en déterminer la génétique, si on peut dire. Comme la capacité à innover est fortement attendue de la part des employeurs, comment répondre à ce besoin en tant qu'enseignant, professeur ou chercheur en design interactif ? Et peut-on légitimement s'interroger sur la place de la formation à la recherche dans certains programmes de design interactif ?

Organisation scientifique

La réponse à cet appel se fait sous forme d'une proposition livrée en fichier attaché (nom du fichier du nom de l'auteur) au format rtf, doc, odt ou pdf, composée de 2 parties :

- un résumé de la communication de 4000 signes maximum, espaces non compris,
- une courte biographie du(des) auteur(s), incluant titres scientifiques, le terrain de recherche, le positionnement scientifique (la discipline dans laquelle le chercheur se situe), la section de rattachement.

La proposition est envoyée par courrier électronique à Jacynthe Roberge : jacynthe.roberge@design.ulaval.ca avant le 1^{er} juin 2013.

La réception de chaque proposition donnera lieu à un accusé de réception par mail.

Calendrier

- 1^{er} juin 2013 : date limite de réception des propositions
- 15 juin 2013 : avis aux auteurs des propositions
- 1^{er} octobre 2013 : date limite de remise des articles
- du 1^{er} octobre 2013 au 1^{er} décembre 2013 : expertise en double aveugle et navette avec les auteurs
- 31 janvier 2014 : remise des articles définitifs aux éditeurs
- mars 2014 : sortie prévisionnelle du numéro

Modalités de sélection

Un premier comité de rédaction se réunira pour la sélection des résumés et donnera sa réponse au plus tard le 30 juin 2013.

L'article complet écrit en français ou en anglais et mis en page selon la feuille de style qui accompagne la réponse du comité (maximum 25000 signes espaces compris) devra être envoyé par les auteurs en deux versions : l'une entièrement anonyme, l'autre normale, par courrier électronique avant le 1^{er} Octobre 2013.

Un second comité international de rédaction organisera une lecture en double aveugle et enverra ses recommandations aux auteurs au plus tard le 1^{er} décembre 2013.

Le texte définitif devra être renvoyé avant le 15 janvier 2014. Les articles qui ne respecteront pas les échéances et les recommandations ne pourront malheureusement pas être pris en compte.

☛ Pour toute question, contacter Jacynthe Roberge : jacynthe.roberge@design.ulaval.ca

- *Interfaces numériques* est une revue scientifique publiée chez Lavoisier
- sous la direction de Benoît Drouillat et Nicole Pignier.

☛ Présentation de la revue : <http://www.revuesonline.com/portail/> ou <http://rin.revuesonline.com/accueil.jsp>