

Nom

Geneviève Raîche-Savoie

Titre de la thèse

Vers une expérience d'apprentissage entrepreneurial responsable par le design d'expérience apprenant (LXD) : le cas des étudiantes et étudiants de graphisme au cégep de Sainte-Foy

Résumé de la thèse

Les personnes actrices du design, tant dans la recherche que dans la pratique professionnelle et l'enseignement, insistent sur l'urgence de repenser la formation en design pour préparer les étudiantes et étudiants à affronter des problématiques complexes, incluant les transitions écologiques, les mutations technologiques et les enjeux sociaux contemporains (Stevens et al., 2024; Faludi et al., 2023; Davis et al., 2023; Boehnert et al., 2022). Répondre à ces enjeux exige une collaboration accrue entre les parties prenantes ainsi qu'une attention particulière aux impacts sociaux et environnementaux des pratiques de design (ICoD, 2020).

C'est dans ce contexte que s'inscrit le présent projet de recherche doctoral, qui se distingue par la conception d'une expérience d'apprentissage destinée aux étudiantes et étudiants en graphisme. Celle-ci met de l'avant l'éducation par l'entrepreneuriat responsable comme levier pour les outiller à faire face aux défis sociaux actuels et à venir. L'objectif est de favoriser l'acquisition de compétences entrepreneuriales tout en intégrant la sensibilisation aux enjeux sociaux et environnementaux, afin de former des designers capables de jouer un rôle actif dans des prises de décisions orientées vers un avenir plus durable.

Au Cégep de Sainte-Foy, les personnes étudiantes en graphisme évoluent dans un cadre pédagogique où la complexité des problèmes est souvent simplifiée pour faciliter l'apprentissage. Or, comme le souligne Haylock (2020), cette simplification peut limiter le développement de la pensée critique et réduire la capacité à agir de façon autonome sur des enjeux complexes. Par ailleurs, lorsque les étudiantes et étudiants assument le rôle de porteuses ou porteurs de projets, ils ont souvent tendance à mettre de l'avant leur vision créative personnelle, au risque de reléguer

au second plan les besoins des personnes utilisatrices et des parties prenantes, une tendance mise en évidence par la recherche de Valencia et al. (2021). De plus, les occasions de développement entrepreneurial sont principalement offertes en fin de parcours, ce qui restreint les possibilités d'accompagnement et freine l'émergence progressive d'initiatives personnelles. Cette réalité est accentuée par le fait que, comme le soulignent Callander et Cummings (2021), les formations institutionnelles sont rarement adaptées aux profils créatifs, lesquels ne se perçoivent pas nécessairement comme des entrepreneurs.

L'objectif central de cette recherche est donc de concevoir une expérience d'apprentissage entrepreneurial responsable adaptée aux personnes étudiantes inscrites au programme de graphisme. Cette expérience vise à renforcer leur agentivité — définie par Bandura (2018) comme la capacité à influencer activement le cours des événements et leurs propres conditions de vie par leurs actions — tout en ancrant cette capacité dans la prise en compte des dimensions sociales et environnementales. La démarche repose sur un devis mixte complexe (Creswell, 2022) mobilisant la méthodologie du Learning Experience Design (LXD) (Floor, 2023) et combinant diverses méthodes de collecte et d'analyse de données (questionnaires, entretiens, atelier de co-conception, listes de contrôle). Les résultats mettent en lumière l'expérience « Du dessin au dessein », qui favorise la réalisation de projets personnels engagés et le développement de compétences entrepreneuriales responsables chez les étudiantes et étudiants en graphisme.