



Tomás Dorta, Ph.D.

- Professeur agrégé, École de design industriel, Université de Montréal
- Directeur, Laboratoire de recherche en design, [Hybridlab](#)

Notes biographiques

Tomás Dorta, architecte et designer praticien, a entrepris des études supérieures à l'Université de Montréal. Ses intérêts de recherche portent sur l'influence de la visualisation 3D informatique et les nouvelles technologies en design ainsi que sur les développements des nouvelles techniques de design à l'aide de la réalité virtuelle. Il a obtenu sa maîtrise (1994) et son Ph.D. (2001) en étudiant l'impact de la réalité virtuelle comme outil de visualisation sur le processus de design. Sa recherche a été présentée dans diverses conférences scientifiques internationales et publiée dans les Actes de ces conférences, incluant ICSID, ACADIA, CAADRIA, eCAADe, EuropIA, SIGraDi, CAADFutures et IHM ainsi que dans d'autres revues scientifiques et de vulgarisation traitant du design par ordinateur. Comme enseignant, il a amorcé sa carrière en tant que chargé de cours à l'École de design industriel de l'Université de Montréal en 1997. Il est devenu professeur invité en 2000, professeur adjoint en 2003 et professeur agrégé en 2009. Il enseigne des cours d'infographie, et donne des ateliers en design industriel portant sur les nouvelles technologies et la bionique. Il est directeur du laboratoire de recherche en design Hybridlab. Tomás Dorta est également chercheur membre de la Maison des technologies de formation et d'apprentissage Roland-Giguère de l'École Polytechnique de Montréal et de l'Institut de recherche/création en arts et technologies médiatiques Hexagram. Il a été co-président de [CAADFutures 2009](#), une conférence internationale sur le Computer Aided Architectural Design, et il co-préside la prochaine conférence du Design Research Society ([DRS 2010](#)) qui aura lieu à Montréal en juillet 2010.

Conférence : « L'atelier de design augmenté » - mardi 6 avril à 10h30 salle du conseil

L'atelier de design est un espace essentiel dans les écoles de design et d'architecture favorisant la libre exploration des représentations physiques et virtuelles à travers les sens et de manière collective. L'ordinateur portable (et Internet) s'y sont implantés individualisant le travail de design, ne soutenant pas la co-création. Nous avons développé l'Hybrid Ideation Space (HIS) pour permettre l'idéation dans les premières étapes du processus de design à travers les esquisses et les maquettes manuelles augmentées par le numérique en les rendant immersives et en temps réel. En comparant le HIS à des outils analogues et numériques traditionnels, nous avons été en mesure de comprendre mieux la relation entre l'activité d'idéation collaborative, les outils qui la supportent et l'expérience des designers. Le HIS est en train d'être implémenté en atelier, pour permettre une collaboration symétrique et distribuée (entre 2 ou 3 HIS) pour permettre le travail de co-design, extrayant ainsi l'information des ordinateurs pour la partager collectivement.