Université de Strasbourg

MASTER - Design

Environnements numériques

Pré-requis obligatoires

Langue du parcours			Français
ECTS			120 ECTS
Volume horaire			
TP : 0h	TD : 417h	CI : 0h	CM : 162h
Formation initiale			Oui
Formation continue			Non
Apprentissage			Non
Contrat de professionnalisation			Non

- Niveau de français minimum requis (pour les étudiants étrangers) : C1.
- Validation d'un diplôme de niveau Licence 3 en Design, Sciences de l'information et de la communication, ou équivalent
- Culture historique, théorique et pratique, suffisante dans les domaines du design et/ou du numérique
- Connaissance de la méthodologie de projet en design
- Expérience dans la conception design niveau L3

Pré-requis recommandés

Mention(s) de licence(s) conseillée(s) pour accéder au M1:

- Licence 3 Arts
- Licence 3 Information & communication
- Licence 3 Arts Plastiques
- Licence 3 Informatique

Objectifs du parcours

Organisation
Le master Design parcours Environnements Numériques se déroule en deux ans, soit quatre semestres de douze semaines chacun. Tout au long de la formation les étudiants sont amenés à développer des projets de design et de recherche guidés par des professionnels et des enseignants-chercheurs sur des problématiques actuelles du design numérique mais également des projets issus d'une démarche personnelle leur permettant de développer une posture de designer-chercheur singulière.

Le second semestre (année 1) fait l'objet d'un stage obligatoire en entreprise, en laboratoire ou dans toute autre structure professionnelle. Le parcours se conclut par la soutenance d'un mémoire de recherche associé à un projet de design.

Formation
Le parcours environnements numériques forme des praticiens-chercheurs dans le champ du design numérique et du design d'interaction. Les étudiants y acquièrent les connaissances historiques, théoriques et méthodologiques en design permettant d'analyser et de concevoir les interfaces et les interactions qui façonnent nos expériences dans les environnements numériques. Les étudiants apprennent également à maîtriser les enjeux sociaux et techniques spécifiques aux environnements numériques et à leur conception.

Les environnements numériques prennent aujourd'hui des formes très diverses, des réseaux sociaux aux logiciels professionnels, des publications graphiques multi-supports aux interactions vocales ou gestuelles. Ils représentent autant de milieux spécifiques auxquels la formation invite les étudiant·es à se confronter, d'une part pour les étudier et les appréhender par des pratiques de recherche, d'autre part pour les concevoir et les transformer dans le cadre de projets de design numérique. La formation articule étroitement ces deux ensembles de compétences afin d'insérer les étudiant·e·s dans un domaine, celui du design numérique, où l'enrichissement mutuel de la recherche et de la pratique est aujourd'hui devenu une nécessité. Au cours de la seconde année du master, les étudiant·e·s sont invités à développer un travail de recherche en design original qui prend la forme finale d'un mémoire articulé à un projet de design.

La formation comprend une part de travail individuel (mémoire et projet de fin d'étude) et une part collective (workshops, ateliers, organisation d'événements, etc.). Elle ménage une place importante à l'inscription professionnelle des étudiants dans les champs du design et de la recherche, en offrant la possibilité de faire deux stages différents, et en favorisant des interventions extérieures et des échanges avec des chercheurs et des professionnels du domaine tout au long des deux années de formation. Il s'agit par ailleurs d'acquérir des compétences fondamentales de niveau master : autonomie, capacité d'analyse, réflexivité, savoir-être et capacité de dialogue dans le travail collectif, capacité à s'approprier les outils intellectuels et scientifiques actuels, capacités créatives.

Débouchés
Adossée à la recherche en design, en Interaction Humain-Machine (IHM) et en théorie des médias, le master Design des Environnements Numériques permet aux étudiant·es diplômé·es de devenir des designers-chercheurs dans le champ du numérique, capables à la fois d'étudier et de penser de manière critique les environnements numériques mais également de les imaginer, de les concevoir ou de les transformer grâce à leur maîtrise de toutes les phases de projet en design numérique.

Le master Design des Environnements Numériques offre deux types de débouchés :

- **les métiers du design numérique** : en particulier ceux de designer UX, de chercheur UX, de designer UI, de Product Designer ou encore de designer d' interaction et de webdesigner.
- l**es métiers de la recherche en design numérique** : notamment via la poursuite en doctorat

Ces métiers peuvent être exercés dans des entreprises, des laboratoires de recherche et développement mais aussi dans des institutions, des agences de design ou bien en indépendant.

Compétences à acquérir

1. Enquêter, analyser, étudier un terrain, un contexte ou des objets d'étude
2. Mettre en œuvre, initier une démarche de recherche pour produire des connaissances nouvelles
3. Imaginer, formaliser un projet de design numérique en réponse à une question de design
4. Piloter, organiser, coordonner un projet en équipe
5. Communiquer, rendre intelligible et expliciter ses idées et productions
6. Comprendre et intégrer dans sa démarche des enjeux socio-économiques, techniques, culturels, historiques et environnementaux.

Poursuite d'études

Le master design, par sa formation à la recherche, permet une poursuite d'étude en doctorat.

Stage et projet tutoré

Stage de minimum 8 semaines

Contacts

- Benjamin Goulon : bgoulon@unistra.fr
- Nolwenn Maudet : nmaudet@unistra.fr

Master 1 - Design : Environnements numériques

Semestre 1 Master 1 - Design : Environnements numériques

	ECTS	CM	CI	TD	TP	TE	Stage
UE1 - Langues (1 cours au choix + 1 cours obligatoire) - S1	3 ECTS						
S1 - Anglais (au choix)				18 h			
S1 - Allemand (au choix)				18 h			
S1 - Soutien à l'expression écrite et orale (obligatoire)				18 h			
UE2 - Théorie et pratique - S1	12 ECTS						
S1 - Atelier Recherche				36 h			
S1 - Méthodologie et épistémologie de la recherche		18 h					
S1 - Atelier Projet expérimental				36 h			
UE3 - Interdisciplinaire (1 cours au choix) - S1	3 ECTS						
Séminaire interdisciplinaire M1 ACCRA ou CREAA - S1				18 h			
S1 - CM dans le parcours Environnements Publics ou dans une autre composante (Philosophie, Sciences sociales...)		18 h					
S1 - Culture de la recherche		6 h					
UE4 - Thématique - S1	9 ECTS	18 h		54 h			
S1 - CM Théorie du Design numérique		18 h					
S1 - Atelier Projet Design numérique				48 h			
S1 - Atelier Programmation pour le design				24 h			
UE5 - Professionnalisation - S1	3 ECTS						
S1 - Connaissances juridiques		18 h					
S1 - Workshop				40 h			
S1 - Rencontres professionnelles		12 h					
S1 - Préparation au stage ou semestre à l'étranger				12 h			
UE Supplémentaire optionnelle - Renforcement CREAA - S1	3 ECTS	18 h					
S1/S3 - Séminaire « actualité de la recherche » ITI CREAA	3 ECTS	18 h					

Semestre 2 Master 1 - Design : Environnements numériques

	ECTS	CM	CI	TD	TP	TE	Stage
UE1 - Théorie et pratique - S2	24 ECTS						
S2 - Atelier Mémoire de recherche				12 h			
S2 - Atelier Projet de fin d'études				12 h			
UE2 - Professionnalisation - S2	6 ECTS						
S2 - Stage ou semestre à l'étranger				12 h			8 sem
UE Supplémentaire optionnelle- Renforcement CREAA - S2		18 h					
S2/S4 - École saisonnière de l'ITI CREAA	3 ECTS	18 h					

Master 2 - Design : Environnements numériques

Semestre 3 Master 2 - Design : Environnements numériques

	ECTS	CM	CI	TD	TP	TE	Stage
UE1 - Langues (1 TD obligatoire au choix) - S3	3 ECTS						
S3 - Anglais (au choix)		18 h					
S3 - Allemand (au choix)				18 h			
UE2 - Théorie et pratique - S3	12 ECTS						
S3 - Atelier Mémoire de recherche				36 h			
S3 - Atelier Projet de fin d'études				36 h			
UE3 - Interdisciplinaire (1 cours au choix) - S3	3 ECTS						
Séminaire interdisciplinaire M2 ACCRA ou CREAA - S3				18 h			
S3 - CM dans le parcours Environnements Publiques ou dans une autre composante (Philosophie, Sciences sociales...)		18 h					
S3 - Culture de la recherche		6 h					
UE4 - Thématique - S3	9 ECTS			162 h			
S3 - CM Théorie du Design numérique		18 h					
S3 - Atelier Projet Design numérique				48 h			
S3 - Atelier Programmation pour le design				24 h			
UE5 - Professionnalisation - S3	3 ECTS						
S3 - Rencontres professionnelles		12 h					
S3 - Workshop				40 h			
S3 - Évaluation du Stage				12 h			
UE Supplémentaire optionnelle - Renforcement CREAA - S3	3 ECTS	18 h					
S1/S3 - Séminaire « actualité de la recherche » ITI CREAA	3 ECTS	18 h					

Semestre 4 Master 2 - Design : Environnements numériques

	ECTS	CM	CI	TD	TP	TE	Stage
UE1 - Théorie et pratique - S4	30 ECTS						
S4 - Atelier Mémoire de recherche				36 h			
S4 - Conception éditoriale				24 h			
S4 - Atelier Projet de fin d'études				48 h			
UE Supplémentaire optionnelle - Renforcement CREAA - S4		18 h					
S2/S4 - École saisonnière de l'ITI CREAA	3 ECTS	18 h					