

# Master Design

## Design graphique et cultures visuelles

### Présentation

Comment étudier, penser, concevoir et transformer les environnements graphiques, visuels et numériques au XXI<sup>e</sup> siècle ? Le master Design de la Faculté des arts forme des designers-chercheur-euses au sein de deux parcours de formation qui permettent de se spécialiser respectivement sur le design graphique et la culture visuelle d'une part, sur les environnements numériques d'autre part. Ces parcours offrent des espaces de recherche et d'expérimentation à des étudiant-es qui cherchent à acquérir une expertise singulière et à développer une réflexion approfondie sur les formes visuelles, matérielles et numériques du monde contemporain, aussi bien que sur les nouveaux enjeux posés par ces environnements (crise écologique, représentations et visibilités, problématiques sociales, etc.).

La formation permet aux étudiant-es, d'articuler un travail de recherche original avec une pratique du design, en interrogeant les signes, images, médias, interfaces, usages de notre environnement quotidien. La formation vise l'acquisition de connaissances et de compétences historiques, théoriques et critiques sur ces environnements, aussi bien que la capacité à mener des recherches approfondies dans le champ du design qui peuvent nourrir et se nourrir de la pratique. Elle prépare les étudiant-es à s'insérer dans un monde où la conception et l'étude des formes et des interactions joue un rôle de premier plan dans la transformation sociale.

Qu'est-ce qu'une connaissance approfondie de la culture visuelle et numérique peut apporter à la pratique du design ? Au croisement du design, de la sociologie, de l'anthropologie, des études urbaines et de paysage, des études visuelles et des *media studies*, les environnements visuels et numériques représentent un terrain de recherche de prédilection pour le design, car ils incarnent la dimension matérielle et visuelle des espaces vécus dont est fait le monde social. La culture visuelle et numérique ouvre sur des enjeux actuels liés à l'habitabilité, les pratiques de l'espace public, la médiation, la culture et la littéracie visuelle, les interactions humain-machine, le monde numérique, etc.

### Objectifs

#### Présentation

Le parcours Design graphique et cultures visuelles forme à la recherche articulée à la pratique. Il permet de développer un projet de design bénéficiant de l'apport des sciences humaines et sociales : *visual studies*, *media studies*, histoire et esthétique du design graphique. Il s'agit pour les étudiant-es de développer une expertise et d'acquérir les connaissances historiques et théoriques ainsi que les compétences méthodologiques permettant d'étudier et de concevoir les formes visuelles et graphiques de notre environnement : médias, images, identités visuelles, affiches, signalétique, supports didactiques, environnements pédagogiques, systèmes de représentation et de visualisation dans tous les champs de la connaissance. La formation invite les étudiant-es à se confronter à ces milieux singuliers, d'une part pour les étudier et les appréhender par des pratiques de recherche (enquête de terrain, étude de collections et d'archives, analyse écologique et iconologique, études de culture visuelle, etc.), d'autre part pour y contribuer par le biais d'un projet de design graphique.

Au cours des études, les étudiant-e-s sont invités à développer un travail de recherche dans le cadre d'un mémoire original, qui représente le cœur de la formation, tout en articulant ce travail à un projet de design. Il s'agit à cette occasion d'acquérir tous les outils et les compétences indispensables au développement d'une posture de chercheur-euse, à travers des participations à des conférences de niveau international sur des sujets à la pointe de la recherche, la participation à des colloques, l'organisation de manifestations scientifiques, la présentation de recherches collectives ou individuelles, et la rédaction, la présentation et la valorisation d'un mémoire de recherche original. La formation est adossée à la recherche à travers l'équipe Approches contemporaines de la création et de la réflexion artistiques (EA 3402), l'Institut thématique interdisciplinaire CREAA (Centre de Recherche et

Composante	<ul style="list-style-type: none"> <li>Faculté des arts</li> </ul>
Langues d'enseignement	<ul style="list-style-type: none"> <li>Français</li> </ul>
Niveau d'entrée	BAC +3
Durée	2 ans
ECTS	120
Formation à distance	Non, uniquement en présentiel
Régime d'études	<ul style="list-style-type: none"> <li>FI (Formation initiale)</li> </ul>
Niveau RNCP	Niveau 7
RNCP	<ul style="list-style-type: none"> <li>RNCP39314 : Master Design</li> </ul>
Lieu	Palais universitaire, 9, Place de l'université - 67084 Strasbourg Cedex
Campus	<ul style="list-style-type: none"> <li>Campus historique</li> </ul>
Secteurs d'activité	<ul style="list-style-type: none"> <li>Activités spécialisées de design</li> <li>Recherche-développement scientifique</li> <li>Recherche-développement en sciences humaines et sociales</li> </ul>
Code ROME	<ul style="list-style-type: none"> <li>Chercheur / Chercheuse en sciences humaines et sociales</li> <li>Responsable d'atelier d'impression</li> </ul>
Stage	Oui
Alternance	Non

### Aménagements pour les publics ayant un profil spécifique

<https://www.unistra.fr/rse>

### Droits de scolarité

Pour consulter les droits de scolarité, [consultez la page dédiée](#) sur le site de l'Université de Strasbourg.

### Contacts

#### Responsable(s) de parcours

- Vivien Philizot
- Max Bonhomme

#### Autres contacts

d'Expérimentation sur l'Acte Artistique) et le groupe Cultures visuelles, qui développe un ensemble de recherches et de réflexions sur l'image et les savoirs visuels, en privilégiant une approche interdisciplinaire sur le champ visuel et le design graphique. Elle favorise l'intégration des étudiants aux projets de recherche actuels menés par les enseignants dans les champs de la recherche en design, de la théorie des médias et des études visuelles.

## Scolarité du Département Arts Visuels

[Téléphone](#)

[Formulaire de contact](#)

La formation comprend une part de travail individuel (mémoire et projet de fin d'étude) et une part collective (workshops avec des personnalités invitées, ateliers, organisation d'événements scientifiques, etc.). Elle ménage une place importante à l'inscription professionnelle des étudiant-es 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 spécialistes et des professionnel-les tout au long des deux années de formation. Il s'agit par ailleurs d'acquérir des compétences fondamentales de niveau master, qui sont autant motivées par la pratique du design que par la recherche : autonomie, capacité d'analyse, réflexivité, savoir-être et capacité de dialogue dans le travail collectif, capacité à s'approprier des outils intellectuels et scientifiques, capacités créatives. Ces multiples compétences visent à préparer les étudiant-es à la recherche articulée à une pratique du design graphique (praticien-nes-chercheur-ses), à l'enseignement ou à la recherche doctorale. Le parcours est étroitement connecté à l'écosystème des formations de la Faculté des arts, par le biais de séminaires interdisciplinaires et de multiples échanges, d'une part avec le parcours de la mention design : Environnements numériques, d'autre part avec les autres parcours de master dans les champs des arts du spectacle, des arts plastiques, du cinéma et de la musique. Des passerelles sont également prévues dans le cadre d'un double cursus avec le master *Graphic Languages* de la Haute école des arts du Rhin (HEAR).

### 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 scientifique pour produire des connaissances nouvelles
3. Imaginer, formaliser un projet 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.

## Insertion professionnelle

Adossée à la recherche scientifique, la pratique du design permet aux étudiant-es diplômé-es d'étudier, de transformer ou de concevoir différents aspects de nos environnements et de nos cadres de vie, au moyen de méthodes et de processus qui passent par la réflexion, par l'enquête et par la production de connaissances. Le master Design graphique et cultures visuelles offre trois différents types de débouchés liés au champ du design : la recherche articulée à une pratique du design (praticien-nes-chercheur-ses) ; l'enseignement ; la recherche doctorale. Ces métiers se retrouvent dans les domaines :

- du design graphique, design d'informations, scénographie, signalétique, muséographie et dispositifs pédagogiques
- de la gestion de projet dans des institutions ou organismes publics ou privés
- de l'enseignement et de la recherche
- de la recherche et du développement
- des métiers de la médiation culturelle.

## Métiers visés

Adossée à la recherche scientifique, la pratique du design permet aux étudiant-es diplômé-es d'étudier, de transformer ou de concevoir différents aspects de nos environnements et de nos cadres de vie, au moyen de méthodes et de processus qui passent par la réflexion, par l'enquête et par la production de connaissances. Le master design Environnements publics offre trois différents types de débouchés liés au champ du design : la recherche articulée à une pratique du design (praticien-nes-chercheur-ses) ; l'enseignement ; la recherche doctorale. Ces métiers se retrouvent dans les domaines :

- du design graphique, design d'informations, scénographie, signalétique, muséographie et dispositifs pédagogiques
- de la gestion de projet dans des institutions ou organismes publics ou privés
- de l'enseignement et de la recherche • de la recherche et du développement
- des métiers de la médiation culturelle

## Les + de la formation

### Partenaires

- Haute École des arts du Rhin, Strasbourg
- Musée d'art moderne et contemporain, Strasbourg
- Fachhochschule University of Applied Sciences (FH), Potsdam
- Musée zoologique de Strasbourg
- Le Jardin des Sciences, Université de Strasbourg
- Ville et Eurométropole de Strasbourg
- Compagnie des Transports Strasbourgeois
- Le Shaddock, Fabrique du numérique
- Institut pluridisciplinaire Hubert Curien de l'Université de Strasbourg
- Centre Universitaire d'Enseignement du Journalisme de l'Université de Strasbourg
- Institut des neurosciences cellulaires et intégratives de l'Université de Strasbourg
- Le Vaisseau

## Critères de recrutement

L'admission en master Design parcours Design graphique et cultures visuelles est soumise à l'accord d'une commission pédagogique, sur présentation d'un dossier, qui comprend notamment :

- une note d'intention rédigée de deux pages présentant un sujet de recherche (thématique, problématique, et liens éventuels avec un projet pratique) envisagé par le ou la candidat-e en master
- un dossier de travaux personnels
- un CV et une lettre de motivation

## Candidater

Pour consulter les modalités de candidature, consultez [la page dédiée](#) sur le site de l'Université de Strasbourg.

## Prérequis obligatoires

- Niveau de français minimum requis (pour les étudiants étrangers) : C1.
- Validation d'un niveau licence 3 Design, Arts appliqués, Architecture ou équivalent
- Culture historique, théorique et pratique, suffisante dans les domaines du design
- Connaissance de la méthodologie de projet et de la recherche
- Expérience dans la conception design niveau licence
- Expérience dans la conception design niveau licence

## Prérequis recommandés

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

- Licence 3 Design
- Licence 3 Arts appliqués
- Licence 3 Architecture

## Présentation et organisation de l'équipe pédagogique

Le parcours Design graphique et cultures visuelles est un parcours de deux ans, soit quatre semestres de douze semaines chacun. Le second semestre (année 1) fait l'objet d'un stage obligatoire en laboratoire ou dans toute autre structure professionnelle. Le parcours se conclut au dernier semestre par la soutenance d'un mémoire de recherche associé à un projet de design. Tout au long de la formation les étudiant-es sont amené-es à développer des projets de design et de recherche guidés par des professionnel-les et des enseignant-es-chercheur-euses sur des problématiques actuelles liées au design graphique et aux cultures visuelles mais également des projets issus d'une démarche personnelle leur permettant de développer une posture de designer-chercheur-euse singulière.

**Équipe enseignante : Max Bonhomme, Julia Coffre, Marie Goehner-David, Élise Goutagny, Vivien Philizot, Julienne Richard, Marie Secher, Sophie Suma, Stéphane Thomas, Louise Wambergue, Simon Welch**

# Programme des enseignements

## Design graphique et cultures visuelles

### Master 1 - Design - Design graphique et cultures visuelles

Semestre 1 Master 1 - Design graphique et cultures visuelles				
	CM	TD	TP	CI
UE1 - Langues (1 TD obligatoire au choix) - S1	3 ECTS	-	-	-
Soutien à l'expression écrite et orale	-	18h	-	-
Liste Langues à choix - choisir 1 parmi 2				
S1 - Anglais disciplinaire	-	18h	-	-
S5 - allemand disciplinaire	-	-	-	-
UE2 - Théorie et pratique - S1	12 ECTS	-	-	-
S1 - Séminaire recherche	-	60h	-	-
S1 - Méthodologie et épistémologie de la recherche	18h	-	-	-
UE3 - Interdisciplinaire - S1	3 ECTS	-	-	-
Modules - choisir 1 parmi 2				
Séminaire interdisciplinaire -S1	18h	-	-	-
S1 - CM Théorie du Design numérique	18h	-	-	-
UE4 - Thématique - S1	9 ECTS	-	-	-
S1 - CM Design graphique et cultures visuelles	18h	-	-	-
S1/S3 - Atelier collectif	-	36h	-	-
UE5 - Professionnalisation - S1	3 ECTS	-	-	-
S1 - Connaissances juridiques	18h	-	-	-
S1 - Workshop	-	36h	-	-
S1 - Préparation au stage ou semestre à l'étranger	-	12h	-	-
Semestres impairs - CM Rencontres professionnelles	6h	-	-	-

Semestre 2 Master 1 - Design graphique et cultures visuelles				
	CM	TD	TP	CI
UE1 - Théorie et pratique - S2	24 ECTS	-	-	-
S2 - Séminaire recherche	-	12h	-	-
S2 - Culture de la recherche	-	12h	-	-
UE2 - Professionnalisation - S2	6 ECTS	-	-	-
S2 - Stage ou semestre à l'étranger	-	12h	-	-

### Master 2 - Design - Design graphique et cultures visuelles

Semestre 3 Master 2 - Design graphique et cultures visuelles				
--	--	--	--	--

	CM	TD	TP	CI
UE1 - Langues (1 TD obligatoire au choix) - S3	3 ECTS	-	-	-
Modules - choisir 1 parmi 2				
S3 - Anglais	-	18h	-	-
S5 - allemand disciplinaire	-	-	-	-
UE2 - Théorie et pratique - S3	12 ECTS	-	-	-
Séminaire recherche	-	48h	-	-
Séminaire PFE	-	24h	-	-
UE3 - Interdisciplinaire - S3	3 ECTS	-	-	-
Modules - choisir 1 parmi 2				
S3 - Séminaire interdisciplinaire ACCRA	18h	-	-	-
S3 - CM Théorie du Design numérique	18h	-	-	-
UE4 - Thématique - S3	9 ECTS	-	-	-
S3 - CM Design graphique et cultures visuelles	18h	-	-	-
S1/S3 - Atelier collectif	-	36h	-	-
S3 - Projet scientifique et éditorial	-	18h	-	-
UE5 - Professionnalisation - S3	3 ECTS	-	-	-
S3 - Workshop	-	36h	-	-
Semestres impairs - CM Rencontres professionnelles	6h	-	-	-

<b>Semestre 4 Master 2 - Design graphique et cultures visuelles</b>				
	CM	TD	TP	CI
UE1 - Théorie et pratique - S4	24 ECTS	-	-	-
UE1 - Séminaire de recherche - S4	-	36h	-	-
UE1 - Séminaire PFE - S4	-	24h	-	-
UE2 - Thématique	6 ECTS	-	-	-
UE2 - Atelier collectif - S4	-	24h	-	-
UE2 - Projet scientifique et éditorial - S4	-	18h	-	-
S4 - Séminaire interdisciplinaire ACCRA	18h	-	-	-