Université de Strasbourg

Arts, Lettres, Langues | 2024-2025

DIPLÔME NATIONAL DE MASTER CONTRÔLÉ PAR L'ÉTAT

Master Design
Environnements numériques

Présentation

Fiche RNCP du master Design : RNCP34439

Comment étudier, penser, concevoir et transformer les environnements publics et numériques au XXIe 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 les environnements publics et numériques. 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, objets, espaces de notre environnement quotidien. La formation vise l'acquisition de connaissances et de compétences historiques, théoriques et critiques sur les 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 des environnements 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*, l'environnement représente un terrain de recherche de prédilection pour le design, car il incarne la dimension matérielle et visuelle des espaces vécus dont est fait le monde social. Dans cette acception qui déborde son sens écologique habituel, l'environnement 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.

Les environnements sont des milieux indissociables des entités – humains et non-humains – qui les occupent et les transforment en retour. Ils attirent notre attention sur les contextes, les cadres de vie, les situations, les ambiances. Les milieux appellent une pensée écologique qui invite à replacer les systèmes techniques, les moyens de communication ou les espaces architecturés au cœur des activités humaines, pour observer la manière dont ils affectent et transforment l'individu dans le monde social.

Description de la formation Master *PLUS* CREAA

Une formation interdisciplinaire renforcée est proposée par l'ITIRF CREAA (Centre de Recherche et d'Expérimentation sur l'Acte Artistique) à l'ensemble des parcours de Master de la Faculté des Arts sous forme d'une UE supplémentaire optionnelle de 3 ECTS par semestre qui vient s'ajouter aux formations existantes. Elle se traduit par une certification Master*PLUS* (12 ECTS supplémentaires) délivrée par la Faculté des Arts et l'ITIRF CREAA, en sus du diplôme. Cette formation vise à faire connaître aux étudiants l'apport aux pratiques artistiques de disciplines extérieures aux arts (philosophie, histoire, archéologie, psychologie cognitive, bibliothéconomie, mathématiques, informatique, physique acoustique, biologie, etc.) tout en restant techniquement accessibles à des étudiants dans des dominantes artistiques. Les étudiants y acquerront des compétences méthodologiques et épistémologiques spécifiques à ces approches interdisciplinaires pour leur permettre à la fois de renouveler leur regard sur leur propre champ disciplinaire dans leur recherche de Master et d'envisager de nouveaux axes d'investigation dans une perspective de recherche doctorale. Si vous souhaitez obtenir plus d'informations sur ce Master*PLUS* CREAA, veuillez consulter la page du site Internet du CREAA dédiée.

Objectifs

Organisation

Composante	• Faculté des arts
Langues d'enseignement	• Français
Niveau d'entrée	BAC +3
Durée	2 ans
ECTS	120
Formation à distance	Non, uniquement en présentiel
Régime d'études	• FI (Formation initiale)
Niveau RNCP	Niveau 7
RNCP	• RNCP39314 : Master Design
Lieu	Palais universitaire, 9, Place de l'université - 67084 Strasbourg Cedex
Campus	• Campus historique • Campus Esplanade
Secteurs d'activité	• Activités spécialisées de design • Recherche-développement en sciences humaines et sociales • Recherche-développement scientifique
Code ROME	• Graphiste • Concepteur / Conceptrice de contenus multimedia • Chercheur / Chercheuse en sciences humaines et sociales
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

- Nolwenn Maudet

Le parcours environnements numériques 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 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.
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.

Autres contacts

Scolarité du Département Arts Visuels:

03.68.85.68.16 http://assistance-etudiant.unistra.fr/

Formation
Le parcours environnements numériques forme des praticiens-chercheurs dans le champ du design numérique et du design d'interaction. Il s'agit pour les étudiants d'acquérir les connaissances historiques et théoriques ainsi que les compétences méthodologiques en design permettant d'analyser et de concevoir les interfaces et les interactions qui guident les usages et donnent forme aux expériences dans les environnements numériques. Il s'agit également de 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 é tudiant·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 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.

Vous pouvez avoir une vue sur les mémoires des étudiants ici.

Insertion professionnelle

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 trois différents types de débouchés : il forme les étudiants aux 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. Il offre également des débouchés dans l'enseignement et la recherche doctorale. 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.

Métiers visés

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.

Les + de la formation

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.

Critères de recrutement

Admissions dans le parcours Environnements numériques

L'admission en master Design parcours Environnements Numériques 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 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

Prérequis recommandés

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

NB : Selon l'arrêté du 22 janvier 2014 fixant la nomenclature des mentions du diplôme national de licence, version mise à jour le 04 Décembre 2016 :

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

Présentation et organisation de l'équipe pédagogique

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.

Programme des enseignements

Environnements numériques

Master 1 - Design - Environnements numériques

Semestre 1 Master 1 - Design : Environnements numériques		CM	TD	TP	CI
UE1 - Langues (1 TD obligatoire au choix) - S1	3 ECTS	-	-	-	-
Liste langues - choisir 1 parmi 2					
S1 - Anglais disciplinaire		-	18h	-	-
S5 - allemand disciplinaire		-	18h	-	-
UE2 - Théorie et pratique - S1	12 ECTS	-	-	-	-
S1 - Atelier Recherche		-	36h	-	-
S1 - Atelier Projet expérimental		-	36h	-	-
S1 - Méthodologie et épistémologie de la recherche		9h	-	-	-
UE3 - Interdisciplinaire - S1	3 ECTS	-	-	-	-
Modules DEN - choisir 1 parmi 3					
S1 - Culture de la recherche		6h	-	-	-
Séminaire interdisciplinaire -S1		-	18h	-	-
S1 - CM Environnements		18h	-	-	-
UE4 - Thématique - S1	9 ECTS	-	-	-	-
S1 - CM Théorie du Design numérique		18h	-	-	-
S1 - Atelier Projet Design numérique		-	48h	-	-
S1 - Atelier Programmation pour le design		-	24h	-	-
UE5 - Professionnalisation - S1	3 ECTS	-	-	-	-
S1 - Connaissances juridiques		18h	-	-	-
S1 - Workshop		-	40h	-	-
S1 - Préparation au stage ou semestre à l'étranger		-	12h	-	-
Semestres impairs - CM Rencontres professionnelles		6h	-	-	-

Semestre 2 Master 1 - Design : Environnements numériques		CM	TD	TP	CI
UE1 - Théorie et pratique - S2	24 ECTS	-	-	-	-
S2 - Atelier Mémoire de recherche		-	12h	-	-
S2 - Atelier Projet de fin d'études		-	12h	-	-
UE2 - Professionnalisation - S2	6 ECTS	-	-	-	-
Stage ou semestre à l'étranger		-	12h	-	-

Master 2 - Design - Environnements numériques

Semestre 3 Master 2 - Design : Environnements numériques

		CM	TD	TP	CI
UE1 - Langues (1 TD obligatoire au choix) - S3	3 ECTS	-	-	-	-
Modules - choisir 1 parmi 2					
S3 - Anglais disciplinaire		-	18h	-	-
S5 - allemand disciplinaire		-	18h	-	-
UE2 - Théorie et pratique - S3	12 ECTS	-	-	-	-
S3 - Atelier Mémoire de recherche		-	36h	-	-
S3 - Atelier Projet de fin d'études		-	36h	-	-
UE3 - Interdisciplinaire - S3	3 ECTS	-	-	-	-
Modules - choisir 1 parmi 3					
S3 - Séminaire master-doctorat ACCRA		-	18h	-	-
S3 - Culture de la recherche		6h	-	-	-
S3 - CM Design des environnements		18h	-	-	-
UE4 - Thématique - S3	9 ECTS	-	-	-	-
S3 - CM Théorie du Design numérique		18h	-	-	-
S3 - Atelier Projet Design numérique		-	48h	-	-
S3 - Atelier Programmation pour le design		-	24h	-	-
UE5 - Professionnalisation - S3	3 ECTS	-	-	-	-
S3 - Workshop		-	36h	-	-
Semestres impairs - CM Rencontres professionnelles		6h	-	-	-

Semestre 4 Master 2 - Design : Environnements numériques

		CM	TD	TP	CI
UE1 - Théorie et pratique - S4	30 ECTS	-	-	-	-
S4 - Atelier Mémoire de recherche		-	36h	-	-
S4 - Atelier Projet de fin d'études		-	48h	-	-
S4 - Conception éditoriale		-	24h	-	-