

# Master Design

## Environnements numériques

### 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

**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, techniques et écologiques 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 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 original qui prend la forme finale d'un mémoire articulé à un projet de design.

Vous pouvez consulter les mémoires des étudiants [ici](#).

### Insertion professionnelle

|                        |  |
|------------------------|--|
| Composante             | <ul style="list-style-type: none"> <li><a href="#">Faculté des arts</a></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><a href="#">RNCP39314 : Master Design</a></li> </ul>  |
| Lieu                   | Palais universitaire, 9, Place de l'université - 67084 Strasbourg Cedex  |
| Campus                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>Campus historique</li> <li>Campus Esplanade</li> </ul>  |
| Secteurs d'activité    | <ul style="list-style-type: none"> <li><a href="#">Activités spécialisées de design</a></li> <li><a href="#">Recherche-développement en sciences humaines et sociales</a></li> <li><a href="#">Recherche-développement scientifique</a></li> </ul> |
| Code ROME              | <ul style="list-style-type: none"> <li><a href="#">Graphiste</a></li> <li><a href="#">Concepteur / Conceptrice de contenus multimedia</a></li> <li><a href="#">Chercheur / Chercheuse en sciences humaines et sociales</a></li> </ul>              |
| Stage                  | Oui  |
| Alternance             | Non  |

### 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](#)

#### Autres contacts

#### Scolarité du Département Arts Visuels

[Téléphone](#)

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 **webdesigner**. Il permet également aux étudiant-es de continuer la recherche via une 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.

[Formulaire de contact](#)

La formation ménage une place importante à l'insertion professionnelle des étudiant-es, en offrant la possibilité de faire deux stages différents, et en favorisant des interventions extérieures et des échanges avec des professionnel-les tout au long des deux années de formation.

## 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.
- **les 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 est étroitement liée à plusieurs programmes de recherche en design numérique, sur les enjeux environnementaux du numérique ([limites Numériques](#)), sur les cultures visuelles contemporaines ([Cultures Visuelles](#)) et sur l'histoire visuelle du web.

## 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

L'équipe enseignante est constituée de designers et d'enseignant-es-chercheur-euses en pointe dans les enjeux environnementaux du numérique, dans les méthodes de recherche utilisateur (UX research) et dans les cultures visuelles numériques.

### Équipe enseignante :

[Nolwenn Maudet](#), co-responsable, maîtresse de conférences en design numérique

[Timothée Goguely](#), co-responsable, webdesigner spécialisé en éco-conception

[Élise Goutagny](#), maîtresse de conférences en design graphique et cultures visuelles numériques

[Vivien Philizot](#), maître de conférences en design graphique et études visuelles

[Max Bonhomme](#), maître de conférences en histoire du design graphique et cultures visuelles numérique

[Margaux Crinon](#), designer d'interaction et doctorante en théorie des médias  
[Anaëlle Beignon](#), UX researcher et doctorante sur les enjeux environnementaux du numérique  
[Éloïse Cariou](#), enseignante en design graphique  
[Geoffrey Dorne](#), designer graphique et numérique, doctorant  
[Silvia Dore](#), designer graphique  
[Thomas Thibault](#), designer d'interaction spécialisé dans les enjeux environnementaux du numérique  
[Sébastien Poilvert](#), designer et développeur web  
[Francis Ramel](#), designer graphique  
[Laurie Chapotte](#), responsable du design au ministère de la culture  
[Antoine Quatrelivre](#), développeur web

# 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 1                        |         |     |    |    |
| S1 - Anglais disciplinaire                               | -       | 18h | -  | -  |
| UE2 - Théorie et pratique - S1                           | 12 ECTS | -   | -  | -  |
| S1 - Séminaire Recherche                                 | -       | 3h  | -  | -  |
| S1 - Atelier recherche utilisateur                       | -       | 18h | -  | -  |
| S1 - Atelier Projet expérimental                         | -       | 36h | -  | -  |
| S1 - Méthodologie et épistémologie de la recherche       | 18h     | -   | -  | -  |
| UE3 - Interdisciplinaire - S1                            | 3 ECTS  | -   | -  | -  |
| Modules DEN - choisir 1 parmi 3                          |         |     |    |    |
| S1/S3 - Culture de la recherche                          | -       | 6h  | -  | -  |
| Séminaire interdisciplinaire -S1                         | 18h     | -   | -  | -  |
| S1 - CM Design graphique et cultures visuelles           | 18h     | -   | -  | -  |
| UE4 - Thématique - S1                                    | 9 ECTS  | -   | -  | -  |
| S1 - CM Théorie du Design numérique                      | 18h     | -   | -  | -  |
| S1 - Atelier Projet Design numérique 1                   | -       | 36h | -  | -  |
| S1 - Atelier Projet Design numérique 2                   | -       | 18h | -  | -  |
| 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                           | 6 ECTS  | -   | -  | -  |
| S2 - Séminaire Recherche                                 | -       | 3h  | -  | -  |
| S2 - Atelier Projet de fin d'études                      | -       | 3h  | -  | -  |
| UE2 - Professionnalisation - S2                          | 24 ECTS | -   | -  | -  |
| Stage ou semestre à l'étranger                           | -       | 12h | -  | -  |

| 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                              | -       | -   | -  | -  |
| UE2 - Théorie et pratique - S3                           | 12 ECTS | -   | -  | -  |
| S3 - Séminaire recherche                                 | -       | 36h | -  | -  |
| S3 - Atelier Projet de fin d'études                      | -       | 36h | -  | -  |
| UE3 - Interdisciplinaire - S3                            | 3 ECTS  | -   | -  | -  |
| Modules - choisir 1 parmi 3                              |         |     |    |    |
| S3 - Séminaire interdisciplinaire ACCRA                  | 18h     | -   | -  | -  |
| S3 - CM Design graphique et cultures visuelles           | 18h     | -   | -  | -  |
| S1/S3 - Culture de la recherche                          | -       | 6h  | -  | -  |
| UE4 - Thématique - S3                                    | 9 ECTS  | -   | -  | -  |
| S3 - CM Théorie du Design numérique                      | 18h     | -   | -  | -  |
| S3 - Atelier Projet Design numérique 1                   | -       | 36h | -  | -  |
| S3 - Atelier Projet Design numérique 2                   | -       | 18h | -  | -  |
| 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                           | 27 ECTS | -   | -  | -  |
| S4 - Séminaire recherche                                 | -       | 36h | -  | -  |
| S4 - Atelier Projet de fin d'études                      | -       | 48h | -  | -  |
| S4 - Conception éditoriale                               | -       | 24h | -  | -  |
| UE2 - Interdisciplinaire                                 | 3 ECTS  | -   | -  | -  |
| Modules - choisir 1 parmi 2                              |         |     |    |    |
| S4 - Culture de la recherche                             | -       | 6h  | -  | -  |
| S4 - Séminaire interdisciplinaire ACCRA                  | 18h     | -   | -  | -  |