

MENTION HUMANITÉS ET INDUSTRIES CRÉATIVES



Points forts de la formation

- Des enseignants, enseignants-chercheurs et intervenants experts du domaine
- Un large choix de cours à la carte pour répondre aux priorités de formation des participants
- En M2, une organisation des cours permettant de concilier vie professionnelle et préparation du master

PARCOURS

DESIGN CENTRÉ EXPÉRIENCE

Le parcours User eXperience Design croise des compétences issues des domaines du design, de l'informatique et des sciences cognitives pour former des spécialistes de la conception de produits, de services et de dispositifs d'interactions, centrés sur l'homme et sur l'expérience vécue.

Le parcours s'adresse aux étudiants en design, en informatique, sciences appliquées et en sciences humaines désireux de mener des projets anticipatoires centrés sur l'interaction humain/monde à travers la mobilisation de la technologie.

CONTEXTE PÉDAGOGIQUE

Basée sur une pédagogie par projets en équipes pluridisciplinaires, la formation met les étudiants au contact du monde professionnel et de la recherche grâce à :

- des intervenants universitaires et industriels,
- des projets centrés sur l'interaction humain-monde à travers la technologie,
- des ateliers propices à l'émergence d'idées et l'accompagnement d'idées depuis la preuve de concept jusqu'au démonstrateur fonctionnel, ainsi que par l'acquisition de savoirs :
 - sur les aspects techniques : dialogue personnes-systèmes, technologies cognitives, multimodalité, réalité virtuelle/mixte/augmentée, interface nomade, ubiquitaire, tangible,
 - sur les aspects humains : expérience utilisateurs, ergonomie cognitive, utilisabilité, sociologie des usages, analyse de données, approche éactive, cognition augmentée, située, distribuée,
- la maîtrise de savoir-faire pour analyser, formaliser et prédire les formes de l'expérience interactive instrumentée, en particulier dans les contextes collectifs, ainsi que conduire un processus de conception jusqu'au démonstrateur impliquant la maîtrise d'outils informatiques et mécatroniques pour le prototype.

OBJECTIFS PROFESSIONNELS

Les diplômés sont amenés à diriger des projets scientifiques et techniques en recherche et innovation et recherche et développement concernant l'interaction personne-système, à diriger l'activité design dans les départements R&D des grands groupes industriels et de services, services publics, SSII, constructeurs de matériels informatiques, jeunes pousses (start-up), sociétés de consultants, ou encore à poursuivre des études de doctorat dans le domaine de l'UX design.

UE au choix (30 crédits/semestre)	Crédits
Semestre 1	
Atelier d'innovation et d'écoconception	6
Technologie et cognition	4
Analyse de la valeur DIO5	6
Analyse des situations (UE de méthodologie)	6
Théorie des sciences cognitives, computation et éniation	4
Culture et histoire des techniques	4
Informatique (notions de base ou avancées)	6
Interaction et complexité - réalité virtuelle	6
Exploration et découverte de connaissances	6
Analyse des usages et conception technologique	4
Langue vivante	4
Semestre 2	
Design d'expérience	6
Économie de l'innovation et du numérique	4
Modélisation du complexe, extraction de l'information	4
Penser la technique aujourd'hui	4
Science des réseaux	4
Marketing de l'innovation	4
Analyse de la qualité perçue des produits et services	6
Analyse des usages et conception technologique	4
Écriture interactive et multimédia	4
Systèmes numériques et informatiques	6
Langue vivante	4
Semestre 3	
Atelier projet/expérimentation	6
Économie des intangibles	4
Cycle de conférences	6
Scénarisation d'expérience	5
Interaction et complexité	5
Création de produit, d'activité, d'entreprise	6
Langue vivante	4
Semestre 4	
Stage de fin d'études de master	30

INTERVENANTS

Nos intervenants sont issus des secteurs économiques publics, privés, académiques et professionnels. Ils comptent généralement plus de 10 ans d'expérience professionnelle dans leur domaine d'expertise.

INFOS PRATIQUES

Entrée en M1

Conditions d'admission : licence ou équivalent

Organisation des études :

- De septembre à janvier : les lundis ; les mercredis après-midi ; les autres jours en entreprise ;
- De février à juin : les après-midi des mardis, mercredis et vendredis ; les autres jours en entreprise ;
- + 1 UV au choix (à ajouter au planning ci-dessus).

Poursuite en M2 après le M1

Organisation des études :

- De septembre à janvier : les vendredis + 1 UV au choix (à ajouter aux journées des vendredis) ; les autres jours en entreprise ;
- De février à juin : 3 UV au choix ; les autres jours en entreprise.

Entrée directe en M2

Conditions d'admission : détenteur d'un master en informatique ou d'école de commerce ; admission possible après étude du dossier et entretien aux M1 dans les domaines de l'informatique, le design, le marketing, la communication et l'ergonomie.

Organisation des études :

- De septembre à janvier : les lundis et mercredis après-midi ;
- De février à juin : les après-midis des mercredis et vendredis + mission entreprise.



Contact

Tél : 03 44 23 46 29
ou 03 44 23 49 19
fc@utc.fr

