

MASTER MENTION CRÉATION NUMÉRIQUE PARCOURS DESIGN D'INTERFACE MULTIMÉDIA ET INTERNET (EN APPRENTISSAGE)

RÉSUMÉ DE LA FORMATION

Type de diplôme : Master (LMD)

Domaine : Culture et Communication

Mention : CRÉATION NUMÉRIQUE

Parcours type(s) :

* Design d'interface multimédia et internet (en apprentissage)

Nature de la formation : Diplôme

Niveau d'étude visé : BAC +5

Composante :

UFR des sciences de la communication

Public cible :

* Apprenti - Alternant

Formation en alternance

Validation des Acquis de l'Expérience : Oui

Formation à distance : Non

Présentation

Fort de ses vingt années d'ancienneté à l'université Paris Sorbonne Paris Nord, le **Master Design Interface Multimédias et Internet** est ouvert depuis 2018 à l'alternance en collaboration avec le Campus Fonderie de l'Image. Les étudiants passent un semestre au Campus et le second à l'université avec la même équipe enseignante.

Que vous soyez fin connaisseur de l'alternance ou novice dans ce domaine, ce master en mode projet est fait pour vous. La pérennité de cette formation s'explique en grande partie grâce à son originalité : une approche académique et professionnalisante qui tient compte de l'actualité de la profession. Ces remises en question historique et contemporaine du métier de designer enrichissent la méthodologie de travail et permettent d'adapter ce cursus en fonction des évolutions du métier. Objectifs de la formation :

La pratique du designer d'interface

Les interfaces étant multiples, le designer d'aujourd'hui enrichie sa pratique sur une variété de domaines : des interfaces humaines aux objets connectés, du web aux dispositifs interactifs hybrides (bornes, installations), des interfaces conversationnelles (SIRI, chatbots) aux intelligences artificielles (LaMDa, Midjourney...), de la médiation numérique à l'UX contemporain.

Nous réfléchissons à l'enjeu et l'impact de nouveaux dispositifs. Le designer doit se poser des questions sur le type d'interface (tactile, visuelle, haptique...), sur la manière dont il structure l'information et son travail avec les équipes techniques. Ce recul critique est possible grâce à la diversité des équipes enseignante qui compte à la fois des designers professionnels (ux researchers, ux designers, développeurs...), des chercheurs ainsi que des maîtres de conférences (spécialisé en accessibilité, industries culturelles, médiations numériques).

Réflexion et conception

Un mémoire sur 2 ans témoigne de votre réflexion sur les dispositifs et interfaces numériques. Les sciences de l'information et de la communication sont pensées via des approches théoriques à l'université tantôt en sociologie, psychologie, sémiologie, ergonomie, appliqués aux interfaces. La synergie des sciences de l'information et de la communication nous aide à penser les interfaces du point de vue communicationnel et développer un recul critique. L'approche projet mobilise ces connaissances transversales et nous aide à comprendre les utilisateurs, à répondre au besoin et proposer des services pertinents. Les nombreux projets sur l'année vous confrontent à l'innovation et challengent vos connaissances.

Partenaires innovants

Les partenaires externes, comme l'incubateur de l'USPN pour les hackathons, bnf, le musée de minéralogie des Mines, ancrent les projets dans le réel. Le choix varié des partenaires nourrit depuis toujours l'aspect professionnalisant des projets soumis aux étudiants. Ces savoir-faire sont consolidés à travers des projets en groupe, individuels et encadré par une équipe mentor composée de professionnels et chercheurs.

Objectifs

EN BREF

Durée : 2 ans

Rythme de la formation : Alternance

crédits ECTS : 120

Capacité d'accueil : 20 étudiants par année

INFOS PRATIQUES

Lieu(x) de la formation :
Villetaneuse

PARTENARIATS

Etablissement(s) partenaire(s) :
Campus Fonderie de l'Image

Laboratoire(s) partenaire(s) :
Laboratoire des Sciences de l'Information et de la Communication

EN SAVOIR +

Sites web :
Site Internet du Master Design d'interface multimédia et internet en apprentissage

Le Master s'attache à articuler les représentations cognitives et les processus d'interaction humains/machine dans la mise en œuvre de systèmes de communication numériques. Il sensibilise les étudiants aux problématiques de l'accessibilité des interfaces. Il les familiarise avec les modalités d'analyse d'une commande et de sa traduction en objectifs opératoires dans les termes d'un cahier des charges et leur fait pratiquer la conduite de projet en équipes pluridisciplinaires.

Compétences visées

Le master dispense une **formation théorique et pratique** visant à acquérir des compétences dans les domaines suivants :

- * Design, ergonomie et scénarisation d'interfaces ;
- * Recherches et design pour l'expérience utilisateur ;
- * Méthodologie de conduite et de gestion de projet ;
- * Culture visuelle ;
- * Réalisation, intégration et développement d'applications numériques en réseau.

Organisation

Spécificités de l'apprentissage

La formation en apprentissage est organisée en partenariat avec le Centre de formation d'apprenti-es **Campus Fonderie de l'Image**. La formation peut également être suivie en alternance en contrat de professionnalisation.

La formation comportant simultanément une activité d'étude et une activité professionnelle salariée, s'effectue en alternance entre l'université et l'entreprise.

L'activité professionnelle se réalise sous la conduite d'un-e maître-sse d'apprentissage à partir de missions définies au départ, en lien avec les contenus de la formation. Un-e tuteur-trice pédagogique guide et suit le travail de l'apprenti-e à l'université comme sa progression et son insertion en entreprise. L'apprenti-e est salarié-e (contrat d'apprentissage d'une durée de deux ans).

Jours et rythme d'alternance

M1 : 2 jours en formation / 3 jours en entreprise. À quoi s'ajoutent plusieurs périodes uniquement constituées de cours à l'université ou au CFA.

Programme :

Année 1 / Semestre 1 :

UE 1 Création et développement numérique – Hackaton (5 ECTS)

UE 2 Management de projets (6 ECTS)

UE 3 Recherche en SIC et analyses de dispositifs (6 ECTS)

UE 4 Enjeux des transitions numériques (4 ECTS)

UE 5 Analyse sectorielle et insertion professionnelle (5 ECTS)

UE 11 Anglais de spécialité (4 ECTS)

Année 1 / Semestre 2 :

UE 6 Histoire du design et des interfaces utilisateur (5 ECTS)

UE 7 Analyse et scénarisation hypermédias (4 ECTS)

UE 8 Langages de l'image, du son et du code (7 ECTS)

UE 9 Ergonomie et UX design (4 ECTS)

UE 10 Méthodologie du mémoire (10 ECTS)

Année 2 / Semestre 3 :

UE 12 Développement de contenus interactifs (8 ECTS)

UE 13 Conception d'interfaces utilisateur (8 ECTS)

UE 14 Culture visuelle et design numérique (8 ECTS)

UE 15 Anglais professionnel (6 ECTS)

Année 2 / Semestre 4 :

UE 16 Expérience utilisateur : théories et méthodologies (7 ECTS)

UE 17 Production d'interfaces utilisateur (6 ECTS)

UE 18 Méthodologie du mémoire (12 ECTS)

UE 19 Méthodologie de projets en design d'interface (5 ECTS)

Contrôle des connaissances

Les évaluations se font en contrôle continu, selon les formes déterminées dans chaque unité d'enseignement (UE) et, au sein de celles-ci, dans chaque élément constitutif (EC) par les responsables pédagogiques : dossiers documentaires, exposés, fiches de lecture, recherches personnelles ou en groupe, présentations orales de projets professionnels ou d'étude et de recherche, mémoires de fin d'études avec soutenance.

Programme

Master 1 DIMI APP

- Liste semestre 1
 - U1: Création et développement numérique
 - Hackaton

 - UE2 : Management de projets
 - Management de projets

 - UE 3 : Études et recherche en SIC
 - Approche communicationnelle des interf
 - Dispositifs et interfaces
 - Innovation et diffusion

 - UE 4 : Enjeux des transitions numériques
 - Conférences
 - Enjeux transt numerique

 - UE 5 : Analyse sectorielle et insertion prof
 - Insertion professionnelle
 - Veille Technologique

 - UE 6 : Histoire du design interf utili
 - Histoire des interfaces
 - grands courants du design
 - Interface d'applications innovantes

- Liste semestre 2
 - UE 10 : Méthodologie du mémoire

- Méthodologie du mémoire

- UE11 : Anglais de spécialité
 - Anglais

- UE 7 : Analyse et scénarisa hyper
 - Analyse des interfaces narratives
 - Méthodologie hypermédia

- UE 8 : Langages de l'image, du son et code
 - design graphique
 - design sonore
 - algorithmique et codage web

- UE 9 : Ergonomie et recherche utilisateur
 - Ergonomie et psychologie
 - Recherches utilisateur

Master 2 DIMI APP

- Liste semestre 1 App
 - UE12 Développement de contenus interactifs
 - Datavisualisation
 - Graphisme dynamique

 - UE13 Conception interface utilisateur
 - Alternative au Hackathon
 - Projet prof conception

 - UE14 Culture visuelle et design numérique
 - Interf résonnances culturelles
 - Son, image, action
 - Culture graphisme desig numérique

 - UE 15 Anglais
 - Anglais professionnel

- SEMESTRE 2
 - UE16 Experience util theories et methodologies
 - Ergonomie appliquée a l' experience utilisateur
 - Théories de l experience interactive

 - UE17 Production d'interface utilisateur
 - Production interface utilisateur

 - UE18 Méthodologie du mémoire et du rapport de stage
 - Méthodologie d'étude

 - UE19 Méthodologie de projet en Design d'interface

Conditions d'admission

La 1^{ère} année est ouverte aux titulaires d'une Licence 3, aux titulaires d'une Licence professionnelle, aux diplômé-es d'Écoles d'ingénieur et d'Écoles d'art. L'admission en 2^{ème} année est possible pour des étudiant-es n'ayant pas suivi le précédent cursus et titulaires d'un Master de 1^{ère} année dans une autre spécialité. Une attention particulière sera portée à leur parcours de formation et à leur connaissance du secteur.

Modalités de candidature

Les admissions s'effectuent après l'examen du dossier de chaque candidat-e et un entretien individuel.

Le master est ouvert aux candidat-es relevant de la [formation continue](#). Pour celles et ceux qui demandent une validation de leurs acquis ou de leur expérience professionnelle, le dossier de VAP est examiné par une commission pédagogique, celui de VAE donne lieu à une audition devant jury.

Droits de scolarité

Pour obtenir l'attestation CVEC, se connecter à www.messervices.etudiant.gouv.fr

et avec votre compte à <https://cvec.etudiant.gouv.fr/>

Poursuite d'études

Doctorat.

Les étudiants, qui souhaitent poursuivre leurs études en formation doctorale, ont la possibilité de s'inscrire en thèse au LabSIC et de rejoindre l'école doctorale Erasme.

Insertion professionnelle

La formation vise la professionnalisation des futur-es diplômé-es amené-es à travailler en tant que :

- * webdesigner (conception, design) ;
- * UX – UI : user experience designer, user interface designer ;
- * ergonomiste d'interface ;
- * designer d'interaction ;
- * architecte de l'information ;
- * directeur-trice artistique ;
- * concepteur-trice/réalisateur-trice multimédia ;
- * infographiste/animateur-trice ;
- * intégrateur-trice web ou mobile ;
- * chef-fe de projet multimédia ;
- * webmaster (gestion, technique, contenu).

Contact(s) administratif(s)

Pascal BUÉ

Responsable du master Design d'interface multimédia et internet en apprentissage

 pascal.bue@univ-paris13.fr

Contact(s) administratif(s)

Secrétariat du Master Design d'interface multimédia et internet par l'apprentissage

Secrétariat du Master Design d'interface multimédia et internet par l'apprentissage
UFR des Sciences de l'Information et de la Communication, 99 avenue J.-B. Clément
Bureau G210
93430 Villetaneuse
Tel. 01 49 40 32 80

 master.dimiapp@univ-paris13.fr

Responsable Pôle formation continue UFR des Sciences de l'Information et de la Communication

Isabelle Auriel
UFR des Sciences de l'Information et de la Communication 99 avenue Jean-Baptiste Clément
Bureau G 214
93430 Villetaneuse
Tel. 01 49 40 37 52

 formationcontinue.ufrcom@univ-paris13.fr

Responsable Pôle formation en apprentissage UFR des Sciences de l'Information et de la communication CELOT

Sandra Celot
UFR des Sciences de l'Information et de la Communication, 99 avenue J.-B. Clément
Tel. 01 49 40 40 66

 formationapprentissage.ufrcom@univ-paris13.fr

Contact(s) administratif(s)

Contact validation des acquis

Tel. 01 49 40 37 04

 svap-cfc@univ-paris13.fr

Contact formation continue

Tel. 01 49 40 37 64

 acc-cfc@univ-paris13.fr

[Site Internet du CeDIP](#)

Contact(s) administratif(s)

Service Valorisation, Orientation et Insertion professionnelle de l'Etudiant (Campus de Villetaneuse)

Tel. 01 49 40 40 11

 gestion.voie@univ-paris13.fr

[Site Internet du VOIE](#)