

## 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

**Nature de la formation :** Mention

**Niveau d'étude visé :** BAC +5

**Composante :**

UFR des sciences de la communication

**Public cible :**

\* Étudiant

\* Salarié - Profession libérale

\* Demandeur d'emploi

\* Apprenti - Alternant

**Formation continue**

**Formation initiale**

**Formation en alternance**

**Validation des Acquis de l'Expérience :** Oui

**Formation à distance :** Non

## Présentation

Le Master Design d'interface multimédia et internet est un parcours théorique et pratique qui forme les étudiants aux métiers de la conception/réalisation (concepteur / scénariste d'interfaces utilisateur / numériques / homme-machine, designer d'interaction, webdesigner, chef de projet, directeur artistique).

Les enseignements du Master sont structurés autour de la conception, ergonomie et design d'interface ; l'analyse et intégration; les outils de production et de traitement de ressources informatiques ; la conduite et gestion de projet ; l'analyse de services hypermédia ; la culture visuelle.

## Objectifs

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.

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

- \* Aptitude à répondre aux impératifs de la structuration hypermédia de l'information et aux impératifs ergonomiques propres à la navigation des utilisateurs en les analysant dans leur situation applicative ;
- \* Aptitude à concevoir une architecture d'information en mobilisant des compétences logicielles, documentaires et graphiques ;

## EN BREF

**Durée :** 2 ans

**Rythme de la formation :** Cours en semaine (journée)

**crédits ECTS :** 120

**Langue d'enseignement :** Français et deux UE d'anglais

**Capacité d'accueil :** 20 étudiants en M1 et 20 en M2

## INFOS PRATIQUES

**Candidature :**

Du 5 mars 2018 au 25 mai 2018

**Début de la formation :**

17 septembre 2018

**Lieu(x) de la formation :**

Villetaneuse

## PARTENARIATS

**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

- \* Participer aux études préalables (cahier des charges, analyse fonctionnelle) ;
- \* Participer à la réalisation ou réaliser un support de communication visuelle (dessin, graphisme, mise en pages, mise en volume) ou créer des messages publicitaires sous une forme écrite, graphique, audiovisuelle... ;
- \* Concevoir l'ensemble ou une partie du support dans le cadre de la commande d'ouvrage, à partir d'un thème, d'un message, d'un texte, des objectifs d'une campagne publicitaire... ;
- \* Assurer des fonctions d'encadrement ou la responsabilité complète d'un projet ;
- \* Développer la création, la qualité et la cohérence des formes et des contenus de communication interne ou externe, au service de la stratégie fixée par la direction ou avec elle ;
- \* Apporter une assistance technique (méthode, produit...), suivant le domaine d'intervention, aux équipes de production ou d'études et aux utilisateurs, avec pour objectif d'optimiser les traitements et les systèmes informatiques ;
- \* Conseiller généralement la direction du service ou de l'entreprise lors de l'étude de solutions nouvelles (choix de logiciel, de matériel, d'architecture de réseau...). Exercer une responsabilité d'encadrement auprès de la production informatique, et dans certains cas auprès de l'ensemble du service informatique ;
- \* Participer au développement et à la maintenance des applications informatiques, en assurant l'analyse fonctionnelle, la conception technique, le codage, la mise au point et la documentation des programmes, dans le respect des normes et standards en vigueur dans le service ;
- \* Concevoir ou mettre en œuvre tout moyen, action, réseau de communication visant à faciliter les relations de l'entreprise avec son environnement ;
- \* Réaliser l'ensemble ou une partie des activités techniques de communication ;
- \* Gérer, organiser et coordonner les plans de développement de la communication pour assurer la promotion de l'identité et de l'image de marque de l'entreprise ;
- \* Pratiquer une ou plusieurs langues étrangères.

Le master permet ainsi aux étudiants d'acquérir les compétences ou les capacités suivantes :

- \* Capacité à prendre en compte les changements technologiques qui affectent les outils et les supports aussi bien que les évolutions du web (diversification des terminaux intelligents, géolocalisation, informatique ubiquitaire) et à mettre en œuvre les savoir-faire du design d'interface ;
- \* Capacité à intégrer et dialoguer au sein d'équipes aux compétences polyvalentes aussi bien qu'à répondre aux impératifs de la mise en réseau et de l'intégration continue des outils de production et de distribution ;

## Organisation

Le Master 1 comprend pour les étudiants 5 mois d'enseignement complétés par un stage de 3 à 6 mois. Durant la 1<sup>re</sup> année, 5 UE sont mutualisées avec le parcours Innovations en communication (tronc commun), 5 UE sont propres au parcours. Un rapport de stage est rédigé au cours de la mission en entreprise. En première année, les étudiants rédigent un article dans lequel ils développent les grandes lignes d'un mémoire de recherche ou d'expérimentation applicative (problématique, plan détaillé de travail et documentation).

Le Master 2 comprend pour les étudiants 5 mois d'enseignement complétés par un stage de 5 à 6 mois. Les Rencontres crossmédias sont mutualisées avec le parcours Innovations en communication. Trois projets tuteurés sont réalisés à partir du 1<sup>er</sup> semestre. Un rapport de stage est rédigé au cours de la mission en entreprise. Pendant la seconde année du Master, les étudiants finalisent leurs mémoires, chacun étant dirigé par un enseignant membre de l'équipe pédagogique.

## Stage

Obligatoire (3 mois minimum en M1, période de mars à juin ; 5 mois minimum en M2, période d'avril à août)

## Contrôle des connaissances

La présence aux cours est obligatoire et l'assiduité est contrôlée. Un trop grand nombre d'absences non justifiées peut entraîner le refus par le jury de valider l'année et/ou le passage de M1 à M2.

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

- Master1 Création Numérique - Design d'interface multimédia et internet
- Master2 Création Numérique - Design d'Interface Multimédia et Internet

## Conditions d'admission

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

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

Le master est ouvert aux candidats relevant de la formation continue. Pour 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.

## Candidature

Du 5 mars 2018 au 25 mai 2018

## Droits de scolarité

Contribution Vie Étudiante et de Campus : 90 euros.

Pour obtenir l'attestation CVEC, se connecter à [www.messervices.etudiant.gouv.fr](http://www.messervices.etudiant.gouv.fr)

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

Droits nationaux pour le master (LMD), soit 243 euros.

Candidats en formation continue :

Financement Fongecif ou Plan de formation entreprise : 5500€ pour M1 / 5500 € pour M2.

Financement personnel : 1000 € pour M1 / 1000 € pour M2.

## Poursuite d'études

Doctorat

## Insertion professionnelle

La formation vise la professionnalisation des futurs diplômés amenés 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/réalisateur(trice) multimédia ;
- \* infographiste/animateur(trice) ;
- \* intégrateur(trice) web ou mobile ;
- \* chef de projet multimédia ;
- \* webmaster (gestion, technique, contenu).

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.

### Contact(s) administratif(s)

#### Estrella ROJAS

Responsable du Master 2 Design d'interface multimédia et internet

#### Inés LAITANO

Co-Responsable du Master Design d'interface multimédia et internet

### Contact(s) administratif(s)

#### Raoudha ESSADI

Secrétaire du Master Design d'interface multimédia et internet  
UFR des Sciences de la communication, 99, avenue J.-B. Clément  
Bureau G 210  
93430 Villetaneuse  
Tel. 01 49 40 20 44

 [essadi.raoudha@univ-paris13.fr](mailto:essadi.raoudha@univ-paris13.fr)

#### Isabelle AURIEL

Chargée de projets formation continue et apprentissage / UFR Sciences de la communication  
UFR Sciences de la communication, 99, avenue J.-B. Clément  
Bureau G 214  
93430 Villetaneuse

 [isabelle.auriel@univ-paris13.fr](mailto:isabelle.auriel@univ-paris13.fr)

### Contact(s) administratif(s)

#### Contact formation continue

Tel. 01 49 40 37 64

 [acc-cfc@univ-paris13.fr](mailto:acc-cfc@univ-paris13.fr)  
[Site Internet du CeDIP](#)

#### Contact validation des acquis


Tel. 01 49 40 37 04

 [svap-cfc@univ-paris13.fr](mailto:svap-cfc@univ-paris13.fr)

### Contact(s) administratif(s)

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

Tel. 01 49 40 40 11

 [gestion.voie@univ-paris13.fr](mailto:gestion.voie@univ-paris13.fr)  
[Site Internet du VOIE](#)

## Programme

EN BREF

crédits ECTS : 60

### Semestre 1

---

- UE1 Methodologie et outils pratiques
  - Gestion de projet
  - Insertion professionnelle
  
- UE2 Approches et théorie en SIC
  - Industries culturelles
  - Innovation et diffusion
  - Information et cognition
  
- UE3 Pratiques technologies interactives
  - Démarches, méthodes, outils
  - Produits et services Innovants
  
- Conception réalisation graphique Multimédia
  - Conception graphique
  - Scénarisation et ergonomie Visuelle
  
- UE5 Stratégies numériques
  - Enjeux du numérique
  - Veille technologique
  
- UE6 Histoire du design interfaces utilisateur
  - Histoire de l art et du design
  - Histoire des interfaces utilisateur

### Semestre 2 DIMI1

---

- Anglais spécialité
  - Anglais de spécialité
  
- UE7 Methodologie et rapport d'analyse
  - Méthodologie et rapport d analyse
  
- UE8 Design graphique et sonore
  - Design graphique et sonore
  
- UE9 Program des interfaces dynamiques
  - interface dynaminaque
  - Notions de programmation

## Programme

EN BREF

crédits ECTS : 60

### Semestre 1

---

- Développement de contenus interactifs
  - Data visualisation
  - Graphisme Dynamique
  
- Conception hypermedia
  - Projet professionnel
  - Interfaces web et résonances culturelles
  - Projet professionnel
  
- Culture visuelle et design numérique
  - Culture de l'image contemporaine
  
- Rencontres cross médias
  - Texte et image - communication
  
- Anglais professionnel
  - Anglais professionnel
  
- Pratiques et enjeux des technologies
  - Ergonomie et design
  - Théorie de l'interactivité

### Semestre 2

---

- Memoire stage et projet professionnel
  - Mémoire, stage et projet professionnel
  - Mémoire, stage et projet professionnel
  - Mémoire, stage et projet professionnel
  
- Atelier design
  - Atelier design
  
- Actualité numérique 2
  - Conduite de projet
  - Conduite de projet