

CULTURE ET COMMUNICATION

Master mention Création numérique parcours Design d'interface multimédia et internet (en apprentissage)

Création numérique



Niveau d'étude
visé
BAC +5



ECTS
120 crédits
crédits



Durée
2 ans



Composante
UFR des
sciences de la
communication

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 des professionnels et chercheurs.

Objectifs

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.

Savoir-faire et compétences

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

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.

Admission

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 étudiant-es 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.

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/>

Contacts

Capacité d'accueil

20 étudiants par année

Et après

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).



Contacts

Responsable de parcours

Pascal BUÉ

Responsable administratif

☎ 01 49 40 32 80

✉ master.dimiapp@univ-paris13.fr

📍 UFR des Sciences de l'Information et de la Communication, 99 avenue J.-B. Clément

Responsable administratif

Isabelle Auriel

☎ 01 49 40 37 52

✉ formationcontinue.ufrcom@univ-paris13.fr

📍 UFR des Sciences de l'Information et de la Communication

Responsable administratif

Sandra CELOT

☎ 01 49 40 40 66

✉ formationapprentissage.ufrcom@univ-paris13.fr ;
formationinitiale.ufrcom@univ-paris13.fr

📍 UFR des Sciences de l'Information et de la Communication, 99 avenue J.-B. Clément

Responsable Service VOIE

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

✉ gestion.voie@univ-paris13.fr

🌐 <https://www.univ-paris13.fr/orientation/>

Responsable Formation continue

Contact validation des acquis

☎ 01 49 40 37 04

✉ svap-cfc@univ-paris13.fr

Responsable Formation continue

Contact formation continue

☎ 01 49 40 37 64

✉ acc-cfc@univ-paris13.fr

🌐 <http://www.fcu-paris13.fr/site/Home.html>

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)

Master 1 DIMI APP

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
Liste semestre 1	UE				30
U1: Création et développement numérique	UE				5
Hackaton	UE				
UE2 : Management de projets	UE				6
Management de projets	UE				
UE 3 : Études et recherche en SIC	UE				6
Approche communicationnelle des interf	UE				
Dispositifs et interfaces	UE				
Innovation et diffusion	UE				
UE 4 : Enjeux des transitions numériques	UE				4
Conférences	UE				
Enjeux transt numérique	UE				
UE 5 : Analyse sectorielle et insertion prof	UE				5909
Insertion professionnelle	UE				
Veille Technologique	UE				
UE 6 : Histoire du design interf utili	UE				5
Histoire des interfaces	UE				
grands courants du design	UE				
Interface d'applications innovantes	UE				
Liste semestre 2	UE				30
UE 10 : Méthodologie du mémoire	UE				10
Méthodologie du mémoire	UE				
UE11 : Anglais de spécialité	UE				4
Anglais	UE				
UE 7 : Analyse et scénarisa hyper	UE				4
Analyse des interfaces narratives	UE				
Méthodologie hypermédia	UE				
UE 8 : Langages de l'image, du son et code	UE				7
design graphique	UE				
design sonore	UE				
algorithmique et codage web	UE				
UE 9 : Ergonomie et recherche utilisateur	UE				4
Ergonomie et psychologie	UE				
Recherches utilisateur	UE				

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
Liste semestre 1 App	UE				30
UE12 Developpement de contenus interactifs	UE				8
Datavisualisation	UE				8
Graphisme dynamique	UE				
UE13 Conception interface utilisateur	UE				8
Alternative au Hackathon	UE				
Projet prof conception	UE				8
UE14 Culture visuelle et design numérique	UE				8
Interf résonnances culturelles	UE				
Son, image, action	UE				8
Culture graphisme desig numérique	UE				
UE 15 Anglais	UE				6
Anglais professionnel	UE				6
SEMESTRE 2	UE				30
UE16 Experience util theories et methodologies	UE				7
Ergonomie appliquée a l' experience utilisateur	UE				
Théories de l' experience interactive	UE				7
UE17 Production d'interface utilisateur	UE				6
Production interface utilisateur	UE				6
UE18 Méthodologie du mémoire et du rapport de stage	UE				12
Méthodologie d'étude	UE				12
UE19 Méthodologie de projet en Design d'interface	UE				5
Atelier design	UE				5