

Présentation

Le master mention **Design parcours Interaction, innovation, service** comprend des enseignements théoriques, méthodologiques et appliqués.

Il s'appuie également sur une activité de recherche et une expérience en milieu professionnel.

Le master se décline en **un parcours à orientation professionnelle** visant une insertion professionnelle immédiate hors des études doctorales. Ce parcours intègre des compétences apportées par l'université et par les milieux économiques et sociaux.

Objectifs

Le master Design s'oriente vers l'innovation, l'interaction et le service. Il a pour finalité de former des designers :

- **Agiles et proactifs** dans le secteur du numérique, des entreprises de service, industries créatives, services R&D, collectivités publiques ou privées, industriels
- Capables de mettre en œuvre leur **capacité d'adaptabilité réflexive** dans divers environnements de projets pour contribuer à améliorer l'habitabilité du monde et jouer un rôle majeur dans les innovations de rupture

Le domaine créatif dans lequel s'inscrit le design interroge des approches scientifiques évolutives et des domaines professionnels émergents attentifs aux changements socioculturels, économiques, technologiques et industriels. Ses mutations amènent le designer à concevoir et à donner du sens à de nouveaux usages entre espace, produit, interaction, information, image, expérience et service et ainsi à définir la façon dont les personnes, les produits et les services dialoguent dans un contexte précis. Le diplôme se concentre sur les processus de conception et la mise en œuvre du projet dans une approche nourrie par le Design Thinking.

En bref...

Langue d'enseignement :

Durée :
année(s)

Crédits ECTS :

Niveau d'études :

Équipes de recherche associées :

- MICA EA 4426 Laboratoire Média, Information, Communication, Arts

Axe de travail : Expérience du sensible/ équipe Innovation Lab

- I2M-TREFLE (Centre Arts et Métiers Paris-Tech Talence), UMR CNRS 5295
- IMS, Ecole Nationale Supérieure de Cognitique, Bordeaux INP
- Laboratoire Hybridlab, Ecole de Design, Faculté de l'Aménagement, Université de Montréal
- Annenberg Innovation Lab, University of Southern California, Los Angeles

Le master s'appuie sur un réseau de professionnels intervenants et collabore avec des **partenaires du monde socioéconomique** en adéquation avec les divers projets menés. Les dernières années ont permis de renforcer les synergies avec les acteurs du territoire (publics et privés) et de répondre à une demande émergente du milieu socioprofessionnel en plein essor en ce qui concerne les innovations sociales et technologiques dans le secteur du numérique et du service.

Le master bénéficie de **compétences internationales** permettant de fonder cela sur la durée un parcours pertinent où les cultures et les champs professionnels émergents du design serviront de cadre référentiel (Ecole de Design /Faculté de l'Aménagement/ Université de Montréal –Canada- ; Université de Tsukuba – Japon- ; University of Southern California Los Angeles –USA-).

Les + de la formation

Bibliographie:

Master 1 : Télécharger le fichier

«Bibliographie_M1_2017-18.pdf» (922 KB)

Télécharger le fichier «ArmandHatchuel 1MAG.pdf» (833.3 KB)

Télécharger le fichier «Design_Social_Bason_2012_08_FR 1MAG.pdf» (157.8 KB)

Télécharger le fichier «Le grand entretien

02_Stiegler_EreContributive2 1MAG.pdf» (229.9 KB)

Master 2 :

Télécharger le fichier «Bibliographie M2.pdf» (255.6 KB)

Site Web

Établissement(s) cohabilité(s)/partenaire(s)

Contenu de la formation

Le master Design propose une compréhension des épistémologies des disciplines et pratiques qui nourrissent le projet (dimension multi-référentielle) : sémiotique, anthropologie, sociologie, ingénierie (ENSAM Paris-Tech Talence), ergonomie cognitive, esthétique, pratiques collaboratives de création et de conception, expérimentations technologiques et plastiques. Il est question d'élaborer le profil professionnel du futur designer en collaboration avec les partenaires, réseaux socioprofessionnels et acteurs de l'innovation et de favoriser son insertion professionnelle. La formation propose une participation importante à travers des workshops, manifestations, expositions, concours.

Master 1

Il est essentiellement question de maîtriser les process et méthodologies de conception en design, l'articulation des schémas de pensée, de saisir les problématiques sociétales contemporaines et leur impact dans le projet en design, de favoriser un travail de terrain (observation, diagnostique, analyse critique) et d'expérimentation (production, création).

Une étroite collaboration avec l'ENSAM Paris-Tech Talence offre une rencontre interdisciplinaire essentielle dans la formation du futur designer par la variété des logiques et schémas de représentation du projet de design en industrie et son amplitude dans le secteur du service.

Master 2

La 2^e année vise à renforcer la dimension réflexive et critique appliquée au projet de design et à réaliser un projet professionnel dans le cadre d'un stage qui permet de conforter le profil du futur designer.

Le projet professionnel démontre les capacités de l'étudiant à mener à bien un projet dans la totalité du processus. Il s'appuie sur **un mémoire, une réflexion théorique et méthodologique**. L'articulation de la pratique du projet et des problématiques

théoriques demeure un atout considérable pour le designer capable de réaliser des productions originales et innovantes dans l'instabilité des mondes actuels.

Deux possibilités pour entrevoir cette cohérence :

- Soit le projet professionnel est une hypothèse de réponse pragmatique à la problématique traitée par le mémoire
- Soit le projet professionnel est un moyen d'enclencher une réflexion théorique et méthodologique

FORMATION EN APPRENTISSAGE :

Le Master 2 est disponible en contrat d'apprentissage. N'hésitez pas à vous renseigner en cliquant sur :

CFA Bordeaux Montaigne

Et pour connaître les documents nécessaires au contrat d'apprentissage :

Téléchargez le KIT d'inscription à l'apprentissage du Master 2 DESIGN

Schéma des études supérieures en France :

<https://etu.u-bordeaux-montaigne.fr/fr/etudes-et-scolarite/formations.html>

Contrôle des connaissances

Master Interaction, innovation, service (Design) 2021-2022

Comprendre les modalités de contrôle des connaissances : cliquez ici

Admission / Recrutement

La capacité d'accueil du master est de 25 places. Cette capacité comprend les recrutements des candidats sur titres français et étrangers ainsi que les étudiants sous "convention césure" qui réintègrent la formation .

Utilisation des données personnelles dans le cadre d'une candidature pour cette formation : pour en savoir plus

Licences conseillées :

- * licence mention art
- * licence en communication, ingénierie, webdesign, développeur web, architecture, métiers d'art

Autres titres :

- * diplôme français certifié par l'État et publié au Journal officiel (niveau 6 selon la nomenclature des diplômes par niveau ou niveau II)
- * diplôme étranger correspondant à un niveau bac + 3 minimum

- * pour les formations non sanctionnées par un diplôme d'État (Diplôme d'Université, DUETI, Diplôme délivré par un établissement d'enseignement supérieur non reconnu par l'État...), une demande de validation des études supérieures (VES) est à effectuer en parallèle à la demande d'admission APOFLUX.

Licences professionnelles :

Conformément aux dispositions de l'article 1 de l'arrêté du 17 novembre 1999 relatif à la licence professionnelle, "la licence professionnelle est conçue dans un objectif d'insertion professionnelle." Ainsi, les titulaires d'une licence professionnelle peuvent postuler pour une admission en master . Toutefois ils sont informés que les dossiers des titulaires d'une licence générale sont examinés en priorité.

Modalités de recrutement : dossier

Les éléments constitutifs du dossier permettront :

- d'apprécier la nature et la cohérence du cursus antérieur du candidat au regard du master visé ainsi que les compétences acquises et les résultats obtenus ;

- d'exposer le projet professionnel et la motivation du candidat (le détail des pièces à fournir sera précisé dans le dossier).

Sont admis à s'inscrire de droit :

Les étudiants de Bordeaux Montaigne, admis au M1, qui passent en année supérieure, l'année en cours, dans le même master et le même parcours.

Pour les redoublants, autorisation à demander à l'UFR.

se réinscrire

Pour les autres cas : dossier

- * Etudiants titulaires d'un master 1 design
- * Etudiants titulaires d'un master 1 et praticien du design (designer, graphiste)
- * ou étudiants titulaires d'un diplôme français ou étranger (bac+4) admis en dispense

L'entrée en M2 est ouverte en priorité aux étudiants issus du M1 design de l'université Bordeaux Montaigne.

*** Étudiants titulaires de diplômes étrangers :**

dates et procédures spécifiques en savoir

Pré-requis

DEL F B2 demandé pour les étudiants non francophones

Validation des acquis (VAE-VAP)

La formation s'ouvre également aux praticiens du design, aux ingénieurs, aux architectes désireux de reprendre leurs études. Selon le diplôme de référence, le candidat sera en capacité de prendre en compte le domaine du design à partir d'une analyse de compétences acquises dans un domaine connexe (marketing, management, anthropologie, paysage).

VAE : le candidat devra être en mesure de problématiser son parcours professionnel dans le domaine du design d'interaction, expérience, service, information, produit/interface.

La constitution d'un dossier est nécessaire.

Un contrat de professionnalisation peut être envisagé.

Savoir-faire et compétences

- * Être capable de s'emparer d'une problématique et la mener à bien sous l'angle du projet dans une démarche d'anticipation et dans des temporalités différentes
- * Être capable de maîtriser les outils et méthodes de conception en design, de mettre en œuvre la pensée design (« design thinking »)
- * Être capable de proposer des solutions alternatives dans le contexte de l'économie circulaire et des nouvelles industries créatives
- * Savoir articuler une approche multi-référentielle et inter-sectorielle
- * Savoir contribuer à la construction d'un nouveau récit pour les industries créatives
- * Savoir prendre position dans les réseaux socioprofessionnels

Parcours professionnels

La forte synergie avec les acteurs du territoire dans les secteurs secondaire et tertiaire (industriels, chefs d'entreprise, PME, service R&D, collectivités publiques, LivingLabs) permet de contribuer à alimenter des domaines professionnels émergents en évolution permanente : designer d'interaction, designer de service, designer d'information, designer produit/interface, UX designer, Chef de projet, designer R&D. Il s'agit de concepteurs qui ont une fonction de pilotage en amont et en aval de la création. Leurs rôles visent à remettre en question les solutions existantes, et chercher des solutions divergentes, innovantes pour concevoir des produits et services chargés de sens. Ces profils professionnels ont pour

objectif d'alimenter de nouveaux champs de réflexion et de nouvelles pratiques professionnelles.

Poursuite d'études

- * Thèse de doctorat,
- * Thèse en contrat par Convention Industrielle de Formation par la Recherche CIFRE.

MASTER 1 DESIGN INTERACTION, INNOVATION, SERVICE

Programme

- Semestre1 Master Interaction, innovation, service

- Semestre1 Master Innovation, technologies, arts
(plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_MANDATORY)

· JXG539M7 - Culture du design et de l'innovation

- Culture du design et de l'innovation

(plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_MANDATORY)

· JXG5QZXF - Séminaire design thiking et industries
créatives

· JXG539YA - Mise à niveau : pratique du projet de design
(produit/UI)

· JXG53A2F - Modèles économiques et juridiques appliqués
au projet

· JXG539U0 - Anthropologie et UX Design : enjeux et
méthodes

· JXG53A6J - Sémiotique, esthétique et projet

· MAG1U2 - Atelier de pratiques créatives collaboratives 1

- Atelier prat créat col 1

(plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_MANDATORY)

· MAG1E21 - Méthodologies innovantes du projet de design

· MAG1E22 - Expérimentation technologiques et
prospectives

· JXG5EX2K - Workshop 1

· JXG5WEQS - Méthodologie de la recherche 1

· MAG1U3 - Ouverture 1

- Ouverture 1

(plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_MANDATORY)

· MDZ1M2 - Documentation 1

· MPZ1M1 - Ouverture sur le monde professionnel 1

· MAG1U4 - Langue1 : approche culturelle et médiation du
design

- BONUSS1

(plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_OPTIONAL)

· BONUSS1 - Bonus S1

- BONUSS1X

(plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_CHOICE: 1 plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE

- Semestre 2 Master Interaction, innovation, service

- Semestre 2 Master Innovation, technologies, arts
(plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_MANDATORY)

- JXG5YW7U - Projet design : interaction, expérience, service
 - Projet design
(plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_MANDATORY)
 - JXG5YWDC - Ergonomie et IHM
 - MAG2E11 - Démarche de conception en design
- MAG2U2 - Atelier de pratiques créatives collaboratives 2
 - Atelier de pratiques créatives collaboratives 2
(plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_MANDATORY)
 - MAG2M21 - Arts plastiques et design
 - MAG2E22 - Workshop 2
- MAG2U3 - Projet : sciences de l'ingénieur et design
 - Pratique interdisciplinaire du projet
(plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_MANDATORY)
 - MAG2M31 - Interface ingénierie ENSAM : technologie et matériaux
 - MAG2E32 - Interface design : cahier des charges et développement
- JXG60RGA - Stage
- JXG61CBU - Méthodologie de la recherche 2
- MAG2U4 - Ouverture 2
 - Ouverture 2
(plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_MANDATORY)
 - MDZ2M1 - Documentation 2
 - MPZ2M1 - Ouverture sur le monde professionnel 2
- MAG2U5 - Langue 2 : approche culturelle et médiation du design
 - BONUSS2
(plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_OPTIONAL)
 - BONUSS2 - Bonus S2
 - BONUSS2X
(plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_CHOICE: 1 plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_OPTIONAL)
 - AFPS2 - Action de Formation Personnelle Semestre 2
 - SPORTS2 - Sport 2
 - Liste Elements pédagogiques Sport Semestre 2
(plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_OPTIONAL)
 - JSK6UDZU - Danse Classique Semestre 2
 - JSK6UE3L - Football Semestre 2
 - JSK6UE5Y - Pratiques de la forme Semestre 2
 - JSK6UE9K - Fitness Semestre 2
 - JSK6UEBV - Judo Semestre 2
 - JSK6UEE4 - Kayak Semestre 2
 - JSK6UEGI - Trampoline Semestre 2
 - JSK6UEK5 - Ahtletisme Semestre 2
 - JSK6UEN7 - Danse Contemporaine Semestre 2
 - JSK6UEPG - Interuniversitaire Semestre 2
 - JSK6UETD - Rugby Semestre 2

- JSK6UEVJ - Volley Ball Fille Semestre 2
 - JSK6UEXR - Volley Ball Garçon Semestre 2
 - JSK6UF2A - Agrès S2
 - JSK6UF6D - Basket Fille Semestre 2
 - JSK6UFAQ - Futsal Semestre 2
 - JSK6UFDM - Handball Garçon S2
 - JSK6UFG6 - Natation Semestre 2
 - JSK6UFIR - Rock Semestre 2
 - JSK6UFL9 - Basket Garçon Semestre 2
 - JSK6UFNR - Musculation Semestre 2
 - JSK6UFQ2 - Relaxation Semestre 2
 - JSK6UFTS - Tennis Semestre 2
 - JSK6UFXV - Escalade Semestre 2
 - JSK6UG0G - Badminton Semestre 2
 - JSK6UG3W - Handball Fille Semestre 2
 - JSK6UG6E - ZUMBA Semestre 2
 - JSK6UG9T - Danse Latine Semestre 2
-
- AFPLFA2 - AFP Langue Française Appliquée S2
 - ENGETU2 - Engagement étudiant

MASTER 2 DESIGN INTERACTION, INNOVATION, SERVICE

Programme

- Semestre 3 Master Interaction, innovation, service

- Semestre 3 Master Innovation, technologies, arts
(plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_MANDATORY)

· **MAG3U1 - Projet design**

- Projet design

(plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_MANDATORY)

· **MAG3E11 - Démarche de conception en design**

· **MAG3E12 - Expérimentations technologiques et créatives**

· **MAG3E13 - Problématiques contemporaines SHS et psychocognition**

· **MAG3U2 - Entrepreneuriat**

· **MAG3U3 - Langue 3 approche culturelle et médiation du design**

- **BONUSS1**

(plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_OPTIONAL)

· **BONUSS1 - Bonus S1**

- **BONUSS1X**

(plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_CHOICE: 1 plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE

- Semestre 4 Master Interaction, innovation, service

- Semestre 4 Master Innovation, technologies, arts
(plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_MANDATORY)

· **MAG4U1 - Mémoire de recherche**

· **JXG641Q5 - Workshop**

· **JXG65EIX - Apprentissage ou projet professionnel**

- Apprentissage ou projet professionnel

(plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_CHOICE: 1 plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE

· **JXG65ENG - Apprentissage**

· **JXG65EPQ - Projet professionnel et stage**

- Projet professionnel et stage

(plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_MANDATORY)

· **JXG65EV9 - Projet professionnel**

· **JXG65F0P - Stage**

- **BONUSS2**

(plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_OPTIONAL)

· **BONUSS2 - Bonus S2**

- **BONUSS2X**

(plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_CHOICE: 1 plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE

· **AFPS2 - Action de Formation Personnelle Semestre 2**

- SPORTS2 - Sport 2
 - Liste Elements pédagogiques Sport Semestre 2
(plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_OPTIONAL)
 - JSK6UDZU - Danse Classique Semestre 2
 - JSK6UE3L - Football Semestre 2
 - JSK6UE5Y - Pratiques de la forme Semestre 2
 - JSK6UE9K - Fitness Semestre 2
 - JSK6UEBV - Judo Semestre 2
 - JSK6UEE4 - Kayak Semestre 2
 - JSK6UEGI - Trampoline Semestre 2
 - JSK6UEK5 - Ahtletisme Semestre 2
 - JSK6UEN7 - Danse Contemporaine Semestre 2
 - JSK6UEPG - Interuniversitaire Semestre 2
 - JSK6UETD - Rugby Semestre 2
 - JSK6UEVJ - Volley Ball Fille Semestre 2
 - JSK6UEXR - Volley Ball Garçon Semestre 2
 - JSK6UF2A - Agrès S2
 - JSK6UF6D - Basket Fille Semestre 2
 - JSK6UFAQ - Futsal Semestre 2
 - JSK6UFDM - Handball Garçon S2
 - JSK6UFG6 - Natation Semestre 2
 - JSK6UFIR - Rock Semestre 2
 - JSK6UFL9 - Basket Garçon Semestre 2
 - JSK6UFNR - Musculation Semestre 2
 - JSK6UFQ2 - Relaxation Semestre 2
 - JSK6UFTS - Tennis Semestre 2
 - JSK6UFXV - Escalade Semestre 2
 - JSK6UG0G - Badminton Semestre 2
 - JSK6UG3W - Handball Fille Semestre 2
 - JSK6UG6E - ZUMBA Semestre 2
 - JSK6UG9T - Danse Latine Semestre 2
- AFPLFA2 - AFP Langue Française Appliquée S2
- ENGETU2 - Engagement étudiant