



Design

Innovation, Interaction, Service

MASTER

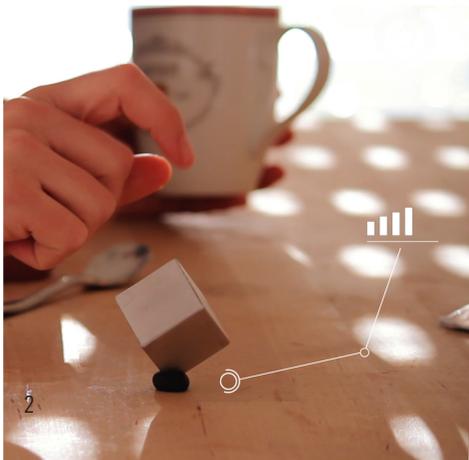


Le master Design, parcours Innovation, Interaction, Service comprend des enseignements théoriques, méthodologiques et appliqués.

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.

Projet Eon : Owena Cabanes, Laureline Gellie,
Aurore Sicre, Alexandre Simon



Objectifs de la formation

Le master Design 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 projet 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. Par une approche humaniste, réflexive et critique des problématiques sociétales et face au développement du numérique, le diplôme s'intéresse aux contextes, acteurs, usages et usagers dans la résolution de problème par le projet (Design Thinking).

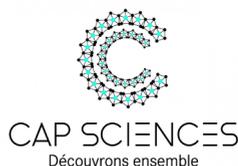
Adossement à la recherche

Équipes de recherche associées :

- MICA EA 4426 Laboratoire Média, Information, Communication, Arts
Axe de travail Image, Design, Espace, Médiation : l'expérience du contemporain.
- 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.
- World Building Media, University of Southern California, Los Angeles.

Adossement au monde professionnel

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 socio-professionnel en plein essor en ce qui concerne les innovations sociales et technologiques dans le secteur du numérique et du service.



Ouverture à l'international

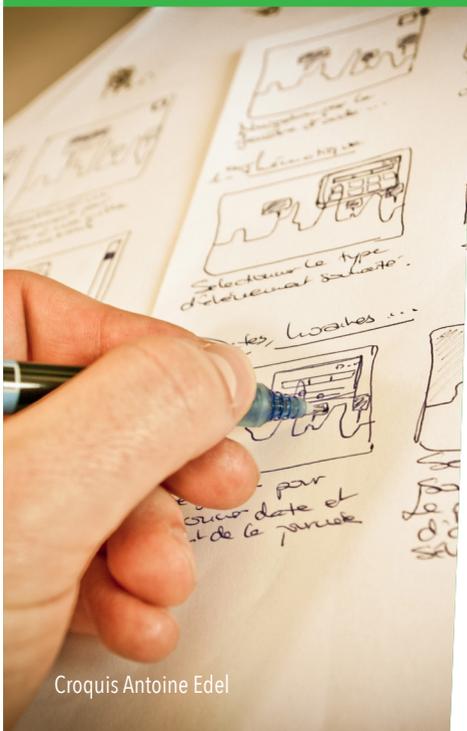
Le Master bénéficie de compétences internationales qui d'ores et déjà et cela sur la durée, permettent de fonder un parcours pertinent où les cultures du design serviront de cadre référentiel (Ecole de Design /Faculté de l'Aménagement/ Université de Montréal -Canada- ; Université de Tsukuba -Japon- ; University of Southern California Los Angeles -USA-).

Insertion professionnelle

- 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 oeuvre 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.

Débouchés professionnels

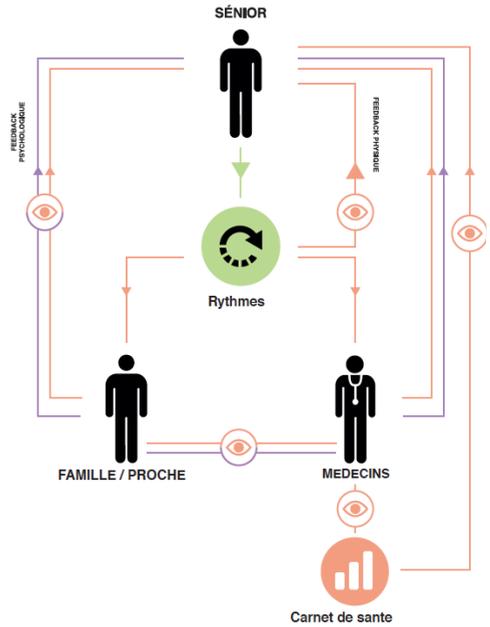
La forte synergie avec les acteurs du territoire dans les secteurs secondaire et tertiaire (industriels, chefs d'entreprise, PME, service R&D, collectivités publiques, LivingLabs) permet de contribuer à alimenter des domaines professionnels émergents en évolution permanente : designer d'interaction, 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 designers ont pour objectif d'alimenter de nouveaux champs de réflexion et de nouvelles pratiques professionnelles.

Poursuite d'études possibles

Thèse de doctorat, thèse en contrat CIFRE.



Dispositif pour départ à la retraite
Jonathan Lalanne

Projet Mont Bordeaux
Dubernet, Hoarau, Lepelletier, Charrier.

Sélectionne la destination
Expéditions



Deux années de formation

Organisation 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 implication importante sur le terrain 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 (idéation, création, itération, production).

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

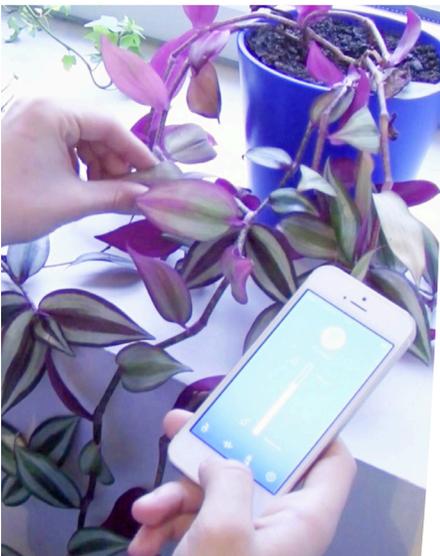
La 2^e année vise à renforcer la dimension réflexive et critique appliquée au projet de design et à réaliser un projet professionnel dans le cadre d'un stage qui permet de conforter le profil du futur designer.

Cet exercice 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.

Projet Osmos - Emma Chartier,
Léo Cousin, Damien Duriez, Aïdee Lopez



Adaptation du master aux publics en reprise d'études et en apprentissage

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 (sciences de l'information et de la communication, marketing, gestion de projet, anthropologie, urbanisme, paysage, etc).

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.

Contrat d'apprentissage envisagé.

Conditions d'accès



◆ Master 1 :

Sur dossier et entretien.

Le master est ouvert aux étudiants titulaires d'une licence en Design, Arts, communication, webdesign, développeur web, ingénierie, architecture ou d'un diplôme français ou étranger (bac+3) admis en dispense.

◆ Master 2 :

Sont admis à s'inscrire de droit les étudiants de Bordeaux Montaigne, admis au M1, qui passent en année supérieure dans le même master.

Sur dossier pour les autres étudiants titulaires d'un M1 Design ou d'un diplôme supérieur des arts appliqués DSAA ou d'un diplôme français ou étranger (bac+4) admis en dispense.

Présentation détaillée du master et informations pratiques sur
www.u-bordeaux-montaigne.fr

Contacts

UFR Humanités

Département Arts

Université Bordeaux Montaigne – Domaine universitaire F-33607 PESSAC Cedex

Responsable pédagogique

stephanie.cardoso@u-bordeaux-montaigne.fr

Contacts administratifs

titulaire d'un diplôme français :

master-humanites-arts@u-bordeaux-montaigne.fr

titulaire d'un diplôme étranger :

admissions.masters@u-bordeaux-montaigne.fr

Sous réserve d'accréditation par le Ministère