

MASTER CRÉATION NUMÉRIQUE

Parcours Design d'Expérience (U/X) et Design d'Interface (U/I)

UFR Ingémédia - InfoCom

PRÉSENTATION

Le **Master Création numérique** se déroule sur deux années : il est dédié aux métiers de la conception et de la réalisation de productions numériques dans les domaines des industries créatives (Site webs, applications mobiles, jeux vidéo, réalité virtuelle, réalité augmentée, serious game, enseignement assisté, édition culturelle).

L'**utilisation de la plateforme Telomedia** sera au cœur des compétences développées dans le master.

Le **parcours « Design d'Expérience (U/X) et Design d'Interface (U/I) »** est plus particulièrement focalisé sur les métiers de la conception et de la réalisation (design d'expérience et design d'interface) dans les domaines de l'industrie, de la communication numérique et des services. Il vise à former de jeunes professionnels alliant un fort potentiel créatif (culture visuelle et sonore, prise en compte des nouveaux usages du digital) à de la polyvalence, des compétences techniques poussées dans les domaines de l'image, du son, et du développement, ainsi que la culture de projet collaboratifs sous divers statuts (freelances, auto-entrepreneurs, salariés).

DÉBOUCHÉS PROFESSIONNELS

- Médias managers,
- Designer d'expérience numérique (U/X),
- Designer d'interface (U/I),
- Responsable de suivi de production et d'intégration numérique,
- Responsable de la chaîne de production numérique,
- Directeur artistique.

INSCRIPTION

Consultez le site : www.univ-tln.fr



INFORMATIONS GÉNÉRALES

- **Durée des études** : 2 ans
- **Lieu** : Campus Porte d'Italie - Toulon
- Formation Initiale et Formation Professionnelle

CONDITIONS D'ACCÈS

- **Admission en M1** : Pas d'accès direct, vous devez remplir un formulaire de candidature en ligne : www.ingemedia.net
- **Admission en M2** : *Etudiants inscrits à l'Université de Toulon* : vous validez votre M1 : vous pourrez vous réinscrire en ligne au niveau M2 de la même mention après obtention de vos résultats définitifs (1^{re} et 2^e sessions). *Etudiants venant d'une autre université ou d'un M1 d'une autre mention* : Pas d'accès direct, vous devez remplir un formulaire de candidature en ligne sur www.ingemedia.net

RESPONSABLE

- **Philippe BONFILS**, bonfils@univ-tln.fr, Directeur des études du M2, Directeur de l'UFR Ingémédia, Professeur des universités, 71^e section.

CONTENU DES ENSEIGNEMENTS PARCOURS DESIGN D'EXPÉRIENCE ET DESIGN D'INTERFACE

SEMESTRE 1

- › **UE11 Initiation recherche**
 - Approches socio-économiques des Industries culturelles
 - Approches des théories, histoire des SHS et pratique scientifique
 - Les humanités et le numérique
- › **UE12 Ateliers prof. Mult. 1**
 - Production audiovisuelle niveau II
 - Programmation et interface utilisateur
 - Design graphique niveau II
 - Approche projet
- › **UE13 Enseignements transversaux**
 - Enseignements transversaux (anglais 18h, droit,..)
- › **UE14 Projet production numérique et méthodologie stage**
 - Préparation stage, Brief et Note d'intention
 - Etude marketing et managériale
- › **UE15 Parcours design expérience et interface**
 - Design graphique niveau III
 - Motion design niveau I
 - Développement réalité virtuelle niveau I
 - 3D et compositing niveau I
 - Ecriture numérique
 - Expérience, Design, numérique

SEMESTRE 2

- › **UE21 Théorie des SIC et enseignements transversaux**
 - Esthétique de l'art numérique
 - Expérience numérique
 - Analyse critique des industries créatives
 - Histoire et théories des médias
 - LV (anglais)
- › **UE22 Projet production numérique**
 - Dossier de production
 - Soutenance
- › **UE23 Stage-mémoire**
- › **UE24 Parcours design expérience et interface**
 - Développement applications mobiles niveau I
 - Développement réalité virtuelle niveau II
 - 3D et compositing niveau II
 - Production audiovisuelle niveau III

SEMESTRE 3

- › **UE31 Mutations & nouvelles médiations S-I-C**
 - Approches socio techniques et culture technique –dispositifs, enjeux, usages, médiations
 - Industries culturelles et créatives,

communication augmentée

- Traitement de l'information et humanités digitales
- › **UE32 Design et créativité**
 - Design et création
 - Environnements immersifs
 - LV (anglais)
- › **UE33 Projet production numérique et méthodologie stage**
 - Préparation stage, Brief et note d'intention
 - Dossier de production
- › **UE34 Parcours design expérience et interface**
 - Expérience et organisation, prototypage et mock-ups
 - Motion design, approches créatives et innovation, design thinking
 - Atelier décors virtuels & réalité augmentée
 - Atelier développement applications mobiles niveau II

SEMESTRE 4

- › **UE41 Projet professionnel**
 - Soutenance
 - Autoévaluation et dossier final
- › **UE42 Méthodologie Stage, mémoire**
 - Préparation, Stage professionnel - mémoire

STAGE / INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

- **En M1** : Durée du stage : 12 semaines,
- **En M2** : Durée du stage : 18 semaines.

Chaque programme de stage est encadré par un enseignant-chercheur. Le stage est évalué sur la base d'un rapport de stage, d'une soutenance orale et d'une évaluation par le tuteur entreprise.

Les stages peuvent avoir lieu à l'international (10% des étudiants de M1 partent chaque année).

La formation ne prévoit pas d'aménagements d'horaires pour des étudiants en situation d'emploi.



L'UTLN sur les réseaux sociaux



CONTACTS

UFR INGÉMÉDIA

Campus Porte d'Italie - Toulon • Avenue Roger Devoucoux • 83000 TOULON
Tél. : 04 83 36 63 28
Email : ufr-ingemedia@univ-tln.fr
Web : <http://www.ingemedia.net>

SERVICE ACCOMPAGNEMENT EN ORIENTATION ET INSERTION

Direction des Études et de la Vie Étudiante (DEVE) • Bâtiment V1 • Rez de chaussée
Campus de La Garde • Avenue de l'Université • 83130 LA GARDE
Tél. 04 94 14 67 61
Email : saoui@univ-tln.fr