

E enseignements et semestres

SEMESTRE 1		
UE & ECUE	Heures	ECTS
SCIENCES DE L'INGÉNIEUR	175	19
- Analyse de la valeur	42	5
- Ergonomie de conception	42	5
- Technologies informatiques	35	4
- Maîtrise de la qualité	56	5
SCIENCES HUMAINES	42	3
- Problématiques contemporaines et design	42	3
COMMUNICATION	63	8
- Anglais	28	3
- Représentation et communication	35	5
	280	30

SEMESTRE 2		
UE & ECUE	Heures	ECTS
MÉTHODOLOGIE DU PROJET PROFESSIONNEL	105	14
- Eco-conception et développement durable	63	7
- Design et complexité	42	4
- Mission de terrain (5 semaines)		3
SCIENCES DE L'INGÉNIEUR	21	2
- Technologies informatiques	21	2
SCIENCES HUMAINES	91	8
- Anthropologie générale du projet	35	3
- Ethique professionnelle	28	2
- Esthétique	28	3
COMMUNICATION	28	3
- Anglais	28	3
RECHERCHE	28	3
- Théorie et méthodologie de la recherche-projet	28	3
	273	30

SEMESTRE 3		
UE & ECUE	Heures	ECTS
MÉTHODOLOGIE DU PROJET PROFESSIONNEL	112	10
- Théorie et pratique du projet en design	56	5
- Projet approfondi et mémoire	56	5
SCIENCES DE L'INGÉNIEUR	42	5
- Gestion de projet et management de l'innovation	42	5
SCIENCES HUMAINES	28	3
- Anthropologie générale du projet	28	3
COMMUNICATION	84	8
- Anglais	28	3
- Communication visuelle	56	5
RECHERCHE	35	4
- Théorie et méthodologie de la recherche-projet	35	4
	301	30

SEMESTRE 4		
UE & ECUE	Heures	ECTS
MÉTHODOLOGIE DU PROJET PROFESSIONNEL	101	30
- Projet approfondi et mémoire	87	10
- Stage professionnel	14	20
	101	30

Responsables pédagogiques

- Alain.Findeli@unimes.fr
- Patrice.Riou@mines-ales
- Georges.Schambach@unimes.fr

Contact administratif:

- Alice-Helene.Pautard@unimes.fr
- 04 66 36 45 51

Master professionnel Design.Innovation.Société



Design social
Co-design
Design universel
Design stratégique
Design d'expérience
Design d'interaction
Design de service
Eco-design

R recrutement

En première année, le recrutement s'adresse aux candidats/tes justifiant d'un grade de licence (bac +3) en arts appliqués, architecture ou sciences de l'ingénieur (mécanique en particulier). Il s'effectue en deux temps:

1) Admissibilité:

- Sur présentation d'un dossier comportant un curriculum vitae, trois travaux représentatifs des compétences et qualités du/de la candidat/te avec les descriptifs complets (sujet, année, institution, enseignant/e, etc.) ainsi qu'une lettre de motivation expliquant le projet professionnel envisagé.

2) Admission:

Entretien personnalisé (20mn) des candidats/tes retenus/ues à l'étape précédente.

Les étudiants/tes étrangers/ères, hors programme de partenariat ou d'échange, ainsi que les étudiants/tes français/ses ne remplissant pas les conditions ci-dessus (formation continue) pourront être intégrés/ées après validation de leurs acquis (Validation de l'Enseignement Supérieur - VES ou Validation des Acquis de l'Expérience - VAE).

L'admission directe en deuxième année est possible sous conditions pour les candidats/tes issus/ues d'écoles d'ingénieurs, de design, d'architecture ou titulaires d'un DSAA (se renseigner auprès du secrétariat).

Contexte et positionnement

La situation et les conditions de vie présentes et futures ne permettent plus d'envisager la production et la consommation de produits industriels comme seules réponses à nos besoins et aspirations, car les problématiques liées aux transformations et aux dégradations de l'habitabilité individuelle et collective de notre monde se sont considérablement complexifiées ; elles exigent de **remettre au centre des préoccupations du design l'expérience de l'usager et la recherche de modes de vie plus durables**. Dans une telle perspective, l'usager passif peut se réapproprier son projet de vie et devenir partie prenante du projet de conception, la durabilité (écologique, économique, culturelle, sociale) constituant l'une des conditions primordiales de sa faisabilité.

Le programme de ce master repose sur une hypothèse théorique et méthodologique forte : **le processus de projet est la structure fondamentale de l'acte professionnel de design**, quel que soit l'objet sur lequel il porte (son caractère matériel ou immatériel, son usage privé ou public, sa nature technologique ou artistique, son échelle, etc.). Autrement dit, le noyau théorique de ce programme est le concept de **projet** (et non plus le produit, l'espace, le site web ou autre), déployé selon ses deux composantes principales, la phase de conception et celle de réception.

Débouchés professionnels

Les emplois (designer, chef de projet, conseil en design, ...) sont situés principalement dans :

- les grandes entreprises, les PME-PMI, les sociétés de service,
- les institutions et les collectivités locales,
- les agences de design,

**engagées dans la création et l'innovation,
soucieuses du développement durable à l'échelle locale et/ou globale.**

• Tout comme les architectes, nos diplômés peuvent également agir en tant que créateurs-entrepreneurs en leur nom propre et ainsi créer de nouveaux emplois.

• Enfin, une poursuite d'études est envisageable au niveau doctorat, l'initiation à la recherche prévue au programme permettant l'ouverture et la sensibilisation des étudiants à un tel engagement.

Design.Innovation.Société

Compétences visées

● Les compétences propres des designers consistent :

- 1) à **savoir s'emparer d'une problématique** (d'usage, de service, d'innovation industrielle, d'aménagement d'un espace ou d'un territoire domestique ou public, matériel ou symbolique, etc.) ;
- 2) à **savoir la configurer**, après analyse et modélisation, **en forme 'projet'** sans en réduire la richesse ni la complexité ;
- 3) bien évidemment à **savoir conduire le projet** et maîtriser les situations d'incertitude que celui-ci comprend nécessairement ;
- 4) enfin à **valider et évaluer le produit final** avant et, de plus en plus souvent, après livraison.

● Plus concrètement, les contenus et les méthodes pédagogiques qui en découlent ont pour objectif de **former des spécialistes du design, concepteurs/trices de projets au sein d'équipes pluridisciplinaires, capables**:

- 1) **d'intégrer les données techno-économiques ainsi que les valeurs fonctionnelles, humaines et culturelles du produit ou service**;
- 2) **de gérer la complexité des processus faisant intervenir les divers acteurs d'un projet (institutionnels, industriels, usagers, concepteurs)**;
- 3) **de développer les compétences d'éditeurs de concepts pour des produits innovants et de traiter des programmes d'émergence de nouveaux produits ou services, compétences prospectives indispensables aujourd'hui**.
- 4) **de favoriser l'esprit d'entreprise pour développer des projets réalistes aux avant-postes des créations dans un contexte d'éco-conception et de développement durable**.

Structure générale de la formation

MASTER
Design - innovation - société
Durée de la formation : 2 ans
ECTS : 120

