



Comment étudier, penser, concevoir et transformer les environnements publics et numériques au XXI^e siècle ?

Le Master Design de l'Université de Strasbourg forme des designers-chercheurs au sein de deux parcours de formation qui portent sur les **Environnements publics** et les **Environnements numériques**

La formation comprend également, en partenariat avec le Master Graphic [...] langages de la Haute école des arts du Rhin (HEAR), un **Double cursus** en Design graphique.

arts.unistra.fr

masterdesign.unistra.fr

Les parcours Environnements publics et Environnements numériques offrent des espaces de recherche et d'expérimentation à des étudiant·e·s qui cherchent à acquérir une expertise singulière et à développer une réflexion approfondie sur les formes visuelles, matérielles et numériques du monde contemporain, aussi bien que sur les nouveaux enjeux posés par ces environnements (crise écologique, représentations et visibilités, problématiques sociales, etc.).

La formation permet aux étudiant·e·s d'articuler un travail de recherche original avec une pratique du design, en interrogeant les signes, images, médias, interfaces, usages, objets, espaces de notre environnement quotidien.

La formation vise l'acquisition de connaissances et de compétences historiques, théoriques et critiques sur les environnements, aussi bien que la capacité à mener des recherches approfondies dans le champ du design qui peuvent nourrir et se nourrir de la pratique. Elle prépare les étudiant·e·s à s'insérer dans un monde où la conception et l'étude des formes et des interactions joue un rôle de premier plan dans la transformation sociale.

Qu'est-ce qu'une connaissance approfondie des environnements peut apporter à la pratique du design ?

Au croisement du design, de la sociologie, de l'anthropologie, des études urbaines et de paysage, des études visuelles et des *media studies*, l'environnement représente un terrain de recherche de prédilection pour le design, car il incarne la dimension matérielle et visuelle des espaces vécus dont est fait le monde social. Dans cette acception qui déborde son sens écologique habituel, l'environnement ouvre sur des enjeux actuels liés à l'habitabilité, aux pratiques de l'espace public, à la médiation, à la culture et la littératie visuelle, aux interactions humain-machine, au monde numérique, etc.

Les environnements sont des milieux indissociables des entités – humains et non-humains – qui les occupent et les transforment en retour. Ils attirent notre attention sur les contextes, les cadres de vie, les situations, les ambiances. Les milieux appellent une pensée écologique qui invite à replacer les systèmes techniques, les moyens de communication ou les espaces architecturés au cœur des activités humaines, pour observer la manière dont ils affectent et transforment l'individu dans le monde social.

Faculté des **Arts**

Université de Strasbourg



Formation

Le parcours environnements publics est un parcours de deux ans, soit quatre semestres de douze semaines chacun. Le second semestre est entièrement consacré à un stage en entreprise, en laboratoire ou dans toute autre structure professionnelle, ou bien à une mobilité dans une école ou université à l'étranger. Le parcours se conclut au dernier semestre par la soutenance d'un mémoire de recherche associé à un projet de design.

Tout au long de la formation les étudiant·e·s sont amené·e·s à développer des projets de design et de recherche guidés par des professionnel·le·s et des enseignant·e·s-chercheur·se·s sur des problématiques actuelles liées aux environnements publics mais également une recherche personnelle leur permettant de développer une posture de designer-chercheur·se singulière.

Le parcours environnements publics forme à la recherche articulée à la pratique, dans le champ du design, du design graphique et des études visuelles. Il s'agit pour les étudiants de développer une expertise et d'acquérir les connaissances historiques, théoriques et critiques sur les formes visuelles et matérielles dont sont constitués les environnements publics : **espaces urbains, images, mobiliers et espaces publics, signalétique, scénographie, supports didactiques, identités visuelles, environnements pédagogiques (du livre à la salle de classe), imagerie et visualisation dans les champs médicaux ou scientifiques.**

Ces environnements représentent autant de milieux spécifiques auxquels la formation invite les étudiant·e·s à se confronter, d'une part pour les étudier et les appréhender par des pratiques de recherche (recherche située, analyse écologique, iconologique ou sitologique, études visuelles, etc.), d'autre part pour les concevoir et les transformer dans le cadre d'un projet de design ou de design graphique. La formation articule

étroitement ces deux ensembles de compétences afin d'insérer les étudiant·e·s dans des situations professionnelles exigeantes où l'enrichissement mutuel de recherche et de la pratique est aujourd'hui devenu une nécessité.

Au cours des études, les étudiant·e·s sont invité·e·s à développer un **travail de recherche dans le cadre d'un mémoire original**, qui représente le cœur de la formation, tout en articulant ce travail à un projet de design. Il s'agit à cette occasion d'acquérir tous les outils et les compétences indispensables au développement d'une posture de chercheur·se, à travers des participations à des conférences de niveau international sur des sujets à la pointe de la recherche, la participation à des colloques, l'organisation de manifestations scientifiques, la présentation de recherches collectives ou individuelles, et la rédaction, la présentation et la valorisation d'un mémoire de recherche original.

La formation est adossée à la recherche à travers **l'équipe Approches contemporaines de la création et de la réflexion artistiques (UR 3402), l'Institut thématique interdisciplinaire CREAA (Centre de Recherche et d'Expérimentation sur l'Acte Artistique) et le groupe Cultures visuelles.** Elle favorise l'intégration des étudiants aux projets de recherche actuels menés par les enseignants dans les champs de la recherche en design, de la théorie des médias et des études visuelles.

La formation comprend une part de travail individuel (mémoire et projet de fin d'étude) et une part collective (workshops avec des personnalités invitées, ateliers, organisation d'événements scientifiques, etc.). Elle ménage une place importante à l'inscription professionnelle des étudiant·e·s dans les champs du design et de la recherche, en offrant la possibilité de faire deux stages différents, et en favorisant des interventions extérieures et des échanges avec des spécialistes et des professionnels tout au long des deux années de formation.



Il s'agit par ailleurs d'acquérir des compétences fondamentales de niveau master, qui sont autant motivées par la pratique du design que par la recherche : **autonomie, capacité d'analyse, réflexivité, savoir-être et capacité de dialogue dans le travail collectif, capacité à s'approprier des outils intellectuels et scientifiques, capacités créatives.**

Ces multiples compétences visent à préparer les étudiants à **la recherche articulée à une pratique du design, à l'enseignement ou à la recherche doctorale.**

Le parcours est étroitement connecté à l'écosystème des formations de la Faculté des arts, par le biais de séminaires interdisciplinaires et de multiples échanges, d'une part avec le parcours de la mention design : Environnements numériques, d'autre part avec les autres parcours de master dans les champs des arts du spectacle, des arts plastiques, du cinéma et de la musique. Des passerelles sont également prévues dans le cadre du **Double cursus avec le master Graphic Languages de la Haute école des arts du Rhin (HEAR).**

Compétences et débouchés

Adossée à la recherche scientifique, la pratique du design permet aux étudiant-e-s diplômé-e-s d'étudier, de transformer ou de concevoir différents aspects de nos environnements et de nos cadres de vie, au moyen de méthodes et de processus qui passent par la réflexion, par l'enquête et par la production de connaissances. Le master design Environnements publics offre trois différents types de débouchés liés au champ du design : la recherche articulée à une pratique du design (praticien-ne-s-chercheur-se-s) ; l'enseignement ; la recherche doctorale. Ces métiers se retrouvent dans plusieurs domaines :

- **Recherche et développement,**
- **Conception graphique, objet, espace, scénographie, muséographie, urbanisme, paysage, systèmes d'information complexes,**
- **Gestion de projet dans des institutions publiques ou privées**
- **Enseignement et de la recherche,**
- **Métiers de la médiation culturelle**

Conditions d'accès

- Niveau de français minimum requis (pour les étudiants étrangers) : C1.
- Validation d'un niveau licence 3 Design, Arts appliqués, Architecture ou équivalent
- Culture historique, théorique et pratique, suffisante dans les domaines du design
- Connaissance de la méthodologie de projet et de la recherche
- Expérience dans la conception design niveau licence

Attendus

- Note d'intention rédigée de deux pages présentant un sujet de recherche (thématique, problématique, et liens éventuels avec un projet pratique) envisagé par le ou la candidat-e en master.
- Dossier de travaux personnels.
- CV et lettre de motivation.

Master Design **Environnements publics**

Faculté des arts de l'Université
de Strasbourg

- Niveau Bac +5
- 120 ECTS
- Parcours de 2 années (4 semestres)
- Admissions en Master 1 ou Master 2
- Stage ou mobilité internationale de 2 à 6 mois

Semestre 1

- Langues
- Recherche
- Méthodologie de la recherche
- Cours interdisciplinaires
- Fondamentaux théoriques
- Projet collectif en partenariat
- Apports juridiques
- Rencontres professionnelles
- Préparation au stage
- Workshops

Semestre 2

- Stage long ou mobilité internationale

Semestre 3

- Langues
- Recherche
- Projet de fin d'études
- Cours interdisciplinaires
- Fondamentaux théoriques
- Projet collectif en partenariat
- Organisation d'un projet scientifique
- Rencontres professionnelles
- Workshops

Semestre 4

- Recherche
- Projet de fin d'études
- Projet collectif en partenariat
- Organisation d'un projet scientifique
- Stage court



Formation

Le parcours environnements numériques est un parcours de deux ans, soit quatre semestres de douze semaines chacun. Le second semestre (année 1) fait l'objet d'un stage en entreprise, en laboratoire ou dans toute autre structure professionnelle, ou bien d'une mobilité dans une école ou université à l'étranger. Le parcours se conclut par la soutenance d'un mémoire de recherche associé à un projet de design.

Tout au long de la formation les étudiant·e·s sont amené·e·s à développer des projets de design et de recherche guidés par des professionnel·le·s et des enseignant·e·s-chercheur·se·s sur des problématiques actuelles du design numérique mais également des projets issus d'une démarche personnelle leur permettant de développer une posture de designer-chercheur·se singulière.

Le parcours environnements numériques forme des praticien·nes-chercheur·ses dans le champ du design numérique et du design d'interaction. Il s'agit pour les étudiant·e·s d'acquérir les connaissances historiques et théoriques ainsi que les compétences méthodologiques en design permettant d'**analyser et de concevoir les interfaces et les interactions qui guident les usages et donnent forme aux expériences dans les environnements numériques**. Il s'agit également de maîtriser les enjeux sociaux et techniques spécifiques aux environnements numériques et à leur conception.

Les environnements numériques prennent aujourd'hui des formes très diverses, **des réseaux sociaux aux logiciels professionnels, des publications graphiques multi-supports aux interactions vocales ou gestuelles**. Ils représentent autant de milieux spécifiques auxquels la formation invite les étudiant·e·s à se confronter, d'une part pour les étudier et les appréhender par des pratiques de recherche, d'autre part pour les concevoir et les transformer dans le cadre de projets

de design numérique. La formation articule étroitement ces deux ensembles de compétences afin d'insérer les étudiant·e·s dans un domaine, celui du design numérique, où l'enrichissement mutuel de la recherche et de la pratique est aujourd'hui devenu une nécessité.

Au cours de la seconde année du master, les étudiant·e·s sont invités à développer un **travail de recherche original qui prend la forme finale d'un mémoire articulé à un projet de design**.

La formation comprend une part de travail individuel (mémoire et projet de fin d'étude) et une part collective (workshops, ateliers, organisation d'événements scientifiques, etc.). Elle ménage une place importante à l'inscription professionnelle des étudiants dans les champs du design et de la recherche, en offrant la possibilité de faire deux stages différents, et en favorisant des interventions extérieures et des échanges avec des chercheurs et des professionnels du domaine tout au long des deux années de formation. Il s'agit par ailleurs d'acquérir

des compétences fondamentales de niveau master : autonomie, capacité d'analyse, réflexivité, savoir-être et capacité de dialogue dans le travail collectif, capacité à s'approprier les outils intellectuels et scientifiques actuels, capacités créatives.

La formation est adossée à la recherche à travers **l'équipe de recherche ACCRA (Approches contemporaines de la création et de la réflexion artistiques)**, **l'Institut thématique interdisciplinaire CREAA (Centre de Recherche et d'Expérimentation sur l'Acte Artistique)** et **le groupe Cultures visuelles**. Elle favorise l'intégration des étudiants aux projets de recherche actuels menés par les enseignant·e·s dans les champs de la recherche en design, de la théorie des médias, des études visuelles et de l'interaction humain-machine.

Le parcours est étroitement connecté à l'écosystème des formations de la Faculté des arts, par le biais de séminaires interdisciplinaires et de multiples échanges, d'une part avec le parcours de la mention design : Environnements publics, d'autre part avec les autres parcours de master dans les champs des arts plastiques, du cinéma, des arts du spectacle et de la musique. Des passerelles sont également prévues dans le cadre du **Double cursus avec le master Graphic Languages de la Haute école des arts du Rhin (HEAR)**.

Compétences et débouchés

Adossée à la recherche en design, en Interaction Humain-Machine (IHM) et en théorie des médias, le master Design des Environnements Numériques permet aux étudiant·e·s diplômé·e·s de devenir des designers-chercheur·se·s dans le champ du numérique, capables à la fois d'étudier et de penser de manière critique les environnements numériques mais également de les imaginer, de les concevoir ou de les transformer grâce à leur maîtrise de toutes les phases de projet en design numérique.

Le master Design des Environnements Numériques offre trois différents types de débouchés : **il forme les étudiant·e·s aux métiers du design numérique, en particulier ceux de designer UX, de chercheur UX, de designer UI, de Product Designer ou encore de designer d'interaction et de webdesigner. Il**

offre également des débouchés dans l'enseignement et la recherche doctorale.

Ces métiers peuvent être exercés dans des entreprises, des laboratoires de recherche et développement mais aussi dans des institutions, des agences de design ou bien en indépendant.

Conditions d'accès

- Niveau de français minimum requis (pour les étudiants étrangers) : C1.
- Validation d'un diplôme de niveau Licence 3 en Design, Sciences de l'information et de la communication, ou équivalent
- Culture historique, théorique et pratique, suffisante dans les domaines du design et/ou du numérique
- Connaissance de la méthodologie de projet en design
- Expérience dans la conception design niveau L3



Admissions sur
monmaster.gouv.fr (M1)
ecandidat.unistra.fr (M2)

Attendus

- Dossier de travaux personnels.
- Note d'intention rédigée de deux pages présentant un sujet de recherche (thématique, problématique, et liens éventuels avec un projet pratique) envisagé par le ou la candidat·e en master.
- CV et lettre de motivation

Master Design **Environnements numériques**

Faculté des arts de l'Université
de Strasbourg

→ Niveau Bac +5

→ 120 ECTS

→ Parcours de 2 années (4 semestres)

→ Admissions en Master 1 ou Master 2

→ Stage ou mobilité internationale de 2 à 6 mois

Semestre 1

- Langues
- Atelier Recherche
- Atelier Projet expérimental
- Méthodologie de la recherche
- Histoire et Théories du design numérique
- Atelier Projet Design numérique
- Atelier Programmation pour le design
- Apports juridiques
- Rencontres professionnelles
- Préparation au stage
- Workshops

Semestre 2

- Stage long ou mobilité internationale

Semestre 3

- Langues
- Atelier Mémoire de recherche
- Atelier Projet de fin d'études
- Histoire et Théories du design numérique
- Atelier Projet Design numérique
- Atelier Programmation pour le design
- Rencontres professionnelles
- Évaluation du stage
- Workshops

Semestre 4

- Atelier Mémoire de recherche
- Atelier Projet de fin d'études
- Conception éditoriale
- Stage court

Équipe enseignante

Ruedi Baur
Eloïse Cariou
Julia Coffre
Margaux Crinon
Tamim Daoudi
Maxime Favard
Timothée Goguely
Benjamin Goulon
Laurent Hinton
Pierre Litzler
Pascale Marion
Nolwenn Maudet
Mérim Jean-Marie
Laurence Moreau
Adrien Payet
Vivien Philizot
Philippe Riehling
Kim Sacks
Benjamin Samson
Francesco De Sanctis
Marie Sécher
Sophie Suma
Stéphane Thomas
Jean-François Tournoux
Simon Welch

Unités de recherche

- > Approches contemporaines de la création et de la réflexion artistiques (ACCRA - UR3402)
- > Centre de recherche et d'expérimentation sur l'acte artistique (CREAA - Institut interdisciplinaire de recherche et de formation)
- > Littératures, éthique et arts (LETHICA - Institut interdisciplinaire de recherche et de formation – CNRS Inserm)

Partenaires

- > Musée zoologique de Strasbourg
- > Le Jardin des Sciences, Université de Strasbourg
- > Ville et Eurométropole de Strasbourg
- > Compagnie des Transports Strasbourgeois
- > Le Shaddock, Fabrique du numérique
- > Institut pluridisciplinaire Hubert Curien de l'Université de Strasbourg
- > Centre Universitaire d'Enseignement du Journalisme de l'Université de Strasbourg
- > Institut des neurosciences cellulaires et intégratives de l'Université de Strasbourg
- > Le Vaisseau

Renseignements

Faculté des Arts

Secrétariat des Arts visuels
Palais Universitaire Salle 29
9, Place de l'Université
67084 Strasbourg

Secrétariat département Arts visuels

<https://assistance-etudiant.unistra.fr>

M^{me} STAMATIADOU Isabelle | 03 68 85 64 16
M^{me} GADEMANN Françoise | 03 68 85 70 02
M^{me} SCRINZI Camille | 03 68 85 68 30

Direction département Arts visuels

M. PHILIZOT Vivien | philizot@unistra.fr
M^{me} GATTINGER Katrin | kgattinger@unistra.fr

Responsables du Master Design parcours Environnements publics

PHILIZOT Vivien | philizot@unistra.fr
RIEHLING Philippe | riehling@unistra.fr

Responsables du Master Design parcours Environnements numériques

GOULON Benjamin | bgoulon@unistra.fr
MAUDET Nolwenn | nmaudet@unistra.fr

Informations complémentaires

SITE DU MASTER DESIGN : masterdesign.unistra.fr

LIVRET-GUIDE ET INFORMATIONS : arts.unistra.fr

Admissions

L'admission en Master Design est soumise à l'accord d'une commission pédagogique, sur présentation d'un dossier, qui comprend :

- une note d'intention rédigée de deux pages présentant un sujet de recherche (thématique, problématique, et liens éventuels avec un projet pratique) envisagé par le ou la candidat-e en master
- un dossier de travaux personnels
- un CV et une lettre de motivation.

Les candidatures en M1 sont à effectuer sur la plateforme nationale

www.monmaster.gouv.fr

Les candidatures de M2 sont à effectuer sur la plateforme de l'Université de Strasbourg

<https://ecandidat.unistra.fr>

Faculté des Arts				
Université de Strasbourg				