

HUMANITÉS NUMÉRIQUES - SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES

## Parcours Design Centré Expérience (UXD)

Le parcours Design Centré Expérience, de la Mention Humanités et industries créatives (HIC), est conçu pour former aux problématiques liées aux interactions entre l'humain et son milieu socio-technique. Orienté autour de la pratique, à travers l'implication dans les processus de conception et la mise en œuvre d'enquêtes, le parcours propose une formation pluri-disciplinaire combinant design, philosophie et sciences cognitives, pour mieux comprendre comment l'expérience humaine est constituée par la technique. Ce parcours affirme la position du designer et créateur graphique dans une conception d'objets numériques attentive à l'expérience utilisateur. La compréhension des systèmes symboliques et la capacité conceptuelle à traiter l'information visuelle permettent à l'auteur graphiste d'aborder la question des interfaces avec un point de vue d'expert créateur centré sur l'expérience vécue des utilisateurs. Il suppose une réflexion sur la perception des images et modes d'interaction. Il implique une capacité à penser l'organisation des données de manière statique, animée ou interactive et s'appuie sur un savoir gestuel issu de l'apprentissage scriptural qui s'applique en se développant dans l'espace 2D ou 3D (virtuel) du monde numérique.

### PUBLIC ET PRÉ-REQUIS

Ce parcours s'adresse :

- aux étudiants qui ont suivi un cursus d'ingénieur et veulent s'ouvrir à la recherche orientée par la pratique et la compréhension des milieux dans lesquels s'inscrivent l'innovation technologique ;
- aux étudiants ayant déjà une pratique en UX design, mais qui souhaitent acquérir de solides connaissances en sciences humaines et sociales, ainsi qu'une formation aux méthodes de la recherche ;
- aux étudiants désireux de se former au design d'expérience, mais en allant plus loin que la simple conception d'interfaces numériques ;
- aux étudiants souhaitant faire une thèse sur les impacts des technologies sur l'expérience humaine.

Conditions d'accès :

M1 : bac+3 ou licence (180 crédits ECTS) dans le parcours.

M2 : Être titulaire du M1 (bac+4) ou un diplôme équivalent à 240 crédits ECTS dans le parcours

Sélection : sur dossier

Durée : M1 : 10 mois de formation ; 1 mois en entreprise (optionnel) / M2 : 5 mois de formation ; 6 mois en Entreprise

### PROGRAMME

Le M1 est organisé de façon à introduire l'étudiant aux problématiques de conception centrée-utilisateur et de recherche technologique.

- Introduction aux méthodologies d'enquête et à la conception centrée utilisateur ;
- Ouverture aux différentes dimensions du design, ainsi qu'aux formats hybride de recherche et conception ;
- Analyse des interactions entre technologie et milieux naturels et sociaux ;
- Analyse de l'activité et du vécu ;
- Compréhension des déterminants techniques du vécu ;
- Recherche utilisateur et évaluation de l'expérience utilisateur.

Le M2 est centré sur la formation aux activités et aux méthodologies de la recherche :

- Renforcement théorique autour de la manière dont la technique constitue l'expérience humaine ;
- Travaux de recherche expérimentaux à partir des plateformes du laboratoire ;
- Formation à la collecte de données quantitatives et qualitatives ;
- Méthodes de prototypage et d'expérimentation ;
- Outils d'IA pour la recherche bibliographique et la rédaction scientifique ;

#### Informations clés

**🕒 Durée :**

2075 h dont 770 h en entreprise

**€ Tarif :**

Sur mesure

4865 € pour le Master 1 et 7553 € pour le Master 2

#### Contact

[fc@utc.fr](mailto:fc@utc.fr)

- Atelier recherche-crédation.

## OBJECTIFS & COMPÉTENCES

Ce parcours s'adresse :

- aux étudiants qui ont suivi un cursus d'ingénieur et veulent s'ouvrir à la recherche orientée par la pratique et la compréhension des milieux dans lesquels s'inscrivent l'innovation technologique ;
- aux étudiants ayant déjà une pratique en UX design, mais qui souhaitent acquérir de solides connaissances en sciences humaines et sociales, ainsi qu'une formation aux méthodes de la recherche ;
- aux étudiants désireux de se former au design d'expérience, mais en allant plus loin que la simple conception d'interfaces numériques ;
- aux étudiants souhaitant faire une thèse sur les impacts des technologies sur l'expérience humaine.

## LES + DE LA FORMATION

Des enseignants, enseignants-chercheurs et intervenants experts du domaine

Un large choix de cours à la carte pour répondre aux priorités de formation des participants

En M2, une organisation des cours permettant de concilier vie professionnelle et préparation du master

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Le parcours « Design Centré Expérience », réalisé à l'UTC, offre une formation interdisciplinaire alliant théorie et pratique.

Des enseignements théoriques :

- Compréhension de la constitution technique des activités et des organisations humaines ;
- Problématisation des relations entre milieu technique et expérience humaine ;
- Analyse de l'innovation technique dans son contexte social et écologique.

Une formation méthodologique poussée :

- Techniques d'enquête (design, UX design, sociologie) ;
- Conception orientée utilisateur (recherche utilisateur, idéation et prototypage, tests utilisateurs) ;
- Méthodologies de recherche (recherche fondamentale, recherche-action, recherche technologique).

Basée sur une pédagogie par projets en équipes pluridisciplinaires, la formation met les étudiants au contact du monde professionnel et de la recherche grâce à :

- **des intervenants** universitaires et industriels ;
- **des projets** centrés sur l'interaction humain/monde à travers la technologie ;
- **des ateliers** propices à l'émergence d'idées et l'accompagnement d'idées depuis la preuve de concept jusqu'au démonstrateur fonctionnel ;
- **l'acquisition et la pratique graphique** de création de formes visuelles, de design d'interaction et de jeux vidéo ;
- **l'acquisition de savoirs sur les aspects techniques** (dialogue personnes-systèmes, technologies cognitives, multimodalité, réalité virtuelle/mixte/augmentée, interface nomade, ubiquitaire, tangible), humains (analyse des processus, expérience utilisateurs, ergonomie cognitive, utilisabilité, sociologie des usages, analyse de données, approche éactive, cognition augmentée, située, distribuée) ;
- **la maîtrise de savoir-faire** pour analyser, formaliser et prédire les formes de l'expérience interactive instrumentée en particulier dans les contextes collectifs, ainsi que conduire un processus de conception jusqu'au démonstrateur impliquant la maîtrise d'outils informatiques et mécatroniques pour le prototype.

## ET APRÈS ?

Les diplômés pourront s'engager dans une activité **en tant qu'indépendants, en intégrant une agence de design numérique, ou en tant que salariés d'une entreprise ou d'un grand groupe spécialisé** (interfaces, objets communicants, IoT, télécom, jeux vidéos, ...).

Les diplômés sont amenés à diriger des projets scientifiques et techniques en recherche et innovation et recherche et développement concernant l'interaction personne-système, à diriger l'activité design dans les départements R&D des grands groupes industriels et de services, services publics, SSII, constructeurs de matériels informatiques, jeunes pousses (start-up), sociétés de consultants, ou encore à poursuivre des études de doctorat dans le domaine de l'UX design

### POUR CANDIDATER

**Inscription via formulaire (voir site web).**