

Master mention Design, parcours Design et sciences sociales

Présentation

Objectifs

Le Master Design et Sciences Sociales est une formation universitaire encadrée par des enseignants-chercheurs spécialisés en design graphique, en sciences humaines et sociales, et des professionnels du design graphique, du code créatif et du design d'interface.

Le Master Design vise à l'insertion professionnelle des étudiants sur plusieurs secteurs professionnels :

- graphiste designer de création (print & web),
- directeur artistique

- designer de contenus et de services :

- a) dans les secteurs de l'édition,
- b) dans les collectivités pour intervenir dans les politiques publiques et les services communication.

Les deux années du Master sont consacrées à l'étude du design graphique et ses modes d'inscriptions dans les sciences humaines et sociales autour d'enjeux spécifiques (économie sociale et solidaire, héritage culturel, patrimoine, transmission des connaissances, design prospectif, recherche).

Un stage de 2 ou 3 mois obligatoire doit être effectué en master 1. En master 2, le stage est d'une durée de 4 à 6 mois, obligatoire et effectué pendant le 2ème semestre. Tous les stages sont l'objet d'une note et d'une évaluation.

Une attention particulière est accordée tout au long de la formation à la qualité de l'expression écrite, à la formulation d'un problème propre au design graphique, à la mise en œuvre d'expérimentations et à la production de formes exigeantes.

Compétences visées

Compétences et savoirs attestés sur 3 domaines principaux (60 crédits ECTS) pour chaque année :

- **Méthodologies de recherche et de conduite de projets (graphisme, édition et design d'information)**

- . mise en perspective de sa pratique avec un champ de connaissances théoriques (critique esthétique, historique),
- . construire une documentation sur son étude, organiser, commenter et documenter : recueil d'informations, enquêtes de terrain, études de référencement et recherches en amont de la création (corpus documentaires..),

- . évaluer des besoins et réaliser une étude de faisabilité du projet graphique en relation avec le client, rédiger un cahier des charges, une étude de marché,
- . médiatiser les finalités du projet,
- . gérer, animer, coordonner le travail d'une l'équipe de création, suivi du projet et du budget associé.

- **Pratique du design graphique, dispositifs de médiation**

- . conception graphique, design d'information, édition,
- . design de services destiné aux secteurs artistiques, culturels, de l'édition, de la communication ou du patrimoine,
- . cartographie, motion design,
- . production d'espaces éditoriaux, dispositifs d'exposition

- **Théories du design (théories et méthodologies du design graphique)**

- . design d'information et représentation des données,
- . histoire et théories du design graphique et de la communication,
- . construction des formes et typographie,
- . design d'enquête et design social.

Organisation de la formation

Cette formation est professionnelle. Elle vise l'acquisition de compétences professionnelles.

Les dispositifs pédagogiques prennent en compte les savoir-faire des professionnels (outils, méthodes...) pour accompagner les étudiants en fonction des métiers visés par la formation. (cf. objectifs de la formation)

Master 1 :

- À l'exception des cours, tous les enseignements de travaux dirigés et les workshops font l'objet d'un accompagnement par les enseignants et/ou professionnels afin d'étoffer le projet professionnel de l'étudiant et par rapport aux secteurs visés par la formation.

- Chaque étudiant doit définir également un projet personnel spécifique professionnel ou de recherche en design appliqué qu'il conduit sur 4 semestres. Son avancement fait l'objet de rdv de suivis en séances collectives (exposé d'avancement pratique, soutenance et discussion critique du projet en cours), en rdv individualisés et en commission semestrialisées avec des partenaires experts professionnels/personnalités extérieures.

Les enseignements s'organisent selon plusieurs niveaux et imbrications :

Enseignements disciplinaires :

- . cours et TD théorique/pratique (sciences sociales, culture visuelle et design graphique)

- . suivi de projet professionnel + commission de validation de personnalités extérieures.
- . atelier de design graphique
- . atelier de programmation
- . marketing
- . ateliers typographiques, traitement graphique de l'image
- Enseignements mutualisés en master arts plastiques (cours d'esthétique, ateliers de pratique plastiques et médiation articulé au projet professionnel)
- bi-diplomation possible avec le master humanités numériques méthodologies et apprentissages techniques (bi-diplomation).
- un stage obligatoire de 2 mois minimum doit être effectué après la session d'examen terminal.

Master 2 :

- Des workshops méthodologiques permettent aux étudiant.e.s de réaliser une série de travaux accompagnés par des professionnels, le suivi du projet professionnel de l'étudiant fait l'objet d'une 3eme séquence de rdv collectifs ou individualisés et d'un suivi en commission d'experts/personnalités extérieures.
- Les projets les plus aboutis pourront être intégrés dans des journées d'études spécifiques présentant l'état en cours de certaines questions articulées au champ de la recherche en design. Ils feront l'objet de rencontres et discussions critiques avec des spécialistes professionnels invités.
- Les séquences autour de l'entrepreneuriat faisant l'objet d'un rapport et d'une soutenance interne est un autre dispositif complémentaire qui permet d'accompagner l'étudiant dans son projet créatif (qu'il fasse l'objet ou non par la suite d'une création d'entreprise concrète).
- 4 à 6 mois de stage obligatoire (pouvant être réparti sur deux séjours).
- Le mémoire terminal doit prendre en compte : ces deux stages. Ils doivent fournir des réponses cohérentes avec le projet professionnel de l'étudiant en apportant un certain nombre d'éléments par rapport à la réflexion critique mis en œuvre dans le mémoire. Le mémoire se trouve associé avec un projet en design. La forme du projet présenté est discuté en commission.

Enseignements disciplinaires :

- . apports méthodologiques par le biais de 3 workshop appliqués,
- . gestion de projet/appels d'offre,
- . design & sciences - Innovations technologiques,
- . relations image/sons/espaces.
- Enseignements mutualisés avec le master métiers du livre et de l'édition (cours de droit des images et multimédia), avec le master Economie Sociale et Solidaire (projet entrepreneurial conduisant à la rédaction d'un rapport et d'une mini-soutenance en janvier devant un jury d'enseignants chercheurs et professionnels en lien avec les projets soutenus)
- Apport de la recherche : journées d'études associées au laboratoire PTAC (validation par présence et résumé), suivi de mémoire, rdv spécifiques.

Admission

Conditions d'admission

Pour les candidatures en master : consulter la plateforme nationale (<https://www.monmaster.gouv.fr/>).

En savoir plus : <https://www.univ-rennes2.fr/formation/inscriptions-candidatures/master>

Modalités d'inscription

Les étudiant.e.s doivent posséder une solide formation en design et/ou en SHS (avec idéalement une pratique graphique), des notions d'anglais.

Recrutement en deux phases :

- 1) dossier scolaire / de travaux, lettre de motivation
- 2) entretien.

Public cible

- Accès après une licence : arts plastiques, design graphique, sciences sociales, philosophie, lettres, infocom, informatique,
- DNAP, DNAT, DSAA, DNSEP ou équivalents

Et après ?

Débouchés professionnels

- designer graphique
- Conception de contenus multimédias
- réalisation de contenus multimédias
- direction artistique junior
- coordination d'édition
- conception de contenus de communication visuelle
- enseignement artistique

Les + de la formation ?

International

Invitations selon le programme à l'implication dans des projets de recherche.

Stage

- > **Stage:** Obligatoire (de 2 à 3 mois en master 1 / de 6 mois en master 2)
- stage obligatoire de 2 à 3 mois en Master 1 à partir de la mi-avril,
- stage obligatoire de 4 à 6 mois ou 2x3 mois en Master 2 à partir de janvier.

Alternance

- > **Type de contrat:** Contrat de professionnalisation

Infos pratiques

- > **Composante :** UFR Arts, Lettres, Communication
- > **Niveau d'étude visé :** BAC+5
- > **Durée :** 2 ans
- > **Crédits ECTS :** 120 crédits
- > **Alternance :** Oui
- > **Formation accessible en :** Formation initiale, Formation continue
- > **Lieu d'enseignement :** Rennes
- > **Campus :** Rennes, Villejean

Laboratoire(s) partenaire(s)

- > [Laboratoire arts plastiques de l'EA 7472 \(PTAC : Pratiques et Théories de l'Art Contemporain\)](#)

Autre(s) structure(s) partenaire(s)

Partenaires avec lesquels les membres de l'équipe pédagogique collaborent dans le cadre de projets de recherche :

- EESAB-Rennes
- EHESS : Haute école en sciences sociales
- DSAA Design Graphique (La Martinière Diderot - Lyon)

Infos complémentaires

- > [Site web du master](#)
- > [Suivi des diplômés](#)

Programme

Master 1

Semestre 7

UEF1 - Histoire et théorie de l'art contemporain 2 crédits
- Esthétique

UEF2 - Histoire, théories du design et des sciences sociales 8 crédits
- Théorie des sciences sociales 3 crédits
- Théorie et histoire du design 3 crédits
- Sémiologie de l'image et culture visuelle 2 crédits

UES1 - Atelier de pratiques graphiques 9 crédits
- Atelier programmation 2 crédits
- Atelier pratique plastique 2 crédits
- Atelier Image/ animation/ modélisation 2 crédits
- Atelier design graphique 2 crédits
- Professionnel-e invité-e 1 crédits

UEM1 - Méthodologie de la recherche 8 crédits
- Méthodologie du projet design 4 crédits
- Suivi du projet design 4 crédits
- Initiation à la recherche

UEL7 - Langue 3 crédits

Enseignements facultatifs

Semestre 8

UEF1 - Histoire, théories du design et des sciences sociales 5 crédits
- Théorie et histoire du design 3 crédits
- Design et sociologie 2 crédits

UEF2 - Marketing 1 crédits
- Marketing 1 crédits

UES1 - Atelier de pratiques graphiques 6 crédits
- Atelier Image/ animation/ modélisation 1 crédits
- Atelier programmation 1 crédits
- Professionnel-e invité-e 2 crédits
- Atelier pratique plastique 1 crédits
- Atelier design graphique 1 crédits

UMI1 - Séminaire de recherche 12 crédits
1 élément(s) au choix parmi 2 :
- Design sonore
- Design et sciences

UEM1 - Méthodologie de la recherche 3 crédits
- Suivi du projet design 1 crédits
- Initiation à la recherche 1 crédits
- Méthodologie du projet design 1 crédits

UEL7 - Langue 3 crédits

Enseignements facultatifs

Master 2

Semestre 9

UEF1 - Entrepreneuriat social et solidaire 2 crédits
- Entrepreneuriat social et solidaire 8 crédits

UEF2 - Droit du multimédia et de l'édition 2 crédits
- Droit éditorial et multimédia

UEF3 - Suivi du projet Design 5 crédits
- Mémoire de recherche 2 crédits
- Projet de design 2 crédits
- Professionnel-e invité-e 1 crédits

UEF4 - Workshop gest° de projet/ commande pub./ appel offre 6 crédits
- Workshop médiation/ édition 2 crédits
- Workshop recherche innovation 2 crédits
- Workshop gest° de projet/ commande publique/ appel offre 2 crédits

UMI1 - Séminaire de recherche 15 crédits
1 élément(s) au choix parmi 2 :
- Design sonore
- Design et sciences

Enseignements facultatifs

Semestre 10

UEF1 - Suivi du projet Design 11 crédits
- Suivi du projet Design 11 crédits

UEF2 - Stage 6 crédits
- Evaluation du stage

UEF3 - Mémoire et soutenance du projet 13 crédits
- Evaluation du mémoire et soutenance projet 13 crédits

Enseignements facultatifs