

Master Design, parcours Design et sciences sociales

Présentation

Objectifs

Le Master Design et Sciences Sociales est une formation universitaire encadrée par des enseignants-rechercheurs 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 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 appliquée 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 rencontre 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



Nature de la formation : Diplôme national de l'Ens Sup.

Langue(s) d'enseignement : Français

Stage : Obligatoire (de 2 à 3 mois en master 1 / de 6 mois en master 2)

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

En résumé

Crédits ECTS : 120 crédits

Durée : 2 ans

Niveau d'étude visé : BAC+5

Modalité d'enseignement

- * Formation initiale
- * Formation continue

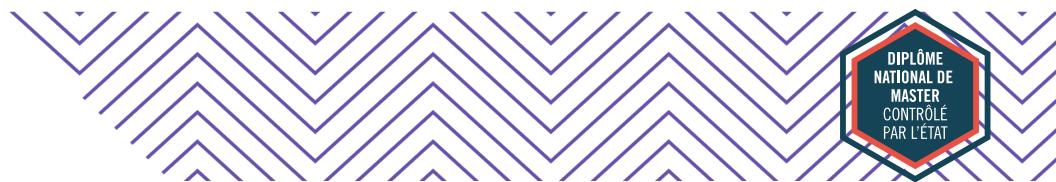


Programme

Master 1 mention DESIGN

Semestre 7

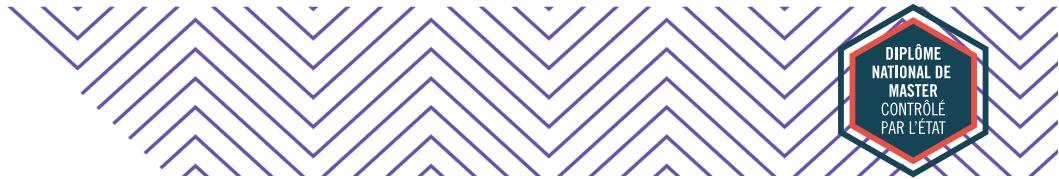
	Nature	CM	TD	TP	Crédits
UEF1 - Histoire et théorie de l'art contemporain	UE d'enseignement fondamental				2 crédits
Esthétique	Enseignement 18h fondamental				2 crédits
UEF2 - Histoire, théories du design et des sciences sociales	UE d'enseignement fondamental				8 crédits
Théorie des sciences sociales	Enseignement 12h fondamental				3 crédits
Théorie et histoire du design	Enseignement 18h fondamental				3 crédits
Sémiologie de l'image et culture visuelle	Enseignement 8h fondamental				2 crédits
UES1 - Atelier de pratiques graphiques	UE de spécialité				9 crédits
Atelier programmation	Enseignement de Spécialité	24h			2 crédits
Atelier pratique plastique	Enseignement de Spécialité	18h			2 crédits
Atelier Image/ animation/ modélisation	Enseignement de Spécialité	15h			2 crédits
Atelier design graphique	Enseignement de Spécialité	36h			2 crédits
Professionnel-e invité-e	Enseignement de Spécialité	8h			1 crédits
UEM1 - Méthodologie de la recherche	UE de méthodologie				8 crédits
Méthodologie du projet design	Enseignement de méthodologie générale	24h			4 crédits



Suivi du projet design	Enseignement de méthodologie générale	24h	4 crédits
Initiation à la recherche	Enseignement de méthodologie générale	12h	

Semestre 8

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
UEF1 - Histoire, théories du design et des sciences sociales	UE d'enseignement fondamental				5 crédits
Théorie et histoire du design	Enseignement fondamental	12h			3 crédits
Design et sociologie	Enseignement fondamental	8h	12h		2 crédits
UEF2 - Marketing	UE d'enseignement fondamental				1 crédits
Marketing	Enseignement fondamental	24h			1 crédits
UES1 - Atelier de pratiques graphiques	UE de spécialité				6 crédits
Atelier Image/ animation/ modélisation	Enseignement de Spécialité	15h			1 crédits
Atelier programmation	Enseignement de Spécialité	24h			1 crédits
Professionnel-e invité-e	Enseignement de Spécialité	8h			2 crédits
Atelier pratique plastique	Enseignement de Spécialité	18h			1 crédits
Atelier design graphique	Enseignement de Spécialité	36h			1 crédits
UMI1 - Séminaire de recherche	UE de Mineure (Master)				12 crédits
Design sonore	Enseignement de Mineure	12h			
Design et sciences	Enseignement de Mineure	12h			



UEM1 - Méthodologie de la recherche	UE de méthodologie		3 crédits
Suivi du projet design	Enseignement de méthodologie générale	24h	1 crédits
Initiation à la recherche	Enseignement de méthodologie générale	24h	1 crédits
Méthodologie du projet design	Enseignement de méthodologie générale	24h	1 crédits

Master 2 mention DESIGN

Semestre 9

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
UEF1 - Entrepreneuriat social et solidaire	UE d'enseignement fondamental				2 crédits
Entrepreneuriat social et solidaire	Enseignement fondamental	10h			8 crédits
UEF2 - Droit du multimédia et de l'édition	UE d'enseignement fondamental				2 crédits
Droit éditorial et multimédia	Enseignement 20h par Bloc de Compétence				
UEF3 - Suivi du projet Design	UE d'enseignement fondamental				5 crédits
Mémoire de recherche	Enseignement fondamental	21h			2 crédits
Projet de design	Enseignement fondamental	18h			2 crédits
Professionnel-e invité-e	Enseignement 16h fondamental				1 crédits
UEF4 - Enseignements appliqués	UE d'enseignement fondamental				6 crédits
Workshop médiation/ édition	Enseignement fondamental	20h			2 crédits
Workshop recherche innovation	Enseignement fondamental	20h			2 crédits



Workshop gest* de projet/ commande publique/ appel offre	Enseignement fondamental	20h	2 crédits
UMI1 - Séminaire de recherche	UE de Mineure (Master)		15 crédits
Design sonore	Enseignement de Mineure	12h	
Design et sciences	Enseignement de Mineure	12h	

Semestre 10

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
UEF1 - Suivi du projet Design	UE d'enseignement fondamental				11 crédits
Suivi du projet Design	Enseignement fondamental				11 crédits
UEF2 - Stage	UE d'enseignement fondamental				6 crédits
Evaluation du stage	Enseignement fondamental				
UEF3 - Mémoire et soutenance du projet	UE d'enseignement fondamental				13 crédits
Evaluation du mémoire et soutenance projet	Enseignement fondamental				13 crédits