



Master

COdUX

Co-design et expérience utilisateur pour interfaces numériques sensorielles

60 crédits / 2 Semestres

OBJECTIFS DE LA FORMATION

Ce parcours est une montée en grade et un redéploiement de la licence professionnelle « Webdesign sensoriel et stratégies de création en ligne ». On définit le webdesign sensoriel* comme un design qui, en fonction des cibles, des types de sites ou d'applications et même des supports de consultation des interfaces numériques (ordinateur, tablettes tactiles et smartphone), valorise d'autres sens que le seul sens de la vue, élargit l'implication subjective des usagers au moyen de synesthésies et recherche l'ergonomie des interfaces grâce au dialogue entre les sens et les systèmes d'expression. Ainsi, le webdesign sensoriel élabore notamment des figures sensorielles (tactiles, visuelles, sensori-motrices, etc.), à la fois pour s'inscrire dans une optimisation du potentiel multimodal des interfaces et pour conforter l'approche centrée sur le design d'expérience ou expérience utilisateur (connu sous le terme anglais d'UX pour « User Experience »). Avec le webdesign sensoriel, les sites internet se dotent pleinement de sens et sont directement en prise avec leurs usagers.

Dans la continuité de la LP « Webdesign sensoriel et stratégies de création en ligne », la singularité du parcours « **Co-design et expérience utilisateur pour interfaces numériques sensorielles** » est de faire coexister des graphistes (issus de DN MADE), des développeurs et intégrateurs (issus de BUT ou de LP) afin de maîtriser tout l'épan de la chaîne de production des sites internet et interfaces numériques.

L'acronyme « COdUX », identifié comme « parlant » par un panel d'étudiants en webdesign place le design au cœur du master et l'encadre par deux éléments résumant la dynamique de conception : la dimension participative du co-design et la prise en compte continue de l'expérience utilisateur (traduction en français d'« UX » dans l'intitulé développé).

Le parcours « **Co-design et expérience utilisateur pour interfaces numériques sensorielles** » dote les étudiants de compétences analytiques et stratégiques, de compétences opérationnelles et professionnelles, ainsi que de compétences méthodologiques et scientifiques en lien avec la recherche scientifique de niveau Master.

COMPÉTENCES ET SAVOIRS ACQUIS

Compétences analytiques et stratégiques :

- Diagnostiquer les limites de la communication web existante et faire des préconisations d'amélioration adaptées
- Penser la globalité de la communication d'une identité en ligne
- Conceptualiser la globalité de l'expérience utilisateur d'une interface en ligne à travers une approche orientée utilisateur
- Intégrer le Co-design dans la conception des contenus pour une approche collaborative et créative

Renseignements

Christian CHUNG

christian.chung.aff@unilim.fr

Sylvie LORENZO

sylvie.lorenzo@unilim.fr

Co-Responsables

Faculté des Lettres et des Sciences Humaines

39E, rue Camille Guérin,
87036 Limoges cedex
www.flsh.unilim.fr

Public

- Formation initiale
- Formation continue
- Validation des Acquis de l'Expérience/ Professionnels

Volume horaire

Volume moyen de cours, selon les parcours et options choisis :

Master 1 : 19 h / semaine

Master 2 : 18 h / semaine



Compétences opérationnelles :

- Concevoir et réaliser des interfaces graphiques web à destination des terminaux de bureaux (sites internet) et mobiles (applications). Concevoir un site internet en respectant les standards de l'accessibilité et avec une approche inclusive des usagers
- Établir des documents de travail en amont en vue de la réalisation d'un projet web
- Piloter un projet de conception ou de communication web en utilisant les méthodologies agiles et l'intelligence collective
- Établir un cahier des charges ou *brief* créatif
- Préparer des discours adaptés et les décliner sur différents supports de communication web

Compétences méthodologiques et scientifiques en lien avec la recherche de niveau Master :

- Acquérir une démarche scientifique en Sémiotique et en SIC, maîtriser les outils conceptuels du domaine technologique, créatif ou méthodologique
- Présenter et exposer une production (graphique, *motion design*, web, datavisualisation, etc.) en justifiant de choix sémiotiques et d'une approche sensorielle
- Inscrire la veille d'information sur le Webdesign, le Co-design et les différentes évolutions du Web au cœur d'une démarche d'amélioration continue de sa pratique ainsi que de sa réflexion.

PRÉ-REQUIS ET MODALITÉS D'ADMISSION

Pour pouvoir candidater, vous devez obligatoirement être titulaire d'un diplôme de niveau Bac+3.

Formations préconisées :

- BUT MMI (Métiers du Multimédia et de l'Internet)
- DN MADE (diplôme des métiers d'art et du design) : mention graphisme
- DN MADE (diplôme des métiers d'art et du design) : mention numérique
- Diplôme d'école privée spécialisée dans les métiers du web, de la communication web, du dessin d'art, du design, de la création numérique ou du multimédia. Priorité est donnée aux diplômes reconnus par le RNCP.
- Diplôme d'école d'ingénieur, spécialisé dans le web ou l'informatique
- Licence professionnelle métiers du numérique : conception, rédaction et réalisation web (*plusieurs parcours possibles*)
- Licence professionnelle métiers de l'informatique (*plusieurs parcours possibles*)
- Licence professionnelle métiers du design (*plusieurs écoles ou universités possibles*)
- Licence généraliste : en Création Numérique, en Design graphique, en Design d'interaction (*plusieurs parcours possibles*)
- Licence professionnelle mention techniques du son et de l'image

Si la candidature porte sur l'accès en M2 (ouvert à la rentrée 2023), le candidat pourra être issu d'un DSAA mention design et création numérique ou d'un DSAA mention graphisme.

Les candidatures seront évaluées selon :

- les objectifs et compétences de l'étudiant,
- la nature et le niveau des études suivies,
- la motivation et la cohérence du projet professionnel.
- la présentation d'un book ou de réalisations (travaux d'école et travaux personnels)

POURSUITE D'ÉTUDES UNIVERSITAIRES

Doctorat (financement possible avec une bourse Cifre)

DÉBOUCHÉS PROFESSIONNELS

Secteurs d'activités : Tout secteur lié à la communication numérique et intervenant dans la digitalisation des entreprises : collectivités, services, agences de publicité ou de communication, service communication des entreprises, édition numérique.

Débouchés : les diplômés peuvent occuper les postes suivants, que ce soit en agence ou en free lance : designer UX/UI, Webdesigner, Développeur, développeur front-end, développeur back-end, développeur full-stack, designer UI, designer UX, Directeur artistique (DA), Directeur de création ou Chef de projet, Responsable de la communication digitale, Webmarketeur, Community manager, etc.

Les compétences en UX et en Co-design ont vocation à servir dans les métiers émergents du web.

LES PRIORITÉS DE L'ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

L'offre de formation, appuyée sur cinq orientations fondatrices, amène les étudiants à :

- Concevoir et réaliser des sites web ou des applications web en exploitant la valeur ajoutée du webdesign sensoriel multimédia et en introduisant la démarche sémiotique au cœur de la conception
- Élaborer une démarche centrée utilisateur (dite de design UX/UI) depuis les *story-boards*, livrables de conception (carte d'empathie, carte d'expérience), maquettes de sites jusqu'à la mise en œuvre des fonctionnalités et de la navigation : mettre en œuvre des interfaces *responsive*
- Piloter un projet de conception web et concevoir la digitalisation d'une organisation, en adaptant la communication numérique interne et externe depuis l'amont (diagnostic, stratégie, design de marque) jusqu'à l'aval (développement de contenus graphiques, en *motion design* ou plus largement multimédias) en passant par le référencement (SEO) et la publicisation ou la gestion des réseaux sociaux
- S'initier au co-design et aux approches en intelligence collective afin de renouveler ses pratiques de conception
- S'ouvrir aux problématiques sociétales (Ecologie, Situations de handicap). Par exemple, sur le sujet des situations de handicap : approprier la démarche d'accessibilité préconisée pour l'ensemble des sites internet nouveaux ou leur refonte, en vue de s'engager dans un monde digital non excluant.

POSSIBILITÉS D'ÉTUDES À L'ÉTRANGER

Les stages peuvent être effectués à l'étranger ; il peut aussi s'agir d'un semestre dans une université étrangère.

ORGANISATION DES ÉTUDES

Pour les étudiants en formation initiale, la professionnalisation de la formation se traduit par : 1° un stage facultatif en M1 ou un projet en Co-design ; 2° un stage de 560h (ou 16 semaines minimum) en M2.

La place des projets sera essentielle dans la formation puisque l'équipe pédagogique fonctionne par pédagogie de projet et que ce sont autant de contextes de professionnalisation fictifs ou réels. En plus de faire partie des compétences-métiers, piloter un projet de conception web et concevoir la digitalisation d'une organisation font partie des cinq grandes orientations de la formation.

Les stages, les projets en co-design ou l'alternance sont abordés dans la perspective de parachever la formation. Ainsi le volume de formation des alternants est allégé des contenus et méthodologies fléchées que nous estimons être nécessairement vus et expérimentés à l'occasion des mises en situation de l'alternance.

MAJ avril 2024

LES + ÉTUDIANTS

- Une formation unique en France : le premier diplôme de master public pour devenir Designer UX / UI
- Une spécialisation en Webdesign, à la pointe des domaines recherchés de l'UX et du co-design
- Un diplôme pour les cadres exerçant les métiers du web de demain
- Un pool d'excellence avec seulement 20 places par promotion
- Une promotion polyvalente (design graphique et graphisme web/ développement et intégration), en vue de restituer une dynamique créative et une émulation
- Un lien étroit avec le monde professionnel (intervenants, place des stages, ouverture à l'alternance)
- Une formation publique de haut niveau universitaire à un coût très modéré
- Un environnement de travail dédié
- Une excellente qualité de vie (logement, déplacement)

