



UN SAVOIR-FAIRE ET COMPÉTENCES

Le noyau théorique de ce programme est le concept de projet (et non plus le produit, l'espace, le site web ou autre), déployé selon ses deux volets constitutifs, la phase de conception et celle de réception.

Les compétences propres des designers, évoquées ci-dessus, consistent à :

- S'emparer d'une problématique (d'usage, de service, d'aménagement d'un territoire domestique ou public, matériel ou symbolique, etc.),
- Savoir la configurer, après analyse et modélisation, en forme 'projet' sans en réduire la richesse ni la complexité,
- Conduire le projet et maîtriser les situations d'incertitude qu'il comprend nécessairement,
- Valider et évaluer le produit final avant livraison.

UN PRÉSENTATION

CHIFFRES CLÉS

UN OBJECTIFS

En travaillant avec des partenaires de l'action publique, du secteur médico-social, associatif, du développement territorial, de la gestion des risques ou de la culture, les étudiant-e-s du master Design Innovation Société (DIS) développent des produits, services et systèmes visant notamment à l'amélioration de nos modes de vie dans une dynamique de conception centrée sur les usager-ère-s. Les contenus et les méthodes pédagogiques ont pour objectif de former des spécialistes du design, concepteurs et conceptrices de projets au sein d'équipes pluridisciplinaires, capables d'intégrer des enjeux socioculturels, politiques, environnementaux, économiques et éthiques.

79%

des étudiant(e)s de M2 diplômé(e)s en 2020.

81%

des diplômé(e)s sont en emploi 30 mois après l'obtention du Master.
(Enquêtes OVIE réalisées auprès des diplômé(e)s 2016, 2017 et 2018)

Des objectifs pédagogiques pour des compétences professionnelles :

- Former des spécialistes du design, concepteurs de projets au sein d'équipes pluridisciplinaires, capables d'intégrer les données technologiques, les valeurs fonctionnelles, humaines et culturelles du produit ou service.
- Apprendre à gérer la complexité des processus coopératifs entre facteurs institutionnels ou industriels, usagers et designers, processus qui intègrent nécessairement les stratégies des partenaires, leurs réalités sociales et économiques.
- Développer des compétences créatives et d'intermédiation, faciliter l'émergence de dispositifs ouvrant au dialogue entre les différentes parties-prenantes afin de faire face collectivement aux enjeux sociaux et environnementaux.
- Favoriser l'intelligence collective et l'esprit critique afin de développer des projets concrets et innovants qui répondent aux enjeux territoriaux et sociaux nécessitant une approche systémique.

PRÉREQUIS

Titulaires d'une licence Arts appliqués ou Design ou DNMADE (accès en M1), ou de 60 ECTS de cycle master (accès en M2). Sous condition, aux diplômés de l'Ecole des Mines d'Alès, d'écoles d'ingénieurs orientés Conception de produits, Maîtrise de l'innovation et ergonomie, des écoles supérieures de design homologuées et architectes diplômés ou titulaires d'un DSAA.

Crédits ECTS : 120

Durée : 2 ans

Niveau d'études : BAC +5

CONDITIONS D'ACCÈS

- Formation initiale / Formation continue
- Dispositif de validation des acquis de l'expérience (VAE)

STAGE

- 5 semaines en première année
- 20 semaines en deuxième année

MASTER

DESIGN - INNOVATION - SOCIÉTÉ



UN INSERTION PROFESSIONNELLE

Débouchés professionnels

- Designer intégré au sein de collectivités publiques ou de services
- Designer conseil au sein d'institutions privées ou publiques et des collectivités locales
- Designer au sein d'agences de design (FabLab, coopératives, tiers-lieux, etc)
- Designer indépendant / Consultant

Poursuite d'études

La double finalité Recherche et Professionnelle de la mention permet aux diplômés de poursuivre en Doctorat de Design et d'accéder ainsi aux métiers de la recherche.

CONTACT

Tél. 04 66 36 45 21
scolarite.arts@unimes.fr

UNIVERSITÉ DE NÎMES

Rue du Docteur Georges Salan -
CS 13019 - F-30021 Nîmes - Cedex 1
Tél. (0) 4 66 36 46 46

www.unimes.fr

[facebook.com/unimesfr](https://www.facebook.com/unimesfr)

[@unimesfr](https://www.instagram.com/unimesfr)