

MASTER « DESIGN, MEDIAS, TECHNOLOGIES » SPECIALITE RECHERCHE
« DESIGN ET ENVIRONNEMENTS »

Le master recherche **Design, médias, technologie**, spécialité « Design et environnements » est constitué d'abord d'un master 1 à l'issue duquel peut être délivré un diplôme de maîtrise du même nom. Ce master est destiné pour une large part à accueillir des étudiants de L3 formés dans la même spécialité à l'Université Paris 1, mais il accueille également des étudiants venant d'autres universités ou institutions ainsi que des candidats étrangers.

Aucune entrée en master 2 **Design, médias, technologie** n'est de plein droit. Tous les candidats à cette spécialité de master devront donc soumettre un dossier aux commissions ad hoc.

D'une part, la perspective est d'orienter peu à peu des étudiant(e)s, quelles que soient leurs spécialités de départ en design, vers le traitement des situations et problèmes générés par l'extension des réseaux et du numérique dans les espaces aussi bien domestiques qu'économiques, sociaux ou politiques. L'ouverture aux problématiques des « arts et médias numériques » est assurée par des modules communs aussi bien en master 1 qu'en master 2. Ce tronc commun permet aux étudiants des deux spécialités recherche de la mention **Design, médias, technologie** (« Arts et médias numérique » d'une part, « Design et environnements » d'autre part) d'échanger sur leurs problématiques de travail.

D'autre part, comme l'indiquent les intitulés des enseignements proposés, il ne s'agit pas d'apporter aux étudiants une formation spécifique dans les nombreuses spécialités académiques du design (design d'objet, design produit, stylisme, design graphique, design de service, etc.), mais bien d'accéder à une compréhension générique des problématiques du design, des enjeux stratégiques de l'innovation et des démarches à partir desquels cette dernière peut se produire. Dans ce but, la formation s'appuie sur les compétences plus spécialisées acquises par les étudiants lors de leurs cursus antérieurs.

La formation met progressivement en jeu les attendus et les méthodes d'une recherche elle-même envisagée sous ses deux aspects possibles de recherche fondamentale et de recherche innovante portant sur un certain nombre de concepts et pratiques stratégiques. Ainsi conçue, la spécialité répond à un besoin de plus en plus ressenti par les différents acteurs des milieux professionnels concernés. Elle permet d'élucider les enjeux théoriques et conceptuels d'une part, pratiques et sociaux d'autre part des démarches innovantes actuellement au coeur du design.

Intitulé des enseignements

MASTER 1

Semestre 1

Technologie et création

Analyse de dispositifs et agencements

Théorie des environnements

Analyse des espaces et des formes ou : Objets et dispositifs inter-actifs ou : Création et réseau

Langue vivante

Semestre 2

Arts et industries

Théories et méthodes des inventions

Espaces, habitats, réseaux

Langue vivante

MASTER 2

Semestre 3

Théorie des techniques et du design

Théorie des arts et médias

Interface (commun à l'ensemble de la mention)

Méthodologie de la recherche, de la conception et de l'innovation

Atelier de rédaction de projets

Information et communication (séminaire à l'École Nationale Supérieure de Télécommunication)

Séminaire-atelier à l'École Nationale Supérieure de Création Industrielle ou : Un enseignement du Master professionnel « Multimédias interactifs » (sur accord des responsables des spécialités)

Semestre 4

Observatoire « prospect »

Information et communication (séminaire à l'École Nationale Supérieure de Télécommunication)

Méthodologie, analyse de projets de recherche, suivi de stage

Séminaire-atelier à l'École Nationale Supérieure de Création Industrielle ou : Droit du multimédia et de l'entreprise multimédias (séminaire du master pro « Multimédias interactifs », sur accord des responsables)

Stage laboratoire, rédaction d'un mémoire et/ou réalisation d'un projet