

# MASTER CRÉATION NUMÉRIQUE (M1, M2)

## RÉSUMÉ DE LA FORMATION

**Type de diplôme :** Master

**Domaine :** Arts, Lettres, Langues

**Mention :** Création numérique

## Présentation

Le master *Création Numérique* permet de travailler dans le secteur de l'économie digitale et de l'image numérique, secteur marqué par les transformations constantes des réseaux sociaux, d'Internet, et des technologies associées à ces dispositifs de mobilité.

Après les mutations récentes liées aux médias sociaux et à la croissance des données en circulation (big data), ce secteur qui continue d'être en permanente et rapide évolution intègre de plus en plus des objets dits connectés ou intelligents. Ce master va proposer des compétences spécifiquement liées à la scénarisation d'espaces interactifs via des objets dits connectés, à la création d'images, de sons, de contenus numériques et interactifs (interactivité de l'information et/ou homme-machine), dans la diversité croissante et accélérée des supports, dispositifs et réseaux.

Ces *objets connectés* font le lien entre ces territoires (numériques, virtuels, physiques) et permettent donc de tisser des **articulations signifiantes** au travers d'espaces augmentés par les technologies numériques.

Cette scénarisation particulière nécessite des compétences en culture générale (artistique, philosophique, anthropologique...), en conception de dispositifs (scénographies) incluant les problématiques de design, d'écritures et de comportements utilisateurs (analyses des usages, programmation).

Ce master propose une pédagogie active. L'expérimentation en temps réel, en recherche et création est basée sur une transdisciplinarité des enseignements interconnectés dans leurs pratiques et dans leurs contenus.

Des métiers en pleine mutation sont visés dans des secteurs aussi variés que le patrimoine, le design, les jeux interactifs, l'art, la culture, les médias, la domotique, le sport, la médecine...

## Objectifs

### PLUS D'INFOS

**Crédits ECTS :** 120

**Durée :** 2 ans

**Niveau d'étude :** BAC +5

#### Public concerné

- \* Formation en contrat pro
- \* Formation initiale
- \* Formation continue

**Formation à distance :** Non

**Nature de la formation :**  
Diplôme national de l'Enseignement Supérieur

### LABORATOIRE(S) PARTENAIRE(S)

[Laboratoire Langues Littératures Société et Etudes Transfrontalières et Internationales](#)

### ETABLISSEMENT(S) PARTENAIRE(S)

[Brésil, Curitiba - PUCPR](#)  
[Mexique, Toluca - Université Technologico de Monterrey](#)  
[USA, Denton - University of North Texas](#)

Le professionnel de la communication numérisée formé dans ce master doit pouvoir concevoir, scénariser et réaliser des contenus interactifs visibles sur des écrans mais aussi utilisables via des objets connectés, variés dans leur forme et dans leur insertion dans des environnements évolutifs. Ce professionnel créateur de contenu doit pouvoir analyser les usages potentiels de ces contenus, pour saisir au mieux les adéquations entre une production nouvelle et leur appropriation par leur public.

Après le master Hypermédia et espaces intelligents, le professionnel pourra intervenir dans l'analyse et le conseil pour le déploiement d'objets connectés, mais également dans les projets d'innovation, dans la visualisation de l'information sur différents supports, et enfin saura concevoir des dispositifs d'espaces émotionnels.

Dans le master en alternance Design et interactivités de l'information, il pourra se spécialiser dans le connecting design, l'appli-coaching ou les living-technologies (pour la réparation, le suivi et l'amélioration des interfaces et objets connectés).

## Informations supplémentaires

L'insertion du Master dans une UFR *Lettres Langues et Sociétés* favorise l'interdisciplinarité de la formation. La formation à la recherche et par la recherche dans un contexte interdisciplinaire et international est facilité par des travaux réguliers avec le Laboratoire *Langues Littératures Société et Etudes Transfrontalières et Internationales*.

Cette mention imaginée avec la participation d'entreprises et d'organisations fonctionne en étroite collaboration avec des acteurs économiques.

La première année de Master est commune à tous les étudiants.

La seconde année offre deux parcours possibles :

A) *Hypermédia et espaces intelligents* : un séjour obligatoire à l'étranger d'un semestre complète un semestre de formation en langue anglaise. L'acquisition d'un double diplôme est envisagée.

B) *Design et interactivités de l'information* : exclusivement accessible en apprentissage pour une quinzaine de personnes les étudiants apprentis sur une période de 11 mois alternent présence dans une entreprise en France et formation dans l'université

## Public cible

**Mentions de licences conseillées :**

- \* Information-communication
- \* Arts plastiques
- \* Lettres
- \* Sciences sociales

## Pré-requis nécessaires

- bonne culture de l'image, du digital, de l'art et de la communication
- connaissances des logiciels image et son
- culture de l'international
- capacité à problématiser
- capacité à scénariser
- capacité à concevoir et imaginer des dispositifs numériques

## Pré-requis recommandés

Des travaux personnels et professionnels liés aux domaines de l'image, des récits interactifs et de l'hypermédia.

## UFR, Écoles, Instituts

Lettres, Langues et Sciences Humaines

## Lieu(x) de la formation

Chambéry (domaine universitaire de Jacob-Bellecombette - 73)

## Responsable(s)

Ibanez-Bueno Jacques  
Jacques.Ibanez-Bueno@univ-savoie.fr  
Tel. +33 4 79 75 83 95

## Contact(s) administratif(s)

Scolarité administrative Jacob  
Tel. 04 79 75 91 45  
scol-jacob@univ-smb.fr

# M2 - Hypermédia et espaces intelligents

## Présentation

Dans le contexte actuel, les supports et les dispositifs reliés à des réseaux sont de plus en plus variés. C'est pour ces raisons que ce parcours propose l'acquisition de compétences spécifiquement liées à la création d'images, de sons et de contenus numériques et interactifs.

Tenant compte des évolutions de l'Internet, des objets et des espaces connectés, et de dispositifs tels que la réalité augmentée, il a pour vocation de répondre à une demande accrue en conception numérisée d'images en mouvement et en scénarisation d'écrans et d'espaces de plus en plus interactifs.

Informations supplémentaires :

Liste des partenaires internationaux :

Pontifica Universidade Catolica do Parana / Curitiba / Brésil

Universidade de Sao Paulo / Brésil

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores / Toluca / Mexique

ANAHUAC Universidad / Mexico Norte / Mexique

University of Massachusetts / Amherst / USA

En plus des partenaires internationaux, il y a dans ce parcours de nombreuses collaborations avec des structures nationales. Par exemple :

- \* Pôle de compétitivité IMAGINOVE
- \* Digital Savoie
- \* Mairie de Chambéry (service communication, service numérique et technologies innovantes)
- \* Espace Malraux
- \* Chambéry Métropole
- \* Olats, Leonardo
- \* IDEFI-CréaTIC
- \* Festival Tous Ecrans, Genève.

Enfin, des entreprises partenaires : NewQuest, Training Effervescence, Pampalab l'intelligence des objets, Leadformance, Lizeo group (Lyon), entreprises du Club des Entreprises de l'Université Savoie Mont-Blanc.

## Objectifs

### PLUS D'INFOS

**Durée** : 1 an, 2 semestres

**Formation à distance** : Non

**Effectif** : 15

L'objectif est de développer chez les étudiants des compétences en conception de dispositifs (scénographies) incluant les problématiques de design, d'écritures et de comportements utilisateurs (analyses des usages, programmation).

Des métiers en pleine mutation sont visés dans des secteurs aussi variés que le patrimoine, le design, les jeux interactifs, les médias, le champ artistique et culturel, la domotique, le sport, la médecine, etc.

## Pré-requis nécessaires

- \* Bonne culture internationale
- \* Compétences en images numériques, communication interactive
- \* Prise en compte des activités extra-universitaires liées au « numérique »

## Pré-requis recommandés

Logiciels de production hypermédia

## UFR, Écoles, Instituts

Lettres, Langues et Sciences Humaines

## Lieu(x) de la formation

Chambéry (domaine universitaire de Jacob-Bellecombette - 73)

## Responsable(s)

Ibanez-Bueno Jacques  
Jacques.Ibanez-Bueno@univ-savoie.fr  
Tel. +33 4 79 75 83 95

## Contact(s) administratif(s)

Scolarité administrative Jacob  
Tel. 04 79 75 91 45  
scol-jacob@univ-smb.fr

# M2 - Design et interactivités de l'information - Alternance

## Présentation

**Le M2 *Design et interactivité de l'information*, mention "création numérique", se fait en alternance.**

**L'étudiant sera 4 jours par semaine en entreprise**

Les cours sont assurés d'une part par les enseignants du département Hypermédia et Communication, et d'autre part, par plus d'une vingtaine de professionnels

Dans un esprit de recherche et création, les activités professionnelles et pratiques alimenteront la partie recherche ; et, à son tour, la partie recherche amènera à s'interroger sur la pratique et à approfondir les enjeux liés à son usage. Les étudiants définiront avec un suiveur un axe de recherche qui fera l'objet d'un mémoire et d'une soutenance. Cette recherche sera en corrélation avec les missions réalisées dans l'entreprise.

## Objectifs

Ce master propose l'acquisition de compétences spécifiquement liées à la création d'images, de sons et de contenus numériques et interactifs dans la diversité croissante et accélérée des supports et des dispositifs reliés à des réseaux de plus en plus vastes.

Tenant compte des évolutions de l'Internet, des objets et des espaces connectés, et de dispositifs tels que la *réalité augmentée*, ce master a pour vocation de répondre, non seulement à une demande accrue de conception numérisée d'images en mouvement, mais aussi à de fortes attentes en terme de scénarisation d'écrans (multiples écrans) et d'espaces de plus en plus interactifs

## Pré-requis nécessaires

Esprit critique et d'analyse, capacité d'observation et esprit de synthèse, bonne utilisation des outils numériques, savoir concevoir des images.

## Pré-requis recommandés

Montage et édition de vidéos (Première Pro, After Effects...), bases de programmation (C#, java, html), bases de 3D (Blender, Maya, 3Dmax),

### PLUS D'INFOS

**Durée** : 1 an, 2 semestres

#### Public concerné

- \* Formation continue
- \* Formation en apprentissage
- \* Formation en contrat pro

**Effectif** : 15

### EN SAVOIR PLUS

[Informations sur cette formation](#)

connaissance de systèmes pour interactivité : Unity, Arduino, capteurs, Oculus.

## UFR, Écoles, Instituts

Lettres, Langues et Sciences Humaines

### Lieu(x) de la formation

Chambéry (domaine universitaire de Jacob-Bellecombette - 73)

### Responsable(s)

brandon Carole

Carole.Brandon@univ-savoie.fr

Tel. +33 4 79 75 83 37

### Contact(s) administratif(s)

Scolarité administrative Jacob

Tel. 04 79 75 91 45

scol-jacob@univ-smb.fr