



MASTER

03/02/2023

UFR Lettres, Philosophie, Musique, Arts du spectacle et Communication | Département Arts plastiques-Design

DESIGN

PARCOURS DESIGN TRANSDISCIPLINAIRE, CULTURES ET TERRITOIRES

PRÉSENTATION

Le master aborde avec un regard analytique et créatif les environnements dans lesquels les humains évoluent. Se nourrissant de l'ensemble des disciplines des sciences humaines, de la diversité des esthétiques ainsi que des technologies à sa disposition, il intègre des enjeux socioculturels, politiques, économiques, philosophiques et éthiques.

En résonance avec notre société contemporaine, le Master met en avant le rôle croissant du design dans le développement des territoires, particulièrement pour leur cohésion sociale, culturelle et dans leur développement économique. Il propose une formation de designer qui interroge la société, ses imaginaires, ses modes d'organisation et de gouvernance.

Les étudiant-e-s sont amené-e-s à développer des dispositifs, services, méthodologies visant notamment à l'amélioration de nos modes de vie et des modes d'interaction entre les communautés, questionnant par exemple, en lien avec les spécialités des directeurs-rices de recherche les enjeux liés à :

- ▶ **Anthropocène**, transition écologique et énergétique
- ▶ Philosophie et **métaphysique** du design, industries nouvelles et pensée de l'utopie
- ▶ Design d'interaction, **humanités numériques** et technologies émergentes (blockchain, IA, etc.)
- ▶ Justice sociale, politiques féministes et LGBTQI+, **théories queer**, enjeux de race, classe, genre, « *validité* », etc.

Le parcours se structure en 4 blocs :

- ▶ **recherche-projet** : accompagnement de la recherche-projet et du mémoire-projet
- ▶ **recherche-thématisée** : 4 temps forts structurés autour d'enjeux de société qui s'articulent à chaque fois à travers une manifestation scientifique qui nourrit à chaque fois 4 jours de workshop avec un-e designer invité-e + 4 séminaires cherchant à situer le design dans des enjeux de société
- ▶ **savoir-faire et méthodologie** : formation aux outils et méthodes pour concevoir, expérimenter et maquetter un projet en volume ou en 2D.
- ▶ **environnement de projet** : outiller les étudiant-e-s sur la gestion de projet et sur le positionnement de ce dernier dans un environnement économique.



COMPÉTENCES VISÉES

À l'issue du master, l'étudiant-e aura obtenu un ensemble d'outils et méthodologies lui permettant de :

- ▶ affiner la méthodologie de projet, et consolider celles-ci par l'acquisition de compétences techniques propres à la discipline ;
- ▶ mener une recherche de terrain, impliquant usager/e/s, parties prenantes, acteurs économiques pluriels ;
- ▶ rédiger des textes programmatiques et analytiques relatifs au projet et à la recherche en design. Penser la forme de ces publications ;
- ▶ coordonner des équipes pluridisciplinaires dans un processus engageant le projet comme une recherche ;
- ▶ identifier dans un territoire des spécificités culturelles, des savoir-faire à réinvestir ;
- ▶ faire place à une vision critique et sensible des usages ;
- ▶ communiquer son projet, par des outils et médias adaptés, maîtriser la mise en espace d'une proposition.

CONDITIONS D'ACCÈS

Les candidatures sont ouvertes aux titulaires d'une Licence Arts parcours Design ou d'une formation Bac+3 équivalente.

Le dépôt des candidatures s'effectue sur le portail **MON MASTER** :

www.monmaster.gouv.fr



“ LES ENSEIGNEMENTS

1^E ANNÉE

Semestre 7

			ECTS	HEURES
▶ UE 701	AP0D701T	Environnement de projet	5	47
▶ UE 702	AP0D702T	Workshop Automne	6	62
▶ UE 703	AP0D703T	Savoir-faire et méthodologie	5	36
▶ UE 704	AP0D704T	Mémoire-projet	5	18
▶ UE 705	AP0D705T	Projet	6	24
▶ UE 706		Langue vivante ou option	3	25

Semestre 8

▶ UE 801	AP0D801T	Environnement de projet	5	8
▶ UE 802	AP0D802T	Workshop Hiver	6	62
▶ UE 803	AP0D803T	Savoir-faire et méthodologie	5	48
▶ UE 804	AP0D804T	Mémoire-projet	5	16
▶ UE 805	AP0D805T	Projet	6	24
▶ UE 806		Langue vivante ou option	3	25

2^E ANNÉE

Semestre 9

			ECTS	HEURES
▶ UE 901	AP0D901T	Environnement de projet	5	46
▶ UE 902	AP0D902T	Workshop Printemps	6	50
▶ UE 903	AP0D903T	Savoir-faire et méthodologie	6	36
▶ UE 904	AP0D904T	Mémoire-projet	5	18
▶ UE 905	AP0D905T	Projet	5	12
▶ UE 906		Langue vivante ou option	3	25

Semestre 10

▶ UE 1001	AP0D111T	Mémoire-projet	19	12
▶ UE 1002	AP0D112T	Workshop Été	4	50
▶ UE 1003	AP0D113T	Mise en espace	3	8
▶ UE 1004	AP0D114T	Savoir-faire et méthodologie	4	48

📁 ET APRÈS ?

Après leur diplôme, les étudiant-e-s sont devenu-e-s designers indépendant-e-s, ont intégré une agence, implémentent le design dans divers écosystèmes.

▶ Pour en savoir plus sur les possibilités de poursuites d'études ou d'insertion :

— Service Commun Universitaire d'Information, d'Orientation et d'Insertion Professionnelle : scuio-ip@univ-tlse2.fr