



# Master Design, médias, technologies

## Rapport Hcéres

► **To cite this version:**

Rapport d'évaluation d'un master. Master Design, médias, technologies. 2009, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. hceres-02040076

**HAL Id: hceres-02040076**

**<https://hal-hceres.archives-ouvertes.fr/hceres-02040076>**

Submitted on 20 Feb 2019

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



# Evaluation des diplômes Masters – Vague D

## ACADÉMIE : PARIS

Établissement : Université Paris 1 - Panthéon Sorbonne

Demande n°S3100019176

Domaine : Arts, lettres, langues

Mention : Design, médias, technologies

## Avis Aeres

Appréciation (A+, A, B ou C) : A

Avis global : (sur la mention et l'offre de formation)

Le master « Design, médias, technologies » propose une spécialité recherche « Design, médias, technologies » groupé autour de 2 parcours : « Design et environnements » d'une part et « Arts et médias numériques » d'autre part. La spécialité professionnelle est nommée « Multimédias interactifs ».

L'objectif est de former les étudiants à la recherche et à l'innovation par des méthodes qui concourent à la production et à la compréhension d'objets à valeur esthétique et communicationnelle.

### ● Points forts :

- L'équipe de recherche est reconnue en France et de façon plus générale internationalement. Le nombre de professeurs et d'HDR présents dans le master est important.
- L'offre du master répartie autour de deux spécialités de recherche et d'une spécialité professionnelle est réellement ouverte sur les approches du design, des arts et du multimédia et propose une formation complète sur ces différents aspects.
- La qualité des partenaires : cohabilitation avec l'ENST et convention avec l'ENSCI. Ces partenariats permettent de réunir dans une formation la recherche, la création et les sciences de l'ingénieur dans les domaines de l'art, du design et du multimédia.
- La cohérence du parcours licence-master, puisque la majorité des étudiants du master « Design, médias, technologies » proviennent de la licence du même nom.

### ● Points faibles :

- On regrette qu'il n'y ait pas plus de détails des colloques et autres événements organisés par l'équipe pédagogique en direction du public des étudiants et d'une façon générale, du travail effectué par les différents laboratoires de Paris 1 à destination des étudiants que l'on sait par ailleurs, excellents.
- La cohérence du parcours master-doctorat n'est pas évoquée. Qui continue alors la recherche ? Cela représente combien d'étudiants ?
- Il n'y a pas de projet de recherche sur des financements ANR.
- Il manque une formation d'anglais en M1 dans les parcours recherches.

# Avis par spécialité )

## Design, médias, technologies (recherche)

- Appréciation (A+, A, B ou C) : A

Une des particularités de cette formation est d'associer étroitement la recherche et la pratique par le développement de projets ou de réalisations. Le master sur sa phase recherche se scinde en deux parcours.

Cette formation permet à des étudiants de postuler à des activités comme consultant en création industrielle et en innovation de produits et de services, direction d'une agence de design industriel/créations de produits et de services, responsable de conception et de développement de produits et de services, participation à des programmes de recherche, activités d'enseignement et d'enseignement supérieur.

Le parcours « Design et environnements »

Il conduit à développer la compréhension et l'élaboration de démarches d'innovation dans des domaines - architecture, ingénierie, industrie - où des pratiques d'origine artistique peuvent s'associer à des pratiques industrielles et où les qualités esthétiques se lient à des usages.

Le parcours « Art et médias numériques »

C'est une formation pratique et théorique aux arts impliquant les médias contemporains et la création numérique. Cette formation associe étroitement la recherche et la création par le développement de projets. Elle s'appuie notamment sur l'enseignement de l'histoire des technologies et les croisements interdisciplinaires (esthétique, sociologie, informatique, sciences cognitives). Elle doit permettre aux étudiants de produire une réflexion théorique qui se concrétise par un travail d'écriture.

- Points forts :

- Cette spécialité propose une orientation vers les problématiques du design et de ses enjeux. La démarche est bien celle de la recherche en mettant en œuvre une réflexion qui s'appuie sur les acquis antérieurs des étudiants.
- Le niveau théorique est excellent.
- Les démarches de co-habilitation et de convention attestent de la volonté des responsables de ce dossier d'ouvrir la formation à un contexte élargi (Ecole Nationale Supérieure des Télécommunications).
- La méthodologie de la recherche conjugue recherche fondamentale et recherche expérimentale qui confrontent l'étudiant à de nouveaux domaines.

- Point faible :

- La réflexion théorique et la réalisation de projets impliquant des technologies innovantes supposent une solide connaissance des principes techniques et des outils utilisés. La formation doit permettre aux étudiants d'acquérir les compétences nécessaires, y compris dans les parcours « Recherche ».

- Recommandations :

- Il serait pertinent d'accentuer la personnalisation des apports théoriques et techniques en fonction des besoins de chacun des étudiants. Ces actions de mise à niveau pourraient prendre la forme d'ateliers ou de tutorats.
- Des partenariats pourraient être plus largement développés dans le parcours « Arts et médias numériques ».



## Multimédias interactifs (professionnelle)

- Appréciation (A+, A, B ou C) : A

Elle prend appui sur les données définies dans les spécialités recherche de la mention. Les métiers qu'elle vise sont liés aux champs de l'industrie des objets communicants (conception et architecture) et de la médiation des savoirs (direction artistique, design graphique, design et architecture de l'information, conception et réalisation d'interfaces interactives).

Les types d'emploi accessibles sont parfaitement cernés ; chef de projet multimédia, chargé de projet, chargé de production multimédia, administrateur de site ou créateur de site Web, responsable Internet ou chef de projet Internet, Game Designer, etc.

- Points forts :
  - Cette spécialité de master s'inscrit parfaitement dans l'offre de formation régionale, elle est reconnue depuis quelques années sous une autre forme.
  - La modernisation de la maquette permettra de mieux intégrer le cursus aux réalités du monde économique.
  - La pédagogie, en partie basée sur des projets personnels ou communs, prépare de manière satisfaisante à l'entrée dans le monde professionnel.
  - La stratégie de valorisation est très satisfaisante.
- Points faibles :
  - L'environnement technologique dont bénéficieront les étudiants gagnerait à être décrit précisément. Une plate-forme technique de haut niveau assure un véritable confort de travail et incite à progresser.
  - Les technologies étudiées ne font pas l'objet d'un inventaire détaillé, ce qui faciliterait la lisibilité de l'offre de formation.
- Recommandation :
  - Le parcours « Arts et médias numériques » doit aborder tous les moyens d'expression. L'image, le son, l'architecture, la mise en scène, le corps... sont souvent croisés dans le numérique. La formation peut donc non seulement approfondir ces domaines, mais aussi mettre l'accent sur leur hybridation et ses conséquences esthétiques. De plus, la conception de projets ne peut ignorer ces particularités.

## Commentaire et recommandations

Le master depuis son ouverture en 2005 présente un nombre d'étudiants stable, en légère augmentation même. La formation est originale et l'équipe pédagogique de grande qualité.

L'ensemble du projet est à la fois équilibré et d'excellent niveau.

Quelques points méritent cependant une attention soutenue.

- La plate-forme technique mise à disposition des étudiants doit être décrite, sur le matériel informatique et sur les investissements futurs alors que le nombre d'étudiants doit augmenter.
- Pour les trois spécialités, il serait utile d'approfondir la réflexion sur la spécificité sonore des objets multimédias.
- Si les liens avec des écoles en Île de France (ENST, ENSCI) sont probants, les relations sur le plan international doivent être développées et/ou mises en valeur. Une formation d'anglais en M1 fait défaut et préparerait les étudiants aux relations avec l'extérieur.