

TITRE DE LA FORMATION

Master Innovation, Entreprise, Société
Parcours Cultures numériques

Diplôme d'État bac+5,
délivré par l'Université de Nantes

DURÉE DE LA FORMATION

2 ans (M1 - M2)

EFFECTIF ATTENDU

16 étudiants en M1

LIEU DE LA FORMATION

Pôle Interdisciplinaire dédié aux
Cultures Numériques
Halle 6, Quartier de la Création
(Nantes)

PRÉ-REQUIS

Pour entrer en M1 : toutes formations
de niveau L3. Capacité à comprendre
la culture numérique, à apprendre
à programmer et à manipuler des
données.

Sélection sur dossier puis entretien.



OBJECTIFS DE LA FORMATION

Le Master articule des enseignements disciplinaires transversaux (informatique, sciences des données, sociologie, design, économie, management, société, communication, etc.) pour former des professionnels capables d'accompagner, à un niveau technologique, stratégique et social, les organisations privées et publiques confrontées à la transition numérique.



COMPÉTENCES VISÉES

Les compétences majeures sont centrées sur l'analyse des situations existantes utilisant le numérique (quels utilisateurs, quelles fonctionnalités, quels acteurs économiques, quelles technologies, etc.), la conception de nouvelles situations numériques (quels services, quelles interactions, quelles technologies, quels changements organisationnels, quels modèles économiques, etc.), la fabrication d'artefacts numériques interactifs (applications mobiles, sites web, objets connectés, etc.) et le pilotage de projets numériques. Les étudiants apprendront à mener un projet de recherche.

Enfin, ils développeront également des compétences transverses telles que la gestion de projet, le travail en équipe, la communication écrite et orale en contexte professionnel, etc.



DÉBOUCHÉS ET POURSUITES D'ÉTUDES

Ce Master répond aux besoins des organisations privées et publiques (entreprises, lieux culturels, hôpitaux, administrations, etc.) confrontées à la transition numérique, en leur donnant les moyens de concevoir de nouveaux produits ou services, d'analyser les pratiques de leurs usagers et d'en mesurer les effets technologiques sur la société.

La formation offre aux étudiants la possibilité de se diriger vers un débouché professionnel immédiat à bac+5 en tant que :

- Créateur d'expériences interactives (UX/interaction designer, production de contenus médias numériques, etc.).
- Technologue pour la conception de services interactifs
- Développeur d'activités et de services numériques
- Analyste de données (social and media data, interaction data, digital media, web analytics)
- Business Analyst
- Responsable innovation digitale
- Entrepreneur (startup)

Métiers de la recherche :

- Chercheur (domaines de l'interaction homme-machine, sciences de la communication, humanités numériques, économie, design, etc.).

La formation offre également la possibilité de poursuivre vers un doctorat à bac+8.



PARTENARIAT

Le Master est porté par Polytech Nantes et l'IAE de Nantes, en partenariat avec l'École de Design Nantes Atlantique.

MASTER INNOVATION ENTREPRISE SOCIÉTÉ PARCOURS CULTURES NUMÉRIQUES



ENSEIGNEMENTS

Le Master comprend 6 unités d'enseignements principales en science des données, technologies numériques, design, individu et numérique, société numérique et économie et stratégie des organisations, ainsi que de nombreux projets.

M1 (semestre 7)	
Data 1	32h
Technologie 1	32h
Design 1	32h
Individu 1	32h
Société 1	32h
Économie - stratégie 1	32h
Anglais	24h
Mini-projets et mémoire liés aux UE Projet d'intégration	

M1 (semestre 8)	
Data 2	25h
Technologie 2	25h
Design 2	25h
Individu 2	25h
Société 2	25h
Économie - stratégie 2	25h
Anglais	24h
Mini-projets et mémoire liés aux UE Projet Analyse, Projet web Mémoire de recherche (1 ^{re} partie)	
Expérience professionnelle	

M2 (semestre 9)	
Data 3	24h
Technologie 3	24h
Design 3	24h
Individu 3	24h
Société 3	24h
Économie - stratégie 3	24h
Cours de spécialisation	Variable
Projet collaboratif Mémoire de recherche (2 nd e partie)	

M2 (semestre 10)	
Expérience professionnelle	



ORGANISATION

En M1, les cours permettent aux étudiants d'acquérir les connaissances et compétences minimales dans les différents domaines disciplinaires couverts par la formation. De nombreux projets permettent de consolider les apports théoriques dans un cadre interdisciplinaire.

En M2, les étudiants se spécialisent et appréhendent les problématiques actuelles grâce à des rencontres avec des professionnels et des experts du numérique. Différents cours de spécialisation externes (MOOC, modules d'autres masters) complètent la formation. Le M2 se termine par un stage réalisé en entreprise (orientation industrielle), en laboratoire (orientation recherche), ou par la création d'une entreprise.

Le mémoire de recherche se déroule sur deux semestres et est soutenu en anglais.

Le cursus ne comporte pas d'examens. Les compétences sont évaluées au cours de situations pédagogiques (études, analyses, projets de conception, ateliers, etc.) ou à partir du portfolio constitué par l'étudiant.



ENVIRONNEMENT

Les étudiants étudieront au cœur du Quartier de la Création à Nantes, au sein du Pôle Interdisciplinaire dédié aux Cultures Numériques. Au cœur de ce pôle d'excellence des industries culturelles et créatives, la proximité de différents acteurs de la société numérique (scientifique, socio-économique et pédagogique) favorisera les passerelles interdisciplinaires et l'hybridation de pratiques, dans une logique de co-production favorable aux frictions créatives. Des équipements de pointe (maker space, userlab, fablab, etc.) seront également accessibles.

À l'horizon 2020, ce nouveau territoire accueillera près de 4 500 étudiants ainsi qu'une centaine de chercheurs.



MODALITÉS D'ACCÈS

L'admission se déroule en 2 phases :

- première sélection sur dossier
- entretien avec le jury



FRAIS D'INSCRIPTION

Droits universitaires : 243 € (montant 2018-2019)

Des services supplémentaires facultatifs pourront être proposés lors de la rentrée universitaire.



STAGES

M1 : stage de 7 à 12 semaines (semestres 8 et 9)

M2 : stage de 5 à 6 mois (semestre 10)



CONTACTS

Le master est animé par 4 enseignants-chercheurs :

Marc Jahjah

Maître de conférences en information-communication
(IUT de La Roche-sur-Yon)

Yannick Prié

Professeur des universités en informatique (Polytech Nantes)

Raphaël Suire

Professeur des universités en économie-management
(IAE de Nantes)

Toinon Vigier

Maître de conférences en informatique (Polytech Nantes)

Plus d'informations : master.ies@univ-nantes.fr

www.univ-nantes.fr/master-innovation-entreprise-societe