



**LETTRES
LANGUES &
SCIENCES HUMAINES**
UNIVERSITÉ SAVOIE
MONT BLANC

Formation
INITIALE

Formation en
ALTERNANCE

Formation
CONTINUE

MASTER CRÉATION NUMÉRIQUE

Parcours 2ID

INTERACTIVITÉ DE L'INFORMATION ET DESIGN

Diplôme proposé par l'UFR LLSH
Lettres, Langues, Sciences Humaines

CAMPUS DE
JACOB-BELLECOMBETTE (73)

Master 2 : Contrat
d'Apprentissage (moins
de 26 ans) ou Contrat
de Professionnalisation
(plus de 26 ans).

CONTEXTE

Un secteur porteur en plein développement :

Le secteur du numérique, qui regroupe les entreprises de l'industrie des technologies de l'information et de la communication, est le secteur le plus dynamique de l'économie mondiale avec un taux de croissance 2 fois supérieur à celui de l'économie dans la plupart des pays développés.

Depuis quelques années, une offre croissante de nouveaux outils numériques envahit le marché : 3D, images de synthèses, stéréoscopie, réalité virtuelle, objets connectés, robotique, impression 3D, réseaux sociaux... Les nouveaux usages engendrés par ces technologies sont encore relativement peu connus, du fait de leur démocratisation récente. Cependant, la façon dont ces nouvelles technologies s'affirment dans le paysage mondial depuis quelques décennies déjà, conduit les enseignants-chercheurs à penser qu'il ne s'agit pas d'une simple mode mais des prémises de changements profonds et irréversibles de nos usages et de notre société

Cette formation prend acte de la nécessité de répondre aux grands enjeux liés à l'accompagnement des mutations sociales, économiques et technologiques, répondant à une demande très actuelle des utilisateurs.

Le master « Création Numérique » est une formation diplômante qui a pour vocation de former des spécialistes dans les domaines de la création numérique et des technologies innovantes.

Il permet le développement de pratiques innovantes, en relation avec les problématiques contemporaines, et anticipe sur les métiers émergents dans les domaines de l'art, de la communication, du design, de l'industrie, de la recherche et du développement.

OBJECTIFS

Transversalité - Capacité à innover - Polyvalence

Ce master propose l'acquisition de compétences spécifiquement liées à la création d'images, de sons et de contenus numériques et interactifs compte tenu de 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, des dispositifs croisés entre environnement matériel et technologies numériques, telle que la réalité virtuelle, 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 et d'espaces physiques de plus en plus associés à ces technologies.

A l'issue de la formation l'élève disposera d'une forte capacité à :

- ANALYSER
- CONCEPTUALISER
- CONCEVOIR ET RÉALISER

LES + DE LA FORMATION

- Forte collaboration avec le **laboratoire de recherche interdisciplinaire sur la création numérique notamment.**
- Facilitation et construction d'un lien recherche-entreprise.
- Un projet au cœur du développement des Technologies Numériques et Systèmes Bienveillants (SRI-SI : Stratégie régionale d'innovation - Spécialisations Intelligente)
- Double implication de professionnels et de chercheurs dans la formation (cours, séminaires, études de cas, suivi de projets).
- Des enseignements croisés : arts, anthropologie visuelle, sciences et technologies de l'information-communication, scénarisation hypermédia, dispositifs innovants.
- Une pédagogie par projets : analyse, conception et réalisation de prototypes.
- La pratique des techniques de pointe : scénarisation et développement de dispositifs innovants, eye tracking, réalité virtuelle, réalité augmentée, 3D, simulation images.
- Matériels et logiciels utilisés : Maya, Blender, Adobe suite, Unity, Arduino, Oculus rift, HTC vive, kinect...

L'ALTERNANCE, UNE VRAIE DIFFERENCE

- Une intégration idéale dans l'entreprise.
- Une réelle coopération entre le monde universitaire et le monde socio-économique.
- Une pédagogie adaptée.
- Un accompagnement individualisé.
- Une future insertion professionnelle facilitée.
- Contrat d'apprentissage (moins de 26 ans, CFA FormaSup Pays de Savoie) ou contrat de professionnalisation (plus de 26 ans).



VOIES D'AVENIR

VOIES D'AVENIR



LES FONCTIONS OCCUPÉES

- Concepteur(trice) – scénographe d'objets et espaces connectés et de réalité augmentée ou virtuelle.
- Assistant(e) en conception paysagère informatisée.
- Auteur(e) multimédia, créations numériques.
- Scénariste de l'interactivité (spécialité Storytelling).
- Concepteur(trice) et réalisateur de projets en «réalité virtuelle ou augmentée».
- Chef de Projet Réalité Virtuelle
- Consultant(e) Réalité Virtuelle ou augmentée.
- Spécialiste des Technologies de la Réalité Virtuelle.
- Spécialiste en maquettage virtuel.
- Chargé(e) de projets innovation.
- Concepteur(trice) et créateur(trice) d'objet intelligent.
- Scénographe (dispositifs numériques interactifs).
- Designer d'interfaces (UI), designer Expérience (UX).
- Technical artist, prototypiste numérique.
- Chargé(e) ou assistant(e) de production.

Ces métiers peuvent être sollicités dans de nombreux domaines tels que les industries créatives, le patrimoine, le design, les jeux interactifs, les médias, les domaines artistiques et culturels, la domotique, le sport, la médecine...

PROGRAMME

La formation s'articule autour de cinq axes pour un total de 400 heures :

- Culture de l'interactivité et de la création
- Connexion et application
- Recherche – dispositifs interactifs et connectés – mémoire et soutenance
- Entreprise – réalisation des missions en entreprise
- Technologies – Scénarisation et prototypage, méthodes agiles, systèmes de connexion et de captation, Gamification et robotique, gestion des données, procédés marketing innovants.

RYTHME D'ALTERNANCE

4 jours par semaine en entreprise.

CONDITIONS D'ENTRÉE

Être titulaire d'un Bac+4 avec une culture du numérique et un intérêt certain pour les nouvelles technologies, ou titulaire d'un :

- M1 mention Création Numérique (parcours art et technologies de l'image ou médias, design et arts).
- M1 mention Informatique.
- M1 mention Information – communication.
- Accès possible également par une VAPP : Validation des Acquis Professionnels et Personnels.

CANDIDATURE

- 1/ Candidature à partir de février auprès de Laurence Redoutez : laurence.redoutez@univ-smb.fr
- 2/ Entretien individuel.
- 3/recherche active d'une entreprise d'accueil
- 4/Signature du contrat d'apprentissage

Le candidat admissible après l'entretien de motivation doit signer un contrat d'apprentissage pour obtenir une place définitive.

CONTACTS



Responsable du Master

karleen.groupierre@univ-smb.fr
Tel : 04 79 75 83 87
Université Savoie Mont Blanc
Domaine Universitaire de Jacob-Bellecombette
INFOCOM/LLSH
B.P. 1104
73011 Chambéry Cedex

Relations Entreprises

laurence.redoutez@univ-smb.fr
Tel : 04 79 75 91 82
S.U.F.C.E.P.
Service Universitaire de Formation Continue et
d'Éducation Permanente
Domaine universitaire de Jacob-Bellecombette
Bâtiment 13
73000 CHAMBERY

Contrat d'apprentissage

Anne-Hélène Schieber
contact@formasup-pds.fr
Tel : 04 50 52 39 26
FormaSup Pays de Savoie
27 Rue Royale, 74010 Annecy Cedex

**RENCONTREZ-NOUS
TOUTE L'ANNÉE !**

Toutes les dates sur le site

www.univ-smb.fr

Jacob-Bellecombette



La Région
Auvergne-Rhône-Alpes



CONSEIL
SAVOIE
MONT
BLANC



guide@univ-smb.fr
04 79 75 94 15

