



MASTER PSYCHOLOGIE

Parcours

ERGONOMIE SOCIO-COGNITIVE DES SYSTEMES INTELLIGENTS

Learning and Coaching Machines

Master 2 en alternance

Formation
INITIALE

Formation
TOUT AU
LONG DE
LA VIE

Ce master a l'ambition de former des spécialistes de l'Intelligence Humaine (rationnelle, émotionnelle et sociale) pour former et coacher les développeurs des applications Numériques de nouvelle génération (Digital Humanities, Humain augmenté, etc.) et de l'Intelligence Artificielle (IA). Ce parcours s'appuie sur le Laboratoire Interuniversitaire de Psychologie, Personnalité, Cognition et Changement social (LIP/PC2S - EA 4145).

> OBJECTIFS DE LA FORMATION

OBJECTIF GÉNÉRAL

- L'ambition de ce Master de Psychologie nécessite une approche pluridisciplinaire dans quatre disciplines scientifiques formant le socle de cette formation : **Psychologie, Sociologie, Communication et Multimédia et Informatique**. L'objectif est de former des professionnels disposants de solides connaissances théoriques et méthodologiques dans chacune de ces quatre disciplines.
- Ce Master permettra d'acquérir également des savoir-faire professionnels et des méthodologies de terrain (mises en situation et stages en entreprise) en lien avec les pratiques des développeurs informaticiens.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- Maîtriser les théories de l'Intelligence Humaine (individuelle et collective) selon les modèles en Psychologie et en Sociologie.
- Se former aux champs théoriques de l'Humanité augmentée et de la Création Numérique.
- Acquérir les connaissances de base en informatique et en robotique pour pouvoir travailler efficacement avec les développeurs.
- Maîtriser les connaissances dans les champs disciplinaires associés : Droit et Législation, Philosophie de la Pensée, Ergonomie des systèmes hommes/machines, Sciences de l'Éducation (acceptabilité des nouvelles technologies), etc.
- Maîtriser les méthodologies de terrain et les outils d'intervention et de communication en entreprise (animation de groupes, conduite de projet, etc.)

> SPÉCIFICITÉS DE LA FORMATION

- Appliquer les connaissances scientifiques pluridisciplinaires relatives à l'Intelligence Humaine aux domaines du développement des applications numériques et l'Intelligence Artificielle.
- Stage de 150 heures en Master 1, stage de 350 heures en M2 ou formation en alternance.
- Permet d'obtenir le titre de Psychologue pour les détenteurs d'une Licence de Psychologie.

> CANDIDATURE

Les informations et le dossier de candidature sont disponibles sur le site de l'Université Savoie Mont Blanc : www.univ-smb.fr

> ORGANISATION PÉDAGOGIQUE

ENSEIGNEMENTS EN M1

- Au premier semestre, seront abordés les thèmes fondamentaux de la Psychologie (Motivation, Conduites à risques, Psychologie Sociale et éducation, Psychologie et Intelligence Artificielle).

La thématique de l'Intelligence Humaine sera approfondie au travers de cycles de conférences d'experts : émotions et dilemmes moraux, cerveau sensible, interfaces cerveau-machine et neuro-feedback, psychopathologie et Intelligence Artificielle, Modélisation computationnelle de la cognition incarnée, apprentissage et adaptation, vieillissement cognitif, modélisation et réseaux de neurones, méthodes de terrain, méthodologie (anglais, statistiques). Les cours du second semestre seront dévolus aux approches pluridisciplinaires, à savoir : Sociologie de la société et du travail, Introduction aux digital humanities, Philosophie et pensée, Droit et IA, Emotion et cognition, Actualités post-humaines.

STAGE EN M1

- **Obligatoire**
- **Durée** : 150 heures minimum
- **Période** : les stages peuvent se faire sur les périodes banalisées de 2-3 semaines durant l'année, ainsi que par journées ou demi-journées tout au long de l'année sur des créneaux fixes compatibles avec les enseignements.

ENSEIGNEMENTS EN M2 (en alternance)

Organisés sous forme de 6 sessions d'enseignements d'environ 5 jours, comprenant (180 heures)

- L'enseignement du premier semestre est ciblé sur les applications du numérique et de l'Intelligence Artificielle (décodage des expressions faciales des émotions pour les robots de compagnie, conduite automobile et émotions pour les applications de la voiture autonome, acceptabilité des nouvelles technologies et digital humanities, art et technologie et humain augmenté, etc.) L'approche sociologique apporte un nouveau point de vue sur les applications de l'Intelligence Artificielle (les schémas indexés à la question de l'intelligence humaine, sociologie de la technique). La méthodologie de terrain sera abordée sous forme d'études de cas et via l'ergonomie des systèmes hommes-machines).

STAGE EN M2

- **Obligatoire**
- **Durée** : 350 heures en formation initiale ou possibilité de formation en alternance

> CONDITIONS D'ACCÈS

ÉTUDIANT·E·S

- L'accès à ce Master dépend des capacités d'accueil physique (locaux), d'encadrement et des possibilités d'insertion professionnelle
- Le recrutement est sélectif et se fait sur dossier
- Le candidat devra présenter un projet professionnel en lien avec le Coaching and Learning Machines
- Pré-requis : Détenition de la Licence de Psychologie ou de Sociologie ou de Communication et Multimédia ou d'Informatique.
- Un bon niveau général en Licence, bonne capacité de travail en autonomie et surtout quelle que soit la licence d'origine, être capable d'acquérir les connaissances scientifiques dans les trois autres disciplines complémentaires de ce Master

PROFESSIONNEL·LE·S

- Toutes les formations proposées par l'Université Savoie Mont Blanc sont accessibles en formation continue ou via la Validation des Acquis de l'Expérience (VAE) ou via la Validation des Acquis Personnels et Professionnels (VAPP). Plus de renseignements sur la formation continue : sufcep@univ-smb.fr / 04 50 09 22 50
- Plus de renseignements sur la VAE et la VAPP : vae@univ-smb.fr / 04 79 75 91 77

> COMPÉTENCES VISÉES

- Analyse des usages des objets numériques et de leurs évolutions selon les contextes socioprofessionnels (approches psychologiques et sociologiques)
- Analyse des situations d'interactions Hommes/Machines (approche ergonomique)
- Analyses qualitatives et quantitatives des données de terrain
- Apprendre à former et coacher les développeurs aux différentes facettes de l'intelligence humaine
- Gestion et méthodologie de projet
- Comprendre le travail des développeurs pour favoriser la conception des nouvelles applications

> MÉTIERS PRÉPARÉS

- Ergonomes des Interfaces Hommes/Machines
- Chef de projet Interfaces Hommes/Machines
- Chargé de mission en ergonomie, Consultant en ergonomie
- UX-Designer, UX researcher, (User Experience)
- Chef de projet recherche et développement
- Ingénieur Neurosciences Cognitives

> SECTEURS D'ACTIVITÉS

- Grandes entreprises informatiques
- Télécommunications, Multimedia, Intelligence Artificielle
- Développement Web
- Constructeurs automobiles
- Cabinets d'ergonomie et d'ergonomie cognitive
- Cabinets d'audits en entreprise
- Secteur bancaire

> CONTACT

Thierry Bollon et Sonia Pellissier
04 79 75 91 33

www.llsh.univ-smb.fr

**RENCONTREZ-NOUS
TOUTE L'ANNÉE !
SALONS, FORUMS, PORTES OUVERTES...
Toutes les dates
sur www.univ-smb.fr/rdv**

> L'UFR LETTRES, LANGUES ET SCIENCES HUMAINES

- 3 340 étudiant·e·s.
- 200 étudiant·e·s en échanges internationaux chaque année
- 7 départements de formation : Psychologie / Histoire / Sociologie / Langues étrangères appliquées / Lettres / Langues, littératures et civilisations étrangères et régionales / Communication et hypermédia
- Des conditions favorables : tutorat, travail en petits groupes, laboratoires de langues, salles de travail, salles libreaccès informatique, équipement Wifi...



Effectifs étudiants 2016-2017 (données SISE au 15/01/17) - Réalisation : UFR LLSH - Crédits photos : iStock - Actualisation : janvier 2020 - Document non contractuel

Anancy ■ Chambéry / Jacob-Bellecombette ■ Le Bourget-du-Lac