

# Design Graphique et d'Interaction (DGI)

Master Création Numérique



Niveau d'étude  
visé  
BAC +5



ECTS  
120 crédits



Composante  
ISH - Institut  
Sociétés et  
Humanités



Langue(s)  
d'enseignement  
Français

## Présentation

### Les objectifs :

- Les compétences abordées recoupent les domaines de la création graphique, de l'édition numérique, des narrations et dispositifs interactifs, du webdesign, du design d'interface, de d'ergonomie homme-machine et du design d'expérience utilisateur.
- Les compétences en design graphique consistent à maîtriser la création d'identité visuelle et la conception de supports de communication multi-support pour l'impression et les écrans (brochure, affiche, logotype, édition, web, applications, objets et espaces connectés, etc.).
- Les savoir-faire en design d'interaction et design d'expérience utilisateur ont pour objectif de concevoir des prototypes d'oeuvres ou services interactifs innovants selon les préceptes méthodologiques du design thinking et design centré sur l'utilisateur.
- Au cours des ateliers et conduite de projets, les étudiants sont formés à de nombreux outils, logiciels et langages informatiques : Indesign, Illustrator, Photoshop, After Effect, Wordpress, InVision, Html/CSS, Javascript, prise de vue, prise de son et post-production audiovisuelle, etc.
- La soutenance du projet de fin d'études en deuxième année de master vise à concevoir un prototype interactif dans le champ des industries culturelles et créatives : narrations interactives, contenu gamifié, livre augmenté, littérature interactive, application géo-localisée, visualisation de données, motion design, dispositifs en réalité augmentée ou réalité virtuelle, etc.

[> Site web de la formation](#)

## Savoir-faire et compétences

### Les + de la formation :

- Stages longs en entreprises (3 mois en master 1 et 6 mois en master 2).
- Nombreux intervenants professionnels
- Pédagogie de projet (atelier et workshop)
- Accès à des plateaux techniques d'excellence (prise de vue sur fond vert, motion control, motion capture, espace de coworking, splash room, etc.)
- Nombreux partenariats et cours délocalisés : École Supérieure d'Art et de Design de Valenciennes, Le Fresnoy, studio national des arts contemporains, Serre Numérique, Plaine Images, Pictanovo, etc.

## Dimension internationale

- Possibilité de semestre d'études dans les différentes universités partenaires (Canada, Pologne, Espagne, Autriche...)
- Pour plus d'informations sur la mobilité internationale, consultez les [pages dédiées](#)

## Organisation

---

## Stages

**Stage à l'étranger :** Possible

---

## Admission

---

### Droits de scolarité

Consulter les [droits d'inscription](#)

---

### Pré-requis obligatoires

- Licence (tous parcours confondus)
- Une pratique artistique (tout médium) et une culture avérée dans les domaines du design numérique et des industries créatives

### Compétences nécessaires

- capacité d'analyse et de synthèse
- capacité rédactionnelle

## Et après

**Finalité Master :** Recherche, Professionnel

---

### Insertion professionnelle

Métiers du graphisme et du design

---

### Intitulés métiers visés

- Designer graphique multi-support Graphiste-codeur dans les secteurs de l'édition et des GLAM
- Chef de projet, Directeur artistique junior
- Webdesigner,
- Intégrateur Web,

- Développeur front end
- Designer d'interaction (web et espace connectés)
- Designer d'interface homme-machine (UI designer)
- Designer d'expérience utilisateur (UX designer).

---

## Infos pratiques

---

### Contacts

secrétariat arts

[ish.arts@uphf.fr](mailto:ish.arts@uphf.fr)

---

### En savoir plus

Site web de la formation

<https://master-creation-numerique.fr/>

# Programme

Volume horaire global : 794

## Année 4

### Semestre 7

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
Module 1 - Introduction au Design Graphique	UE				4 crédits
Module 5 - Introduction de Conduite de Projet	UE				4 crédits
Module 7 - Ouverture à la Recherche	UE				2 crédits
Module 4 - Introduction à la Mobilité	UE				4 crédits
Module 2 - Introduction au Design Interaction	UE				4 crédits
Module 3 - Introduction au Design d'expérience utilisateur	UE				4 crédits
Module 6 - Insertion Professionnelle et Anglais	UE				4 crédits
EC2 - Anglais professionnel	UE				2 crédits
EC1 - Gestion des Ressources	UE				2 crédits

### Semestre 8

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
Module 1 - Approfondissement au Design Graphique	UE				5 crédits
Module 3 - Approfondissement au Design Expérience	UE				5 crédits
Module 4 - Approfondissement à la Mobilité	UE				5 crédits
Module 6 - Expression Française écrite et orale et Anglais	UE				4 crédits
EC1 - Expression Française Ecrite et Orale	UE				2 crédits
EC2 - Anglais	UE				2 crédits
Stage	UE				5 crédits
Module 2 - Approfondissement Design d'Interaction	UE				5 crédits
Module 5 - Approfondissement Méthodologie Conduite de Projet	UE				5 crédits

## Année 5

### Semestre 9

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
--	--------	----	----	----	---------

Module 8 - Ouverture	UE	2 crédits
Module 2 - Design d'Interaction-Perfectionnement	UE	4 crédits
Mod.3- UX Design Perfectionnement	UE	4 crédits
Module 4 - Mobilité Perfectionnement	UE	4 crédits
Module 7 - Polytechnique	UE	4 crédits
Module 6 - Méthodologie de la Recherche	UE	4 crédits
Module 5- Méthodologie Conduite de Projet Professionnel	UE	4 crédits
Module 1 - Design Graphique - Perfectionnement	UE	4 crédits

## Semestre 10

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
Module 2 - Conduite de Projet Professionnel	UE				15 crédits
Module 1 - Stage (420h min)	UE				15 crédits