

Programme du Master 1

Intitulé de l'UE (le cas échéant, les intitulés des EC et des matières sous les UE)	ECTS	NOMBRE D'HEURES
SEMESTRE 1		
Bloc 1. Comprendre et appliquer les principes de la pensée design à un projet innovant		
UE 1.1.1. Introduction à la pensée design	2,5	
<i>Atelier d'inclusion</i>		12
<i>Éléments de la pensée Design</i>	2,5	18
UE 1.1.2. Représenter en PAO et en vidéo	4	48
<i>Savoir utiliser un outil de PAO & de conception graphique</i>	2	24
<i>Représenter en vidéo</i>	2	6
UE 1.1.3. Piloter un projet de Design	2,5	
<i>Atelier Design Thinking</i>	1,5	20
<i>S'initier au design de transition</i>	1	18
UE 1.1.4. Mise en situation d'évaluation du bloc 1.1.	6	
<i>Proposition de projet à partir d'un brief</i>		10
Bloc 2. Concevoir une expérience utilisateur dans un projet de design social		
UE 1.2.1. La figure de l'utilisateur dans une économie de services	3	
<i>Economie écologique</i>	1	18
<i>La figure du parcours et de l'expérience utilisateur dans l'histoire du design</i>	1	18
<i>Prototypage de services</i>	1	21
UE 1.2.2. Méthodes d'enquêtes sociologiques	3	
<i>Expérimenter des méthodes de design orientées utilisateur</i>	1	6
<i>Méthodes d'enquêtes ethnographiques</i>	2	18
UE 1.2.3. Studio design de services / design de politiques publiques	3	
<i>Méthodes de créativité pour stimuler l'imagination (CPS niveau 1)</i>	1	18
<i>Concevoir une expérience et un parcours utilisateur (atelier label design)</i>	2	20
UE 1.2.4. Mise en situation d'évaluation bloc 1.2	6	
Modéliser une nouvelle expérience de service en la contextualisant au plan socio-économique et politique		6

Intitulé de l'UE (le cas échéant, les intitulés des EC et des matières sous les UE)	ECTS	NOMBRE D'HEURES
SEMESTRE 2		
Bloc 3. Comprendre et représenter la complexité pour débattre autour des enjeux		
UE 2.1.1. Socio-politique de l'innovation		
Idée de justice et transitions	1,5	18
Les grands enjeux des transitions (arpentage)		12
Dimension politique de l'innovation et controverses	1,5	18
UE 2.1.2. Appréhender la complexité par les SHS et le design	3	
Pensée systémique et modélisation des systèmes complexes	3	24
UE 2.1.3. Atelier design critique	3	
Représenter et communiquer la complexité avec le design et facilitation graphique	1,5	24
Design pour débattre	1,5	18
UE 2.1.4. Mise en situation d'évaluation bloc 2.1		
Proposition d'expérimentation à partir de l'analyse et de la modélisation d'un problème complexe		6
Bloc 4. construire son projet de designer de transitions en contexte international		
UE 3.0.1. Outils personnels du manager designer		
Conduire une recherche personnelle en design	2	12
Présenter ses compétences dans un portfolio	2	12
UE 3.0.2. Concevoir son projet professionnel en vue du stage	1	
Coaching d'orientation professionnelle	1	24
UE 3.0.3. Mise en situation d'évaluation bloc 3.0 (stage)		
Présentation de son carnet de recherche et portfolio de compétences post-stage		9

En parallèle vous suivez les dispositifs proposés par [UGA Design Factory](#) :

- les conférences du cycle « Design et... » : 3/4 par an les lundis entre midi et deux
- vous devez participer à l'un des 4 dispositifs, durant les semaines projets (octobre et février) : Hack ton Campus, Green University, Citizen Campus ou semaine Low Tech
- L'Université Éphémère du Design : 3 jours en janvier

Contacts

Responsable du Master : Bruno Poyard bruno.poyard@univ-grenoble-alpes.fr

Gestionnaire de scolarité : Maguy Salomon-Caplan maguy.salomon-caplan@univ-grenoble-alpes.fr