

ORGANISATION

La première année du Parcours ICCD est dédiée généralement aux études théoriques et à la propédeutique des recherches-action et des recherches-développement, avec un supplément de deux ateliers numériques majoritairement sous forme de MOOC à pédagogie innovante.

La deuxième année est une année de professionnalisation, d'immersion dans le tissu des activités économiques, créatives et citoyennes, cadencée par les projets tuteurés et clôturée par des stages professionnels.

M2

Le Parcours ICCD prépare les étudiants à intégrer des agences créatives, des agences de communication, des entreprises innovantes, des start-ups, des groupes industriels et des médias innovant dans le domaine numérique. Les étudiants sont formés à la direction artistique de projets, aux techniques émergentes de gestion de projets, aux outils et aux techniques de la création digitale (design digital, multimédia, montage linéaire ou interactif en vidéo classique et vidéo 360°, techniques émergentes des médias immersifs), à l'innovation sociale et au design de services. Ainsi, le M2 du Parcours ICCD est organisé autour des projets tuteurés (200 HS sur 400 HS) permettant aux étudiants de se confronter à la conception et à la réalisation des prototypes numériques expérimentaux pour le secteur privé, le secteur institutionnel, le milieu associatif ou encore dans le cadre des travaux de recherche (le doctorat en création et développement). A l'issue du stage (de 6 mois, du mai jusqu'au 15 octobre) qui clôturera la formation, les étudiants seront capables d'exploiter, d'évaluer et de développer d'une manière créative les moyens digitaux de communication des organisations et des médias. L'enseignement est aménagé sur 3 jours, mercredi après-midi, jeudi, vendredi et samedi matin, afin de faciliter les liens avec les activités des entreprises relevant de notre secteur d'intérêt.

LISTE DES COURS M2

Unité d'enseignement	Nouvelles Images
Élément constitutif d'une UE	Approches cognitives des médias environnementaux
Élément constitutif d'une UE	Approches esthétiques des images numériques
Élément constitutif d'une UE	Approches narratives des nouveaux médias
Unité d'enseignement	Design
Élément constitutif d'une UE	Mutations des Arts, de la technologie et du social: Le siècle du design

Élément constitutif d'une UE	Ergonomie, Expérience Utilisateur (UX) et Design Thinking Niveau II
Unité d'enseignement	Technologies numériques émergentes
Élément constitutif d'une UE	Sciences de la communication & philosophie des réseaux
Élément constitutif d'une UE	Les systèmes d'information des origines aux big data
Élément constitutif d'une UE	Techniques de référencement
Unité d'enseignement	Communication innovante
Élément constitutif d'une UE	Stratégies de communication digitale
Élément constitutif d'une UE	Sociologie des publics, nouveaux médias, innovation sociale, socio-économie (Innovation, nouveau média nouveau usage)
Unité d'enseignement	Ateliers numériques
Élément constitutif d'une UE	Atelier numérique I
Élément constitutif d'une UE	Atelier Numérique II
Unité d'enseignement	Projet professionnel et stage
Élément constitutif d'une UE	Projets conception
Élément constitutif d'une UE	Projets Réalisation

Élément constitutif d'une UE	Stage
------------------------------------	-------