

## > Admission

- > En 1<sup>ère</sup> année, posséder une Licence de Psychologie, d'Ergonomie, de Sciences Cognitives, de Sociologie, d'Anthropologie, d'Info-Com, de Design, ou un diplôme équivalent.
- > En deuxième année : posséder un M1 en Ergonomie, ou dans le cadre de la formation continue, être titulaire d'un Master dans l'une des disciplines ci-dessus, ou les personnes exerçant une activité dans le secteur des T.I.C. (Ergonome, Ingénieurs, Spécialiste UX, Designer, etc.) depuis 3 ans au moins.
- > la sélection s'effectue en 2 temps : (1) une sélection sur dossier et (2) un entretien individuel.

### > Dates limites de dépôt de candidature et inscription



#### > Pré-requis :

##### Diplôme ouvert à la Formation initiale

- > Niveau Licence pour le M1
- > Niveau Master 1 pour le M2

##### Diplôme ouvert à la Formation continue

- > Contacter le service de la formation continue pour toute information et obtenir les tarifs.
  - > [fcrc@univ-cotedazur.fr](mailto:fcrc@univ-cotedazur.fr)
  - > Site Web FC



## > Poursuite d'étude

- > Doctorat en psychologie

## > Public cible

- > Licence 3 en psychologie, en sociologie, en sciences cognitives, en MASHS, en anthropologie, etc.

## > Perspectives d'emploi

Fiche RNCP N°32277 - Codes ROME : K1104

- ✔ Après une thèse de 3 ans et l'obtention du titre de Docteur en psychologie, l'étudiant peut candidater sur un emploi d'enseignant-chercheur à l'Université : Maître de Conférences ou Chercheur.
- ✔ Ergonome spécialisé dans la conception et l'évaluation des IHM
- ✔ UX Researcher / UX Designer (UX : User Experience)
- ✔ Chef de projet IHM
- ✔ Ingénieur Recherche & développement
- ✔ Chercheur dans le secteur public ou privé, suite à une Thèse de Doctorat

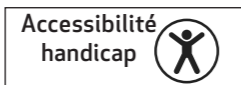
## > Taux de réussite, de satisfaction et d'insertion

- > Contacter les responsables de formation pour plus de précisions via leur email ci-dessous
- > Le taux d'insertion professionnelle est consultable sur le site de l'Observatoire de la Vie Étudiante (OVE)

### > Adossement à la recherche



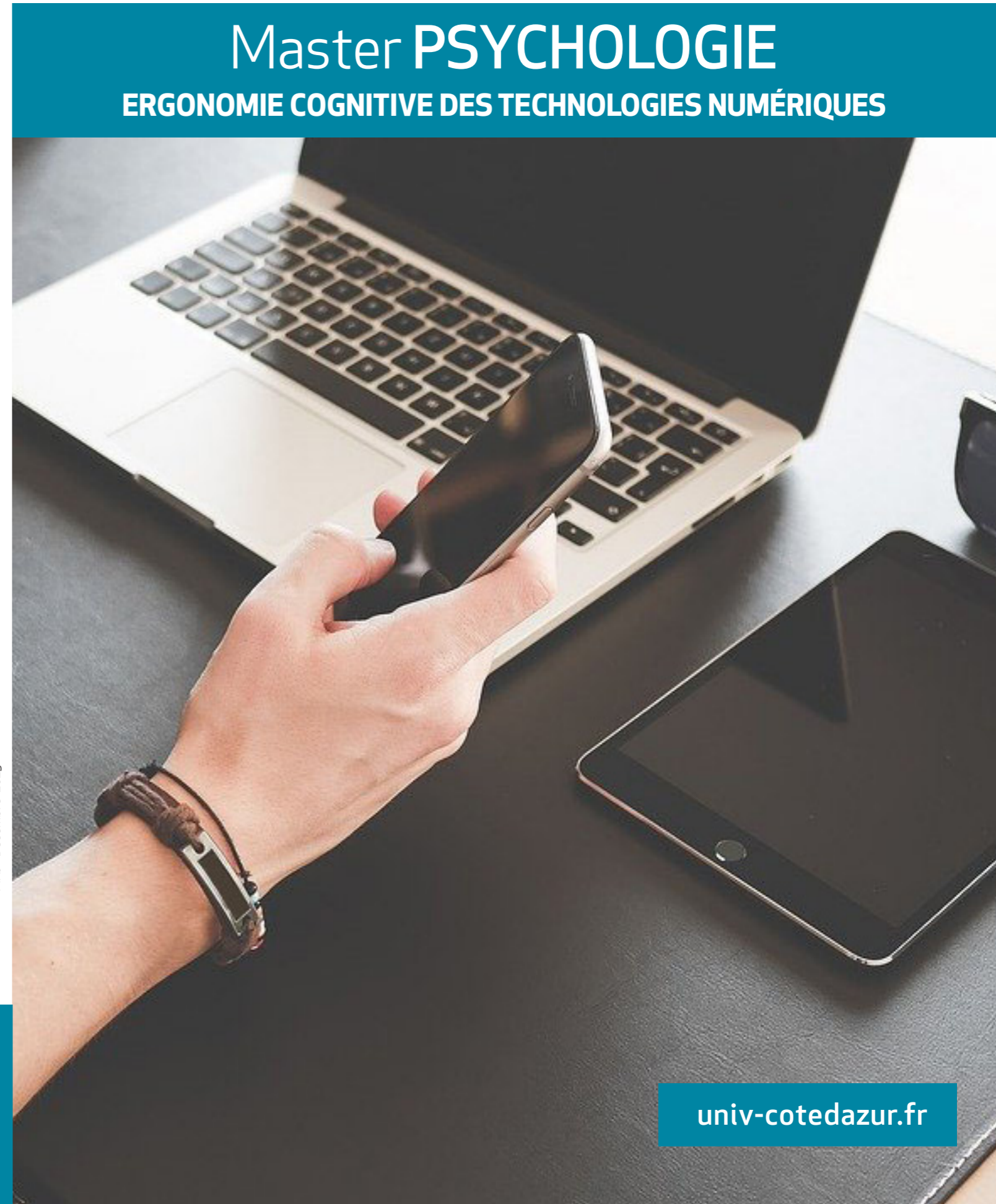
### > Accessibilité de la formation



### > Plus d'information



MAJ - Décembre 2023



Pierre THEROUANNE et Édith GALY  
Responsables de formation  
[Pierre.THEROUANNE@univ-cotedazur.fr](mailto:Pierre.THEROUANNE@univ-cotedazur.fr)



Campus CARLONE  
98 Boulevard Edouard Herriot, 06200 Nice  
Service Sclolarité  
[glpi-form-sco.univ-cotedazur.fr](http://glpi-form-sco.univ-cotedazur.fr)

### > Présentation et objectifs

- › L'objectif de la spécialité de Master Ergonomie des technologies numériques est de former des experts dans l'étude des interactions Homme-Machine et de l'analyse des technologies de l'information et de la communication (TIC) et de leurs usages, dont les recommandations orienteront la conception et l'évolution des dispositifs numériques, de sorte à assurer conjointement le bien-être et une expérience satisfaisante des utilisateurs et la performance des systèmes et des organisations.
  - › Cette spécialité est adossée au Laboratoire d'Anthropologie et de Psychologie Cliniques, Cognitives et Sociales (LAPCOS). Elle s'appuie sur une équipe pédagogique composée d'enseignants-chercheurs en Psychologie du LAPCOS et du département de Psychologie, mais également en Sociologie, et en Informatique, ainsi que d'ergonomes professionnels. Le parcours est proposé dans la continuité de la formation en Ergonomie existant à l'UNS depuis 2000.
- Elle conserve son ancrage pluridisciplinaire et est plus ambitieuse sur les compétences à acquérir pour exercer en tant qu'Ergonome.

Vidéo



### > Organisation de la formation

#### ▶ MASTER 1

##### Semestre 1

6 UE

- UE BASES ET MÉTHODES 1
- UE COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES ET DE RECHERCHE
- UE FONDEMENTS DE L'ERGONOMIE
- UE FONCTIONS COGNITIVES : MODÈLES ET PROPRIÉTÉS
- UE LANGUE VIVANTE 1
- UE MINEURE

##### Semestre 2

6 UE

- UE BASES ET MÉTHODES 2
- UE PROJET PROFESSIONNEL ET DE RECHERCHE
- UE ERGONOMIE COGNITIVE DES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES
- UE PSYCHOLOGIE DU TRAVAIL ET DES ORGANISATIONS
- UE LANGUE VIVANTE 2
- UE MINEURE

#### ▶ MASTER 2

##### Semestre 3

6 UE

- UE MÉTHODES DE CONCEPTION DES INTERFACES ET D'ÉVALUATION DE L'EXPÉRIENCE UTILISATEUR : BASES
- UE ERGONOMIE COGNITIVE
- UE DÉCRYPTER LE RÔLE DES DISPOSITIFS NUMÉRIQUES DANS LES PRATIQUES SOCIALES ET PROFESSIONNELLES
- UE OPTIONS (2 AU CHOIX)
- UE COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES ET DE RECHERCHE
- UE MINEURE HEALTHY

##### Semestre 4

5 UE

- UE MÉTHODES DE CONCEPTION DES INTERFACES ET D'ÉVALUATION DE L'EXPÉRIENCE UTILISATEUR : APPROFONDISSEMENTS
- UE SOCIO-ERGONOMIE DES AGENTS CONVERSATIONNELS
- UE ETHNOGRAPHIE DES SITUATIONS DE TRAVAIL ET INNOVATION
- UE ANGLAIS EN MILIEU PROFESSIONNEL
- UE PROJET PROFESSIONNEL ET DE RECHERCHE

- › Formation dispensée en français
- › Possibilité de valider un ou des blocs de compétences : NON
- › Modalités de Contrôle des Connaissances



MASTER 1

- › **En Master 1**, la formation s'inscrit dans le cadre proposé par le Département de Psychologie avec – pour moitié - des Unités d'enseignement (UE) transversales communes à tous les parcours de la mention (méthodologies, épistémologie, anglais, etc.), et – pour autre moitié - des UE spécifiques au parcours Ergonomie (ergonomie générale, ergonomie cognitive, technologies numériques) et d'autres mutualisées avec le parcours Psychologie sociale et du travail ou le parcours Neuropsychologie (psychologie cognitive, psychologie des organisations, statistiques).
- › Les étudiantes et les étudiants réalisent pendant toute l'année un mémoire de recherche. La classe de première année suit également 2 UE mineures au choix de l'EUR «Digital systems for humans».

MASTER 2

- › **En Master 2**, la spécialisation est plus poussée, mais conserve quelques cours mutualisés, notamment avec la mention Sociologie et économie des technologies numériques et des territoires, et le parcours Psychologie sociale et du travail.
- › La formation de la deuxième année porte notamment sur les techniques d'analyse des interactions et des comportements, l'évaluation de l'expérience utilisateur, les connaissances sur l'interaction Homme/Ordinateur, l'analyse ergonomique et sociologique des usages des technologies numériques et de leurs contextes, les méthodes d'évaluation et de conception des interfaces et l'analyse qualitative et quantitative des données.
- › De plus, des cours assurent la préparation à l'insertion professionnelle, à la gestion de projet et à la pratique de la communication en anglais en milieu professionnel.
- › En collaboration avec la filière IHM de Polytech'Nice, les étudiantes et les étudiants réalisent un projet de conception et évaluation d'interface innovante. Des options de mises à niveau en Ergonomie et en Psychologie pour les étudiantes et les étudiants issus de disciplines connexes (Ingénierie, Sciences cognitives, Design, Sciences sociales, etc.) sont également proposées.
- › Enfin, la formation se conclut par un stage professionnel de 3 à 6 mois en entreprise et/ou dans un laboratoire de recherche. Pendant la période cours, l'emploi du temps est aménagé (pas de cours le vendredi et plusieurs pauses pédagogiques) pour les contrats de professionnalisation.

### > Les plus de la formation



- + Une approche pluridisciplinaire
- + Un métier pour assurer à la fois le bien être des personnes et la performance des systèmes
- + La qualité de l'insertion professionnelle

### > Compétences acquises

- + Orienter la conception des technologies numériques
- + Évaluer les interfaces et l'expérience utilisateur

DURÉE DE LA FORMATION

842 heures  
+ stage obligatoire de 3 à 6 mois

CAPACITÉ D'ACCUEIL

20 étudiants  
par niveau

TARIFS



ÉQUIVALENCE

BAC +5