

Sciences, technologies, santé mention Sciences de la cognition et applications spécialité Sciences cognitives et médias numériques

RNCP8868 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Sigle	MASTER — Master
Code(s) NSF	120b, 118b, 114b
Code(s) ROME	M1805, E1205
Type d'enregistrement	Enregistrement de droit

Certificateur(s)

Ministère chargé de l'enseignement supérieur

Université de Nancy II

<http://www.univ-nancy2.fr>

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

Pour le parcours Analyse du Comportement et Ingénierie de l'interaction, le Master vise les activités suivantes:

- la maîtrise des notions relatives aux analyses comportementales, à l'IA et à l'ergonomie
- la mise en oeuvre des modèles comportementaux
- le pilotage des projets d'innovation par la maîtrise des modèles d'interaction centrés utilisateurs
- la représentation des connaissances en modélisation réelle et artificielle
- le montage de projets pluridisciplinaires

Ce parcours original vise à former des professionnels capables d'analyser les comportements (humains/animaux, individuels/collectifs), c'est à dire de les observer et de les décrire, mais aussi de modéliser et de les simuler, et de les inscrire dans diverses perspectives dans lesquelles ils feront sens, par exemple pour une meilleure prise en compte des facteurs humains dans la conception de nouveaux produits.

Pour le parcours Technologies des Médias Numériques, le Master vise les activités suivantes:

- Connaître les outils qui facilitent la création de ressources (des langages de programmation aux éditeurs multimédia)
- connaître de manière générale mais néanmoins précise Des normes (ISO) et standards (W3C) en vigueur pour la création multimédia
- connaître les principes de base de la création, le montage et la diffusion de vidéo, y compris, bien entendu sur internet
- connaître les principes de base de la modélisation 2D, de la modélisation 3D, de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée
- connaître les principes de base de la création, la conception, le développement et l'exploitation des jeux vidéo et des mondes virtuels
- apprendre les concepts de base de l'animation numérique interactive
- appréhender de manière globale les cadres juridiques et économiques de la création multimédia
- connaître les méthodes de conception (IHM, conception centrée utilisateur,...)

- connaître les stratégies pédagogiques ou de communication, individuelles ou collectives
- connaître les critères d'analyse des environnements informatiques pour l'apprentissage humain (technique d'audit de plateformes e-learning)
- analyse des usages et des pratiques (impact, satisfaction de l'utilisateur,...)
- mettre en oeuvre et intégrer des approches collaboratives, des approches par projets utilisant ce type d'environnement au sein d'un système d'information
- expérimenter dans les diverses modalités de l'autonomie en présentiel
- assurer la gestion d'un projet collaboratif (e-formation mais aussi trans-disciplinaire) via le réseau

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Les compétences du master pour le parcours Analyse du Comportement et Ingénierie de l'interaction portent sur:

- la capacité de modélisation de phénomènes collectifs
- la maîtrise des outils et des méthodes d'analyse comportementale
- la connaissance et la compréhension des critères de conception et d'évaluation des systèmes interactifs
- La capacité à mettre en oeuvre les méthodes de l'ingénierie de l'interaction
- le développement et la mise en oeuvre des modèles de représentation des connaissances et de raisonnement

Les compétences du master pour le parcours Technologies des Médias Numériques portent sur:

- la capacité Conception, développement et exploitation d'outils multimédia (texte, image, son, vidéo, réalité virtuelle, réalité augmentée,...)
- participation à la conception, le développement et exploitation des jeux vidéos et des mondes virtuels
- prise en compte des aspects cognitifs dans la production multimédia, en particulier, l'ergonomie, l'interactivité, l'esthétique et l'apprentissage
- conception/design d'environnements d'apprentissage et de travail collaboratif dans le cadre du e-learning
- gestion de l'information et de la connaissance
- gestion de projets multimédias distribués
- analyse et application de méthodes d'évaluation des systèmes multimédia et de e-learning
- assurer la communication entre les développeurs et les utilisateurs

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Pour le parcours Analyse du Comportement et Ingénierie de l'interaction, les diplômés travaillent dans:

- le domaine de l'ergonomie et du multimédia: où les connaissances du traitement de l'information sont importantes pour la création de systèmes d'aide à la conduite de processus complexes ou de stratégies.
- le domaine lié à l'Internet: comme la gestion et l'analyse d'importantes quantités d'informations, l'étude de l'appréhension des usagers de ce type d'outils pour définir des nouvelles modalités de lecture numérique.
- la recherche pharmaceutique: où les connaissances en neurosciences, psychologie cognitive et informatique permettront de mettre en place des protocoles expérimentaux rigoureux pour mesurer des effets comportementaux.
- la recherche appliquée: où les compétences interdisciplinaires sont recherchées pour offrir des perspectives originales et novatrices dans de nombreux secteurs.
- interventions sociales: dans bien des branches du secteur social, la formation en sciences cognitives apparaît pertinente. La multidisciplinarité peut constituer un atout majeur dans toutes les situations où la prise en compte des facteurs biologiques, psychologiques et sociaux permet d'accompagner globalement les personnes. Les projets relatifs aux problématiques de l'accessibilité et de la suppléance dans les situations de handicap ou de vieillissement paraissent cruciales.

Pour le parcours Technologies des Médias Numériques, les diplômés, l'objectif principal est de former des professionnels dans le domaine des technologies numériques, en particulier la conception, le développement, l'exploitation et la diffusion d'outils multimédia y compris ceux utilisés dans le e-learning et les jeux vidéos. Ces professionnels seront capables d'assurer l'interface, souvent extrêmement complexe et difficile à maîtriser, entre les personnels ayant une formation technique de très haut niveau, comme les services informatiques et audio-visuels, par exemple, et les utilisateurs finaux.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Les diplômés du parcours Analyse du Comportement et Ingénierie de l'interaction peuvent prétendre aux emplois suivants:

En ergonomie: Ingénieur ergonomiste, Ingénieur d'interface, Consultant ergonomiste, Cogniticien, Designer, Concepteur

de jeux vidéos, Infographiste...

Dans l'Internet: Ingénieur de recherche en veille technologique, fouilles de textes, Web sémantique, études statistiques et comportementales, gestionnaire de connaissances.

En recherche pharmaceutique: Ingénieur double compétences Bio-informaticien, biochimiste, biologiste, généticien - informaticien

En recherche appliquée: Ethologiste, Statisticien dans le domaine de la santé, de la sécurité, du comportement, Cogniticien...

Les diplômés du parcours Technologies des Médias Numériques peuvent prétendre aux emplois suivants:

- Ingénierie de la formation
- Ressources humaines
- concepteur, développeur et exploitant de produits multimédia
- concepteur, développeur et exploitant de produits pour le e-learning
- concepteur, développeur et exploitant de jeux vidéo et de mondes virtuels
- Web sémantique et gestion de contenu
- E-formateur
- Management de connaissances pour les entreprises (veille, capitalisation, structuration, dissémination)
- Communication (culturelle, presse)

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

A compléter (Reprise)

Marché du travail

Indicateurs au niveau des familles professionnelles (FAP) des métiers visés, agrégés au niveau national — France Travail / DARES (open data).

Tension de recrutement (DARES 2024)	Élevée (4/5) Moyenne pondérée par l'emploi ; les familles ci-dessous s'échelonnent de 1 à 5 sur 5.
Facteurs principaux	Manque de main-d'œuvre disponible, Lien formation-emploi
Salaire médian (mensuel)	2 745 €
Diplôme le plus fréquent	Diplôme de niveau bac+5 ou plus (doctorat, master ou équivalent) en communication et information (41 % des actifs en emploi)
Familles professionnelles (FAP)	M1X80 — Techniciens d'étude et de développement en informatique · tension 4/5 (Élevée) M2X90 — Ingénieurs et cadres d'étude, recherche et développement en informatique et télécom · tension 5/5 (Très élevée) U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	31 213
Jugés difficiles à recruter	49 %
Emplois saisonniers	4 %
Familles professionnelles (FAP)	M1X80 — Techniciens d'étude et de développement en informatique M2X90 — Ingénieurs et cadres d'étude, recherche et développement en informatique et télécom U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, Candidature individuelle, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

A compléter (Reprise)

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE

Ce jury comprend au moins une moitié d'enseignants-chercheurs et d'enseignants parmi lesquels le président du jury est nommé

COMPOSITION DU JURY — CANDIDATURE INDIVIDUELLE

idem

COMPOSITION DU JURY — VAE

- le chargé de mission VAE (ou le VP CEVU);
- le jury de diplôme ou sa représentation (au minimum 3 enseignants-chercheurs);
- l'enseignant relais de la composante ou responsable formation continue de la composante;
- au moins deux professionnels

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<http://www.univ-nancy2.fr>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/8868/>