

MASTER 2 SCIENCES COGNITIVES - INTERACTIONS HOMME-MACHINE

· MASTER 2 SCIENCES COGNITIVES - INTERACTIONS HOMME-MACHINE

Résolument centré sur l'analyse des technologies innovantes au travers de l'étude des interactions homme-machines et sur les nouvelles technologies, ce parcours vise à mettre au service du monde de l'entreprise les connaissances

Présentation

Résolument centré sur l'analyse des technologies innovantes au travers de l'étude des interactions homme-machines et sur les nouvelles technologies, ce parcours vise à mettre au service du monde de l'entreprise les connaissances et méthodes issues de la recherche en sciences cognitives. Ce parcours a pour objectif d'apporter aux étudiant.es les connaissances et les compétences nécessaires permettant de faire face aux enjeux technologiques et sociétaux liés aux interactions homme machine. Le master vise à former des étudiant.es immédiatement opérationnels à l'issue de la formation, avec des enseignements orientés vers des professions ciblées tout en permettant une adaptation des étudiant.es à des problématiques diversifiées. Les disciplines du champ de l'ergonomie et de l'informatique occuperont donc une place centrale dans ce parcours. Les étudiant.es seront qualifié.es pour obtenir des postes en entreprise, en centres de Recherche& Développement, ou encore dans des start-ups innovantes.

L'objectif du parcours « Interactions homme-machine » (IHM) est de valoriser les connaissances théoriques transversales acquises par les étudiant.es au cours des années précédentes. A l'issue de la formation, les étudiant.es ayant suivi ce parcours seront donc des spécialistes de la cognition, capables de transférer leurs connaissances et compétences au service de l'entreprise. Leur approche principale consistera, à partir de l'analyse des interactions homme-machine, à proposer des solutions innovantes sur des questions de recherche et développement. Une très large majorité des enseignements suivis par un.e étudiant.e inscrit.e dans le parcours « Interactions homme-machine » (IHM) est pensée pour être directement valorisable sur le marché du travail (formation à la vie à l'entreprise, outils et méthodes d'analyse des IHM avec une approche expérimentale, insertion professionnelle, certification d'un niveau en Anglais, projet tutoré en entreprise, projet de fin d'études, stage en milieu professionnel).

Spécificités

Stage obligatoire (500 heures)

Infos clés et site web

Lieu de la formation

- Campus Porte des Alpes (PDA)

Durée de la formation

500

Responsable(s) de la formation

[Emmanuelle REYNAUD](#)
[Jordan NAVARRO](#)

Contact secrétariat

[Stéphanie PINILLA](#)
Tel : 04 78 77 23 35

Coût de la formation

Droits d'inscription 2019 /2020 en licence 243 euros + [Contribution Vie Étudiante et de Campus \(CVEC\)](#) 91 euros.

Candidature

Modalités de candidature

Consulter la rubrique Admission de [MI Sciences cognitives](#)

Et après ?

Activités visées / compétences attestées

- **Semestre 2 :** Construction du projet Professionnel et accompagnement dans cette démarche vers l'entreprise. Les étudiant.es de ce parcours seront ensuite initié.es aux bases des Interactions homme-machine (IHM), au domaine de la Réalité Virtuelle et Augmentée, et acquerront de plus amples compétences en Informatique et Programmation.
- **Semestre 3 :** Un enseignement sous forme de séminaires en anglais sur des questions de pointe en sciences cognitives sera l'occasion de synthétiser les connaissances acquises. Enfin, dans la continuité de l'enseignement du semestre précédent, une formation à la vie d'entreprise sera dispensée.
- **Semestre 4 :** ce dernier semestre sera centré sur l'expérience de l'étudiant.e en entreprise. A l'occasion du Stage qu'il/elle réalisera en milieu professionnel, il lui sera demandé.e de rédiger un mémoire sur les défis de l'entreprise auxquels il a/elle été confronté.e, et les éléments de réponse qu'il/elle a pu mettre en place. Il sera enfin demandé à l'étudiant.e de réaliser une étude prospective quant au futur des Interactions Homme-Machine et aux innovations à mettre en place, et de démontrer qu'il/elle maîtrise à la fois la communication, la langue anglaise et un domaine scientifique des IHM à travers le suivi de séminaires et la soutenance d'un oral scientifique en anglais.

Connaissances à acquérir

- **Semestre 1 :** les enseignements sont communs à tous les parcours du Master Sciences Cognitives. Ils reprennent les fondamentaux des Sciences Cognitives (Psychologie Cognitive, Sciences du Langage, Neurosciences cognitives, Ergonomie, Informatique et modélisation, Philosophie de la Cognition), ainsi que deux enseignements méthodologiques : l'un en Méthodologie générale de la Recherche, l'autre, Outils de Conception d'Expériences, qui vise à donner les moyens aux étudiants de construire une expérimentation informatisée.
- **Semestre 2 :** Analyse informatisée des données, Analyse statistique, Anglais, ainsi qu'un Stage de Recherche donnant lieu à la rédaction d'un Mémoire, dont le thème devra être en lien avec les interactions homme-machines.
- **Semestre 3 :** Approfondissement des connaissances des étudiant.es dans les domaines des Interfaces Numériques et Interfaces Robotiques. Les étudiant.es auront également l'occasion de construire eux/elles-mêmes un appareil de mesure utilisé dans le domaine des « Interactions homme-machine » (IHM), de réaliser un projet d'Analyse de Données (R) et d'avoir un panorama des Techniques Innovantes en Sciences Cognitives.

Secteur(s) d'activités ou types d'emploi accessibles

Le parcours « Interactions homme-machine » (IHM) est clairement orienté vers l'insertion des étudiant.es, qui seront qualifié.es pour obtenir des postes en entreprises, ou en centres de Recherche & Développement, où la pluridisciplinarité de leur formation ainsi que sa spécificité seront de véritables atouts pour mener à bien des missions par exemple de recherche et développement, de mise en place de nouveaux outils, ou encore de consulting. Plus précisément ils/elles pourront assumer les postes d'analyste d'interactions homme-machine, de data-analyste, d'ingénieur.e cognitiviste, d'ergonome cognitiviste, de designer/euse d'interfaces, de chef.fe de projet numérique ou lié à l'innovation, et plus globalement de consultant.e. Ce parcours est aussi susceptible de déboucher sur l'enseignement universitaire ou la recherche.