

MASTER

DESIGN

PARCOURS DTCT : DESIGN TRANSDISCIPLINAIRE, CULTURES ET TERRITOIRES

PRÉSENTATION

Le Master Design Transdisciplinaire, Cultures et Territoires (mDTCT) aborde avec un regard analytique et créatif les environnements dans lesquels les humains évoluent. Se nourrissant de l'ensemble des disciplines des sciences humaines, de la diversité des esthétiques ainsi que des technologies à sa disposition, il intègre des enjeux socioculturels, politiques, économiques, philosophiques et éthiques.

En résonance avec notre société contemporaine, le Master DTCT met en avant le rôle croissant du design dans le développement des territoires, particulièrement pour leur cohésion sociale, culturelle et dans leur développement économique. Il propose une formation de designer qui interroge la société, ses imaginaires, ses modes d'organisation et de gouvernance.

Les étudiants sont amenés à développer des dispositifs, services, méthodologies visant notamment à l'amélioration de nos modes de vie et des modes d'interaction entre les communautés, questionnant par exemple, en lien avec les spécialités des directeurs-trices de recherche les enjeux liés à :

- ▶ effondrement, transition écologique et énergétique
- ▶ philosophie et métaphysique du design, industries nouvelles et pensée de l'utopie
- ▶ design d'interaction, humanités numériques et technologies émergentes (blockchain, IA, etc.)
- ▶ justice sociale, politiques féministes et LGBTQI+, théories queer, enjeux de race, classe, genre, « validité », etc.

Le master est marqué par une forte volonté d'ouverture et d'échanges interculturels. De nombreux étudiants du Master effectuent l'un de leur stages à l'étranger, et des partenariats avec des écoles à l'étranger sont en cours de déploiement.

Le diplôme implique l'articulation entre recherche et monde professionnel. À travers une étroite collaboration avec des professionnels du design, mais aussi auprès d'enseignants issus des sciences humaines, économiques et sociales, la formation ancre la recherche-projet dans des enquêtes de terrain.

L'étudiant travaille en synergie le mémoire et le projet tout au long des deux années de formation durant lesquelles il est suivi par un binôme composé d'un enseignant-chercheur et d'un professionnel du design. Cette approche lui permet d'aiguiser le positionnement de sa problématique au sein de son propre champ disciplinaire et



d'enrichir son approche grâce aux regards complémentaires qui lui sont apportés. Les soutenances de fin d'année font l'objet d'un travail de scénographie spécifique.

Le master est articulé à **la Loge**, une association d'étudiant-e-s et d'enseignant-e-s visant à développer un atelier de production autonome, créer des rencontres, des corrélations et à partager les savoirs.

La formation est ponctuée de **4 workshops** (deux par année de formation) assurés par des intervenants extérieurs. Ces workshops sont précédés de journées d'étude (conférences, performances, débats, etc.) faisant l'objet d'un travail de captation vidéo, de documentation et de publication.

COMPÉTENCES VISÉES

À l'issue du Master, l'étudiant-e aura obtenu un ensemble d'outils et méthodologies lui permettant de :

- ▶ **affiner la méthodologie de projet** et consolider celles-ci par l'acquisition de compétences techniques propres à la discipline ;
- ▶ **mener une recherche de terrain**, impliquant usagers, parties prenantes, acteurs économiques pluriels ;
- ▶ **rédiger** des textes programmatiques et analytiques relatifs au projet et à la recherche en design. Penser la forme de ces publications ;
- ▶ **coordonner** des équipes pluridisciplinaires dans un processus engageant le projet comme une recherche ;
- ▶ **identifier** dans un territoire des spécificités culturelles, des savoir-faire à réinvestir ;
- ▶ faire place à une **vision critique** et sensible des usages ;
- ▶ **communiquer son projet**, par des outils et médias adaptés, maîtriser la mise en espace d'une proposition.

” LES ENSEIGNEMENTS

1^E ANNÉE

Semestre 7			ECTS	HEURES
▶ UE 701	APOD701V	Mémoire-projet	10	38
▶ UE 702	APOD702V	Workshop Design : interculturelité	8	25
▶ UE 703	APOD703V	Théma interculturelité	3	58
▶ UE 704	APOD704V	Savoir-faire et méthodologie	3	40
▶ UE 705	APOD705V	Environnement de projet	3	23
▶ UE 706		Langue vivante ou option	3	25

Semestre 8			ECTS	HEURES
▶ UE 801	APOD801V	Mémoire-projet	13	12
▶ UE 802	APOD802V	Workshop Design : transdisciplinarité	8	25
▶ UE 803	APOD803V	Théma transdisciplinarité	3	63
▶ UE 804	APOD804V	Savoir-faire et méthodologie	3	63
▶ UE 805		Langue vivante ou option	3	25

2^E ANNÉE

Semestre 9			ECTS	HEURES
▶ UE 901	APOD901V	Mémoire-projet	10	20
▶ UE 902	APOD902V	Workshop Design process et matériaux	8	25
▶ UE 903	APOD903V	Théma process et matériaux	1	20
▶ UE 904	APOD904V	Savoir-faire et méthodologie	1	36
▶ UE 905	APOD905V	Médiatisation et mise en espace	1	12
▶ UE 906	APOD906V	Environnement de projet	3	29
▶ UE 907	APOD907V	Mémoire	3	
▶ UE 908		Langue vivante ou option	3	25

Semestre 10			ECTS	HEURES
▶ UE 1001	APOD111V	Mémoire-projet	16	26
▶ UE 1002	APOD112V	Workshop Design collaboratif	8	25
▶ UE 1003	APOD113V	Médiatisation recherche-projet	3	25
▶ UE 1004	APOD114V	Mémoire	3	

➔ CONDITIONS D'ACCÈS

Ce Master s'adresse à des étudiants autonomes, déjà spécialistes d'un domaine du design mais ouverts à une perspective transdisciplinaire qui décloisonne et met les savoirs en friction. Il vise des personnes voulant approfondir leur travail ; il est donc possible d'envisager cette formation tout de suite après un bac +3, ou en complément de formation après un DSAA.

Il est par ailleurs attendu des candidats qu'ils fassent preuve d'autonomie, d'envie, de curiosité et qu'ils maîtrisent les fondamentaux techniques de fabrication et de représentation.

Après une première sélection sur dossier en mai, les candidats sont entendus en juin lors d'un oral de motivation à l'université Toulouse – Jean Jaurès. L'admission peut se faire en Master 1 (DN MADE, Licence 3, etc.) ou Master 2 (candidats de bac+4 : DSAA, etc.).

✂ ET APRÈS ?

- ▶ métiers du design : designer d'objet, d'espace, d'environnement, de service.
- ▶ métiers de la communication graphique, culturelle ou publicitaire, etc.
- ▶ métiers de l'ingénierie artistique et culturelle : scénographie d'exposition, organisation d'événements artistiques, médiation artistique et culturelle.
- ▶ métiers de la recherche en design : chercheur en design, enseignant-chercheur, consultant en design, conseiller en design

Pour vous informer sur les possibilités de poursuites d'études ou d'insertion professionnelle, vous pouvez contacter le Service Commun Universitaire d'Information, d'Orientation et d'Insertion Professionnelle : scuio-ip@univ-tlse2.fr | 05 61 50 45 15

 SUR LE WEB > <http://master-dtct.github.io/>