

Objectifs

Préparer à la création et au développement des projets digitaux de demain réclamant une forte synergie multidisciplinaire.

Former des professionnels aux métiers émergents du numérique du XX^{ème} siècle.

Le haut niveau de collaboration entre disciplines nécessite de développer de nouvelles compétences : des compétences hybrides et interdisciplinaires aux confluences du design, de l'ingénierie et du management.

Gestion de projet, design de produits et services numériques, ingénierie logicielle et matérielle sont au coeur de la formation, afin de répondre aux besoins des métiers émergents.

Formation et recrutement multi-écoles

- > Ingénieurs de TSP, du groupe IMT et des écoles associées
- > Managers de IMT-BS
- > Designers de l'Esad de Reims
- > Multi-site (Campus Evry + Esad de Reims + Tiers-lieux + le Cube)

Métiers, missions et débouchés

Gestion de projets numériques, innovants et complexes

- > Chef de projet numérique, AMO, etc
- > Conseil et audit sur des projets complexes
- > Responsables de l'innovation et transformation digitale
- > Entrepreneurat numérique et social

Ingénieur innovation

- > Conception de produits innovants
- > Concepteur d'interfaces numériques
- > IA / IoT

Design de projets numériques

- > Digital designer en environnements numériques et hybrides
- > Designer Ux / Ui
- > Digital Design Manager
- > Designer-Manager

Nouveaux métiers du numérique

- > Innovateur social en résidence
- > Penseur design
- > Animateur collaboratif
- > Formateur expérientiel

Informations

Durée de formation :

4 mois de cours + 6 mois de stage

Lieu : Evry – Paris - Reims

Coût : droits de scolarité habituels

Durée du stage : 6 mois minimum

ECTS : 60

Contacts

flavien.bazenet@imt-bs.eu

djamel.belaid@telecom-sudparis.eu

olaf.avenati@imt-bs.eu

Admission

Inscription en ligne www.imt-bs.eu

Sélection

Dossier et entretien

Une formation créée par Institut Mines-Télécom
Business School, l'ESAD de Reims, Télécom SudParis



ÉCOLE SUPÉRIEURE
D'ART ET DE DESIGN
DE REIMS

Un projet porté par la Chaire Inventivités Digitales

Chaire
inventivités
Digitales

INTITULÉ DES MODULES ET DES UV

	NOMBRE D'HEURES	CRÉDITS ECTS
PRATIQUES ET MÉTHODES DESIGN	108	9
Culture et enjeux du design et du design numérique	30	2
Anthropologie des usages	24	2
Méthodes et pratiques de prototypage	30	3
Maîtrise des outils numériques de création	24	2
PRATIQUES DES ENVIRONNEMENTS NUMÉRIQUES	78	6
Philosophie des techniques, culture des pratiques numériques et innovantes	30	2
Expérimentations du code et de la programmation	24	2
Datavisualisation	24	2
NOUVELLES FORMES DE MANAGEMENT ET DES ORGANISATIONS	81	7
Compréhension des business models innovants	21	2
Gestion de projets émergents	30	2
Eco-conception, management éthique et responsable	30	3
PROJET - FIL ROUGE	153	6
Projet interdisciplinaire tutoré	99	1
Méthodologie de mémoire de fin d'études	30	1
Séminaire collectif / Teambuilding & Communication	24	
TOTAL HEURES ENSEIGNÉES	420	30
IMMERSION EN ENTREPRISE ET MÉMOIRE DE FIN D'ÉTUDES		30

Se former par la pratique active en mode projet

La formation s'inscrit dans une pédagogie active autour des dynamiques d'intercréativité, d'interdisciplinarité et des approches « makers », favorisant le développement personnel et l'acquisition de compétences « hybrides ». Elle permet de développer une « culture de programmation », d'expérimenter des pratiques numériques créatives, de comprendre et mettre en pratique l'approche design.

Les groupes d'étudiants des trois écoles se constituent dès le départ autour de projets structurants. Nourris et renforcés par les cours, ils développent un projet complet de la phase d'idéation au prototypage

fonctionnel, en passant par la définition d'un business model, la validation des hypothèses par des tests utilisateurs, la création d'outils de communication, etc.

Rencontres métiers, visites d'entreprises, challenges, expérience développée durant le stage : la dimension professionnalisante est très présente tout au long de la formation.

Les apprenants découvriront l'écosystème de la créativité et de l'innovation sur leur territoire grâce aux visites de tiers-lieux, de centres de création artistique, d'espaces de coworking, de fablabs et d'incubateurs.