

DIPLÔMÉS DU MASTER SCIENCES COGNITIVES EN ACTION



Alexandrine F.
Ingénieure d'études TICE à la direction des usages numérique de l'Université de Lorraine



Joffrey M.
UX researcher & designer chez True Designer (Lyon).
Création de sites web, application, processus centrés utilisateurs.



Simon J.
UX researcher chez AplusB (Paris). Accompagnement des entreprises dans la définition de leurs projets UX.



Emeline S.
Architecte de l'information/Chef de projet chez Publicis Sapient. Conception d'outils ergonomiques à destination des grandes marques.



Benoît H.
Développeur chez Orange Application for Business.
Conception et développement d'applications mobiles.



Jean-Luc P.
Consumer Innovation Manager chez Essilor.



Amandine D.
Maître de Conférences à l'Université de Lorraine.

9 LABORATOIRES DE RECHERCHE EN INFORMATIQUE ET SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES EN APPUI

AHP-PreST – Archives Henri-Poincaré – Philosophie et Recherches sur les Sciences et les Technologies (UMR 7117)

ATILF – Analyse et Traitement Informatique de la Langue Française (UMR 7118)

Calbinotox – Composés ALimentaires, Blofonctionnalités et risques NeurOTOXiques (EA 7488)

Inria Nancy Grand-Est

2LPN – Laboratoire Lorrain de Psychologie et Neurosciences de la Dynamique des Comportements (EA 7489)

LORIA – Laboratoire lorrain de recherche en informatique et ses applications (UMR 7118)

MAP-Crai – Modèles et simulations pour l'Architecture et le Patrimoine – Centre de Recherche en Architecture et Ingénierie (UMR 3495)

MSHL – Maison des Sciences de l'Homme Lorraine (USR 3261)

PERSEUs – Psychologie Ergonomique et Sociale pour l'Expérience Utilisateurs (EA 7312)



ENTREPRISES PARTENAIRES DU MASTER SCIENCES COGNITIVES DE NANCY

ACOSS (Certi)

Capgemini

Dynseo

Euro Information

LudoTIC

Netlor

ONPA

PBM Software

SNCF

Stimul Activ

Thalès

TEA Ergo

True Designer

Versusmind

WebISOFT

INFORMATIONS ET DOSSIER D'INSCRIPTION



INSTITUT UNIVERSITAIRE DU NUMÉRIQUE

IDMC

Pôle Herbert Simon
13, rue Michel Ney | CO 40075
F-54037 Nancy Cedex
Tél. 03 72 74 16 40
idmc-contact@univ-lorraine.fr

Responsable Licence MIASHS

idmc-licence-miashs@univ-lorraine.fr

Responsable Master SC

idmc-master-sciences-cognitives@univ-lorraine.fr

Responsable Alternance Master SC

idmc-sc-alternance-contact@univ-lorraine.fr

Secrétariat Master

karine.weisse@univ-lorraine.fr
Tél. 03 72 74 16 22



Association des étudiants en Sciences Cognitives
facebook.com/AssociationEkos



Relais d'information sur les Sciences de la Cognition
www.risc.cnrs.fr



Fédération Française des Sciences de la Cognition
federationfresco.fr

www.idmc.univ-lorraine.fr

Facebook.com/IDMC.Nancy | Twitter.com/IDMC_Nancy | Instagram.com/idmc_nancy
LinkedIn.com/school/idmc-nancy | Alumni | LinkedIn.com/in/idmc-alumni



MASTER SCIENCES COGNITIVES

INGÉNIERIE COGNITIVE, INTERACTION, INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Informatique centrée sur l'homme, utilisateur des services numériques (réalité virtuelle, robotique, ergonomie des interfaces, intelligence artificielle, jeux sérieux...)

Licence Mathématiques et Informatique Appliquées aux Sciences Humaines et Sociales (MIASHS) Master Sciences Cognitives (SC)

IDMC Institut des sciences du Digital Management & Cognition

INSTITUT UNIVERSITAIRE DU NUMÉRIQUE

UNIVERSITÉ DE LORRAINE | COLLEGIUM LORRAINE MANAGEMENT INNOVATION

SCIENCE COGNITIVE

PRÉSENTATION

Les **sciences cognitives** regroupent un ensemble de disciplines scientifiques dédiées à l'étude, la compréhension et la modélisation via l'outil informatique, des mécanismes de la pensée humaine (psychologie, philosophie, neurosciences), animale ou artificielle (intelligence artificielle, robotique), et plus généralement de tout système cognitif, c'est-à-dire tout système complexe de traitement de l'information capable d'acquiescer, conserver, utiliser et transmettre des connaissances.

Fortement axé sur les technologies innovantes, le **Master Sciences Cognitives** débouche sur l'analyse de l'interaction homme/ environnement virtuel (serious game, réalité virtuelle), sur la conception de nouveaux dispositifs mieux adaptés aux utilisateurs (ergonomie, situations d'apprentissages, de handicap...).

Le **Master Sciences Cognitives** répond à la forte demande d'interdisciplinarité de la société contemporaine et du monde du travail.

Une poursuite en thèse dans différentes disciplines est également possible.

CONDITIONS D'ADMISSION

L1 / Licence 1^{re} année : Tout bachelier.

L2 / Licence 2^e année : Entrée sur concours* pour les étudiants ayant validé une première année post-bac compatible avec la licence **MIASHS** (BTS, IUT, PACES, CPGE).

L3 / Licence 3^e année : Entrée sur concours* pour les BTS, DUT et étudiants ayant obtenu 120 crédits ECTS compatibles avec la licence **MIASHS**.

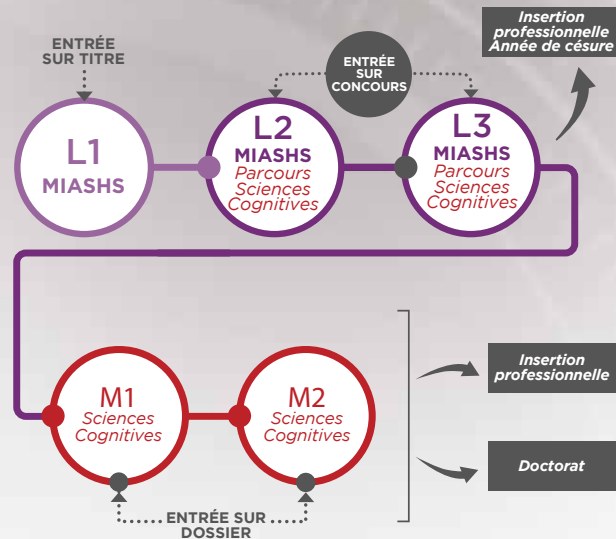
M1 / Master 1^{er} année : **L3 MIASHS** ou entrée sur dossier pour tout étudiant ayant validé 180 crédits ECTS compatibles.

M2 / Master 2^e année : **M1 SC** ou entrée sur dossier pour tout M1 compatible.

*Dossier + oral

ORGANISATION DES ÉTUDES

Le cursus Sciences Cognitives est fondé sur la licence Mathématiques et Informatique Appliquées aux Sciences Humaines et Sociales (**MIASHS**) et le Master Sciences Cognitives (**SC**).



À PROPOS DU PARCOURS

L1 MIASHS / Année tronc commun et ouverture vers les sciences humaines et sociales.

L2 MIASHS, L3 MIASHS / Spécialisation en Sciences Cognitives et approfondissement des matières informatiques et mathématiques.

MASTER SC : Informatique centrée sur l'homme, utilisateur des services numériques (ergonomie, intelligence artificielle, neurosciences, jeux sérieux...).

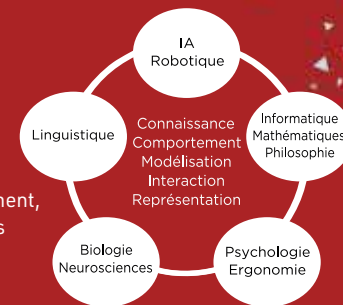
ZOOM SUR L'ALTERNANCE

Les deux années de **Master Sciences Cognitives** sont réalisables en alternance avec des périodes de plusieurs semaines consécutives en entreprise. Ce rythme permet ainsi de réaliser son alternance dans tous les types d'organisations (startup, TPE, ETI, grands groupes, administrations, collectivités...) partout en France.

ENSEIGNEMENTS

Intelligence Artificielle et robotique

Modélisation, représentation des connaissances et raisonnement, résolution de problèmes, agents intelligents, machine learning, science et éthique des données.



Informatique, mathématiques et philosophie

Programmation, algorithmique, logique, probabilités, statistiques, philosophie de l'esprit.

Ergonomie cognitive, logicielle et psychologie

Ergonomie et interface homme/machine, théories et méthodes en psychologie, traitement de l'information.

Biologie et neurosciences

Système nerveux humain, mémoire et émotions, réseau de neurones, motricité, comportement et adaptation, cognition.

POURQUOI INTÉGRER CE CURSUS ?

- Formation reconnue, prisée par les entreprises, offrant des compétences pluridisciplinaires et de nombreux débouchés.
- Possibilité d'échanges Erasmus : 1 semestre à Bucarest, Dublin, Malte, Osnabrück, Trento...
- Stages en 3^e année de Licence et en Master (3 et 5 mois).
- Insertion professionnelle en entreprise ou poursuite d'études en doctorat à l'issue du master..

DÉBOUCHÉS ET PERSPECTIVES

- **Ergonomie** : UX/UI designer, concepteur de jeux vidéo, infographiste
- **Sciences des données** : data scientist, ingénieur IA, ingénieur des connaissances
- **Numérique** : conception, développement et exploitation de solutions numériques
- **Gestion de projet** : analyste fonctionnel, business analyst
- **Ingénierie de la formation ou recherche appliquée** : Intelligence Artificielle et informatique, éthologie, statisticien dans le domaine de la santé, de la sécurité du comportement...