

DIPLÔMÉS DU MASTER EN ACTION



Alexandrine F.

Associée, UX Designer chez ASSIPE. Conception et déploiement en entreprise d'outils innovant dans le domaine de la santé au travail.



Joffrey M.

Ergonome IHM chez WAX Interactive. Analyse, conception et évaluation d'application et site Web.



Simon J.

Directeur chez Alteam. Innovation technologique et expérience utilisateur : conception, développement informatique et conseil.



Emeline S.

Architecte de l'information/Chef de projet chez Nurun. 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.

Docteur au LUTIN à Paris. Thèse sur la mesure par oculométrie et la motion tracking (enregistrement du mouvement).



Amandine D.

Post-doctorante à l'Université de Fribourg en Suisse. Perception et contrôle des mouvements chez les êtres humains.



Sai Q.

Chercheur à la JiangXi Academy of Sciences en Chine. Linguistique computationnelle et modélisation formelle de la langue naturelle.



ENTREPRISES ACCUEILLANT DES STAGIAIRES

Crédit Agricole (secteurs Recherche et Développement - Handicap) **Airbus**
Philips
Orange (secteur Recherche et Développement) **Cappemini**
...
PSA Peugeot-Citroën (secteur Perception et Facteurs Humains)

ENTREPRISES PRÉSENTES AUX FORUMS DES SCIENCES COGNITIVES DE NANCY

Cappemini	Nurun	Deloitte
Crédit Agricole S.A.	Proxem	...
Tobii	Simul'Activ	

LABORATOIRES DE RECHERCHE & POURSUITES D'ÉTUDES

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

Calbinotex – Composés Alimentaires, Biofonctionnalités et risques NeuroTOXiques (EA en cours de création dans le cadre de la restructuration de l'URAFPA)

INRIA Nancy Grand-Est

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

LHSP-AHP – Laboratoire d'Histoire des Sciences et de Philosophie – Archives Henri-Poincaré (UMR 7117)

2LPN – Laboratoire Lorrain de Psychologie et Neurosciences de la Dynamique des Comportements (EA en cours de création dans le cadre de la restructuration d'Interpsy)

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

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

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

ENTREPRISES QUI NOUS SOUTIENNENT

NetLor	LudoTIC	ACOSS (Certi)
TEA	ONPA	SapientRazorfish

Édition 2018-2019

Crédits : executive, freepik



PARCOURS

COGNITION ET LANGAGE

MASTER SCIENCES COGNITIVES (SC)

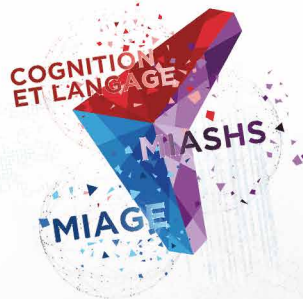
MASTER TRAITEMENT AUTOMATIQUE DES LANGUES (TAL)

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

Master Sciences Cognitives (SC)
NOUVEAU Master Automatique des Langues (TAL)

IDMC Institut des sciences du Digital
Management & Cognition

Pôle Lorrain de Gestion
13, rue Michel Ney
CO n° 40075
54037 Nancy Cedex
T. 03 72 74 16 24
M. idmc-contact@univ-lorraine.fr
www.idmc.univ-lorraine.fr



Directeur
antoine.tabbone@univ-lorraine.fr

Responsable Licence MIASHS
marianne.clausel@univ-lorraine.fr

Responsable Master SC
manuel.rebuschi@univ-lorraine.fr

Responsable Master TAL
maxime.amblard@univ-lorraine.fr

Secrétariat
virginie.besse@univ-lorraine.fr
03 72 74 16 24

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

facebook.com/IDMC.Nancy

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

IDMC Institut des sciences du Digital
Management & Cognition

ÉCOLE UNIVERSITAIRE DU NUMÉRIQUE

UNIVERSITÉ DE LORRAINE | COLLEGIUM LORRAINE
MANAGEMENT INNOVATION

COGNITION ET LANGAGE

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, sociologie, linguistique, 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'acquérir, conserver, utiliser et transmettre des connaissances. Elles s'intéressent également au dialogue avec les machines, ou encore à l'analyse et la compréhension des langues et des langages.

Fortement axée sur les technologies innovantes, notre formation débouche sur l'analyse de l'interaction homme/environnement virtuel (serious game), sur la conception de nouveaux dispositifs mieux adaptés aux utilisateurs (ergonomie, situation d'apprentissage, de handicap...) et sur le développement de nouveaux outils de gestion des connaissances (moteurs de recherche sur Internet). Notre formation 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**.

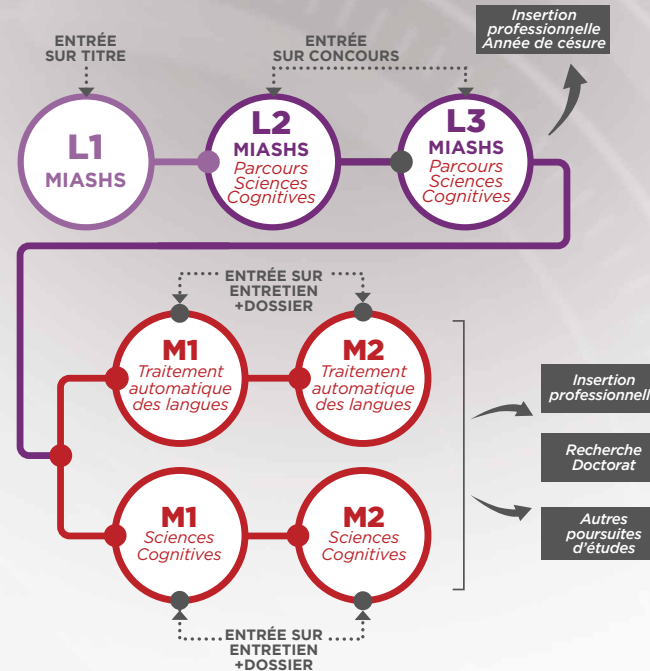
M1 / Master 1^{er} année : **L3 MIASHS** ou entrée sur dossier pour tout étudiant ayant validé 180 crédits ECTS compatibles.

M2 / Master 2^e année : **M1 SC** et **M1 TAL** 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 de la Cognition et Applications (**SCA**).



Licence

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

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

Master Sciences Cognitives

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

NOUVEAU MASTER TAL : Modélisation, automatisation et traitement informatique de la langue naturelle, des contenus et des connaissances (interface vocales, moteurs de recherches, traduction, e-learning...)



ENSEIGNEMENTS

Intelligence Artificielle et robotique

Modélisation, représentation des connaissances et raisonnements, résolution de problèmes, agents intelligents, cobotique.

Informatique, mathématiques et philosophie

Logique, probabilités, statistiques, algorithmique, programmation, systèmes d'information, philosophie de l'esprit.

Psychologie et ergonomie cognitive

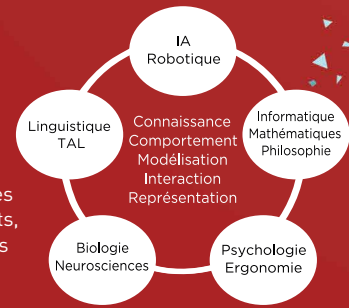
Théories et méthodes en psychologie, traitement de l'information, ergonomie et interface homme/machine.

Biologie et neurosciences

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

Linguistique et Traitement Automatique des Langues (TAL)

Philosophie du langage, linguistique, communication langage, outils informatiques pour le TAL.



POURQUOI INTÉGRER CE CURSUS ?

> Formation reconnue, prisée par les entreprises, offrant des compétences pluridisciplinaires et de nombreux débouchés.

> Équipement de pointe [dispositif mobile d'immersion numérique avec oculomètre (eye tracker), picoprojecteurs, webcams].

> Possibilité d'échanges Erasmus (6 mois à Dublin, Osnabrück, Trentol).

> Stages en 3^e année de Licence et en Master (3 et 6 mois).

DÉBOUCHÉS ET PERSPECTIVES

> **Après le Master :** possibilité de poursuite en doctorat ou insertion professionnelle.

> **Domaine de l'ergonomie et du multimédia :** Consultant ergonome, ingénieur d'interface, cognicien, concepteur de jeux vidéo.

> **Domaine lié à l'Internet :** Ingénieur de recherche en veille technologique, fouille de texte, Web sémantique.

> **Interventions sociales :** Projets relatifs aux problématiques de l'accessibilité et de la suppléance dans les situations de handicap.

> **Recherche pharmaceutique :** Ingénieur double compétence, bioinformaticien.

> **Recherche appliquée :** Ethologiste, statisticien dans le domaine de la santé, de la sécurité, du comportement, cognicien, linguiste.

> CAPES de mathématiques option informatique.