

Ingénierie pédagogique multimodale (M2)

Master Sciences de l'éducation et de la formation



Durée
1 an



Composante
Faculté de
psychologie,
des sciences de
l'éducation et de
la formation

Présentation

Le parcours Ingénierie Pédagogique Multimodale (IPM) prépare des Digital Learning Managers, chefs de projet dans le domaine de la e-Formation « Plateforme de formation, e-learning, rapid learning, serious game, enseignement mobile ou pervasif, enseignement extreme » sont les objets numériques abordés par le Master.

Objectifs

Les connaissances sont mobilisées dans les activités significatives de l'ingénierie pédagogique multimodale :

- Concevoir des dispositifs de formation multimédia et des produits, ressources pédagogiques multimodales
- Conduire et encadrer des projets de création de dispositifs mettant en oeuvre les TICE et la production de supports et d'outils
- Élaborer une politique d'intégration des Technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement - TICE en formation
- Évaluer et capitaliser les acquis, réorienter les actions, les dispositifs ou la politique multimédia

- Animer et faire coopérer différents experts intervenant dans ce secteur

Savoir-faire et compétences

SAVOIR-FAIRE :

S'agissant de la recherche sur les apprentissages instrumentés en formation des adultes, les compétences attendues à l'issue de la formation sont de :

- Mobiliser des référents théoriques et scientifiques pour traiter des questions ayant trait aux dynamiques d'enseignement / d'apprentissage médiatisées
- Raisonner de manière scientifique pour analyser et comprendre un phénomène, des processus, un système ou des situations
- Concevoir, construire, conduire et évaluer une démarche d'investigations sur les dispositifs de formation médiatisés et/ou les pratiques des acteurs dans une perspective de production de savoirs et de leur diffusion dans une communauté scientifique ou professionnelle
- Défendre un point de vue devant une communauté de pairs

Organisation

Organisation

Cette deuxième année de Master peut être suivie en enseignement présentiel ou à distance.

• En présentiel :

La formation dure un an et comprend une période de cours de septembre à mars et une période de stage en entreprise (minimum 455 heures). La formation est cadencée par trois sprints de prototypage répartis entre septembre et mars.

• En enseignement à distance :

La formation dure 18 mois ; les cours s'étalent sur 11 mois (de septembre - année n - à début juillet - année n+1), suivis d'un stage en entreprise de 4 à 5 mois. Cette modalité pédagogique est réservée aux publics de formation continue. L'enseignement à distance utilise la plateforme de formation Moodle.

PROGRAMME :**• BCC 1 : Décrire et comprendre****UE : Politiques, organisation et transformations de l'éducation et de la formation (6 crédits ECTS)**

Enjeux, transformations et ingénieries des systèmes numériques de formation

Gestion de projet et Économie digitale

• BCC 2 : Analyser**UE : Pratiques, acteurs et dispositifs d'éducation et de formation (6 crédits ECTS)**

Andragogie et apprentissage des adultes

Évaluation des dispositifs, méthodes et outils

UE : Dispositifs instrumentés (3 crédits ECTS)

Analyse des dispositifs et des situations instrumentés

• BCC 3 : Problématiser, modéliser un sujet complexe**UE : Design des dispositifs de formation (7 crédits ECTS)**

Ingénierie pédagogique

Scénarisation et conception de ressources numériques

UX design et Ergonomie

• BCC 4 : Communiquer**UE : Communication et diversité des contextes (3 crédits ECTS)**

Anglais

Ethique

UE : Langages et Programmation (5 crédits ECTS)

Programmation côté client

Programmation côté serveur

• BCC 5 : Intervenir, produire et mettre en œuvre**UE : Médiatisation de la formation (3 crédits ECTS)**

Vidéo et Image

UE : Technologies émergentes (3 crédits ECTS)

Innovation pédagogique et évolutions technologiques

Admission

Modalités d'inscription

L'inscription se réalise en trois étapes obligatoires :

Étape 1 : Déposer une [candidature](#) via une procédure en ligne*

Déposer votre candidature à partir d'avril sur la plateforme **eCandidat** de l'Université de Lille :

<https://ecandidat.univ-lille.fr/>

Choisir l'onglet "Département Sciences de l'éducation et de la formation", puis l'onglet "Master".

1^{re} session : du 20/04/2026 au 08/06/2026

2^{de} session : du 24/08/2026 au 02/09/2026

Étape 2 : Réaliser une [inscription ou réinscription administrative](#)

Étape 3 : Effectuer une **inscription pédagogique** (inscription aux enseignements, groupes et examens)

***Attention :** La procédure et les périodes de candidature diffèrent selon le diplôme envisagé, le régime d'étude ou votre nationalité. Renseignez-vous sur plateforme "candidater" de l'Université de Lille : <https://www.univ-lille.fr/formation/candidater>

Et après

Insertion professionnelle

Métiers visés

- Chef-fe de projet en ingénierie pédagogique
- Responsable / consultant-e Technologies de l'Information et de la Communication

- Responsable / concepteur·trice multimédia
- Responsable / concepteur·trice de supports de formation
- Chef·fe de projet e-learning

Domaines d'activité

Le Master IPM est au carrefour de trois domaines :

- Les grandes entreprises mondiales devant mettre en oeuvre une politique de formation continue incluant le e-learning (entreprise de la grande distribution, secteur bancaire, assurance, transport etc.), de très nombreux IPM ont intégrés ou dirigent des services dans de telles entreprises
- Les entreprises ou organismes de formation mettant en oeuvre les TIC dans les processus d'apprentissage (conception de cours, des dispositifs, mise en place des infrastructures). Dans ces entreprises on trouve par exemple les grandes universités, les écoles d'ingénieur, de commerce, mais aussi tout le secteur de la formation continue
- Les entreprises spécialisées dans le champ des TIC (sociétés de service en informatique , sociétés de conseil en TIC) qui intègrent, pour des entreprises ou des organismes utilisateurs, la dimension Formation Ouverte et à Distance dans les systèmes d'information en cours de conception. Dans ce secteur on trouve également les entreprise sous traitante de production de contenu e-learning.

Infos pratiques

Autres contacts

Responsable pédagogique

- Anthony CHERBONNIER

[✉ anthony.cherbonnier@univ-lille.fr](mailto:anthony.cherbonnier@univ-lille.fr)

Contact administratif

- Aurélie BAYART

[✉ aurelie.bayart@univ-lille.fr](mailto:aurelie.bayart@univ-lille.fr)

Lieu(x)

 Villeneuve d'Ascq Pont de bois

Campus

 Campus Pont-de-Bois

En savoir plus

Site du Master 2 IPM

[✉ https://master-ipm.univ-lille.fr/](https://master-ipm.univ-lille.fr/)

Site de la Faculte PsySEF

[✉ https://psysef.univ-lille.fr/sciences-de-leducation-et-de-la-formation/formations/le-master-2-mention-sciences-de-leducation-et-de-la-formation/parcours-ingenierie-pedagogique-multimodale-ipm](https://psysef.univ-lille.fr/sciences-de-leducation-et-de-la-formation/formations/le-master-2-mention-sciences-de-leducation-et-de-la-formation/parcours-ingenierie-pedagogique-multimodale-ipm)