

Mastère Design en recherche, innovation & développement

Le Mastère Design en recherche, innovation & développement est une formation en deux ans qui permet aux étudiants de se préparer à la conception de projets au croisement des différents champs du design. Les étudiants y sont formés à construire une pensée globale et à privilégier

prospective, innovation pour comprendre et accompagner au mieux les grands enjeux qui attendent le design dans la transition sociale et écologique. Ce Mastère innovant est uniquement accessible sur les campus de Paris et de Nice.

RECONNAISSANCE DU DIPLÔME

Ce programme permet d'accéder au Titre RNCP 34364 Designer - manager de projet, publié au JO le 16-12-2019. Niveau 7 du cadre unifié européen (niveau bac+5). Accessible par la VAE par blocs de compétence. Retrouve l'ensemble des informations du Titre RNCP n°34364, Designer – Manager de Projet sur la page Certifications RNCP de l'école de condé.

DEUX SPÉCIALISATIONS POSSIBLES :

- Recherche CondéDesignLab : la cellule de recherche CondéDesignLab interroge les mutations des mondes contemporains grâce à une pédagogie collaborative et pluridisciplinaire. Elle accueille en son sein des enseignants chercheurs en design et des étudiants.
- Matériaux innovants et design durable : les nouveaux matériaux intégrant les contraintes écologiques, tant dans leur processus de fabrication que dans leurs propriétés recyclables, sont au centre de cette spécialité qui permet la naissance de projets innovants et d'objets durables et biodégradables.

LES MÉTIERS ACCESSIBLES À L'ISSUE DE LA FORMATION

Designer recherche et développement | designer recherche et innovation | designer matériaux | designer spécialisé | manager d'innovation.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Acquérir une pratique transversale du design
- Pratiquer le design en réponse à des problématiques contemporaines d'innovation sociale
- Intégrer les enjeux de développement durable et de RSE aux projets en design

COMPÉTENCES VISÉES

- Intégration et pilotage de projets collectifs
- Développement d'une méthodologie de recherche et application à sa pratique du design
- Valorisation de la pratique de recherche en développant des outils de diffusion
- Renforcement de la pratique individuelle du design

PROGRAMME

Mastère 1

Pratique de projets

- projets
- projets de spécialité
- pratiques expérimentales

Savoirs et compétences structurants

- cultures design et techniques
- méthodologies et stratégies
- sciences humaines et sociales

Compétences

- outils de conception numériques
- outils de réalisation technologiques
- anglais professionnel

Pratique professionnelle et engagement personnel

- bilan Individuel
- évaluations individuelles
- pratique professionnelle
- stage 20 semaines
- veille sectorielle
- Outils de communication visuelle

Mastère 2

Pratique de projets

- projets de spécialité
- pratiques expérimentales

Savoirs et compétences structurants

- savoirs associés
- cultures Design et Techniques
- méthodologies et stratégies
- sciences humaines et sociales

Compétences

- outils de conception numériques
- outils de réalisation technologiques
- anglais professionnel

Pratique professionnelle et engagement personnel

- bilan Individuel
- book
- gestion de projet

Pratique professionnelle

- stage 12 semaines
- visibilité professionnelle
- parcours d'insertion professionnelle
- stage complémentaire

Épreuves de fin d'études

- projet de fin d'études
- tutorat-Projet de fin d'études

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

- Pédagogie sous forme de projets collectifs en micro-agences et en mode laboratoire
- Workshops
- Projet de fin d'études
- Collaboration inter-sections, inter-campus, inter-écoles
- Stage à l'étranger de 12 semaines obligatoire en Mastère 1

COURS ET RYTHME

2 années en initial
18 semaines de cours par an
32 semaines de stages en entreprise dont 12 semaines à l'international

EVALUATION

La certification est obtenue par validation de tous les blocs identifiés dans le référentiel assortie :

- d'une immersion professionnelle totale de 32 semaines minimum, dont 12 semaines minimum à l'étranger
- de la réalisation d'un Projet de Fin d'études et de sa soutenance orale devant un jury de professionnels.

TEMPS FORTS DE LA FORMATION

Des cycles de conférences viennent renforcer la culture des étudiants sur l'innovation sociale, le management, la stratégie de projet et les nouveaux modèles économiques.

PRÉ-REQUIS

Être titulaire d'un Bachelor en design produit, mode, architecture d'intérieur ou design graphique.

ACCESSIBILITÉ

Les modalités pédagogiques et les modalités d'évaluation peuvent être adaptées en cas de besoin de compensation du handicap, dans le respect du référentiel RNCP.