

# Mastère Design produit & mobilier

(M2 EN ALTERNANCE)

Le Mastère Design Produit et Mobilier forme en deux ans les étudiants à concevoir des produits ou des systèmes, en intégrant des données esthétiques, techniques, fonctionnelles et ergonomiques. Amenés à être en interaction avec des nombreux métiers, les futurs designers produit sont formés à gérer une équipe pluridisciplinaire. Pour cela, la 1<sup>e</sup> année met l'accent sur des projets d'ateliers

et des enseignements-métier qui permettent aux étudiants de créer et innover en équipe. Un stage à l'international de 12 semaines enrichit le cursus et l'ouvre à d'autres univers. La 2<sup>e</sup> année consacrée à l'alternance favorise l'immersion de l'étudiant dans le monde professionnel et la mise en application concrète des compétences acquises tout au long de sa formation.

## 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.

## LES MÉTIERS ACCESSIBLES À L'ISSUE DE LA FORMATION

Designer industriel | designer d'objets | designer de mobilité, designer intégré | designer recherche et développement | designer de mobilier | designer de services | designer en modélisation 3D

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Développer la construction d'une personnalité (culture, créativité, esprit critique)
- Favoriser la maîtrise et le pilotage des projets avec une vision globale
- Intégrer la notion de cycle de vie de l'objet : de sa conception, à sa fabrication, à son recyclage
- Sensibiliser l'étudiant aux contraintes environnementales (éco-conception et biomimétisme)
- Insérer l'étudiant dans le monde professionnel grâce à l'alternance
- Comprendre les attentes de la profession et ses évolutions

## COMPÉTENCES VISÉES

- Management d'équipes pluridisciplinaires
- Acquisition de compétences métiers ciblées
- Maîtrise de toutes les étapes d'un projet en Design Produit
- Maîtrise et pilotage de projets
- Adaptation à un environnement international grâce au stage de 12 semaines en Mastère 1

## PROGRAMME

### Mastère Année 1

#### Culture et technique de projet

- plan et dessin technique
- protection juridique et économique du projet
- sociologie des usages
- veille culturelle

#### Pilotage de projet en design produit

- gestion de projet
- économie du projet
- atelier de projet
- management

#### Design de produit

- design d'édition
- retail
- design industriel
- product design

#### Développement de projet

- modes de production et DD
- modélisation 3D
- découverte matériaux
- technologie et contraintes
- communication de projet

#### Identité personnelle

- méthodologie de recherche
- projet personnel (pratique de projet, design graphique,

- prototypage, communication, oral)
- suivi de book
- oral de book

#### Insertion professionnelle

- anglais
- coaching personnalisé pour accompagner la recherche d'entreprise pour l'alternance
- stage international

#### Programme Année 2 Mastère en alternance :

Formation prise en charge par l'OPCO, rémunération par l'entreprise.

- Travail en entreprise : rythme 3 semaines entreprise / 1 semaine école
- Modules de formation à l'école sur des compétences métiers dédiées
- Projet de fin d'études soutenu devant un jury de professionnels

#### Culture de projet

- management d'équipe
- posture professionnelle
- marketing appliqué au secteur
- RSE

#### Culture du monde professionnel

- économie
- communication professionnelle
- monter son entreprise

#### Culture du monde contemporain

- design et société
- discours critique

#### Méthodologie de recherche

- problématisation
- recherche documentaire
- recherche formelle

#### Développement du projet

- positionnement du projet
- techniques et matériaux
- outils numériques
- prototypage

#### **Workshop**

- pratique collective de projet

#### **Valorisation du projet**

- communication du projet
- design graphique
- scénographie

#### **Présentation du projet**

- tutorat
- oral de soutenance
- note d'accompagnement de projet

### **MÉTHODE PÉDAGOGIQUE**

---

- Pédagogie sous forme de projets collectifs en micro-agences
- Workshops – Partenariats – Concours - Évènements
- 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**

---

#### **Mastère 1**

- 22 semaines de cours en présentiel
- Digitalisation de certains enseignements
- 12 semaines de stage obligatoires à l'international
- 1 semaine de JPO (Journées Portes Ouvertes)

#### **Mastère 2**

12 mois en entreprise dans lesquels s'intègrent 10 semaines de formation à l'école à raison d'un rythme 3 semaines entreprise / 1 semaine école

### **ÉVALUATION**

---

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**

---

12 semaines de stage à l'international en Mastère 1 et une année d'alternance à haut niveau de responsabilité en Mastère 2 pour intégrer le monde professionnel et mettre en application toutes les compétences acquises durant le cursus

### **PRÉ-REQUIS**

---

- M1 : Tous les étudiants ayant un bac + 3 ou équivalent en Design produit et mobilier. L'admission se fait sur entretien de motivation et présentation d'un book.
- M2 : Tous les étudiants ayant un bac + 4 ou équivalent en Design produit et mobilier. L'admission se fait sur entretien de motivation et présentation d'un book.

### **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.