

Mastère Manager de projet en design immersif

EN ALTERNANCE

Le Mastère Manager de projet en design immersif est un Mastère issu d'une collaboration inédite entre l'école de condé, Rennes School of Business (RSB), (école de management membre de la Conférence des Grandes Écoles), et Artefacto, agence qui propose de la conception et de la production d'outils de communication 3D (réalité augmentée, réalité virtuelle, visualisation 3D). Il dispense une formation pointue en management de projets et design qui permet aux futurs professionnels de piloter des projets XR et répondre ainsi aux besoins identifiés d'entreprises issues de secteurs variés (formation, santé, industrie, environnement...). L'école de condé, dans la démarche prospective qui est la

sienne, forme ses étudiants aux avancées technologiques, notamment à la maîtrise de l'Intelligence Artificielle au sein de leur pratique. Les partenariats engagés avec Artefacto et Ubisoft y contribuent. La collaboration avec les étudiants de RSB renforce les capacités managériales. L'immersion en entreprise favorise la mise en application des compétences acquises tout au long de la formation. L'insertion professionnelle est facilitée par la cohérence de cette pédagogie innovante. A l'issue de ce Mastère, les étudiants obtiennent un diplôme d'établissement joint co-signé par l'école de condé et Rennes School of Business.

Bon à savoir :

- Ce Mastère est la seule formation de haut niveau dédiée à cette spécialisation dans un secteur professionnel en tension. Il est accessible aux étudiants issus des cursus Bachelor Design d'espace, Design graphique, ou Design de produit
- Cette formation offre une alliance unique et innovante entre des étudiants d'une école de design et ceux d'une école de management.

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 compétences. 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

Chef de projet orienté design immersif et réalité virtuelle | manager de projet en design immersif XR | designer concepteur d'espaces immersifs | designer concepteur d'objets connectés | designer concepteur d'interfaces interactives

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Développer un programme prospectif et innovant
- Être capable de piloter des projets de design immersif
- Maîtriser les aspects marketing et managériaux
- Développer des projets d'entreprise grâce à des partenariats avec Artefacto et Ubisoft
- Insérer l'étudiant dans le monde professionnel grâce à l'alternance

COMPÉTENCES VISÉES

- Acquisition de compétences pointues en management
- Appréhension et développement de projets de réalité étendue XR
- Maîtrise avancée des outils 3D
- Pilotage de projets en équipe

PROGRAMME

Module Ubisoft

Module Project culture : Culture métier et projet

- leadership et intelligence collective
- management de marque
- marketing et innovation

XR Module

- XR Basics
- spécifications et fonctionnalités XR
- management de projet XR

Eco module

- RSE et marketing
- éco-design

Module Technique et créatif :

Conception de projet

- scénarisation d'un projet en design immersif
- direction artistique de projet numérique

Réalisation de projet

- réalité virtuelle et programmation
- UX/UI design
- modélisation 3D

Hackaton

- présentation des sujets
- travail d'équipe
- présentation de proposition XR
- présentation de pré-projet

Projet de partenariat entreprise

- tutorat du projet
- renfort technique et créatif
- communication du projet
- évaluation sur la partie technique et créative du projet
- oral de soutenance

Module carrière

- économie professionnelle
- monter son entreprise
- communication professionnelle
- suivi de book
- évaluation du book

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

- Partenariat avec la société Artefacto, pionnière dans la conception et la production d'outils de communication 3D
- Workshops
- Projet de fin d'études
- Collaboration inter-sections, inter-campus, inter-écoles

COURS ET RYTHME

Formation disponible sur le campus EDC et RSB de Paris
Deux ans en entreprise dans lesquels s'intègrent la formation à l'école à raison d'un rythme 4 jours entreprise/1 jour école + 6 semaines de workshop

EVALUATION

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

- validation des modules pédagogiques, de la réalisation d'un Projet de Fin d'études, et de sa soutenance orale devant un jury de professionnels
- évaluation de l'expérience professionnelle par le tuteur en entreprise

TEMPS FORTS DE LA FORMATION

- La collaboration unique entre une école de design, une école de management et une société à la pointe de la réalité augmentée pour une formation unique sur le marché.
- Des périodes en entreprise pour intégrer le monde professionnel et mettre en application toutes les compétences acquises durant le cursus
- 6 semaines intensives de workshop dont 1 semaine de workshop de scénographie et médiation culturelle au sein des JPO (Journées Portes Ouvertes)
- Formation innovante par la maîtrise de l'intelligence artificielle

PRÉ-REQUIS

- M1 : Tous les étudiants ayant un bac + 3 ou équivalent en design d'espace, design graphique et design de produit. 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 immersif. 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.