

# Mastère DESIGNER - Manager de Projet

À l'issue de leur formation, les étudiants obtiendront un diplôme d'établissement reconnu par les professionnels du secteur, validant des compétences en Direction artistique de la Mode. Le dossier de renouvellement du titre RNCP34364 Manager-designer de projet a été déposé avec une proposition d'évolution du métier. Il est en cours d'instruction auprès de France compétences sans garantie d'avis favorable.

## Formation dispensée sur les campus :

Bordeaux - Lille - Lyon - Marseille - Nice - Paris

## Objectifs et contexte de la formation :

Les professionnels du secteur ont constaté que le design voit sa place et son rôle fortement changer : en effet, le design « remonte » dans la chaîne de valeur et devient une variable de décision stratégique qui doit être intégrée depuis la phase de conception des produits ou des services en non en aval de cette conception. Par conséquent, la fonction design dans les entreprises est repensée et replacée dans l'organigramme en lien direct avec la direction générale.

C'est ainsi que les économies comme les organisations les plus dynamiques ont commencé à associer le design à la fonction d'innovation. Pour les entreprises, notamment, il s'agit de faire du design un vecteur important d'innovation donc de différenciation et de compétitivité. En complément, les organisations attendent des designers une capacité d'interaction renforcée entre :

Les champs disciplinaires du design entre eux ;  
Le design et autres fonctions d'innovations ;  
Les designers et la stratégie des organisations avec lesquelles ils sont en lien.  
Cette certification répond à des besoins de compétences alliant vision globale et stratégique du design, systématisation des compétences transversales et légitimité opérationnelle dans le domaine du design.

Le Designer-manager de projet est le plus souvent un cadre, indépendant ou intégré dans une organisation privée ou publique, industrielle ou commerciale ou encore dans une agence de design ou de communication. Il participe activement à la définition des stratégies d'innovation de l'organisation pour laquelle il agit. Il est en lien étroit avec la direction générale, la direction marketing, les bureaux d'études et d'ingénierie, les prestataires de conseil.

Responsable d'une équipe pluridisciplinaire, il gère les opérations et le processus de design, il établit les instructions de création et prend en charge la direction artistique. Il participe à l'élaboration des scénarios prospectifs, à la création et définition de concepts avec un souci particulier de recherche et d'innovation.

Il gère la mise en œuvre et la réalisation du projet, l'organise en développant une méthodologie appropriée au secteur d'activité de l'organisation. Il coordonne et participe à la mise en forme, au développement et à la mise au point des différents constituants du projet jusqu'à la fabrication et commercialisation du projet.

Lors des différentes phases de communication internes et externes, il est un vecteur essentiel de présentation et de promotion des projets de design. Sa démarche s'appuie sur un processus de conceptualisation et de création de solutions innovantes qui nécessite de donner une cohérence à l'ensemble des signes qu'une organisation (entreprise, institution, etc.) communique simultanément.

## Débouchés :

Le métier de Designer - Manager de projets s'exerce dans plusieurs cadres :

- au sein de bureaux de création ou de design intégrés aux entreprises
- au sein d'agences de design de taille diverses
- en indépendant.

La taille des bureaux de création intégrés et des agences varie de quelques collaborateurs à plus d'une centaine. Une part importante de professionnels travaillent également en tant qu'indépendants ou freelance.

Les secteurs d'activité concernés sont variés, il s'agit de :

- Biens d'équipement : transport, commerce de détail, loisirs, textile, etc.
- Services : santé, action sociale, presse, services aux particuliers, hôtellerie -restauration, etc.
- Secteur culturel : édition, scénographie, muséographie ;
- Publicité et communication : stratégies d'espace (merchandising, scénographie), nouveaux médias (sites internet, réseaux sociaux, blogs), édition, graphisme, presse, spots promotionnels, événementiel, espaces éphémères, événementiel

Type d'emplois accessibles :

- Directeur artistique / Designer graphique / Directeur de création
- Designer numérique / Designer web / Motion designer / UX/UI Designer / Designer digital
- Designer produits / Designer industriel / Designer d'objets
- Designer global / Designer de services
- Directeur de production

Code(s) NSF :

- 233n : Etudes et projets d'agencement intérieur, architecture d'intérieur
- 320v : Spécialités plurivalentes de la communication : production à caractère artistique

Formacode(s) :

- 45027 : Art appliqué
- 45015 : Architecture intérieure
- 46081 : Création graphique

**Programme :**  
**Année 1 : l'action de formation sera de 462 heures étalées sur 12 mois**

| <b>CULTURE ET INNOVATION</b>  |   |
|---|---|
| Culture professionnelle : veille sectorielle et culture design - Introduction | Méthodologie de recherche documentaire  |
| Design Thinking : pratique expérimentale et démarche créative                 | Outils innovants : utilisation de l'IA générative                             |
| Cadre général de l'entreprise*  | Sciences humaines et sociales : contextualisation du projet                   |
| Rédaction d'un dossier de recherche   |   |
| <b>STRATEGIE</b>  |   |
| Analyse stratégique : hypothèses et scénarios                                 | Introduction aux grands principes de la RSE                                   |
| Argumentaire de projet : storytelling et communication de projet              | Création de marque ou de filiale : rédaction d'une recommandation stratégique |
| <b>DEVELOPPEMENT DE PROJET</b>  |   |
| Pilotage de projet : mises en situation                                       | Atelier de création : réalisation de projets de mode                          |
| <b>OUTILS DE SPECIALISATION</b>   |   |
| Prototypage : construction du vêtement et technologie textile éco-conçue      | Design graphique : mise en valeur du projet                                   |
| Découverte des techniques d'ennoblement et techniques artisanales             | Iconographie : création d'un mood board                                       |
| Photographie : shooting photo   | Modélisation par les outils 3D  |
| Identité personnelle : construction du book                                   | Parcours E-learning personnalisé**  |
| Scénographie de projet - Montage d'exposition                                 | LV1 - Anglais professionnel*  |

\* Modules en classe inversée (cf. annexe#2).

\*\* (cf. annexe#2).

## Année 2 : l'action de formation sera de 462 heures étalées sur 12 mois

| CULTURE ET INNOVATION  |  |
|--|--|
| Cadre réglementaire - Devis et facturation*  | Design Thinking : pratique expérimentale et démarche créative                                  |
| Pratique expérimentale   | Outils innovants : utilisation de l'IA générative  |
| Culture professionnelle : veille sectorielle et culture design - approfondissement | Sciences humaines et sociales : ancrage d'un projet d'architecture d'intérieur et scénographie |
| STRATEGIE  |  |
| Stratégie et image de marque : enjeux et plan d'action                             | Intégration de la démarche RSE au projet de design   |
| Argumentaire de projet : construction du discours professionnel                    |  |
| DEVELOPPEMENT DE PROJET  |  |
| Management de projet : mises en situation  | Atelier de création - réalisation de projet  |
| Argumentaire de projet : construction du discours professionnel                    |  |
| OUTILS DE SPECIALISATION   |  |
| Prototypage : construction du vêtement et technologie textile éco-conçue           | Design graphique : mise en valeur du projet  |
| Approfondissement des techniques d'ennoblissement et techniques artisanales        | Iconographie : création d'un mood board - Approfondissement                                    |
| Photographie : shooting photo - Approfondissement                                  | Modélisation par les outils 3D - Approfondissement   |
| Book - finalisation et présentation  | Scénographie de projet - Montage d'exposition  |
| LV1 - Anglais*   | Parcours E-learning personnalisé**   |
| Rapport de mission en entreprise   |  |

\* Modules en classe inversée (cf. annexe#2).

\*\* (cf. annexe#2).

L'action de formation sera d'une durée de 924 heures étalées sur 24 mois

### Rythme :

La formation prévoit une immersion en milieu professionnel et se déroule ainsi sur un rythme alterné :  
1 jour en formation - 4 jours en entreprise par semaine,  
8 semaines intensives en formation/ an étalées sur toute l'année avec un minimum de 3 semaines entre chaque.

Date de rentrée : Octobre 2025

Le calendrier précis de la formation peut varier d'un campus à l'autre ; dans ce cas une mise à jour vous sera transmise en amont de la rentrée scolaire.

### Voie d'accès :

Ce titre est accessible par blocs de compétences. Cette formation professionnalisante inclut obligatoirement une période d'immersion en entreprise.

Le rythme alterné permet ainsi plusieurs voies d'accès :

- Contrat d'apprentissage,
- Contrat de professionnalisation,
- Formation initiale (avec stage alterné),

Cette formation est également accessible dans le cadre d'une VAE.

### Prérequis :

Le candidat doit être titulaire d'un diplôme Bac+3, ou Titre RNCP de niveau 6, ou de 180 crédits ECTS dans le domaine du design.  
Le candidat ayant validé au moins un bac+4 dans la spécialité peut s'inscrire directement à la préparation en 2<sup>e</sup> année.

L'admission se fait sur dossier et entretien de motivation.

## Accessibilité aux personnes en situation de handicap

Nos infrastructures sont accessibles aux personnes à mobilité réduite (PMR).

Si vous êtes en situation de handicap, des aménagements peuvent vous être proposés par le référent handicap campus, après étude des besoins individuels.

Des adaptations de parcours sont envisageables afin de prendre en compte les besoins spécifiques liés à une situation de handicap ou une situation de santé invalidante.

Dans le cas où les moyens internes ne seraient pas suffisants, nous nous mettrons en lien avec des partenaires du champ du handicap afin de répondre au mieux aux besoins spécifiques de chacun.

N'hésitez pas à vous rapprocher de notre référent handicap campus.

## Moyens techniques, pédagogiques et d'encadrement

L'articulation pédagogique et la coordination des différents formateurs est assurée par le référent pédagogique de chaque campus.

Le travail de groupe, les interventions de professionnels et les expériences pratiques permettent aux apprenants d'acquérir une expertise et une autonomie conforme aux exigences des entreprises du secteur. Le temps partagé entre école et entreprise, ainsi que la mixité des techniques pédagogiques utilisées garantissent les bonnes conditions de l'acquisition des compétences.

La formation est en blended learning, méthode de formation hybride qui combine formation en présentiel et formation en ligne.

L'équipe Relations Entreprises de chaque campus suit de manière étroite le partenariat avec l'entreprise et l'accompagnement de l'apprenant pendant toute la durée du contrat. Elle assure les entretiens de suivi et/ou les visites en entreprise et contrôle l'assiduité de l'alternant.

En outre, le service pédagogique de chaque campus, dédié à l'accompagnement des étudiants et des enseignants fait le lien avec l'entreprise sur les projets pédagogiques mis en œuvre afin de permettre aux apprenants d'appliquer les méthodes innovantes acquises lors de la formation.

## Compétences attestées :

RNCP34364BC01 - Analyse du cahier des charges du client en vue de la rédaction d'une proposition

RNCP34364BC02 - Elaboration de la stratégie de design et formulation de recommandations

RNCP34364BC03 - Management du processus de réalisation des projets de design

RNCP34364BC04 - Gestion de la communication et valorisation des projets de design développés

## Suivi et évaluation :

Le titre « Designer - Manager de projet » est obtenu si le candidat obtient l'ensemble des blocs de compétences, études de cas, mises en situation professionnelles, projet de fin d'étude et soutenance orale devant jury

Les modalités d'évaluations formatives permettent de vérifier la progression pédagogique de l'alternant et vérifient l'acquisition de l'ensemble des aptitudes, connaissances, compétences et blocs de compétences constitutifs du titre. Ces éléments sont appréciés par un contrôle continu et régulier pendant les cours.

A l'issue du parcours de formation sont organisées des **épreuves d'évaluations certificatives** afin d'attester la maîtrise des compétences professionnelles inscrites dans le référentiel\* (cf. annexe#1).

Les travaux peuvent être réalisés de manière individuelle ou en groupe, et faire l'objet de présentations orales et/ou de soutenances de fin d'année en présence de professionnels...

## Équivalences, passerelles, suites de parcours et les débouchés

Pour obtenir la certification, le/la candidat(e) doit valider cumulativement les blocs de compétences constitutifs de la certification comme précisé sur la fiche RNCP ci-dessous.

Chaque bloc fait l'objet d'une certification et peut être capitalisé. Les compétences validées sont valables de façon illimitée.

Pour plus d'informations sur les équivalences, passerelles, suites de parcours et les débouchés, veuillez suivre le lien ci-joint : [RNCP34364](#)

# Annexe #1

## Modalités d'évaluation :

Chaque compétence est évaluée par observation et comparaison avec les seuils et critères requis.  
L'évaluation des soutenances est réalisée par un binôme de jurés professionnels dont un/une extérieur(e) au centre.

### **Bloc 1 : Analyse du cahier des charges du client en vue de la rédaction d'une proposition**

L'évaluation des compétences de ce bloc sera composée d'une étude de cas (1) et de mises en situation professionnelles (2) réunies dans un dossier de recherche

- (1) Approche anthropologique, ethnologique et sociologique du design en lien avec la demande du client
- (2) élaboration d'un rapport de veille synthétisant les éléments se rapportant aux aspects technologiques, ergonomiques, sociologiques, esthétiques, économiques d'une analyse de territoire identitaire et création d'un portfolio d'activité personnelle.

### **Bloc 2 : Élaboration de la stratégie de design et formulation de recommandations**

L'évaluation des compétences de ce bloc sera composée de mises en situation professionnelles collectives (1) et individuelles (2) sous forme d'une recommandation stratégique

- (1) Mises en situations professionnelles collectives pour des organisations clientes réelles (partenariats avec des entreprises ou des institutions) ou fictives (cas pédagogiques).
- (2) Projet de création de marque

### **Bloc 3 : Management du processus de réalisation des projets de design**

L'évaluation des compétences de ce bloc sera composée de mises en situation professionnelles collectives (1) sous forme d'un dossier créatif

- (1) - Réalisation d'une matrice d'affectation des tâches et la réalisation de plannings / Élaboration de scénarii et guides de développement prototypes, documents iconographiques de présentation et maquettes / Production de prototypes et maquettes

### **Bloc 4 : Gestion de la communication et valorisation des projets de design développés**

L'évaluation des compétences de ce bloc sera composée d'une étude de cas (1) et de mises en situation professionnelles individuelles (2) et collectives (3) sous forme d'un rapport de mission et d'un book

- (1) Réalisation d'un dossier complet permettant la protection des données immatérielles
- (2) Rédaction d'un bilan écrit synthétique relatant le déroulement du projet, forces et faiblesses du projet présenté, pistes d'amélioration / Rapport d'immersion professionnelle
- (3) Présentation orale face au client

## **Annexe #2**

### **Modalités pédagogiques :**

L'action de formation sera de 462 heures étalées sur 12 mois à la fois en année 1 et en année 2, et réparties comme suit :

- 405h de face à face pédagogique
- 57h de formation en ligne, sur la plateforme e-learning de l'Ecole de Condé.

Le e-learning prévoit deux modalités pédagogiques :

- La classe inversée : le contenu théorique est abordé en autonomie par l'apprenant grâce aux vidéos de la plateforme e-learning puis le temps de face à face avec l'intervenant devient un lien d'application et d'échanges
- Parcours E-learning personnalisé : L'apprenant est acteur de son parcours. Il choisit dans le catalogue proposé par l'école deux modules e-learning adaptés à son projet professionnel