

Manager en ingénierie du design

RNCP35009 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Code(s) NSF	200n
Formacode(s)	45006
Code(s) ROME	H1204
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	14/10/2020
Date d'échéance	14/10/2025

Certificateur(s)

RUBIKA · SIRET : 90078690600017

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le Designer se distingue toujours par une volonté d'améliorer son environnement et de poser un regard neuf sur les problématiques de demain dans de nombreux secteurs qui présentent chacun des spécificités. Plus que jamais, le Designer a un rôle à jouer pour contribuer à la création d'un monde « meilleur ». En outre, nous assistons avec le développement des outils numériques à deux évolutions importantes :

- l'apparition de nouvelles possibilités de conception et de mise en valeur des objets conçus par les Designers
- la nécessité d'intégrer la démarche Design dans la conception des outils et services digitaux

Le titre

Manager en ingénierie du design se structure autour d'un tronc commun regroupant les compétences communes aux besoins fondamentaux du Design et d'options alternatives (non facultatives) pour répondre aux spécificités des secteurs auxquels il s'adresse :

- Produit
- Transport & Mobilité
- Stylisme Numérique
- Interaction & Service

Outre les compétences classiques du domaines du design, la présente certification prend en compte des aspects tels que:

- l'écologie avec la préservation des ressources naturelles, la minimisation des déchets ou de la pollution,
- le respect de la nature humaine sous toutes ses formes intégrant notamment la prise en compte de l'accessibilité pour des publics porteurs de handicaps,
- l'éthique,
- la mondialisation.

ACTIVITÉS VISÉES

Dans le processus de création d'un objet ou d'un service, le Manager en ingénierie du design est un intégrateur qui va synthétiser les demandes des différents acteurs de la conception et de la fabrication. Le Manager en ingénierie du design doit suivre une méthodologie rigoureuse assurant la reproductibilité du processus quel que soit le projet concerné, avec un niveau de performance en sortie garanti. La plupart du temps cette méthodologie suit trois phases.

La phase préparatoire appelée analyse :

- Compréhension d'un brief client
- Identification des contraintes, besoins et spécificités du client.

- Formalisation des besoins humains, matériels et financiers
- Réalisation et présentation du cahier des charges au client
- Formalisation de recommandations stratégiques

La phase de conceptualisation :

- Animation de séances de créativité
- Formalisation de concepts autour d'idées nouvelles
- Représentation des concepts sur supports numériques et/ou tangibles

Développement d'un prototype finalisé :

- Analyse des concepts proposés
- Participation au choix du concept à finaliser
- Développement d'une proposition finalisée
- Réalisation de prototypes
- Rédaction / Mise à jour des documents techniques
- Production d'une visualisation du prototype en 2D/3D

En parallèle, le Manager en ingénierie du design assure le pilotage de ces trois phases pour respecter la méthodologie de projet et délivrer la qualité attendue. Il est amené à réaliser les activités suivantes :

- Gestion de projet opérationnel
- Structuration et Pilotage des processus de Design
- Création et Animation d'une équipe Design
- Amélioration des processus Design

Enfin, le Manager en ingénierie du design doit veiller à toujours conserver un temps d'avance pour maintenir et développer des points de vue personnel de qualité répondant aux évolutions de la société :

- Participation, en tant que Designer, aux structures décisionnelles de son entreprise / organisation
- Promotion du Design
- Contribution au développement de nouvelles méthodologies et concepts de Design

COMPÉTENCES ATTESTÉES

1. Analyser une problématique Design posée par un client
2. Formaliser des concepts répondant à la problématique Design du client
3. Développer un prototype industrialisable et commercialisable
4. Piloter et Manager la fonction Design

Blocs de compétences

RNCP35009BC01 — Analyse d'une problématique Design posée par un client

LISTE DE COMPÉTENCES

Compétences Tronc Commun

- C.1.1 - Collecter et synthétiser les informations internes relatives à la problématique client
- C.1.2 - Collecter et synthétiser les informations externes relatives à la problématique client (concurrence, impact écologique, données sociologique, accès universel)
- C.1.3 - Formaliser les usages prévus et faire émerger les nouveaux usages du produit / service
- C.1.4 - Projeter les usages sur le cycle de vie du produit / service
- C.1.5 - Synthétiser et hiérarchiser les fonctions d'un produit / service
- C.1.6 - Identifier les opportunités / contraintes associées au produit / service
- C.1.7 - Concevoir et présenter un cahier des charges au client
- C.1.8 - Pratiquer l'Anglais à un niveau professionnel

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle et soutenance orale

Présentation des résultats de différentes analyses réalisées dans le cadre de projets professionnels devant un jury de professionnels externes

Professionnalisation individuelle

Réalisation d'un portfolio intégrant le résultat des analyses réalisées

RNCP35009BC02 — Formalisation des concepts répondant à la problématique Design du client

LISTE DE COMPÉTENCES

- Compétences Tronc Commun :

- o C.2.1 - Organiser un atelier de créativité autour de thèmes identifiés
- o C.2.2 - Animer une session de créativité de groupe
- o C.2.3 - Filtrer les idées et sélectionner celles le plus en lien avec la problématique client
- o C.2.4 - Agréger les idées par scénarios d'usage
- o C.2.5 - Dessiner à main levée pour exprimer rapidement des idées
- o C.2.6 - Mettre à profit sa culture pour enrichir les concepts
- o C.2.7 - Représenter de manière réaliste les concepts
- o C.2.8 - Organiser des tests utilisateurs
- Compétences spécifiques aux options alternatives Transport & Mobilité / Produit / Interaction & Service
- o C.2.9 - Synthétiser les scénarios d'usages en concepts tangibles et/ou numériques
- o C.2.10 - Donner aux concepts des orientations de style
- o C.2.11 - Conceptualiser les usages et les fonctions par le dessin
- o C.2.12 - Utiliser les outils Monster mock-up (Option Alternative Produit), Clay ou impression 3D (Option Alternative Transport & Mobilité), prototypage rapide physique / 3D (Option Alternative Interaction & Service)
- Compétences spécifiques à l'option alternative Stylisme Numérique
- o C.2.9 - Synthétiser les différents scénarios d'usages en concepts numériques
- o C.2.10 - Donner des orientations de volumes/packages en 3D
- o C.2.11 - Numériser une maquette existante à partir d'un plan
- o C.2.12 - Utiliser les outils de surface Modeling

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle et soutenance orale

Présentation des concepts formalisés dans le cadre de projets professionnels

devant un jury de professionnels externes

Professionalisation individuelle

Réalisation d'un portfolio intégrant des concepts formalisés dans le cadre de projets professionnels

RNCP35009BC03 — Développement d'un prototype industrialisable et commercialisable

LISTE DE COMPÉTENCES

- Compétences Tronc Commun

- o C.3.1 - Dialoguer avec les experts de l'entreprise pour comprendre les contraintes de production, marketing, commerciales, financières, légales, éthiques et environnementales
- o C.3.2 - Amender les concepts pour trouver des solutions acceptables et réalisables
- o C.3.3 - Synthétiser les retours afin de formaliser une analyse (Avantages vs. Inconvénients, Opportunités vs. Risques).
- o C.3.4 - Produire des vues réalistes 2D par palette graphique
- o C.3.5 - Modéliser en 3D et texturer le concept
- o C.3.6 - Contribuer à la validation finale d'un concept en lien avec la direction et les responsables marketing, commerciaux, production, finances, juridique
- o C.3.7 - Produire des plans techniques d'encombrement du prototype et les diffuser aux bureaux d'études (ou équivalent)
- o C.3.8 - Rédiger des fiches techniques et CMF du prototype et les diffuser aux bureaux d'études (ou équivalent)
- Compétences spécifiques aux options alternatives Produit et Interaction & Service pour la réalisation du / des prototypes
- o C.3.9 - Utiliser des logiciels de prototypage numérique
- o C.3.10 - Réaliser une maquette physique en utilisant les moyens d'un atelier
- Compétences spécifiques à l'option alternative Transport & Mobilité pour la réalisation du / des prototypes
- o C.3.9 - Utiliser des logiciels de prototypage numérique
- o C.3.10 - Réaliser une maquette en argile (Clay)
- Compétences spécifiques à l'option alternative Stylisme Numérique pour la réalisation du / des prototypes 3D
- o C.3.9 - Utiliser les logiciels 3D et plug-ins adéquats pour représenter et animer le prototype et son environnement
- o C.3.10 - Utiliser des outils de modélisation polygonale

- o C.3.11 - Utiliser les outils de RT (Real Time), de VR (Virtual Reality) et d'AR/MR (Augmented Reality / Mixed Reality)

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle et soutenance orale

Présentation des prototypes développés dans le cadre de projets professionnels devant un jury de professionnels externes

Professionnalisation individuelle

Réalisation d'un portfolio intégrant

des prototypes développés dans le cadre de projets professionnels

RNCP35009BC04 — Pilotage et Management de la fonction Design

LISTE DE COMPÉTENCES

• Compétences Tronc Commun

- o C.4.1 - Superviser ou élaborer le planning de projet
- o C.4.2 - Définir les ressources humaines, technologiques et financières nécessaires à la bonne réalisation du projet
- o C.4.3 - Constituer une équipe projet
- o C.4.4 - Suivre le phasage "Analyse / Conception / Développement"
- o C.4.5 - Echanger avec les acteurs de l'équipe pour augmenter le degré de pertinence et la qualité des livrables
- o C.4.6 - Maintenir d'une bonne cohésion/communication au sein de l'équipe
- o C.4.7 - Décider des actions à mener en cas d'événements imprévus
- o C.4.8 - Participer aux décisions de lancement d'un nouveau produit / service
- o C.4.9 - Revoir les étapes et action du phasage "Analyse / Conception / Développement" pour les améliorer
- o C.4.10 - Mettre en avant l'apport du Design afin de contribuer à la définition de la stratégie de création de valeur de l'entreprise / organisation
- o C.4.11 - Animer une veille stratégique
- o C.4.12 - Participer à des compétitions de Design
- o C.4.13 - Rédiger et présenter des articles et cahiers de tendances
- o C.4.14 - Synthétiser ses idées afin de les présenter devant des professionnels du Design
- o C.4.15 - Exploiter les techniques et logiciels de présentation
- o C.4.16 - Pratiquer l'Anglais à un niveau professionnel

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle collective

Management d'une équipe de 2 et 4 Designers dans le cadre projets professionnels

Rapport d'immersion professionnelle

Rédaction d'un audit de management dans le cadre des stages réalisés

Professionnalisation individuelle

Rédaction d'un mémoire personnel en lien avec une problématique Design

Mise en situation professionnelle et soutenance orale

Présentation son profil de designer, ses méthodologies de travail et ses objectifs professionnels

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Les entreprises ont désormais pour la plupart intégré la fonction Design dans leur organigramme ainsi que dans leur processus de conception et de fabrication. Elles peuvent faire aussi appel à des cabinets extérieurs selon leur stratégie de Design.

Les différentes structures de Design sont :

- département / studio / cellule de Design au sein d'une entreprise ou d'une organisation publique,
- agence / consultant / conseil aux entreprises (externes),
- organisme de promotion du Design (souvent rattaché à des structures publiques),
- écoles de Design publiques ou privées.

Traditionnellement, des employeurs du Design se trouvent principalement dans :

- les industries qui varient selon l'option alternative
- o Produit : industries manufacturières de biens de grande consommation, de biens semi-durables et de biens

d'équipement durables,

o Transport & Mobilité : industrie de l'automobile, du ferroviaire, du nautique et de l'aérien qu'ils s'agissent des constructeurs, des équipementiers et des bureaux d'études,

o Stylisme Numérique : entreprises de la grande distribution, de l'univers du luxe, du transport, de la communication publicitaire,

o Interaction & Service : industrie du transport, des biens de consommation, les entreprises de services, de médias numériques.

- les agences de Design proposant des activités spécialisées, scientifiques et techniques,
- plus rarement les arts, spectacles et activités récréatives.

Le Design de services se développant, avec une démarche centrée sur l'utilisateur, tous les secteurs d'activité peuvent virtuellement solliciter une démarche de Design, en faisant à appel à des agences de Design, ou en embauchant un Designer, voire une équipe.

La taille des entreprises dépend donc de leur classification :

- industries et entreprises de la PME à l'entreprise multinationale (de 10 à 5000+)
- agences de Design : du free-lance isolé à l'agence internationale (de 1 à 100+)

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

La fonction Design intervient à plusieurs niveaux dans une entreprise :

- Poste de Management :
 - o Directeur d'agence
 - o Directeur du Design (entreprise)
 - o Design manager
- Postes d'expertise
 - o Designer senior
 - o Designer junior

Selon le secteur d'activité, le nom des postes varie :

- Produit : Designer Produit, Designer Service
- Transport & Mobilité : Design intérieur ou Design extérieur, Styliste automobile, Designer Couleurs et Matières
- Stylisme Numérique : Designer Numérique (Digital Designer), Modeleur 3D, Animateur 3D
- Interaction & Service : UX Designer, Design d'Interactions

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Sans Objet

Marché du travail

Indicateurs au niveau des familles professionnelles (FAP) des métiers visés, agrégés au niveau national — France Travail / DARES (open data).

Tension de recrutement (DARES 2024)	Très faible (1/5)
Facteurs principaux	Non-attractivité salariale
Salaire médian (mensuel)	2 300 €
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	3 755
Jugés difficiles à recruter	20 %
Emplois saisonniers	22 %
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, Apprentissage, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

- Entrée en année 1 :
 - o Posséder un diplôme ou une certification RNCP de niveau 4.
 - o Réussir les épreuves de sélection
- Rentrée en année 2, 3 ou 4 :
 - o Avoir suivi une formation attestant la maîtrise des compétences demandée en début de chacune de ces années (ex : certification RNCP de niveau 4, 5 ou 6 se rapportant au domaine d'activités concernées).
 - o Réussir les épreuves de sélection

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, APPRENTISSAGE, VAE

Le Jury de délivrance de la certification se compose de :

- 4 à 5 Participants de Rubika : Dir. Pédagogique, Référents des options alternatives, coordinatrice pédagogique
 - Environ 25 professionnels externes représentant chaque option alternative
- Soit 85 % de professionnels qualifiés extérieurs à l'autorité délivrant la certification

Financement en alternance (NPEC)

Niveau de prise en charge d'un contrat d'apprentissage par les OPCO, fixé par France compétences par branche professionnelle (CPNE).

Prise en charge usuelle	7 368 €
Selon la branche	7 225 € – 7 841 €
Prise en charge	Branches concernées
7 368 €	Valeur par défaut · 210 branches
7 841 €	CPNEF de l'audiovisuel
7 778 €	CPNE de l'édition de livres, de l'édition phonographique et de l'édition de musique
7 225 €	CPNEFP de la métallurgie

Base légale

Date de décision	14/10/2020
Durée de l'enregistrement	5 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	14/10/2025

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2018	69	0	78 %	87 %
2017	69	0	76 %	92 %
2016	69	0	82 %	100 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP25927

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RNCP39675

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

Lien sur la formation Design : <https://rubika-edu.com/formations/design/>

Lien spécifique pour l'option alternative Produit : <https://rubika-edu.com/formations/design/produits/>

Lien spécifique pour l'option alternative Mobilité & Transport : <https://rubika-edu.com/formations/design/transport/>

Lien spécifique pour l'option alternative Stylisme Numérique : <https://rubika-edu.com/formations/design/numerique/>

Lien spécifique pour l'option alternative Interaction & Service : <https://rubika-edu.com/formations/design/interaction/>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/35009/>