

Événement

RNCP36942 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Sigle	DNMADE — Diplôme national des métiers d'art et du design
Code(s) NSF	134f, 312, 320
Formacode(s)	46340, 45027
Code(s) ROME	E1205, H1204, E1104, F1102
Type d'enregistrement	Enregistrement de droit
Date d'échéance	31/08/2027

Certificateur(s)

MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE · SIRET : 11004401300040

Partenaires habilités

122 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 122 à former.

Organisme	SIRET	Habilitation
AEP TECHN ETP ST JEAN BAPTISTE	78042659900012	Former
APEL COLLEGE-LYCEES ST PIERRE SAINT PAUL	79408640500014	Former
ASS INSTITUT SAINTE GENEVIEVE	77566396600015	Former
ASSOC ENSEIGN.LIBRE GODEFROY DE BOUILLON	77921894000012	Former
ASSOCIATION GESTION ETS ASSOMPTION BONDY	32841304200016	Former
ASSOCIATION JEUNESSE ET AVENIR	78351618000040	Former
ASSOCIATION LA FONTAINE	77657480800023	Former
ASSOCIATION SALIEGE	34864480800027	Former
ASS OGEC LE PARACLET	77762037800011	Former
CAMPUS FONDERIE DE L'IMAGE	35386977900036	Former

Liste complète des 122 partenaires habilités : <https://data.aktaconseil.fr/certifications/rncp36942-evenement/partenaires>

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le diplôme national des métiers d'art et du design (DN MADE) mention événement sanctionne un niveau correspondant à l'obtention de 180 crédits européens au-delà du baccalauréat. Il est inscrit au niveau 6 du Cadre National des Certifications Professionnelles.

Le DN MADE mention événement certifie les compétences de futurs designers professionnels, entrepreneurs indépendants ou salariés d'un bureau de création capables de contribuer, au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et à la mise en œuvre des processus de création, de médiation, de conception scénographique et de fabrication d'artefacts et de dispositifs de monstration et de médiations de nature et de statuts divers relevant de la

production événementielle (identité visuelle, signalétique, PLV(publicité sur le lieu de vente), de la CLV (communication sur le lieu de vente) packaging, espace de communication éphémère, stand, corner, concept store, retail) dans des contextes de création, d'animation et de médiation (lieux de vente, salon professionnel, musée, exposition, etc.) dans les champs des métiers d'art et du design.

Les dispositifs de communication ainsi créés s'adressent à tout type d'annonceur quel que soit son segment de marché, son mode de distribution et sa clientèle B2B (business to business) ou B2C (business to consumer).

Les secteurs d'activités concernent les biens d'équipements, de grande consommation, de services, de la culture et du luxe.

Ce professionnel possède aussi des qualités personnelles de communication, de créativité et d'ouverture.

Le designer de communication oriente et accompagne les mutations que connaissent les différents secteurs de la communication en espace et volume puisqu'il intervient depuis l'amont de la création, intègre le cahier des charges dans sa réflexion et possède une connaissance suffisante de la technique.

Par conséquent, le croisement d'une culture élargie et de pratiques singulières reposent sur des capacités à dessiner, visualiser, formaliser, sur des maîtrises techniques de conception et de représentation et sur une veille technologique et de l'actualité du secteur professionnel.

La création sous-entend : une bonne capacité d'analyse, la créativité, l'esprit d'innovation, mais aussi la culture générale et artistique, l'ouverture internationale, la curiosité, la capacité d'écoute. Elle requiert en outre la connaissance des univers « produit » et des enjeux marketing et de communication, l'identification des signes et des tendances.

La technique implique une compréhension et une culture appliquée à la veille technologique ; la connaissance des matériaux, de leur mise en œuvre, de leurs propriétés, des modes d'assemblage ; une maîtrise des procédés d'éclairage ; la connaissance des outils informatiques, des logiciels professionnels spécifiques et des techniques d'impression ; la prise en compte des enjeux économiques, ergonomiques, écologiques, de la réglementation en vigueur et de la faisabilité des projets.

Le DN MADE mention événement s'attache à préparer les publics en formation tant à l'insertion professionnelle directe qu'à la poursuite d'études supérieures vers l'obtention d'un diplôme de niveau 7.

Le DN MADE mention événement tient compte des profils et des motivations des publics en formation et assure un socle de savoirs, savoir-faire théoriques, méthodologiques, appliqués et pratiques, une pratique en langue vivante étrangère, une pratique du numérique conforme aux référentiels nationaux des certificats informatiques et internet de l'enseignement supérieur ainsi que des périodes d'expérience en milieu professionnel.

ACTIVITÉS VISÉES

Le titulaire du DN MADE mention événement est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :

- l'analyse du besoin, du contexte, du secteur concurrentiel, de la commande ;
- l'élaboration du cahier des charges, du programme, de la stratégie de production, d'animation et de médiation ;
- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases du processus de médiation, de création, de conception et de production ;
- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de fabrication ;
- la définition de concepts, la formulation d'hypothèses par le scénario, la maquette, des plans, des simulations et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;
- la définition des moyens et des coûts de médiation et de production ;
- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle ;
- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil en lien avec les représentants des organismes professionnels du design d'événement ;
- la collaboration avec les organismes, les institutions, les collectivités, les entreprises qui sont partie-prenantes dans la réalisation du projet ;
- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier.

Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :

- repérer, interpréter, décrypter un besoin, un contexte, une situation ; collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;
- observer, analyser et évaluer les pratiques des usagers, des publics et leurs évolutions ;
- analyser et synthétiser les données pour définir une problématique, formuler et proposer des scénarios d'usages ;
- définir et investir le territoire d'une recherche ;

- choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriées, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte, un problème;
- évaluer des choix, des hypothèses, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre esthétique, fonctionnel, technologique, économique, réglementaire (sécurité des publics), éthique ou environnemental;
- expérimenter, réaliser et tester un dispositif de monstration ou de médiation,
- prototyper, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication, artisanal ou industriel ;
- planifier et organiser les étapes de conception, de mise en œuvre, de réalisation d'un projet, en assurer la faisabilité, la régulation et le suivi du montage et de son installation pour le mener à son terme dans les meilleures conditions ;
- communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement, et collaborer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.

Identifier et sélectionner avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité pour documenter un sujet

Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation

Développer une argumentation avec esprit critique

Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.

Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non ambiguë, dans au moins une langue vivante étrangère.

Désigner les ressources, mettre en œuvre les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé

Expérimenter des outils de création et de recherche plastique et conceptuelle permettant de structurer les étapes d'un projet et leurs interactions

Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.

Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.

Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale.

Prendre en compte la problématique du handicap et de l'accessibilité dans chacune de ses actions professionnelles.

Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention.

Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales

Identifier les enjeux du domaine et des métiers au regard de l'actualité et des perspectives d'évolution, dans une démarche prospective.

S'informer des pratiques d'atelier et des productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.

Développer ses propres ressources, méthodes et outils de médiation et de communication.

Veiller à l'adéquation des connaissances et compétences aux évolutions et besoin du métier.

Entretenir des liens et dialoguer au sein des équipes, avec les partenaires du projet et les experts associés.

Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs professionnels pluridisciplinaires.

Engager sa responsabilité au service du projet en prenant en compte les outils et méthodes de conception, de création et de réalisation.

Faire état d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, volumique, fonctionnelles, technologique, structurelle des espaces et de leur organisation.

Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle :

- dans la conception et le pilotage de projets événementiels
- dans la gestion de projet

S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre :

- maîtrise des outils et protocoles de projets événementiels
- développement d'une culture professionnelle de la communication et de l'événementiel

Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : client, service marketing, gestionnaire des lieux, maître d'œuvre, imprimeur, fabricant, fournisseur, installateur, artisan, usager et, selon l'échelle du programme, sémiologue, sociologue, acousticien, conservateur...

Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine du design d'événement.

Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, sensoriel, volumique, technologique), l'aspect structurel (organisation et élaboration des espaces, principes d'assemblage,

d'équilibre et de stabilité), le sens (dimension sémantique) et l'usage.

Au regard de la demande initiale cahier des charges, appel d'offres, vérifier la faisabilité technique et économique du projet.

Veiller au respect des contraintes de sécurité et aux bonnes pratiques d'éco-conception.

Énoncer ses idées d'aménagements d'espace, argumenter ses choix au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs

Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet (conception d'espaces éphémères et de leur environnement : composants, procédés de fabrication et de combinaison, projection sur la durée, obsolescence, développement durable).

Saisir les éléments caractéristiques d'un projet dans les domaines du design d'événement au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de fabrication.

Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO.

Établir des principes d'évolution du projet événementiel selon des critères explicités.

Faire la démonstration que le projet événementiel est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale.

Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les aspects logistiques de l'événement.

Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés: client, service marketing, community manager, designer d'interfaces, gestionnaire des lieux, maître d'œuvre, imprimeur, fabricant, fournisseur, artisan, installateur, usager, acousticien, conservateur, technicien commissaires d'exposition, philosophe, sémiologue, sociologue, écologue...

Blocs de compétences

RNCP36942BC01 — Utiliser les outils numériques de référence

LISTE DE COMPÉTENCES

Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

RNCP36942BC02 — Exploiter des données à des fins d'analyse

LISTE DE COMPÉTENCES

Identifier et sélectionner avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité pour documenter un sujet

Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation

Développer une argumentation avec esprit critique

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

RNCP36942BC03 — S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère

LISTE DE COMPÉTENCES

Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.

Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non ambiguë, dans au moins une langue vivante étrangère.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

Niveau B2 du Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL).

RNCP36942BC04 — Se positionner vis-à-vis du champ professionnel du design événementiel

LISTE DE COMPÉTENCES

Désigner les ressources, mettre en œuvre les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé

Expérimenter des outils de création et de recherche plastique et conceptuelle permettant de structurer les étapes d'un projet et leurs interactions

Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Épreuve ponctuelle de soutenance du mémoire devant une commission d'examen

RNCP36942BC05 — Agir en tant que professionnel dans le domaine du design événementiel

LISTE DE COMPÉTENCES

Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.

Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale.

Prendre en compte la problématique du handicap et de l'accessibilité dans chacune de ses actions professionnelles.

Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention.

Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

RNCP36942BC06 — Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art

LISTE DE COMPÉTENCES

Identifier les enjeux du domaine et des métiers au regard de l'actualité et des perspectives d'évolution, dans une démarche prospective.

S'informer des pratiques d'atelier et des productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

RNCP36942BC07 — Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art

LISTE DE COMPÉTENCES

Développer ses propres ressources, méthodes et outils de médiation et de communication.

Veiller à l'adéquation des connaissances et compétences aux évolutions et besoin du métier.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

RNCP36942BC08 — Coopérer et travailler en équipe

LISTE DE COMPÉTENCES

Entretenir des liens et dialoguer au sein des équipes, avec les partenaires du projet et les experts associés.

Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs professionnels pluridisciplinaires.

Engager sa responsabilité au service du projet en prenant en compte les outils et méthodes de conception, de création et de réalisation.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

RNCP36942BC09 — Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du design d'événement

LISTE DE COMPÉTENCES

Faire état d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, volumique, fonctionnelles, technologique, structurelle des espaces et de leur organisation.

Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle :

- dans la conception et le pilotage de projets événementiels
- dans la gestion de projet

S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre :

- maîtrise des outils et protocoles de projets événementiels
- développement d'une culture professionnelle de la communication et de l'événementiel

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

RNCP36942BC10 — Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du design d'événement

LISTE DE COMPÉTENCES

Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : client, service marketing, gestionnaire des lieux, maître d'œuvre, imprimeur, fabricant, fournisseur, installateur, artisan, usager et, selon l'échelle du programme, sémiologue, sociologue, acousticien, conservateur...

Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine du design d'événement.

Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, sensoriel, volumique, technologique), l'aspect structurel (organisation et élaboration des espaces, principes d'assemblage, d'équilibre et de stabilité), le sens (dimension sémantique) et l'usage.

Au regard de la demande initiale cahier des charges, appel d'offres, vérifier la faisabilité technique et économique du projet.

Veiller au respect des contraintes de sécurité et aux bonnes pratiques d'éco-conception.

Énoncer ses idées d'aménagements d'espace, argumenter ses choix au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs

Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet (conception d'espaces éphémères et de leur environnement : composants, procédés de fabrication et de combinaison, projection sur la durée, obsolescence, développement durable).

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

RNCP36942BC11 — Concevoir, conduire et superviser une production relevant du design d'événement

LISTE DE COMPÉTENCES

Saisir les éléments caractéristiques d'un projet dans les domaines du design d'événement au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de fabrication.

Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO.

Établir des principes d'évolution du projet événementiel selon des critères explicités.

Faire la démonstration que le projet événementiel est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale.

Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les aspects logistiques de l'événement.

Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés: client, service marketing, community manager, designer d'interfaces, gestionnaire des lieux, maître d'œuvre, imprimeur, fabricant, fournisseur, artisan, installateur, usager, acousticien, conservateur, technicien commissaires d'exposition, philosophe, sémiologue, sociologue, écologue...

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Épreuve ponctuelle de soutenance du projet devant une commission d'examen

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le titulaire du DN MADE mention événement exerce son activité professionnelle en tant que designer, artisan ou technicien indépendant, salarié d'entreprise ou entrepreneur, au sein de différentes structures professionnelles :

- agence de design indépendante ; agence de communication, agence de conseil marketing ;
- service de design intégré à une entreprise, une institution ou une collectivité territoriale ;
- entreprise de production artisanale indépendante ;
- service de production artisanale ou industrielle, d'une entreprise ou d'une collectivité ;

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Le titulaire du DN MADE mention événement peut accéder à des emplois dont les appellations varient selon le secteur public/privé, le type, la taille ou le statut juridique de l'entreprise.

Les appellations les plus courantes dans les différents secteurs professionnels, sont les suivantes :

- secteur de la conception /aménagement d'espaces et d'environnements éphémères : designer d'espace, designer

d'environnements,

- secteur de la décoration d'espaces de vente et d'exposition : décorateur/décoratrice, scénographe, décorateur/décoratrice, muséographe, visual merchandiser, scénographe produit, set designer
- infographiste, modelleur numérique.

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, Formation continue, Apprentissage, Contrat de professionnalisation, VAE

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE, APPRENTISSAGE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION

Le jury comprend :

- des enseignants chercheurs
- un inspecteur (IA-IPR)
- des enseignants intervenant dans la formation
- un designer et un professionnel des métiers d'art
- le chef de l'établissement dispensant la formation (cf. art. D642-52 du code de l'éducation)

COMPOSITION DU JURY — VAE

Composition définie par l'article R.335-8 du code de l'éducation

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	9 475 €
Selon la branche	6 000 € – 11 685 €
Prise en charge	Branches concernées
9 475 €	Valeur par défaut · 208 branches
11 685 €	CPNEF de l'audiovisuel, CPNEF des Espaces de Loisirs, d'Attractions et Culturels (ELAC)
8 717 €	CPNE Casinos, CPNE de l'édition de livres, de l'édition phonographique et de l'édition de musique

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement 31/08/2027

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS
RNCP35518

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/36942/>