

Innovation sociale

RNCP36944 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Sigle	DNMADE — Diplôme national des métiers d'art et du design
Code(s) NSF	134f, 300
Formacode(s)	46347, 44527, 44035, 33020
Code(s) ROME	E1205, E1104, H1204
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/rncp36944-innovation-sociale/partenaires>

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le diplôme national des métiers d'art et du design (DN MADE) mention innovation sociale 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 innovation sociale certifie les compétences de futurs professionnels capables d'exercer leur activité en tant qu'entrepreneur, designer indépendant ou au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et à la mise en œuvre des processus de création, de conception, de réalisation de programmes innovants de développement social et de cohésion sociale. Ils interviennent dans le champ social et sociétal au sens large : services collectifs et de

proximité, action sociale, commerce équitable, développement durable, développement local, design care...

Ce professionnel prend en charge et gère la multiplicité des problématiques auxquelles il est confronté : définition de stratégies sociales, évaluation, état des lieux, communication, médiation, animation, scénarios d'usage, services, conseil, mise au point de méthodologie appropriée au secteur d'activité de l'organisation, coordination, mise en forme, développement, fabrication et commercialisation du projet et des scénarii, serious games, démonstrateurs, ateliers participatifs, ateliers citoyens, management environnemental.

Les secteurs d'activités concernent les services liés aux collectivités, aux organisations publiques ou privées, aux biens d'équipement tels que le transport, le commerce de détail, les loisirs, le textile, etc., aux services de santé, d'action sociale, de la presse, de l'hôtellerie - restauration, etc. Ils englobent également le secteur culturel : édition, scénographie, muséographie ainsi que la publicité et la communication : stratégies d'espace (merchandising, scénographie), nouveaux médias (sites internet, réseaux sociaux, blogs), édition, graphisme, presse, spots promotionnels, événementiel, espaces éphémères, événementiel.

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

Le designer d'innovation sociale oriente et accompagne les mutations de la société en anticipant les opportunités, les besoins émergents et en concevant de nouveaux services et applications. Il effectue une veille technologique et sociale constante. Sa maîtrise des problématiques transversales à toute création design lui permettent de placer l'humain au cœur de ses préoccupations et de mêler ergonomie, économie, méthodologies sensibles et participatives tout en définissant la relation entre l'utilisateur et le dispositif d'innovation sociale.

Le croisement d'une culture élargie, d'une culture de l'innovation sociale et de pratiques singulières repose aussi sur ses capacités à dessiner, visualiser, formaliser et sur ses maîtrises techniques de conception et de représentation.

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 et de travail collaboratif. Elle requiert la connaissance des univers et des enjeux de marketing et de communication, l'identification des signes et des tendances, une étude approfondie des usagers afin de comprendre ses besoins et comportements.

La technique implique une compréhension et une culture appliquée à : la veille technologique ; la connaissance des outils informatiques, des logiciels professionnels spécifiques et des techniques de production des programmes d'innovation sociale et de management de projet ; la prise en compte des enjeux éthiques, économiques, ergonomiques, écologiques et de la faisabilité des projets.

La démarche de projet impose : le travail en équipe ou seul (mais toujours en liaison avec divers collaborateurs) ; le dialogue entre pairs et avec de multiples interlocuteurs (y compris l'argumentation sur un projet face aux intermédiaires commerciaux d'un client) ; la capacité d'adaptation et d'organisation dans des contextes diversifiés et simultanés.

Le DN MADE mention innovation sociale 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 innovation sociale 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 innovation sociale est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :

- l'analyse du besoin, du contexte, du secteur concurrentiel, de la commande, d'un appel d'offre;
- l'élaboration d'un besoin, d'un cahier des charges, de stratégie de communication et de médiation;
- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases du processus de création, de conception, de production de dispositifs d'innovation sociale;
- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de fabrication ;
- la définition de concepts, la formulation d'hypothèses par des scénarios, des story-boards, des maquettes, des croquis et dessins d'intention, des simulations, des modélisations 2D, 3D, et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;
- la définition des moyens et des coûts de médiation, de réalisation et de production d'un dispositif d'innovation sociale ;
- 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 d'innovation sociale ;

- 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 une opportunité de projet innovation sociale, une situation, un appel d'offre ;
- collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;
- observer, analyser et évaluer les pratiques, les univers visuels de référence, les comportements utilisateurs;
- analyser et synthétiser les données pour définir un concept, une narration, formuler et proposer des scénarios d'usage ;
- définir et investir le territoire d'une recherche ;
- choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriés, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte, un univers ;
- évaluer des choix, des hypothèses de programmes d'innovation sociale, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre sémantique, esthétique, technologique, ergonomique, économique ;
- expérimenter et réaliser des environnements et des interfaces au service de l'innovation sociale, prototyper, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication, de réalisation et de diffusion;
- 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 de sa production 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 d'innovation sociale 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 écriture et d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, technologique, structurelle, conceptuelle et signifiante des processus et programmes d'innovation sociale.

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

- dans la conception et le pilotage de projets de design social et du design care
- dans la gestion de projet et la réalisation d'un produit de design social et de design care

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

- Maîtrise des outils, protocoles et techniques de médiation et de management du design social
- Développement d'une culture professionnelle de l'innovation sociale et de la communication (champs du design de produits et de service, audiovisuel, photographie, littérature, typographie, arts visuels, sciences sociales, développement durable ...)

Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : client, prescripteur, commanditaires, direction artistique, direction marketing, prestataires conseils...usagers, experts, partenaires et, selon l'échelle du programme, élus, sémiologues, sociologues.

Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine de design d'innovation sociale.

Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, sensoriel, graphique ou volumique), l'aspect structurel (la technologie, l'arborescence, l'échelle et l'économie du projet, durabilité...) et les usages, l'expérience-utilisateurs, les procédés d'immersion....

Au regard de la demande initiale cahier des charges, commande, appel d'offre, vérifier la faisabilité technique, économique et juridique de production et d'édition du projet de design social.

Veiller au respect des échéances et au contrôle technique et artistique selon les règles du métier.

Rechercher des architectures, des interfaces et environnements de design social; argumenter ses choix de création et de conception au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs.

Mettre en œuvre, les techniques et les technologies innovantes dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet de design d'innovation sociale :

- communication,
- médiation, animation
- pratiques collaboratives
- services et interfaces numériques
- dispositifs interactifs physiques, objets connectés,...

Saisir les éléments caractéristiques d'un projet de design d'innovation sociale au travers de dessins, story-boards, maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et production.

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

Établir des principes d'évolution du projet de design social selon des critères explicités.

Faire la démonstration que le projet de design social 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 usages, l'environnement des supports et dispositifs de design social et les pratiques de développement durable.

Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés client, prescripteur, commanditaires, direction artistique, direction marketing, prestataires conseils...usagers, experts, partenaires et, selon l'échelle du programme, élus, sémiologues, sociologues.

Blocs de compétences

RNCP36944BC01 — 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)

RNCP36944BC02 — 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)

RNCP36944BC03 — 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).

RNCP36944BC04 — Se positionner vis-à-vis du champ professionnel de l'innovation sociale

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

RNCP36944BC05 — Agir en tant que professionnel dans le domaine de l'innovation sociale

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)

RNCP36944BC06 — 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 innovation sociale et la CFAO.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

RNCP36944BC07 — 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)

RNCP36944BC08 — 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)

RNCP36944BC09 — Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de l'innovation sociale

LISTE DE COMPÉTENCES

Faire état d'une écriture et d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, technologique, structurelle, conceptuelle et signifiante des processus et programmes d'innovation sociale.

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

- dans la conception et le pilotage de projets de design social et du design care
- dans la gestion de projet et la réalisation d'un produit de design social et de design care

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

- Maîtrise des outils, protocoles et techniques de médiation et de management du design social
- Développement d'une culture professionnelle de l'innovation sociale et de la communication (champs du design de produits et de service, audiovisuel, photographie, littérature, typographie, arts visuels, sciences sociales, développement durable...)

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

RNCP36944BC10 — Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant de l'innovation sociale

LISTE DE COMPÉTENCES

Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : client, prescripteur, commanditaires, direction artistique, direction marketing, prestataires conseils...usagers, experts, partenaires et, selon l'échelle du programme, élus, sémiologues, sociologues.

Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine de design d'innovation sociale.

Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, sensoriel, graphique ou volumique), l'aspect structurel (la technologie, l'arborescence, l'échelle et l'économie du projet, durabilité...) et les usages, l'expérience-utilisateurs, les procédés d'immersion....

Au regard de la demande initiale cahier des charges, commande, appel d'offre, vérifier la faisabilité technique, économique et juridique de production et d'édition du projet de design social.

Veiller au respect des échéances et au contrôle technique et artistique selon les règles du métier.

Rechercher des architectures, des interfaces et environnements de design social; argumenter ses choix de création et de conception au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs

Mettre en œuvre, les techniques et les technologies innovantes dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet de design d'innovation sociale :

- communication,
- médiation, animation
- pratiques collaboratives
- services et interfaces numériques
- dispositifs interactifs physiques, objets connectés,...

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

RNCP36944BC11 — Concevoir, conduire et superviser une production relevant de l'innovation sociale

LISTE DE COMPÉTENCES

Saisir les éléments caractéristiques d'un projet de design d'innovation sociale au travers de dessins, story-boards, maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et production.

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

Établir des principes d'évolution du projet de design social selon des critères explicités.

Faire la démonstration que le projet de design social 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 usages, l'environnement des supports et dispositifs de design social et les pratiques de développement durable.

Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés client, prescripteur,

commanditaires, direction artistique, direction marketing, prestataires conseils...usagers, experts, partenaires et, selon l'échelle du programme, élus, sémiologues, sociologues.

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 innovation sociale exerce son activité professionnelle en tant que designer, indépendant, salarié d'entreprise ou entrepreneur, au sein de différentes structures professionnelles :

- Entreprise industrielle, commerciale ou de services
- Agences de communication, studios ou ateliers de design digital.
- Services de communication intégrés (publics, privés, associatifs, etc.)
- Agences de publicité et de production audiovisuelle
- Agence de design de produits, design de service
- Activité indépendante.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Le titulaire du DN MADE mention innovation sociale 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 :

- designer
- designer social, concepteur contextuel, médiateur
- designer de services

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	9 436 €
Selon la branche	6 000 € – 11 685 €
Prise en charge	Branches concernées
9 436 €	Valeur par défaut · 207 branches
11 685 €	CPNEF de l'audiovisuel, CPNEF des Espaces de Loisirs, d'Attractions et Culturels (ELAC)
10 439 €	CPNEFP de la blanchisserie, laverie, location de linge, nettoyage à sec, pressing et teinturerie
8 433 €	CPNE de l'édition de livres, de l'édition phonographique et de l'édition de musique
7 923 €	CPNE FP Branche des magasins du Bricolage
6 000 €	CPNEFP de la métallurgie

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/36944/>