

Designer Global

RNCP37884 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Sigle	Grade_Master — Diplôme conférant le grade de Master
Code(s) NSF	200n, 300, 310
Formacode(s)	32069, 32106, 15054
Code(s) ROME	E1205, F1102, H1204, B1805, M1402
Type d'enregistrement	Enregistrement de droit
Date d'échéance	31/08/2026

Certificateur(s)

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

CY CERGY PARIS UNIVERSITE · SIRET : 13002597600015

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Depuis la révolution industrielle, il y a 250 ans, le design a toujours été en phase avec les ambitions et les modèles industriels, économiques et sociétaux du moment : industriel au 19ème siècle - où il fallait produire de la beauté avec les machines, séducteur et compagnon du marketing au 20ème siècle - dans une société de consommation mondialisée, accompagnateur et facilitateur de la révolution numérique au début du 21ème, et participant à la réingénierie des politiques publiques aujourd'hui.

De nombreuses spécialisations professionnelles du design sont nées de ces époques et sont restées : designer industriel, designer d'espace, designer graphique, designer d'interface, designer d'interaction, designer de service, designer d'expérience, designer de politiques publiques. En étant spécialisés, dès leur formation, ces designers manquent cruellement d'une approche systémique globale faute d'y avoir été formés et d'avoir acquis les références, les savoirs, les méthodes et outils correspondants.

La 3ème décennie du 21ème siècle s'est ouverte avec la crise mondiale du Covid, qui a été un accélérateur puissant de la prise de conscience généralisée des faiblesses et des impasses des systèmes en place, mais aussi de la crise climatique et de ses conséquences sur l'environnement et la biodiversité.

Ces crises ont confirmé, sinon révélé, la nécessité de mettre en œuvre de nouvelles méthodes systémiques de questionnement, d'enquêtes terrain, d'analyse et de compréhension des enjeux, mais aussi de créativité et de prototypage de nouvelles solutions aux problèmes complexes auxquels sont confrontées toutes les organisations humaines, entreprises, collectivité et services publics, et ce sur des enjeux très en amont de ceux de la production ou de la vente, à savoir ceux de la décision.

Venu des USA, le Design Thinking est une tentative simplifiée de réponse à ce besoin, qui puise dans la posture du designer les méthodes et les outils nécessaires. Mais elle est simplifiée et limitée parce que l'approche est la plupart du temps portée par des non-designers, mais des gens venant du marketing ou de l'ingénierie, qui ne maîtrisent en rien l'ensemble des savoirs, méthodes, outils et pratique du designer.

La présente certification professionnelle satisfait complètement la demande de designers systémiques (dits designers globaux) capables d'appliquer la panoplie de leurs compétences au sein de toutes les organisations humaines (entreprises, collectivités territoriales, services publics), pour prendre place aux côtés des ingénieurs et managers pour relever 3 défis intimement mêlés et inséparables :

1. Gérer, utiliser et transformer les ressources du monde de manière durable et raisonnée
2. Concevoir/produire les objets, les systèmes, les services et les expériences au service de tous et de chacun

3. Préparer, motiver, prendre et orchestrer les meilleures décisions possibles

De la matière à la décision, les designers globaux contribuent, sur chacun de ces points à la conception et à la mise en œuvre de solutions durables et justes, au service de tous et de chacun.

Le designer global accompagne des entreprises ou des collectivités dans les processus de prise de décision et donc des créations qui en découlent en termes d'organisations, d'usages, de services, d'espaces, de systèmes d'objets, d'objets, d'applications, ou d'interfaces ayant pour objet de procurer une expérience réussie aux utilisateurs et plus généralement à toutes les parties prenantes, le tout dans une démarche de développement durable.

Le designer global est un expert qui est partie prenante d'un travail pluridisciplinaire au sein d'une démarche collaborative. Il/elle observe et représente des situations, identifie les problématiques, mène une démarche de création et d'innovation répondant aux problématiques, matérialise et prototypé des solutions, et sait les partager.

Il/elle est expert.e d'une méthode, d'une approche, d'une manière de considérer l'utilisateur et de l'émergence de solutions innovantes et joue un rôle de médiateur entre les parties prenantes du projet de design. Pour cela, le designer prend en compte un système dans son ensemble (acteurs, interactions, flux, espace, temps, lumière, objet, signes, technologies) et se concentre sur les situations de vie humaine, publiques ou privées, intimes ou professionnelles.

Le designer global joue un rôle de médiateur entre les parties prenantes du projet de design. Plus qu'un rôle hiérarchique, il/elle doit faire preuve d'une grande capacité d'adaptation et de diplomatie pour permettre aux différents corps de métier de fonctionner ensemble sur un projet d'innovation et de ne jamais perdre de vue l'objectif initial. Étant au cœur du dispositif, il/elle est considéré.e par le donneur d'ordre comme le garant de la réussite du projet.

Le travail du/de la designer global rime ainsi à la fois avec travail en équipe et autonomie. Autonome dans la phase de conception initiale, il/elle est amené/e à coordonner les équipes pluridisciplinaires qui interviennent dans le développement opérationnel et la fabrication du projet qu'il doit conduire à bonne fin.

Le métier est à l'œuvre dans absolument tous les secteurs : industrie culturelle et créative, industrie manufacturière, industrie du service, santé, mobilité, services publics ou privés, politiques publiques. Étymologiquement, le terme de designer vient de l'italien disegno qui signifie à la fois dessin et dessein. Le/la designer est donc celui/celle qui « dessine à dessein ».

Le grade universitaire atteste l'acquisition d'un socle de connaissances et de compétences dans un champ disciplinaire ou pluridisciplinaire et sanctionne une formation adossée aux connaissances les plus avancées au niveau de qualification considéré.

ACTIVITÉS VISÉES

1 - Préparation et contribution à la prise de décisions nécessaires au déclenchement de projets :

- Ré-exprimer et verbaliser les questions soulevées, dans une posture critique;
- Effectuer le travail d'observation ethnographique sur le terrain (interviews, enquêtes quali/quant, documentation, captation) ;
- Analyser et structurer les données recueillies ;
- Cartographier les caractéristiques structurantes (forces, relations, protagonistes, contexte, normes, loins usages) de la situation étudiée.
- Restituer de manière synthétique le résultat de l'analyse
- Contribuer à la production de scénarios décisionnels

2 - Management d'une démarche de co-conception :

- Participer à la création et à l'animation d'une équipe pluridisciplinaire dans une démarche de co-conception créative en maîtrisant plusieurs méthodologies de projet, notamment la méthode du design et ses avatars (design thinking, méthode agile, facilitation graphique), et en mettant en œuvre des approches d'intelligence collective et de management multiculturel.

3 - Résolution de problèmes liés aux situations de vie humaines et non humaines :

- Mettre en œuvre l'ensemble des savoirs et des outils du designer pour identifier des problématiques humaines, individuelles et sociales, mais aussi non-humaines (le vivant, l'environnement), imaginer des solutions innovantes, les matérialiser, les tester, et les partager avec l'ensemble des parties prenantes.

4 - Mesure de l'impact environnemental et social des solutions proposées :

- Mettre en œuvre des métriques permettant de mesurer les impacts environnementaux des solutions imaginées en réponse aux briefs des organisations clientes (entreprises, collectivités), afin de déterminer les marges d'amélioration des propositions, ou leur élimination.

5 - Communication et argumentation auprès de tous les protagonistes d'un projet :

- Communiquer à l'oral comme à l'écrit tout au long du projet auprès de toutes les parties prenantes et en élaborant

tous les outils et documents liés à chacune des phases de la démarche de développement de la solution, et à leur partage.

6 - Utilisation généralisée des techniques de représentation :

- Mettre en œuvre toutes les techniques de représentations (dessin, volume), manuelles ou numériques, à toutes les étapes de la gestion et de déploiement de la méthode de design global, pour pouvoir représenter l'humain et le vivant, des objets, des espaces, des usages, des symboles et des concepts, des cartes mentales, de la complexité, des organisations, des stratégies

COMPÉTENCES ATTESTÉES

- Compétences transversales
- Identifier les usages numériques et les impacts de leur évolution sur le ou les domaines concernés par la mention
- Se servir de façon autonome des outils numériques avancés pour un ou plusieurs métiers ou secteurs de recherche du domaine
- Mobiliser des savoirs hautement spécialisés, dont certains sont à l'avant-garde du savoir dans un domaine de travail ou d'études, comme base d'une pensée originale
- Développer une conscience critique des savoirs dans un domaine et/ou à l'interface de plusieurs domaines
- Résoudre des problèmes pour développer de nouveaux savoirs et de nouvelles procédures et intégrer les savoirs de différents domaines
- Apporter des contributions novatrices dans le cadre d'échanges de haut niveau, et dans des contextes internationaux
- Conduire une analyse réflexive et distanciée prenant en compte les enjeux, les problématiques et la complexité d'une demande ou d'une situation afin de proposer des solutions adaptées et/ou innovantes en respect des évolutions de la réglementation
- Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources spécialisées pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation
- Communiquer à des fins de formation ou de transfert de connaissances, par oral et par écrit, en français et dans au moins une langue étrangère
- Gérer des contextes professionnels ou d'études complexes, imprévisibles et qui nécessitent des approches stratégiques nouvelles
- Prendre des responsabilités pour contribuer aux savoirs et aux pratiques professionnelles et/ou pour réviser la performance stratégique d'une équipe
- Conduire un projet (conception, pilotage, coordination d'équipe, mise en œuvre et gestion, évaluation, diffusion) pouvant mobiliser des compétences pluridisciplinaires dans un cadre collaboratif
- Analyser ses actions en situation professionnelle, s'autoévaluer pour améliorer sa pratique dans le cadre d'une démarche qualité
- Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité sociale et environnementale
- Prendre en compte la problématique du handicap et de l'accessibilité dans chacune de ses actions professionnelles
- Compétences spécifiques
- Ré-exprimer, en le motivant, un questionnaire fourni par un commanditaire.
- Déployer les savoirs, méthodes et outils d'observation terrain sur une question donnée et en tirer des enseignements documentés
- Identifier les opportunités d'actions sous la forme de problématiques énoncées
- Déployer les méthodologies créatives à la recherche de solution à une problématique donnée, en essayant de la rendre universelle
- Concevoir les objets intermédiaires d'une solution et en tester les usages sur le terrain
- Finaliser les solutions en termes de formes, de matériaux, de fonctions, d'usages, de communication
- Déployer les techniques de représentation à toutes les étapes de la conception, du questionnement à la communication vers les parties prenantes, en passant par l'observation, la problématisation, la création, la formalisation, la finalisation, la collaboration et la médiation

Blocs de compétences

RNCP37884BC01 — Mettre en oeuvre les usages avancés et spécialisés des outils numériques

LISTE DE COMPÉTENCES

- Identifier les usages numériques et les impacts de leur évolution sur le ou les domaines concernés par la mention
- Se servir de façon autonome des outils numériques avancés pour un ou plusieurs métiers ou secteurs de recherche du domaine

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle produite par le/la candidat.e, le/la candidat.e démontre sa capacité à utiliser les environnements de conception numériques (2D, 3D, 4D), ainsi que ceux liés aux procédés de fabrication numériques (FabLab).

RNCP37884BC02 — Mobiliser et produire des savoirs hautement spécialisés

LISTE DE COMPÉTENCES

- Mobiliser des savoirs hautement spécialisés, dont certains sont à l'avant-garde du savoir dans un domaine de travail ou d'études, comme base d'une pensée originale
- Développer une conscience critique des savoirs dans un domaine et/ou à l'interface de plusieurs domaines
- Résoudre des problèmes pour développer de nouveaux savoirs et de nouvelles procédures et intégrer les savoirs de différents domaines
- Apporter des contributions novatrices dans le cadre d'échanges de haut niveau, et dans des contextes internationaux
- Conduire une analyse réflexive et distanciée prenant en compte les enjeux, les problématiques et la complexité d'une demande ou d'une situation afin de proposer des solutions adaptées et/ou innovantes en respect des évolutions de la réglementation

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle produite par le/la candidat.e le/la candidat.e devra déployer et documenter l'intégralité de la démarche de "Design global", du questionnement initial à la communication, en passant par la phase de créativité et de développement de la solution, déploiement qu'il défendra et présentera à l'oral avec l'aide des productions matérielles, visuelles, et logicielles (2D, 3D, Video) :

- sujet
- problématiques
- étude terrain documentée
- pistes créatives documentées
- maquettes de principes et objets intermédiaires
- scénario d'usage et mise en situation
- maquette numérique
- approche marketing

RNCP37884BC03 — Mettre en œuvre une communication spécialisée pour le transfert de connaissances

LISTE DE COMPÉTENCES

- Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources spécialisées pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation
- Communiquer à des fins de formation ou de transfert de connaissances, par oral et par écrit, en français et dans au moins une langue étrangère

MODALITÉS D'ÉVALUATION

L'équipe de recherche de l'école de design encadre la rédaction individuelle et/ou collective (2 personnes) d'un papier de recherche, en vue de publication sur une thématique proposée par ladite équipe.
C'est la direction de la recherche qui note le travail effectué sur des critères de méthodologies de recherche et de qualité rédactionnelle académique.

RNCP37884BC04 — Contribuer à la transformation en contexte professionnel

LISTE DE COMPÉTENCES

- Gérer des contextes professionnels ou d'études complexes, imprévisibles et qui nécessitent des approches stratégiques nouvelles

- Prendre des responsabilités pour contribuer aux savoirs et aux pratiques professionnelles et/ou pour réviser la performance stratégique d'une équipe
- Conduire un projet (conception, pilotage, coordination d'équipe, mise en œuvre et gestion, évaluation, diffusion) pouvant mobiliser des compétences pluridisciplinaires dans un cadre collaboratif
- Analyser ses actions en situation professionnelle, s'autoévaluer pour améliorer sa pratique dans le cadre d'une démarche qualité
- Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité sociale et environnementale
- Prendre en compte la problématique du handicap et de l'accessibilité dans chacune de ses actions professionnelles

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle produite par le/la candidat.e le/la candidat.e devra déployer et documenter l'intégralité de la démarche de "Design global", du questionnement initial à la communication, en passant par la phase de créativité et de développement de la solution, déploiement qu'il défendra et présentera à l'oral avec l'aide des productions matérielles, visuelles, et logiciels (2D, 3D, Video) :

- sujet
- problématiques
- étude terrain documentée
- pistes créatives documentées
- maquettes de principes et objets intermédiaires
- scénario d'usage et mise en situation
- maquette numérique
- approche marketing

RNCP37884BC05 — Comprendre, explorer le questionnement du client ("brief client"), et problématiser à partir de celui-ci

LISTE DE COMPÉTENCES

- Ré-exprimer et verbaliser les questions posées par le client, dans une posture critique;
- Effectuer le travail d'observation ethnographique sur le terrain du questionnement (interviews, enquêtes quali/quant, documentation, captation);
- Analyser et structurer les données recueillies;
- Cartographier et représenter les caractéristiques structurantes (forces, relations, protagonistes, contexte, normes, loins usages) de la situation étudiée.
- Restituer sous la forme de problématiques motivées

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle proposée par l'école, ou produite par le/la candidat.e, il/elle doit montrer son aptitude à utiliser les outils et méthodes des sciences humaines et sociales, associées aux techniques de représentations (2D, 3D, 4D), pour produire :

- une réexpression critique des questions qu'il lui ont été soumises
- une documentation variée et structurée des observations terrain
- une restitution écrite et visuelle des analyses produites
- des propositions motivées de problématisation

RNCP37884BC06 — Générer des pistes créatives, développer et tester des solutions durables à partir de celles-ci

LISTE DE COMPÉTENCES

- En réponse à une problématique énoncée, générer, développer et tester des pistes créatives en utilisant les méthodes et les outils de design global et en produisant/illustrant de très nombreuses solutions potentielles, toujours pensées en termes d'usages et d'expérience utilisateurs.
- Contribuer à l'animation d'une équipe pluridisciplinaire de co-conception créative en maîtrisant plusieurs méthodologies de projet (design thinking, méthode agile, facilitation graphique), et en mettant en œuvre des approches d'intelligence collective et de management multi-culturel.
- Formaliser les solutions retenues en représentant visuellement les scénarios d'utilisation, en sélectionnant la plus pertinente pour le client et en élaborant un cahier des charges adapté.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle proposée par l'école, ou produite par le/la candidat.e, il/elle doit

produire :

- des maquettes de principe (volume, numérique, interactive).
- un dossier de recherche illustrant et reconstituant la démarche créative (croquis, schémas de fonctionnement, technologies, mises en situation, scénarios d'usage, matériaux, énergie, marketing, recherches formelles et esthétiques)
- un argumentaire sur chacune des pistes évoquées,
- ainsi qu'une présentation synthétique visuelle.

RNCP37884BC07 — Développer et concrétiser une offre de produit et/ou de service et/ou d'organisation durables

LISTE DE COMPÉTENCES

- Développer et finaliser l'offre et sa concrétisation en conformité avec le cahier des charges en intégrant l'ensemble des contraintes techniques, industrielles, économiques et marketing, environnementales et sociales de la solution.
- Mettre en œuvre des métriques permettant de mesurer les impacts environnementaux des solutions imaginées en réponse au brief du client, afin de déterminer les marges d'amélioration des propositions, ou leur élimination.
- Assurer la concrétisation de la solution en impliquant l'ensemble des acteurs de la production et de la mise sur le marché, et cela, dans la conformité du cahier des charges.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle produite par le/la candidat.e, le/la candidat.e, il/elle doit démontrer sa capacité à formaliser une solution finalisée dans toutes ses dimensions :

- Formelle (objets, espaces, identifié, interface)
- Fonctionnelle (usage, ergonomie)
- Technique (matériaux, technologie, procédés de fabrication).
- Organisationnelle (services, parties prenantes).

Il/elle produit pour cela une ou plusieurs maquettes matérielles et/ou numérique de la solution développée, ainsi qu'une présentation synthétique illustrant ces contenus et leur articulation.

RNCP37884BC08 — Assurer la médiation, la communication et une argumentation continue auprès de toutes les parties prenantes d'un projet

LISTE DE COMPÉTENCES

- Communiquer à l'oral comme à l'écrit et en images tout au long du projet auprès de tous les intervenants et en élaborant tous les outils et documents liés à chacune des phases de la démarche d'explorations, de création et de développement de la solution.
- Mettre en œuvre les méthodes et outils de médiation et d'intelligence collective adaptées aux diverses situations de travail et/ou public, afin de favoriser la participation active des parties prenantes et leur collaboration.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle produite par le/la candidat.e, le/la candidat.e devra démontrer sa capacité à utiliser les techniques de médiation et de communication orale, écrite et visuelle dans le management, le déploiement et le développement du projet :

- Observation / cartographie / problématisation
- Création / Recherche
- Maquettage
- Développement
- Illustration, mise en situation, scénario d'usage

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le design est une démarche professionnelle totalement transversale, qui est déployée dans quasiment tous les secteurs d'activités, puisqu'il a pour objet de travailler sur les usages, que ce soit pour des consommateurs, des collaborateurs ou des citoyens.

Il est donc difficile de lister tous les codes NAF correspondants. Citons cependant les codes suivant :

- 31.0 : Fabrication de meuble
- 74.10Z : Activité de design

- 70.22Z : Conseil pour les affaires et autres conseils de gestion

Les designers exercent dans 5 principales situations professionnelles :

- Salariés d'une entreprise ou d'une collectivité : La plupart des secteurs d'activité peuvent internaliser cette fonction : banque, assurance, collectivités territoriales, services publics, constructeurs automobiles, fabricant de produits, grandes distribution, ...
- Au sein d'une agence de design en situation de sous-traitance.
- Au sein d'une agence de conseil aux entreprises (stratégie, organisation, innovation, communication, ...)
- Dans le cadre d'un projet d'entrepreneuriat : il / elle utilise les compétences du designer pour créer une offre / un concept original.
- En qualité de Freelance : travaillant en direct avec ses propres clients ou des agences de design sur des projets déterminés.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Les types d'emploi accessible directement après la certification sont les suivants :

- Designer
- Designer industriel
- Designer d'identité : branding - packaging – signalétique - graphisme
- Designer produit : mobilier – électroménager - objets connectés
- Designer d'espace : architecture intérieur – retail – espaces publics
- Designer d'interactions
- Design d'interfaces
- UX designer
- Designer de service
- Designer de politiques publiques
- Consultant : stratégie – organisation – services – innovation

Les types d'emploi accessible après plusieurs années d'expérience après la certification sont les suivants :

- Directeur de projet innovant
- Design Manager

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)	Modérée (3/5) Moyenne pondérée par l'emploi ; les familles ci-dessous s'échelonnent de 1 à 4 sur 5.
Facteurs principaux	Manque de main-d'œuvre disponible
Salaire médian (mensuel)	2 801 €
Familles professionnelles (FAP)	L4X80 — Techniciens des services administratifs · tension 4/5 (Élevée) L5X90 — Cadres administratifs, comptables et financiers (hors juristes) · tension 3/5 (Modérée) U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	17 741
Jugés difficiles à recruter	28 %
Emplois saisonniers	9 %
Familles professionnelles (FAP)	L4X80 — Techniciens des services administratifs L5X90 — Cadres administratifs, comptables et financiers (hors juristes) U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, Apprentissage, VAE

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, APPRENTISSAGE

La composition des jurys respecte celle fixée par l'arrêté du 8 mars 2001 relatif aux établissements autorisés à délivrer un diplôme visé soit :

- Un enseignant-chercheur,
- Président désigné par le recteur,
- Le recteur ou son représentant,
- Directeur de l'Ecole ou son représentant,
- Directeur/-rice du Programme,
- 2 professionnels exerçant dans les métiers du Design

COMPOSITION DU JURY — VAE

Articles L6411-1 à L6423-3 du Code du travail

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	10 065 €
Selon la branche	7 500 € – 12 000 €
Prise en charge	Branches concernées
10 065 €	Valeur par défaut · 205 branches
12 000 €	CPNE Entreprises des activités du déchet et de la propreté urbaine, CPNE Travail Temporaire, CPNEF des Espaces de Loisirs, d'Attractions et Culturels (ELAC), CPNEFP commerces quincaillerie, CPNEFP de l'enseignement privé indépendant
8 500 €	CPNEFP de la métallurgie
7 500 €	CPNE de l'ingénierie, des services informatiques et du conseil

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement	31/08/2026
-------------------------------------	------------

Liens avec d'autres certifications

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)
RNCP42774

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<https://www.cy-ecolededesign.fr/formation-design-global>.

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/37884/>