

Créateur industriel

RNCP39713 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Sigle	Grade_Master — Diplôme conférant le grade de Master
Code(s) NSF	134f, 200n, 230n
Formacode(s)	45006, 31606, 31686
Code(s) ROME	H1204
Type d'enregistrement	Enregistrement de droit
Date d'échéance	31/08/2025

Certificateur(s)

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

ECOLE NAT SUPER CREATION INDUSTRIELLE · SIRET : 33111876000015

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Ces dernières années, nous avons assisté au rachat des agences clefs du design et de l'innovation par des industries et par les plus grandes sociétés de consultants, ainsi qu'à l'intégration des services de design dans de nombreux secteurs, comme la santé, et dans des institutions, telles que les collectivités territoriales et agences gouvernementales. Le design s'appuie sur sa capacité à innover à travers des méthodes itératives, agiles et collaboratives, produisant ainsi une véritable valeur ajoutée et de l'innovation pour les entreprises sachant en bénéficier. Les champs d'application se diversifient de plus en plus avec la croissance des techniques du « design thinking » (processus de créativité et de co-construction animé en groupes) en entreprise, ainsi que la création d'agences dédiées à accompagner l'évolution des institutions publiques : animation de démarches de démocratie participative, réflexion collective avec les agences d'urbanisme et du développement de la ville, par exemple.

La multiplicité des secteurs concernés renforce le positionnement historique de la certification de créateur industriel : transmettre les compétences à des designers capables de travailler en France comme à l'étranger dans tous les champs du design (le design des produits de grande série et en industries lourdes, le design des produits destinés à une petite production, artisanale notamment, le design des services et des parcours utilisateurs, le design graphique et de l'édition, le design de l'espace et la scénographie, ainsi que le design des objets et interfaces numériques).

En s'appuyant sur les créateurs industriels généralistes certifiés, les entreprises et institutions adoptent des démarches de création sources d'innovations et d'avantages formels et ergonomiques dans les produits, services, espaces et interfaces qu'elles proposent.

Soucieux des enjeux sociétaux contemporains, le créateur industriel certifié place également les contraintes et opportunités d'innovation au cœur de toute démarche créative, proposant ainsi des produits, services, espaces et interfaces plus justes, éthiques et écoresponsables.

Sans ces innovations responsables amenées par les démarches créatives du design, les entreprises et institutions perdent leurs avantages économiques ou de visibilité, ainsi que la fidélité des usagers ou consommateurs.

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

Un créateur industriel impulse une démarche design dans le plus grand nombre de secteurs (transport, santé,

produits courants, ameublement...), en pilotant le processus de conception de produits, de services, d'espaces ou d'interfaces, tout en étant garant de leur innovation. Ainsi, le créateur industriel assure l'interface entre les différentes parties prenantes du projet : services techniques et de production, services d'études d'usage et de R&D, ainsi que les services commerciaux visant la promotion et la commercialisation du produit.

Il peut s'agir par exemple de la création :

- d'un parcours d'accueil dans les espaces d'un hôpital pour optimiser les flux de personnes
- d'un service de récupération de matières premières et / ou usagées afin d'éviter le gaspillage
- de mobilier de bureau visant la réduction des nuisances acoustiques
- de produits innovants issus de la réutilisation des déchets alimentaires
- de la scénographie d'une exposition muséale
- de plateformes numériques améliorant le sondage des habitants d'une collectivité, favorisant ainsi la démocratie participative.

Le créateur industriel veille également à la création de produits, de services, d'espaces ou d'interfaces qui améliorent le monde autour de lui, par une étude approfondie du contexte sociétal des créations proposées. Cela implique l'analyse des aspects écologiques, éthiques, et de l'accessibilité des produits, des services et des interfaces, assurant ainsi la mise en production de projets qui répondent aux enjeux cruciaux du monde contemporain.

Le créateur industriel mène à bien ses missions en tant que responsable d'une direction design intégrée à une entreprise, institution ou marque, chef d'entreprise, ou au sein d'une agence de design servant de multiples clients : grandes marques, maisons d'édition, artisans, musées et institutions, instances gouvernementales, par exemple.

Les compétences de ce professionnel sont donc exercées en totale autonomie et en responsabilité complète.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

COMPETENCES 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

COMPETENCES SPECIFIQUES

- Concevoir des matériaux, produits ou services innovants. A travers une enquête de terrain pour sonder les besoins des utilisateurs, ainsi qu'une veille technologique et des matériaux, rédiger un cahier de charges guidant le processus créatif vers de nouvelles solutions innovantes. Ces propositions sont testées auprès des utilisateurs potentiels afin d'en retenir le meilleur en vue d'une production.

- Créer des produits, services, espaces ou interfaces en fonction de la stratégie définie. A partir des références existantes tirées d'un état de l'art du domaine, traduire en formes les premières expérimentations à travers des prototypes et des maquettes, afin de perfectionner les dimensions et l'échelle, avant que le produit, service, espace ou interface puisse être décliné en gamme ou en collection, selon l'identité et la stratégie de l'entreprise ou l'institution concernée.
- Définir une stratégie de création de produits, services, espaces ou interfaces, en fonction d'une politique de développement d'une marque et/ou d'un outil de production / d'une institution. Après une analyse du marché concurrentiel ainsi qu'une étude des contraintes techniques et éthiques, animer des réunions collectives de réflexion stratégique permettant un positionnement de création cohérent pour l'entreprise ou l'institution. Sur cette base, des études prospectives peuvent être conduites pour envisager l'évolution souhaitable de ce positionnement.
- Piloter la mise en œuvre d'un procédé industriel dans le design de produit, de service, d'espace ou d'interface. Accompagner la mise en production d'un produit, d'un service, d'un espace ou d'une interface, afin que les propriétés visées soient développées et, le cas échéant, d'étudier les modifications nécessaires afin de respecter les contraintes budgétaires, écologiques et éthiques du projet.

Blocs de compétences

RNCP39713BC01 — 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

La pédagogie par projet est appliquée à tous les enseignements théoriques et pratiques qui convoquent des disciplines variées, des sciences humaines aux connaissances les plus techniques, de l'histoire de l'art aux savoir-faire de l'artiste et du designer : dessin, modelage, maquettage, photographie, vidéo, technologies numériques... Les cours ou les studios donnent aux élèves des connaissances fondamentales, à charge pour eux de poursuivre, par leurs propres moyens, l'exploration des champs auxquels elles appartiennent ou l'approfondissement, à la recherche et à l'expérimentation.

Chaque enseignement (en studios, en cours hebdomadaires, en ateliers de projets) donne lieu à un rendu en français ou en anglais selon l'enseignement anglophone ou français retenu par l'élève.

Les projets en studio numérique et CFAO, les cours et habilitations dédiées sur logiciels de conception 3D, fabrications additives, IA, réalité virtuelle, réalité augmentée ... font usage de toutes les nouvelles technologies dédiées à la réalisation des services et de produits pour la vie quotidienne, ou de scénographies pour les domaines du spectacle vivant, musée, médiation.

Les projets dédiés avec des partenaires industriels expérimentent les usages intégrant du numérique.

Enfin, les projets de recherche en collaboration avec les chercheurs du Centre de Recherche en Design (thématiques de recherche : IA et usages) et/ou Sorbonne Université dans le cadre du double cursus (informatique et mathématiques) permettent une utilisation en mode autonome et indépendant des outils numériques (studios numérique, son, photo, vidéo, électronique, arduino ...) pour mettre en œuvre une communication spécialisée pour le transfert de connaissances et pour concevoir des dispositifs intelligents et innovants.

RNCP39713BC02 — 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

L'enseignement du design proposé par l'école s'appuie sur :

- La construction d'un parcours individualisé en fonction de ses compétences ou des compétences à acquérir
- Une pédagogie inversée : l'élève doit trouver lui-même les solutions à ses problèmes et donc identifier les problèmes et les acquérir les compétences dont il a besoin
- Un apprentissage en mode expérimentation pour favoriser la découverte de savoirs à l'avant-garde (initiatives personnelles, mode projet dans les studios)

RNCP39713BC03 — Mettre en oeuvre 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

En application du principe de cursus individualisé, il n'y a pas de programme type établi à l'avance pour l'ensemble des élèves. L'élève, dès son arrivée dans l'école, est accompagné dans ses choix de parcours. La pédagogie par pairs et pluridisciplinaire favorise la collaboration et le travail d'équipe pour acquérir les connaissances.

Les évaluations ont lieu :

- à la fin de chaque semestre
- à la fin de chaque cycle (phase 1, phase 2 et phase diplôme)

A la fin de chaque semestre, l'élève renseigne un bilan et une projection de son parcours. Cette proposition est ensuite validée ou ajustée lors des évaluations semestrielles au cours desquelles l'élève présente l'ensemble des travaux réalisés au cours du semestre ainsi que le programme prévisionnel établi avec son(sa) accompagnateur(trice). Ce programme peut faire l'objet de commentaires voire d'une redéfinition par l'équipe pédagogique.

La validation des phases 1 et 2 s'exerce indépendamment du travail semestriel de l'élève. La validation des enseignements, de l'atelier de projet ou du stage des semestres de chaque phase constitue le préalable à la tenue des jurys de fin des phases 1 et 2. Le passage d'une phase à l'autre est sanctionné par un jury de fin de phase, composé de membres internes et externes à l'école. L'élève doit s'assurer qu'il a acquis le nombre de crédits suffisants en fonction de sa catégorie au moment du passage d'une phase. L'obtention du nombre de crédits nécessaires donne l'«accès» au jury de fin de phase. Le jury vérifie que les objectifs de la phase sont atteints au vu des appréciations des enseignants, regroupées dans le dossier pédagogique de l'élève. Le jury apprécie la qualité de la présentation (supports et discours).

Le jury de diplôme vérifie et apprécie la qualité et la cohérence de la communication, l'autonomie et le sens de la synthèse du candidat :

- Sur le parcours : la qualité de relecture critique du parcours de formation, la formalisation du récit qui en est fait.
- Sur le mémoire : la pertinence de la question avancée comme démonstration d'un positionnement, la méthode et la rigueur avec lesquelles est traitée cette question, la formalisation et la lisibilité du travail, l'exposé qui en est fait par le candidat lors de la soutenance.
- Sur le projet : la pertinence, la validité et la formalisation de la proposition, le niveau d'aboutissement.

RNCP39713BC04 — 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

C'est dans l'atelier de projet que l'élève apprend dans un premier temps – sous la conduite d'un directeur de projet, designer professionnel en activité – à maîtriser les différentes phases de l'élaboration du projet, puis dans un second temps à développer et affiner une démarche autonome de concepteur.

Chaque atelier propose un positionnement et une démarche spécifique mais complémentaire dans les différents champs du design et de la création industrielle.

Le Directeur de projet propose un programme chaque semestre selon lequel la nature, la durée, les modalités et le degré de finalisation des projets sont variables. Certains projets sont conduits en partenariat avec des entreprises ou des institutions.

Au cours de sa scolarité, un élève peut passer deux semestres, dans des phases différentes, dans un même atelier de projet. La construction de son parcours doit, par ses choix d'ateliers de projet, lui permettre d'aborder des champs de la création industrielle et des types de projet différents.

L'atelier de projet est un espace collectif où se développe une dynamique de groupe qui stimule la créativité de chacun par l'échange et la confrontation. Les élèves sont regroupés en fonction de leurs objectifs et non par année d'entrée. Les moyens techniques mis à disposition par l'école permettent à l'élève de concrétiser et de communiquer ses propositions.

Au cours de sa scolarité, chaque élève a l'obligation d'effectuer au moins un semestre à l'étranger ainsi qu'un semestre de stage professionnel, qui doivent lui permettre d'acquérir une plus grande autonomie.

Selon sa catégorie d'entrée, l'élève aura la possibilité d'effectuer un semestre d'échange académique. L'école participe à un réseau important d'écoles et d'universités dans le monde qui offre la possibilité aux élèves d'effectuer un semestre à l'étranger. L'école participe à plusieurs programmes d'aide à la mobilité (Erasmus+, aide à la mobilité de la Région Ile-de-France, de fondations, du Ministère de la Culture...) qui peuvent contribuer au financement des départs à l'étranger. A son retour à l'école, l'élève est tenu de rédiger un rapport d'échange académique qui rend compte de l'apport de cette expérience, au regard de ses objectifs de départ, et de remettre au service pédagogique son relevé de notes et crédits délivrés par l'établissement d'accueil. L'élève est également tenu de participer à la présentation publique qui suit son retour d'échange.

Dans une optique de professionnalisation, le service relations entreprises, partenariat et valorisation anime deux programmes au sein de l'école :

- L'incubateur (le Grand bain) qui permet d'accompagner les initiatives de valorisation de projets (création d'activité, entrepreneuriat, ...). Le porteur d'un projet (élèves ou jeunes diplômés) peut ainsi bénéficier d'un programme / parcours et d'aides adaptées pour le développement et la maturation de son projet.
- L'Accélérateur d'Expérience s'adresse aux jeunes diplômés de l'ENSCI. Ce programme en post-diplôme permet de participer à des projets en partenariat encadrés par l'école, en équipe et dans un esprit d'intelligence collective. Les jeunes diplômés prennent en charge la gestion du projet, la proposition de méthodologies et la relation avec le partenaire. Ils peuvent ainsi développer leur capacité de pilotage de projet, renforcer leur expérience et acquérir des références dans des domaines complémentaires ou dans lesquels ils souhaitent se renforcer.

RNCP39713BC05 — Concevoir des matériaux, produits ou services innovants

LISTE DE COMPÉTENCES

- Effectuer une enquête de terrain auprès des usagers visant la compréhension et l'analyse fines de leurs besoins, en s'appuyant sur des méthodologies d'enquête terrain quantitative et qualitative, en associant au besoin des expertises externes (marketing, ethnologie).
- Avec les équipes créatives et techniques, rédiger un cahier des charges, qui identifie les fonctionnalités précises attendues en s'appuyant sur les besoins identifiés des utilisateurs, et la technologie disponible auprès des équipes techniques, afin de répondre aux objectifs fixés en matière d'écologie, d'innovation et de commercialisation du projet, du service, de l'espace ou de l'interface.

Le cahier des charges doit également préciser les qualités et performance attendues en fonction des objectifs de l'entreprise ou de l'institution, afin d'assurer la production des fonctionnalités identifiées.

- Auprès des acteurs du secteur et de la recherche, mettre en œuvre une veille technologique, en s'appuyant sur les publications officielles du secteur, salons, et associations professionnelles, afin de viser l'innovation.
- Auprès des fabricants de matériaux et des salons professionnels, développer le sourcing de nouvelles matières premières en fonction des critères définis, qu'ils soient techniques, écoresponsables ou économiques, et ce, à travers l'observation de nouveaux produits, afin d'intégrer des innovations pertinentes.
- Avec les équipes créatives, et dans le souci d'apporter une forte valeur ajoutée au niveau formel et esthétique, matérialiser les hypothèses de recherche sous la forme de prototypes, en utilisant les outils de matérialisation

plastique, le dessin, la couleur, les technologies de conception numériques (2D et 3D), plans techniques.

- A travers des études de marché et d'opinion des cibles, analyser le niveau de prise de risque en fonction du niveau d'innovation et de disruption, afin de respecter l'identité de la marque ou de l'institution.
- Avec les équipes créatives, conduire des projets, en s'appuyant sur une méthodologie alliant recherche, analyse, concept, matérialisation et développement, dans l'optique de mener le produit, le service, l'espace ou l'interface à sa bonne réalisation.
- Auprès des parties prenantes associées au projet, communiquer sur le projet en s'appuyant sur des présentations orales, projections graphiques, ou documents imprimés, afin de les maintenir tous au même niveau d'information et permettre la valorisation du projet en interne comme en externe.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Lors de 10 semaines de mise en situation professionnelle et à partir de problématiques réelles et conceptualisées, l'élève assure une conduite de projet de conception d'un matériau, d'un produit, d'un service, d'un espace ou d'une interface, à travers :

- une enquête de terrain sur les besoins des usagers
- la rédaction d'un cahier des charges
- la réalisation d'un état de l'art technologique
- le sourcing de matières
- l'élaboration de prototypes
- l'animation de séances d'essai des prototypes
- le choix de prototypes et la préparation de leur production avec les équipes techniques
- la communication sur le projet.

Les résultats de ce projet – évalués de manière individuelle – sont présentés à l'oral devant un jury composé de professionnels et de représentants du certificateur pendant 20 minutes, suivi d'un temps de questions et réponses d'environ 10 minutes.

Pour cela, l'élève produit un(des) support(s) de présentation (projection d'images, scénographie des prototypes et démonstrateurs, schémas, photos ou vidéos de mise en situation).

Cette restitution doit présenter :

- la méthodologie utilisée pour l'enquête de terrain, ainsi que ses résultats et conclusions
- les points clés du cahier des charges
- l'ensemble de références résultant de l'état de l'art technologique
- des propositions issues du sourcing des matières
- les prototypes et maquettes réalisés
- la méthodologie utilisée pour l'animation des séances d'essai des prototypes, ainsi que ses résultats et conclusions
- les supports de communication du projet : éléments visuels (exposition des prototypes) et graphiques.

RNCP39713BC06 — Créer de produits, services, espaces ou interfaces en fonction de la stratégie définie

LISTE DE COMPÉTENCES

- En s'appuyant sur sa propre culture des arts et du design, individuellement ou avec les équipes créatives, réunir un ensemble de références artistiques existantes de produits, de tendances, de services ou d'espaces pouvant informer la forme du projet et en lien avec la stratégie de la marque / institution.
- A partir d'une analyse des références existantes, avec les équipes créatives, traduire une stratégie d'innovation en stratégie de création de produits, services, espaces ou interfaces, en définissant un plan d'expérimentations et des étapes de création à exécuter.
- Individuellement ou avec les équipes créatives, en s'appuyant sur l'identité et le savoir-faire de la marque / entreprise / institution, concevoir une gamme de produits, services, espaces ou interfaces cohérente et en adéquation avec la stratégie définie dans l'optique d'accroître la satisfaction de l'utilisateur.
- Individuellement ou avec les équipes créatives, définir un plan concret et structuré de recherches appliquées, sur la base des références existantes accumulées, tant dans le temps (planning) que dans l'espace (outils), afin d'aboutir à des formes nouvelles et différenciantes.
- Avec les équipes créatives, produire des réponses concrètes sous la forme de prototypes ou de maquettes, en adéquation avec le cahier des charges défini et dans l'optique de créer une réponse adaptée et innovante.
- En consultant les utilisateurs, choisir les bonnes dimensions et échelles à travers les prototypes et maquettes dans l'optique d'optimiser l'utilisation du produit, espace ou interface.
- Animer des séances d'essai des prototypes auprès des usagers en préparant les situations de mise en contexte,

afin d'y apporter les modifications et améliorations pertinentes.

- Auprès des parties prenantes du projet, communiquer sur la cohérence entre la proposition et la stratégie, tant au niveau plastique et formel que fonctionnel, afin de mettre en lumière sa valeur ajoutée, à travers des animations orales, présentations en images, simulateurs et documents imprimés.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Lors de 14 semaines de mise en situation professionnelle et à partir de problématiques réelles et conceptualisées, l'élève assure l'expérimentation de la création d'un produit, d'un service, d'un espace ou d'une interface, à travers :

- une collecte de références existantes tirées d'un état de l'art
- une analyse de la stratégie de marque ou de l'institution
- la définition d'une gamme
- la réalisation de recherches appliquées
- la production de maquettes et / ou de prototypes
- l'expérimentation de différentes échelles
- la communication sur le projet.

Les résultats de ce projet – évalués de manière individuelle – sont présentés à l'oral devant un jury composé de professionnels et de représentants du certificateur pendant 20 minutes, suivi d'un temps de questions et réponses d'environ 10 minutes.

Pour cela, l'élève produit un(des) support(s) de présentation (projection d'images, scénographie des prototypes et démonstrateurs, schémas, photos ou vidéos de mise en situation).

Cette restitution doit présenter :

- les références collectées correspondant à la marque ou à l'institution
- les résultats de l'analyse de la stratégie de marque ou de l'institution et stratégie d'expérimentation et de création qui s'en dégage
- la gamme de produits, services, espaces ou interfaces définie
- les résultats des recherches appliquées sur l'identité de marque ou de l'institution
- les maquettes et/ou prototypes d'évaluation des fonctionnalités et aspects esthétiques du produit, service, espace ou interface réalisés
- les résultats de l'expérimentation de différentes échelles et les choix ergonomiques qui en découlent
- la communication sur le projet, via des présentations visuelles et graphiques.

RNCP39713BC07 — Définir une stratégie de création de produits, services, espaces ou interfaces, en fonction d'une politique de développement d'une marque et/ou d'un outil de production / d'une institution

LISTE DE COMPÉTENCES

- En lien avec les équipes marketing et commerciales, réaliser une analyse pluridisciplinaire des marchés concurrentiels, en s'appuyant sur les études technologiques, ergonomiques, sociologiques, esthétiques, économiques existantes, afin de proposer des développements hors redondance.
- De manière transverse, animer les réflexions de travail stratégique à travers des séances collectives et en s'appuyant sur les méthodologies de design, afin de favoriser l'innovation par la démarche créative.
- De manière transverse, identifier les enjeux sociétaux liés à l'activité de l'entreprise ou de l'institution, à travers des sondages et des veilles sociétales, afin de les intégrer pleinement dans la stratégie élaborée, visant des propositions justes, éthiques et écoresponsables.
- Veiller à l'adaptation aux contraintes techniques et éthiques de fabrication, diffusion et commercialisation, en assurant un dialogue transverse avec les équipes de production et de commercialisation, afin de garantir la bonne réalisation du produit, service, espace ou interface, tout en respectant la société et l'environnement dans lesquels s'inscrit le projet.
- En lien avec les équipes transverses, en s'appuyant sur l'étude de marché, identifier le positionnement particulier de l'entreprise ou institution, afin d'établir son positionnement économique, territorial, éthique et environnemental.
- Avec les équipes créatives, projeter les constats et analyses dans un futur prospectif, à partir de scénarii d'utilisation fictifs, afin de proposer une stratégie d'innovation.
- Avec les équipes créatives et commerciales, définir des principes de collection en s'appuyant sur les planches de tendances et les archives des produits, des services, des espaces ou des interfaces précédemment réalisés, afin que les propositions soient au service de la marque ou de l'institution et en harmonie avec ses positionnements.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Lors de 14 semaines de mise en situation professionnelle et à partir de problématiques réelles et conceptualisées,

l'élève assure l'élaboration d'une stratégie de création d'un produit, service, espace ou interface, en fonction de la politique de développement d'une marque et/ou d'un outil de production de l'entreprise ou de l'institution, à travers :

- la réalisation d'une analyse pluridisciplinaire des marchés concurrentiels
- l'animation des réflexions transverses sur la stratégie de marque ou institution
- l'identification des enjeux sociétaux pour l'entreprise ou institution partenaire
- la définition d'un positionnement clair en matière de création pour la marque ou l'entreprise / institution partenaire
- la réalisation d'un travail prospectif à partir de ces éléments.

Les résultats de ce projet – évalués de manière individuelle – sont présentés à l'oral devant un jury composé de professionnels et de représentants du certificateur pendant 20 minutes, suivi d'un temps de questions et réponses d'environ 10 minutes.

Pour cela, l'élève produit un(des) support(s) de présentation (projection d'images, scénographie des prototypes et démonstrateurs, schémas, photos ou vidéos de mise en situation).

Cette restitution doit présenter :

- les résultats de l'analyse pluridisciplinaire des marchés concurrentiels et les pistes précises pour le développement de la marque ou de l'institution
- le fruit des réflexions transverses sur la stratégie de marque ou de l'institution
- les mesures envisagées pour prendre en compte les enjeux sociétaux de l'entreprise ou institution partenaire
- un positionnement en matière de création pour la marque ou entreprise partenaire
- les résultats du travail prospectif à partir de ces éléments, sous la forme de scénarii d'usage ou d'une narration, à la fois orale et visuelle, pour anticiper les orientations futures de la marque ou de l'institution, et pour innover.

RNCP39713BC08 — Piloter la mise en œuvre d'un procédé industriel dans le design de produit, de service, d'espace ou d'interface

LISTE DE COMPÉTENCES

- Accompagner les étapes de développement d'un produit, service, espace ou interface en animant les interactions de collaboration avec les métiers connexes (techniques, commerciaux et distribution), afin d'assurer son bon déroulement
- Avec les équipes de production, s'assurer de la cohérence entre les propriétés visées et celles réalisées, en analysant le transfert des caractéristiques du produit, service, ou interface en petite série, ou prototype à grande série, dans l'optique de respecter au maximum la conception d'origine.
- En lien avec un bureau d'étude et une production industrielle, s'assurer de la mise en production des produits, services ou interfaces conçus, à travers des réunions transverses et des études de qualité, afin de pouvoir distribuer la réalisation finale au client.
- En lien avec un service de production, adapter les prototypes en fonction du type d'outil de production industrielle en retravaillant la conception en fonction des difficultés rencontrées dans l'optique de pouvoir produire efficacement le produit, service, espace ou interface final.
- Avec les équipes de production, assurer un suivi de fabrication en observant la qualité des productions réalisées afin de maîtriser la qualité du produit.
- Avec les équipes techniques et commerciales, maîtriser les coûts et contraintes budgétaires, en fonction du contexte économique dans lequel est conçu le nouveau produit, service, espace ou interface, en adaptant le processus de production ou les matériaux, afin d'assurer la viabilité économique du projet.
- Avec les équipes de production et des spécialistes internes ou externes, analyser les impacts écologiques et éthiques de la production, à travers des études et observations des comportements des utilisateurs, dans l'optique de réduire les éventuels impacts négatifs du projet.
- Auprès de toutes les parties prenantes du projet, animer des séances de travail collaboratives et interdisciplinaires, à travers des méthodologies d'animation créatives, afin de favoriser la communication à toutes les étapes du projet.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

L'élève réalise une mise en situation professionnelle réelle de 4 à 6 mois, sous la forme d'une immersion au sein d'un service design intégré en entreprise ou dans une institution, ou au sein d'une agence spécialisée dans le design.

Lors de cette expérience, l'élève assure le pilotage de la mise en œuvre d'un procédé industriel dans le design de produit, de service, d'espace ou d'interface, incluant :

- la conduite, en concertation avec les équipes créatives et de production, des étapes du développement
- la réalisation d'une étude de contrôle de qualité comparant les propriétés visées et celles produites
- l'élaboration d'un récapitulatif exhaustif des aller-retours entre prototypage et production industrielle, ainsi que les éventuelles adaptations

- la réalisation d'une analyse budgétaire du projet
- la réalisation d'une analyse de l'impact écologique du projet.

Les résultats de cette mission professionnelle – évalués de manière individuelle – sont présentés à l'oral devant un jury composé de professionnels et de représentants du certificateur pendant 10 minutes, suivi d'un temps de questions et réponses d'environ 10 minutes. Pour cela, l'élève produit un(des) support(s) de présentation (projection d'images, scénographie des prototypes et démonstrateurs, schémas, photos ou vidéos de mise en situation).

La présentation orale est accompagnée d'une restitution écrite, dont la forme est définie par l'élève en fonction de la nature de la mission professionnelle et dans l'optique de respecter la confidentialité des entreprises et institutions. La restitution écrite, comme orale, doivent présenter :

- la description détaillée des étapes du développement
- les résultats de l'étude de contrôle de qualité, comparant les propriétés visées et celles produites, et les adaptations nécessaires pour garantir la qualité de la production finale
- le récapitulatif des prototypes en itération
- l'analyse budgétaire du projet
- l'analyse sur l'impact écologique du projet

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

74.10Z

Le créateur industriel mène à bien ses missions en tant que responsable d'une direction design intégrée à une entreprise, institution ou marque, chef d'entreprise, ou au sein d'une agence de design servant de multiples clients : grandes marques, maisons d'édition, artisans, musées et institutions, instances gouvernementales, par exemple.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

- Designer Chef de projet
- Design Manager
- Directeur artistique en design produit
- Designer UX / UI
- Créateur d'applications technologiques
- Concepteur de services
- Consultant en stratégie d'entreprise et design de marque
- Designeur d'espaces
- Designeur graphique

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, Contrat de professionnalisation, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Cat. 1 : baccalauréat, toute filière - ou sollicitation, à concourir devant une commission ad hoc.

Cat. 2 : baccalauréat, toute filière, ainsi qu'un diplôme reconnu à niveau 5.

Cat. 3 :

baccalauréat, toute filière, ainsi qu'un diplôme reconnu à niveau 6.

Cat. 4 : Quatre ans d'expérience professionnelle, sans prérequis de diplôme.

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

Président du jury

Représentant de la direction de l'établissement

Directeur du projet final

Directeur du mémoire final

Rapporteur du mémoire final

Enseignant-chercheur

Créateur industriel externe

COMPOSITION DU JURY — VAE

Président de session des diplômes

Représentant de la direction de l'établissement

Responsable de la phase diplôme (rapporteur de la commission de recevabilité)

Deux créateurs industriels dont l'un, non permanent, est choisi en fonction de sa compétence sur le positionnement du candidat

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	9 000 €
Selon la branche	6 706 € – 9 249 €
Prise en charge	Branches concernées
9 000 €	Valeur par défaut · 208 branches
9 249 €	CPNEF de l'audiovisuel, CPNEFP des industries des tuiles et briques
8 500 €	CPNEFP de la métallurgie
8 000 €	CPNE des industries de santé (CPNEIS)
6 706 €	CPNEFP de la blanchisserie, laverie, location de linge, nettoyage à sec, pressing et teinturerie

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement	31/08/2025
Date de dernière délivrance possible	31/08/2028

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP37030

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RNCP41386

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<https://www.ensci.com/>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/39713/>