

Conception et mise en œuvre d'un projet artistique

RS3871 · RS · Publiée

L'essentiel

Code(s) NSF	134f, 200n, 134
Formacode(s)	32096
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'échéance	31/12/2021

Certificateur(s)

CTRE EUR EXAMENS FEDERATION EUR ECOLES · SIRET : 81425796000025

Partenaires habilités

3 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 3 à former.

Organisme	SIRET	Habilitation
CIFEP	89371474100012	Former
LA CONDAMINE	81943275800038	Former
L'ECOLE VIRTUELLE	82068684800020	Former

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Cette certification « Conception et mise en œuvre d'un projet artistique » a pour objectif de développer la créativité, l'innovation et la conceptualisation des idées jusqu'à leur matérialisation en passant par la gestion et le pilotage du projet tant au niveau de la gestion administrative, de la production, de la créativité que de la communication autour du projet.

C'est dans cette démarche de compréhension des processus de création de projet artistique, en considérant les courants artistiques, les tendances de la mode et du design que s'inscrit cette compétence et permet de mettre en valeur des talents et des œuvres.

Ainsi, cette compétence « Conception et mise en œuvre d'un projet artistique » accompagne les entreprises et les individus, salariés ou demandeurs d'emploi, souhaitant acquérir ou affiner leurs savoir-faire dans la création de projet artistique.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Définir et initier un processus de création

- Réaliser des recherches dans divers domaines en repérant et anticipant les phénomènes esthétiques, les comportements des utilisateurs et les courants sociétaux pour affirmer une vision créative et personnelle.
- Conceptualiser sa vision créative et ses idées pour créer et concevoir un produit et une collection personnelle ou pour une marque.
- Déterminer les matériaux, les formes et les couleurs du produit en tenant compte des facteurs ; humain, technique, commercial et de production pour favoriser la réussite du projet.
- Elaborer une feuille de route séquencée en déterminant chaque étape du processus de prototypage pour atteindre le meilleur procédé ou la meilleure technologie à utiliser pour le projet.
- Réaliser un dossier technique pour permettre la création de la première maquette et évaluer le produit à partir des informations collectées.
- Produire des prototypes pour analyser, tester et ajuster le produit si nécessaire.

Conduire un projet artistique

- Elaborer une stratégie pour conduire et coordonner le projet.
- Etablir un budget en tenant compte des coûts de conception, des prototypes, des produits, de la collection et de la mise en œuvre dans son ensemble afin de planifier, coordonner et ajuster le projet.
- Planifier les actions à mettre en œuvre pour la réalisation du projet.
- Sélectionner les intervenants les plus appropriés au projet pour permettre la réussite de celui-ci.
- Assurer le lancement du projet en veillant à combiner les différentes actions, en fonction de leurs durées respectives et de leurs contraintes pour les activer dans une organisation générale maîtrisée.
- Superviser le bon déroulement du projet pour assurer la coordination entre les différents intervenants.
- Suivre le budget alloué au projet en apportant des actions correctives pour réduire les écarts constatés et maintenir l'équilibre budgétaire.
- Assurer la gestion administrative et commerciale du projet artistique pour permettre la mise en œuvre de celui-ci.
- Identifier et traiter les risques pouvant entraver le projet et prévoir les solutions pour les gérer et assurer la continuité des activités.

Mettre en œuvre un projet artistique

- Construire une offre innovante en combinant les informations relatives au marketing, à la création et à la production pour qu'elle soit la plus attractive possible.
- Définir le positionnement de marque du produit pour déterminer sa place dans un environnement commercial.
- Créer des collections et des produits en tenant compte de leurs attraits commerciaux, de leurs productions et de leurs utilisations pour permettre un développement croissant des ventes du projet artistique.
- Mettre en place une stratégie de communication pour mettre en valeur le projet artistique.

Définir et initier un processus de création

- Réaliser des recherches dans divers domaines (littérature, sociologie, iconographie, couleurs, prototype, échantillons, fournitures, accessoires, procédés innovants, etc) en repérant et anticipant les phénomènes esthétiques, les comportements des utilisateurs et les courants sociétaux pour affirmer une vision créative et personnelle.
- Conceptualiser sa vision créative et ses idées pour créer et concevoir un produit et une collection personnelle ou pour une marque.
- Déterminer les matériaux, les formes et les couleurs du produit en tenant compte de divers facteurs (humain, de sécurité, d'attrait commercial, de production, de distribution, d'utilisation et d'entretien) pour favoriser la réussite du projet.
- Elaborer une feuille de route séquencée en déterminant chaque étape du processus de prototypage pour atteindre le meilleur procédé ou la meilleure technologie à utiliser pour le projet.
- Réaliser un dossier technique pour permettre la création de la première maquette et évaluer le produit à partir des informations collectées.

Conduire un projet artistique

- Elaborer une stratégie pour conduire et coordonner le projet.
- Etablir un budget en tenant compte des coûts de conception, des prototypes, des produits, de la collection et de la mise en œuvre dans son ensemble afin de planifier, coordonner et ajuster le projet.
- Planifier les actions à mettre en œuvre pour la réalisation du projet.
- Sélectionner les intervenants (entreprises, entrepreneurs, prestataires) les plus appropriés au projet pour permettre la réussite de celui-ci.
- Assurer la gestion administrative et commerciale du projet artistique pour permettre la mise en œuvre de celui-ci.
- Identifier et traiter les risques pouvant entraver le projet et prévoir les solutions pour les gérer et assurer la continuité des activités.

Mettre en œuvre un projet artistique

- Définir le positionnement de marque du produit pour déterminer sa place dans un environnement commercial (design d'espace commercial et site internet).
- Mettre en place une stratégie de communication pour mettre en valeur le projet artistique.

Voies d'accès

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Une expérience professionnelle de 2 ans en est appréciée.

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement 31/12/2021

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

https://fedu.education/wp-content/uploads/2021/07/2021-07-RS-Conception-et-mise-en-oeuvre-dun-projet-artistique_compressed.pdf

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rs/3871/>

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	1
Montant total engagé	1 259 €
Coût moyen par dossier	1 259 €
Durée moyenne	105 h
Période	08/2021
France compétences	100 %

Formations engagées via le CPF — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.