

Référentiel d'activité, de compétences et d'évaluation

REFERENTIEL D'ACTIVITES	REFERENTIEL DE COMPETENCES	REFERENTIEL D'EVALUATION	
		MODALITES D'EVALUATION	CRITERES D'EVALUATION
Bloc 1 – Conduire des projets de création, d'innovation			
<p>Élaboration d'un cahier des charges d'un projet design en prenant compte de : la faisabilité technique d'un projet, de la législation et des normes en vigueur, des aspects fonctionnels, formels, ergonomiques, cognitifs, du cycle de vie et de la recyclabilité du produit, service, espace ou média</p> <p>Conception à partir d'une réflexion complexe de produits, espaces, services, marques, images, scénarios, tant matériels que virtuels contribuant à la qualité de l'image de marque, à l'intégration des mutations de nos modes de vie et des recherches actuelles sur les problèmes environnementaux.</p> <p>Intégration des apports de différentes disciplines dans le projet (sciences humaines, ergonomie, marketing, technologie, économie, esthétique), en tenant compte des contraintes de fabrication, pour identifier des leviers d'innovation, les enjeux sociaux, économiques, éthiques, de diffusion et commercialisation.</p>	<p>Élaborer un cahier des charges en vue du développement d'un produit</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources spécialisées pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation</p> <p>Communiquer, expliquer et défendre les intérêts de l'approche design dans un projet et sa singularité en tant que designer</p> <p>Collaborer avec un ensemble d'acteurs pluridisciplinaires, francophones et anglophones, internes et connexes à son activité et son expertise thématique, animer et motiver l'équipe projet, assurer la cohésion de l'équipe et la coopération entre ses membres, piloter et gérer les compétences de l'équipe projet, expliciter son rôle de designer dans le projet</p> <p>Définir une stratégie d'action ou de développement par le design</p> <p>Mobiliser, mettre en perspective et en synergie des</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Présentation orale d'une analyse, d'une problématique et d'un positionnement en design - Formuler par écrit et illustrer un positionnement et des axes de recherches - Présentation d'un projet de design par équipe pluridisciplinaire - Évaluations individuelles et collectives. 	<ul style="list-style-type: none"> - Qualité du cahier des charges, du positionnement, de l'organisation et de son développement (instruction, ressources, propositions) - Pertinence de la veille et analyse du contexte du projet (social, technique économique et environnemental) - Lisibilité et pertinence du positionnement du designer dans les choix méthodologiques, le caractère innovant du projet et les responsabilités sociales, économiques et environnementales, implication du designer - Qualité de référencement, d'analyse et d'organisation des ressources, des réseaux d'acteurs, de la connaissance de l'existant et du terrain (produits, services, technologies, usages...) - Visibilité sur l'engagement au sein d'un réseau. État d'avancement de constitution de l'écosystème du projet. Capacité à fédérer les acteurs et experts - Expérimentation des idées, concepts auprès des parties prenantes (retours d'expérience) - Pertinence des propositions par rapport aux objectifs annoncés par le designer - Pertinence des méthodologies, outils identifiés et utilisés pour la démarche - Valeurs économiques et sociales : pertinence du modèle économique, analyse des marchés, dimension prospective projection du développement. - Qualité et pertinence des choix de représentation - Composition graphique / visibilité / lisibilité des documents - Corrélations entre le discours et les visuels lors d'une présentation orale - Explication à l'aide d'un vocabulaire spécifique, des

	<p>savoirs de disciplines différentes et complémentaires au service du projet en développant une approche interdisciplinaire : artistique, technique, prospective et sociocritique, dans les domaines du design</p> <p>Mettre en place des expérimentations, des pratiques d'ateliers, des pratiques exploratoires, expérimentales et itératives.</p>		<p>enjeux et modalités du déroulement du projet</p> <ul style="list-style-type: none"> - Présentation et argumentation d'un projet en design en termes de pertinence, d'innovation et de durabilité
--	---	--	--

Bloc 2 - Concevoir des propositions innovantes

<p>Conception à partir d'une réflexion complexe de produits, espaces, services, marques, images, scénarios, tant matériels que virtuels contribuant à la qualité de l'image de marque, à l'intégration des mutations de nos modes de vie et des recherches actuelles sur les problèmes environnementaux.</p> <p>Pratique d'une veille professionnelle continue et détection de signaux faibles permettant l'identification de risques et leviers d'innovation (usages, technologie, législatif)</p>	<p>Concevoir une variété de pistes de travail et de propositions innovantes, créatives et responsables de produits, de services, d'espaces, centrées sur l'utilisateur, en prenant compte d'un ensemble de dimensions (usage, technologie, identité, matériaux, cycle de vie, réutilisation) et de valeurs (empathie, sensibilité, inclusion, diversité culturelle...), dans le respect de la législation et des normes en vigueur, en suivant ou en adaptant des méthodologies existantes</p> <p>Mener une enquête d'usage par l'observation et l'analyse des contextes d'usages, d'environnements social, environnemental et économique.</p> <p>Incarner des projections ; formaliser de façon sensible, créative et variée, une démarche, un concept, une identité, un produit, un service, un scénario d'usage à des fins de médiation.</p>	<p>Un descriptif de projet est fourni à chaque étudiant précisant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les objectifs pédagogiques - L'encadrement du projet mis en œuvre (nature, nom des intervenants internes à l'école et des intervenants ponctuels externes, souvent des spécialistes issus d'entreprises partenaires) - L'énoncé du sujet qui détaille le contexte d'intervention, les principales contraintes (techniques, d'usage, ou d'identité) - Le mode de fonctionnement, planning, dates de soutenances - Les modes de matérialisation phase par phase. <p>Des documents spécialisés du domaine envisagé peuvent être produits par l'école, les intervenants, les partenaires industriels. Ils apportent des connaissances sur l'état de l'art, du marché, des techniques, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des évaluations individuelles et/ou collectives des projets sont réalisées tout au long du parcours d'études. 	<ul style="list-style-type: none"> - Innovation : attributs sociaux, techniques, économiques, environnementaux, usages sous tendant l'innovation - Créativité - Transmission des valeurs (marque, positionnement) - Identification des usages, prise en compte des usagers et autres parties prenantes : appréhension des modes d'usages, représentations imaginaires, comportements, besoins, analyse fonctionnelle et cognitive - Compréhension de l'univers : qualité de la problématique selon le cahier des charges - Confrontation des pistes avec le terrain - Ergonomie fonctionnelle et cognitive, modularité - Pertinence des choix techniques et technologiques, choix des matériaux - Veille et respect des normes en vigueur - Cohérence projet au regard du budget alloué - Capacité à croiser et questionner les différents aspects d'un projet innovant en design : usage, esthétique, symbolique et technique - Capacité à traduire graphiquement, de manière précise des scénarios d'usages en lien avec le positionnement émis - Qualité des éléments de démonstration : matière et techniques de fabrication employés, lisibilité des attributs environnementaux, sociaux, fonctionnels, ergonomiques... selon la nature du projet - Capacité à rechercher et proposer des solutions techniques et technologiques pertinentes avec les propositions émises
---	---	--	--

			- Capacité à analyser un cycle de vie de projet, et à proposer des solutions innovantes et durables au sein d'un projet de design.
Bloc 3 - Rechercher et développer			
<p>Intégration des apports de différentes disciplines dans le projet (sciences humaines, ergonomie, marketing, technologie, économie, esthétique), en tenant compte des contraintes de fabrication, pour identifier des leviers d'innovation, les enjeux sociaux, économiques, éthiques, de diffusion et commercialisation.</p> <p>Pratique d'une veille professionnelle continue et détection de signaux faibles permettant l'identification de risques et leviers d'innovation (usages, technologie, législatif)</p> <p>Accompagnement de l'entreprise sur la définition de problématiques complexes liée à un besoin identifié ou émergent, et mise en œuvre dans le développement de ses décisions d'innovation via l'intégration de méthodologie du design dans une stratégie d'innovation au niveau de la direction générale de l'entreprise</p>	<p>Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources spécialisées pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation</p> <p>Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale</p> <p>Mener une enquête d'usage par l'observation et l'analyse des contextes d'usages, d'environnements social, environnemental et économique.</p> <p>Mobiliser, mettre en perspective et en synergie des savoirs de disciplines différentes et complémentaires au service du projet en développant une approche interdisciplinaire : artistique, technique, prospective et sociocritique, dans les domaines du design</p>	<p>- Évaluation des différentes étapes du projet structurées autour de différentes phases permettant la mise au point d'un produit/service/procédé/système.</p> <p>- Des évaluations individuelles et/ou collectives des projets sont réalisées tout au long du parcours d'études.</p>	<p>- Capacité à observer et questionner un environnement de projet : les spécificités de ses acteurs, usages, son contexte, sa temporalité, son environnement économique</p> <p>- Mise en place d'une démarche éthique : choix des matériaux et des techniques (impact environnemental), recyclabilité (pérennité d'usage, licence, documentation)</p> <p>- Identification des besoins prioritaires des usagers (données, vie privée)</p> <p>- Prise en compte de la diversité des usagers (culturelle, inclusion)</p> <p>- Respect du positionnement global dans la proposition finale</p> <p>- Capacité à développer des hypothèses et à remplir les objectifs</p> <p>- Capacité à mettre en place et suivre un rétro planning</p> <p>- Capacité à faire évoluer un projet après prototypage, à prendre en compte les commentaires et analyses du groupe ou de l'évaluateur</p> <p>- Attributs environnementaux, sociaux, économiques et techniques : identification et pertinence des méthodes, des outils utilisés, visibilité de leur intégration.</p>
Bloc 4 – Exprimer sa créativité			
<p>Conception à partir d'une réflexion complexe de produits, espaces, services, marques, images, scénarios, tant matériels que virtuels contribuant à la qualité de l'image de marque, à l'intégration des mutations de nos modes de vie et des recherches actuelles sur les problèmes environnementaux.</p> <p>Pratique de la créativité, usage des outils de représentation (dessin, volume, couleurs, infographie 2D et 3D, maquette, photo, vidéo, scénarios d'usage) et des outils de conception spécifiques aux métiers du design (technologies de fabrication, matériaux, programmation) en tenant compte des aspects</p>	<p>Incarner des projections ; formaliser de façon sensible, créative et variée, une démarche, un concept, une identité, un produit, un service, un scénario d'usage à des fins de vulgarisation</p> <p>Développer un produit, un service, un média, un espace dans le respect de la législation et des normes en vigueur</p> <p>Mettre en place des expérimentations, des pratiques d'ateliers, des pratiques exploratoires, expérimentales et itératives</p>	<p>- Projets de recherche faisant l'objet d'une matérialisation et d'une restitution orale.</p> <p>- Des évaluations individuelles et/ou collectives des projets sont réalisées tout au long du parcours d'études.</p>	<p>- Transmission des valeurs (marque, positionnement)</p> <p>- Richesse et variété des expérimentations formelles (univers sensible)</p> <p>- Cohérence entre les choix graphiques et plastiques et le concept énoncé</p> <p>- Capacité à traduire formellement les concepts</p> <p>- Capacité à traduire formellement les usages</p> <p>- Qualités plastiques du projet</p> <p>- Capacité à projeter un univers sensible singulier respectant une codification sémantique adaptée au projet.</p> <p>- Identification précise des ressorts créatifs des phases d'idéation de définition du projet</p>

plastiques, techniques et d'usage du produit, du service, de l'image ou de l'espace ciblé.			
Bloc 5 - Communiquer un projet			
<p>Gestion, valorisation et conduite d'un projet global et complexe dans un contexte d'équipe pluridisciplinaire et anglophone, de croisement des métiers du design, en intégrant l'aspect itératif de la démarche</p>	<p>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</p> <p>Incarner des projections ; formaliser de façon sensible, créative et variée, une démarche, un concept, une identité, un produit, un service, un scénario d'usage à des fins de vulgarisation</p> <p>Communiquer, expliquer et défendre les intérêts de l'approche design dans un projet et sa singularité en tant que designer</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Soutenance individuelle et/ou collective de projet - Soutenances individuelle de stage - Soutenance individuelle de diplôme - Mémoire de fin d'études - Test TOEIC. - Selon les disciplines, des évaluations individuelles et/ou collectives de travaux sont réalisées tout au long du parcours d'études. 	<ul style="list-style-type: none"> - Qualité et pertinence des choix de représentation. - Composition graphique / visibilité / lisibilité des documents - Corrélation entre le discours et les visuels lors d'une présentation orale - Capacité à expliciter à l'aide d'un vocabulaire spécifique, les enjeux et modalités du déroulement du projet - Capacité à présenter et argumenter un projet en design. Être capable d'en expliciter la pertinence, le caractère innovant et durable - Structuration et clarté de la narration - Capacité à solliciter les outils adaptés à la communication du projet - Respect du timing donné Pour les productions écrites : - Qualité, précision et pertinence des recherches documentaires - Capacité à intégrer les recherches à une réflexion et un propos personnels - Qualité d'expression : lisibilité du travail, orthographe, syntaxe, présentation, richesse et précision du lexique - Capacité à mobiliser et exploiter les connaissances - Capacité à communiquer un point de vue (hypothèses, réponses) grâce à une argumentation personnelle et pertinente.
Bloc 6 – Se projeter en tant que professionnel			
<p>Pratique d'une veille professionnelle continue et détection de signaux faibles permettant l'identification de risques et leviers d'innovation (usages , technologie, législatif)</p>	<p>Se projeter en tant qu'expert dans le cadre d'une thématique</p> <p>Incarner des projections ; formaliser de façon sensible, créative et variée, une démarche, un concept, une identité, un produit, un service, un scénario d'usage à des fins de médiation</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Soutenance individuelle de valorisation de projets - Soutenances individuelle de stage - Soutenance individuelle de diplôme. 	<ul style="list-style-type: none"> - Capacité à construire et fédérer une équipe pluridisciplinaire de professionnels, permettant de nourrir la démarche de projet - Capacité à évaluer individuellement ou collectivement (en coordonnant son équipe créative) une démarche de projet - Capacité à construire des outils d'évaluation du projet - Capacité à orienter son parcours vers une spécialisation des compétences dans un domaine du design

			- Capacité à s'investir dans des projets externes à la formation.
--	--	--	---