

PROGRAMME DE FORMATION

MASTÈRE

1. Informations Générales et Cadre de Certification

- **Public visé** : Étudiants titulaires d'un titre ou diplôme de niveau 6 (Bac+3, Licence, Bachelor) dans les domaines du design, de l'architecture, des arts appliqués ou des profils créatifs et d'ingénierie.
- **Rythme** : Formation en alternance (Contrat d'apprentissage ou de professionnalisation) associant périodes d'enseignements académiques et immersions professionnelles en entreprise d'accueil.
- **Certification Visée (Portage)** : RNCP36106 — *Diplôme de design / Visé Grade de Master* (Niveau 7). Autorité certifiante : L'École de design Nantes Atlantique.
- **Volume horaire en centre de formation (heures d'enseignement académique)** : 945 heures (455 heures en Master 1 + 490 heures en Master 2).
- **Délais d'accès** : Inscriptions ouvertes jusqu'à 4 semaines avant le début de la session (sous réserve de validation du dossier par le comité académique et de la signature d'un contrat d'alternance).
- **Accessibilité handicapée** : Condition d'accueil et d'accès au public en situation d'handicap

2. Référentiel Pédagogique par Blocs de Compétences (Référentiel RNCP36106)

BLOC DE COMPÉTENCES RNCP36106BC02 : Produire et mobiliser des savoirs hautement spécialisés

Ce bloc valide la capacité à mener une analyse réflexive, à intégrer des savoirs issus de différents domaines et à mobiliser des connaissances à l'avant-garde comme base d'une pensée originale.

- **Design for SDGs (Master 1)**
 - *Objectif pédagogique* : Conduire une analyse réflexive et intégrer les savoirs des 17 Objectifs de Développement Durable (ODD) à la démarche créative.
- **Biomimicry Methodology (Master 1)**
 - *Objectif pédagogique* : Mobiliser des savoirs scientifiques et environnementaux à l'avant-garde pour formuler une pensée éco-conçue originale.
- **Maestro Session: 17 ODD & Prospective Éthique (Master 2)**

- *Objectif pédagogique* : Développer une conscience critique transversale des savoirs à l'interface de plusieurs disciplines de la transition.

BLOC DE COMPÉTENCES RNCP36106BC05 / BC06 / BC07 : Conduire des projets de création et concevoir des propositions innovantes en exprimant sa créativité

Ce bloc valide la capacité à définir une stratégie d'action par le design, mener des enquêtes d'usage centrées utilisateur, intégrer les notions de cycle de vie et formaliser de façon matérielle des scénarios d'usage.

- **Sustainable Design Studio 1 & 2 (Master 1)**
 - *Objectif pédagogique* : Incarner des projections, formaliser une démarche et développer des produits, services ou espaces durables dans le respect des normes d'éco-conception.
- **Social Innovation Design & Experience (Master 1)**
 - *Objectif pédagogique* : Mener une enquête d'usage approfondie pour concevoir des propositions innovantes centrées sur l'utilisateur et l'inclusion (UX/UI).
- **Systemic Design (Master 1)**
 - *Objectif pédagogique* : Prendre en compte les dimensions d'usage, de cycle de vie et de réutilisation au sein des écosystèmes industriels ou urbains.
- **Sustainable Design Thinking (Master 1)**
 - *Objectif pédagogique* : Définir une stratégie d'action globale et manager la phase de développement amont par le design durable.
- **Maestro Sessions Spécialisées : Éco-conception (Master 2) - (Modules : Materials & Sustainability, Emotionnal design, Systemic Design)**
 - *Objectif pédagogique* : Résoudre des problèmes complexes en prenant en compte les contraintes technologiques, de matériaux et d'analyse de cycle de vie (ACV).

BLOC DE COMPÉTENCES RNCP36106BC01 / BC04 : Intégrer les usages avancés du numérique et contribuer à la transformation en contexte professionnel

Ce bloc valide l'aptitude à piloter et coordonner des équipes pluridisciplinaires, à gérer des contextes complexes et à évaluer les impacts éthiques des évolutions technologiques.

- **Partnership Project Management & Leadership (Master 1)**
 - *Objectif pédagogique* : Gestion d'équipe, collaboration pluridisciplinaire et pilotage opérationnel d'un projet de design partenarial.

- **Transition Management & Ethical Leadership (Master 1)**
 - *Objectif pédagogique* : Appliquer et faire respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale en contexte professionnel.
- **Bootcamp Week (Master 1)**
 - *Objectif pédagogique* : Collaborer, animer, motiver et manager l'équipe projet en mode workshop intensif.
- **AI Design Strategy & Ethics (Master 1)**
 - *Objectif pédagogique* : Identifier les usages numériques avancés et analyser l'impact de l'évolution de l'intelligence artificielle (éthique de l'IA).
- **Diploma Project Monitoring (Master 2)**
 - *Objectif pédagogique* : Élaborer un cahier des charges d'innovation, planifier et piloter de manière autonome les ressources et compétences de l'équipe.
- **Maestro Session: Thinking by making (Master 2)**
 - *Objectif pédagogique* : Formaliser de façon sensible et variée une démarche concrète et gérer des responsabilités environnementales complexes.

BLOC DE COMPÉTENCES RNCP36106BC03 / BC08 / BC09 : Mettre en œuvre une communication spécialisée, communiquer un projet et se projeter en tant que designer expert

Ce bloc valide la restitution orale et écrite de haut niveau (y compris en langue étrangère), la défense d'une approche design devant un jury et la valorisation de sa pratique en entreprise.

- **Language (French or English) (Master 1)**
 - *Objectif pédagogique* : Communiquer à l'oral et par écrit avec aisance dans au moins une langue étrangère en contexte international.
- **Professional Practice, IP & Entrepreneurship (Master 1)**
 - *Objectif pédagogique* : Administration des pratiques du design, propriété intellectuelle, entrepreneuriat et valorisation de la pratique en entreprise.
- **Thesis Methodology & Thesis/Mémoire (Master 2)**
 - *Objectif pédagogique* : Sélectionner et analyser avec un esprit critique diverses ressources spécialisées pour la rédaction d'un mémoire écrit de haut niveau.
- **Maestro Session: Entrepreneurial Design (Master 2)**
 - *Objectif pédagogique* : Se projeter en tant qu'expert dans une thématique métier et préparer la soutenance individuelle de valorisation.

- **Internship follow up / Immersion en Entreprise (Master 2)**
 - *Objectif pédagogique* : Intégration en entreprise, suivi de la performance terrain et soutenance individuelle des expériences professionnelles.
- **Jalon / Diploma Presentation (Master 2)**
 - *Objectif pédagogique* : Expliquer, défendre et valoriser l'approche design et sa singularité devant le Grand Jury final indépendant.

3. Moyens Techniques et Matériels Mobilisés pour la Pédagogie Active

- **Infrastructures d'accueil et d'enseignement :**
 - 7 salles de cours théoriques et de projet, équipées individuellement d'un vidéoprojecteur et de tableaux blancs.
 - Caméra de projection en direct de dessins, croquis et sketches pour l'apprentissage visuel et l'explication des processus de design.
- **Laboratoire informatique et multimédia :**
 - Laboratoire informatique doté de 22 PC complets (claviers/souris) avec 1 écran de projection indépendant par table de travail.
 - Système Polycom avec 2 télévisions et 1 poste TV indépendant pour garantir la visioconférence synchrone (essentielle pour les modules de langues internationaux).
 - Matériels graphiques et audiovisuels disponibles sur demande : 15 tablettes graphiques (petites), 3 tablettes graphiques (grandes) avec stylets, 1 appareil photo et 1 studio photo portatif (2 projecteurs, 1 fond de studio).
- **FABLAB, Atelier de Prototypage et Matérialisation (*Thinking by making*) :**
 - Salles de prototypage de 500m² comprenant un Atelier et un FABLAB équipé pour l'éco-conception tridimensionnelle.
 - Équipements industriels et outillages mis à disposition : imprimantes 3D, fraiseuse à commande numérique (CNC), tour à bois, scie à ruban, lapidaire, perceuse à colonne, étuve, découpeuse laser, four à Clay, et outillages électroportatifs ou électroniques divers (cartes Arduino). Une machine à coudre est également disponible pour le prototypage souple.

4. Modalités d'Évaluation des Acquis

Le Diplôme de Design (Grade de Master - RNCP36106) s'obtient par la validation de l'intégralité des blocs de compétences de la fiche nationale :

- Un projet de fin d'études et un mémoire associé évalués par l'équipe pédagogique de l'établissement.
- Une période d'alternance pour les apprentis validé par la soutenance de diplôme.
- Une soutenance de parcours devant un jury extérieur au cours de laquelle l'étudiant présente ses aptitudes professionnelles et défend sa projection professionnelle.
- Valider le pôle économique et le pôle culture générale en contrôle continu

L'obtention du diplôme est soumise aux conditions suivantes :

- Avoir obtenu 800 points minimum au TOEIC
- Avoir obtenu une moyenne finale égale ou supérieure à 10 qui s'établit comme suit :
 - Pour 40 %, note attribuée pour le projet de fin d'études par les enseignants de l'École BESIGN The Sustainable Design School ;
 - Pour 60 %, note attribuée par le jury final.

L'étudiant présente devant un jury professionnel ses compétences acquises au cours de ses cinq années d'études et d'expériences en entreprise (compétences techniques, méthodologiques et managériales). Il défend des capacités d'innovation, d'autonomie, d'ouverture critique et de conviction à défendre un projet professionnel.

Composition du jury pour la soutenance finale :

Le jury, placé sous l'autorité du Recteur d'Académie, est composé de trois ou quatre membres extérieurs à l'école : deux designers professionnels, un responsable qualifié représentant le monde de l'entreprise et/ou un représentant institutionnel. Le Président du jury et le Vice-Président sont des professeurs d'université.

Organisation de la soutenance finale

Le candidat dispose de 45 minutes de soutenance, suivi de 15 minutes pour répondre aux questions des membres du jury. Les membres du jury disposent ensuite de 15 minutes pour délibérer. Une réunion d'information de l'ensemble des jurés est faite par la direction des études, elle permet de préciser le déroulement des soutenances, les attendus de l'exercice et les critères d'évaluation.

Les critères d'évaluation

Compétences de designer :

- Aptitude au management de projet
- Aptitude à prendre en compte les différentes valeurs constitutives du projet (identité, usage, technique)
- Aptitude à utiliser et adapter une méthodologie
- Dimension sensible et créative

Qualité de la soutenance / communication de projet :

- Qualité des documents et supports de communication
- Capacité à l'oral
- Qualité de la scénographie

Capacité de projection professionnelle :

- Capacité à intégrer et synthétiser les acquis au cours des stages, des expériences professionnelles
- Vision de la position du designer par rapport au projet
- Capacité à intégrer le fonctionnement de l'entreprise et le rôle des autres métiers dans le projet

5. Accessibilité aux Personnes en Situation de Handicap

La formation est accessible aux personnes en situation de handicap. Notre Référent Handicap est à la disposition des apprenants pour analyser les besoins spécifiques et mettre en œuvre les aménagements requis (rythme pédagogique, aménagement des épreuves ou adaptations techniques d'accès aux machines de l'Atelier et du FABLAB) afin de sécuriser l'accessibilité de l'ensemble du parcours de certification.

TRAINING PROGRAM

MASTER'S PROGRAMME

1. General Information and Certification Framework

- **Public visé** : Étudiants titulaires d'un titre ou diplôme de niveau 6 (Bac+3, Licence, Bachelor) dans les domaines du design, de l'architecture, des arts appliqués ou des profils créatifs et d'ingénierie.
- **Rythme** : Formation en alternance (Contrat d'apprentissage) associant périodes d'enseignements académiques et immersions professionnelles en entreprise d'accueil.
- **Certification Visée (Portage)** : **RNCP41956 – Designer** / Diplôme de design visé conférant le Grade de Master (Niveau 7).
- **Volume horaire en centre de formation** : **875 heures (385 heures en Master 1 + 490 heures en Master 2)**.
- **Délais d'accès** : Inscriptions ouvertes jusqu'à 4 semaines avant le début de la session (sous réserve de validation du dossier par le comité académique et de la signature d'un contrat d'alternance).
- **Accessibilité handicapée** : Condition d'accueil et d'accès au public en situation d'handicap.

2. Pedagogical Framework by Competency Blocks (RNCP41956 Framework)

BLOCK 1 (RNCP41956BC01) – Prospective, Strategic and Design Research Framing

Validates the ability to conduct prospective and reflective analysis, integrate specialised transdisciplinary knowledge (particularly environmental, societal and ethical knowledge), and formalise an upstream strategic design direction.

- Design for SDGs (Master 1) : Conduire une analyse réflexive et intégrer les 17 Objectifs de Développement Durable (ODD) à la démarche stratégique et créative.
- Biomimicry Methodology (Master 1) : Mobiliser des savoirs scientifiques et environnementaux pour définir des axes de conception bio-inspirés et circulaires.
- Sustainable Design Thinking (Master 1) : Définir une stratégie d'action globale et manager la phase amont de recherche et d'opportunités de design.
- Thesis Methodology & Thesis / Mémoire (Master 2) : Conduire une démarche de recherche appliquée, analyser avec esprit critique des données complexes et problématiser un sujet prospectif de haut niveau.

- Maestro Session : 17 ODD & Prospective Éthique (Master 2) : Développer une conscience critique transversale des savoirs à l'interface des transitions écologiques et technologiques.

BLOCK 2 (RNCP41956BC02) – Design, Experimentation and Modelling of Innovative Design Projects

Validates the ability to conduct user-centred usage research, explore creative conceptual directions, integrate sustainability/life-cycle assessment (LCA) constraints, and formalise iterative prototypes through hands-on experimentation.

- Sustainable Design Studio 1 & 2 (Master 1) : Formaliser et matérialiser des produits, services ou espaces durables en appliquant les principes de l'éco-conception.
- Social Innovation Design & Experience (Master 1) : Conduire une démarche d'investigation de terrain centrée utilisateur et scénariser des parcours inclusifs (UX/UI).
- Systemic Design (Master 1) : Modéliser les flux, le cycle de vie et la circularité au sein d'écosystèmes urbains ou industriels complexes.
- Maestro Sessions Spécialisées : Éco-conception (Master 2) : (Materials & Sustainability, Emotional Design, Systemic Design) Résoudre des problématiques de conception avancées en intégrant contraintes de matières, technologies durables et bilans environnementaux.
- Maestro Session : Thinking by making (Master 2) : Expérimenter en atelier/FabLab la formalisation sensible et tangible d'itérations prototypes.

BLOCK 3 (RNCP41956BC03) – Project Management, Collaborative Leadership and Transition Deployment

Validates the coordination of complex projects, management of multidisciplinary teams, integration of advanced technologies (AI, digital tools) and operational deployment in accordance with ethical and managerial responsibilities.

- Partnership Project Management & Leadership (Master 1) : Piloter un projet de design en situation partenariale réelle, coordonner les parties prenantes et gérer les livrables d'équipe.
- Transition Management & Ethical Leadership (Master 1) : Instaurer une gouvernance éthique, responsable et inclusive au sein de la gestion de projet de design.
- Bootcamp Week (Master 1) : Piloter un sprint de création collaborative en situation de contrainte de temps et d'objectifs (mode workshop).
- AI Design Strategy & Ethics (Master 1) : Intégrer les outils génératifs et numériques avancés dans le workflow projet tout en mesurant les impacts déontologiques et environnementaux.

- Diploma Project Monitoring (Master 2) : Structurer le cahier des charges, cadrer le calendrier et orchestrer en autonomie l'ensemble des jalons d'un projet de fin d'études.

BLOCK 4 (RNCP41956BC04) – Specialised Communication, Professional Positioning and the Expert Designer Mindset

Validates argumentative communication of a project approach (including in English), intellectual property management, the affirmation of an expert designer identity and professional positioning within a company.

- Language – French or English (Master 1) : Soutenir, argumenter et négocier ses partis-pris de design en contexte professionnel international.
- Professional Practice, IP & Entrepreneurship (Master 1) : Protéger ses créations (propriété intellectuelle), contractualiser sa pratique et structurer une démarche entrepreneuriale.
- Maestro Session : Entrepreneurial Design (Master 2) : Définir sa proposition de valeur singulière et positionner son expertise métier sur le marché.
- Internship Follow-up / Immersion en Entreprise (Master 2) : Valoriser sa pratique en organisation, mesurer les impacts opérationnels du design et faire la synthèse de son immersion professionnelle.
- Jalon / Diploma Presentation (Master 2) : Exposer, expliciter et défendre la vision stratégique et formelle de son projet devant le Grand Jury final.

3. Technical Resources and Equipment for Active Learning

- **Infrastructures d'accueil et d'enseignement :**
 - 7 salles de cours théoriques et de projet, équipées individuellement d'un vidéoprojecteur et de tableaux blancs.
 - Caméra de projection en direct de dessins, croquis et sketches pour l'apprentissage visuel et l'explication des processus de design.
- **Laboratoire informatique et multimédia :**
 - Laboratoire informatique doté de 22 PC complets (claviers/souris) avec 1 écran de projection indépendant par table de travail.
 - Système Polycom avec 2 télévisions et 1 poste TV indépendant pour garantir la visioconférence synchrone (essentielle pour les modules de langues internationaux).
 - Matériels graphiques et audiovisuels disponibles sur demande : 15 tablettes graphiques (petites), 3 tablettes graphiques (grandes) avec stylets, 1 appareil photo et 1 studio photo portatif (2 projecteurs, 1 fond de studio).

- **FABLAB, Atelier de Prototypage et Matérialisation (*Thinking by making*) :**
 - Salles de prototypage de 500m² comprenant un Atelier et un FABLAB équipé pour l'éco-conception tridimensionnelle.
 - Équipements industriels et outillages mis à disposition : imprimantes 3D, fraiseuse à commande numérique (CNC), tour à bois, scie à ruban, lapidaire, perceuse à colonne, étuve, découpeuse laser, four à Clay, et outillages électroportatifs ou électroniques divers (cartes Arduino). Une machine à coudre est également disponible pour le prototypage souple.

4. Assessment Methods

The Designer qualification (Master's Degree status – RNCP41956) is subject to validation of all 4 competency blocks:

- **Conditions préalables et obligatoires :**
 - Validation du contrôle continu sur les pôles académiques, techniques et méthodologiques.
 - Validation de l'immersion en alternance (évaluation tuteur / entreprise).
 - Niveau d'anglais certifié (score minimum exigé : **800 points au TOEIC**).
 - Moyenne générale requise $\geq 10/20$.
- **Pondération finale pour l'attribution de la certification :**
 - **40 %** : Note attribuée pour le projet de fin d'études et mémoire par l'équipe pédagogique.
 - **60 %** : Note de soutenance attribuée par le Grand Jury final indépendant.
- **Organisation de la soutenance finale :**
 - Déroulé : 45 min de soutenance, 15 min d'échange avec les jurés, 15 min de délibération à huis clos.
 - Jury officiel : sous l'autorité académique compétente, composé d'experts externes (designers professionnels, cadres d'entreprise/institutionnels) et présidé par un professeur d'université.
- **Critères d'évaluation :**
 - *Compétences de designer* : conduite de projet, pertinence méthodologique, réponses aux usages, dimension formelle et sensible.
 - *Qualité de communication* : clarté orale, scénographie, rigueur et impact des supports.

- *Projection professionnelle* : capacité à contextualiser les acquis d'entreprise, vision stratégique du métier et posture collaborative.

5. Accessibility for People with Disabilities

The programme is accessible to people with disabilities. Our Disability Support Officer assesses individual needs in order to organise the required accommodations (assessment arrangements, workstation adaptations and safe access procedures for Workshop/FabLab machinery).