

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.