

A dark blue vertical bar on the left side of the page, with a blue arrow pointing to the right, overlapping it.

Référentiel de
formation –
MASTERE
EUROPEEN
DESIGN
MANAGEMENT



International
Network for
Standardization of
Higher Education
Degrees

INSHED

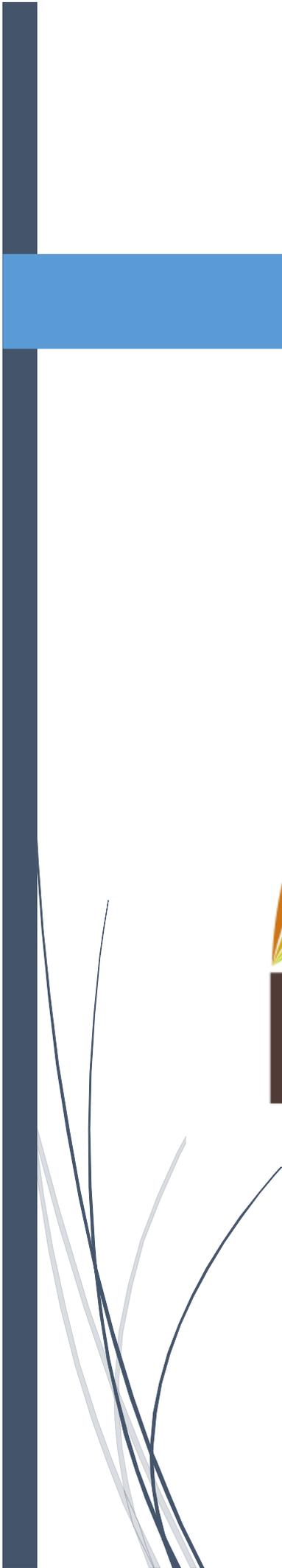
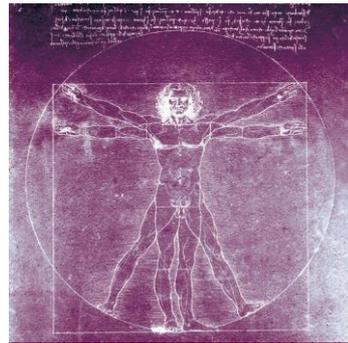
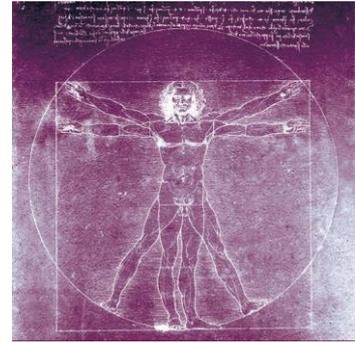
A dark blue vertical bar on the left side of the page, with a blue arrow pointing to the right, overlapping it. Below the bar, there are several thin, light blue lines that resemble grass or reeds.

Table des matières



Introduction	3
I - MASTERE 1	6
Première année - Semestres 7 et 8.....	6
II - MASTERE 2	16
Deuxième année - Semestres 9 et 10.....	16

Introduction



Auditer et conseiller les clients, participer à l'élaboration des recommandations stratégiques, constituer, animer et encadrer les équipes de créatifs, valider les produits et les suivre jusqu'à la validation, gérer les retours clients... Le master **design management** conduit à maîtriser les techniques du marketing de l'innovation et du management alliées à celles de la conception de produits design dans une approche cohérente de l'usage et de l'utilisateur.

Le **designer manager** possède une vision globale d'un projet dont il a la responsabilité. Il est l'interface en charge de la coordination entre le client, l'équipe des créatifs et la production. Il dirige une étude, gère les relations clients, s'occupe des différentes phases de l'élaboration d'un produit, de la valorisation d'une marque, tout en manageant une équipe de créatifs et en pilotant plusieurs projets en même temps.

Le **mastère européen Design Management** vise l'insertion professionnelle. Le designer manager peut travailler dans une agence de design, il peut aussi entrer dans un département design d'une entreprise (design intégré) ou créer sa propre agence et devenir indépendant.

Le **designer manager** possède une double compétence en design et en gestion management. Il se positionne comme un expert capable de gérer des projets, de leur conception à leur réalisation par sa connaissance du code et de la culture du design. Il doit donc être créatif, mais surtout, capable de prendre les responsabilités et les décisions qui s'imposent. Il doit développer les compétences suivantes :

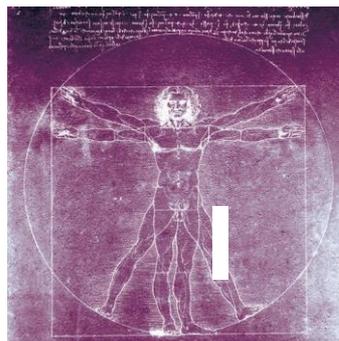
- se montrer créatif, mais aussi précis et rigoureux, comme l'exige un métier technique,
- se tenir informé de l'évolution des concepts, des technologies, des modes,
- être à l'écoute des besoins du client dans le respect des contraintes techniques et commerciales
- savoir dégager les priorités,
- se remettre en cause et savoir déléguer,
- développer la communication avec ses collaborateurs, savoir gérer et éviter les conflits, être à l'écoute.

UE1 Enseignement général				
Éléments	Mastère 1 ^{ère} année		Mastère 2 ^{ème} année	
	Modules M1		Modules M2	
	Semestre 7	Semestre 8	Semestre 9	Semestre 10
UE1a Culture d'entreprise	UE1a.7.1 Information et communication	UE1a.8.1 Aspects juridiques	UE1a.9 Actualité culturelle	UE1a.10 Actualité culturelle
	UE1a.7.2 Actualité culturelle	UE1a.8.2 Designer en free lance		
UE1b Anglais professionnel	UE1b.7 Révisions	UE1b.8 Presse artistique	UE1b.9 Argumentaire professionnel	UE1b.10 Mémoire de stage et soutenance

UE2 Enseignement technique				
Éléments	Mastère 1 ^{ère} année		Mastère 2 ^{ème} année	
	Modules M1		Modules M2	
	Semestre 7	Semestre 8	Semestre 9	Semestre 10
UE2a Méthodologie et outils	UE2a.7 Marketing et communication commerciale			
UE2b Compétences professionnelles	UE2b.7 Expression plastique	UE2b.8 Expression graphique	UE2b.9 Projet de management personnel	UE2b.10 Projet de management personnel

UE3 Enseignement professionnel				
Éléments	Mastère 1 ^{ère} année		Mastère 2 ^{ème} année	
	Modules M1		Modules M2	
	Semestre 7	Semestre 8	Semestre 9	Semestre 10
UE3a Enseignement professionnel	UE3a.7.1 Communication visuelle UE3a.7.2 Management, notions générales	UE3a.8.1 Design de produit UE3a.8.2 Management, innovation et créativité, design management	UE3a.9.1 Maquette et prototype UE3a.9.2 Management, gestion financière d'un projet	UE3a.10 Infographie et webdesign
UE3b Stage		UE3b.8 Stage et mémoire (7 semaines)		UE3b.10 Stage et mémoire (16 semaines)

MASTERE 1



Première année - Semestre 7 6

Première année - Semestre 8 11

Objectifs

Cette 1ère année vise à développer les savoirs nécessaires en termes de connaissances générales et de savoir-faire spécialisés pour pouvoir prétendre à des fonctions de responsabilité et garantir l'employabilité.

L'objectif général vise à appréhender les différentes phases d'élaboration d'un produit au sein d'un projet global et à comprendre les réalités économiques et les enjeux de la fonction managériale.

Première année - Semestre 7

Information et Communication

Objectifs

-
- Amorcer une réflexion sur le sens de l'image et sur son interprétation pour comprendre son rôle social, sa valeur et son impact selon les contextes.
 - Analyser son statut discursif : dans l'espace de la communication, dans le temps du récit, dans la relation fonctionnelle au texte et à l'écriture, dans son rapport à l'imaginaire collectif, aux mythes et aux représentations culturelles.

Compétences visées

-
- Comprendre comment la perception visuelle engage dans une construction et une représentation du monde
 - Appliquer les concepts de la sémiologie à l'analyse de l'image



Contenu théorique

- **Rapport de l'homme à l'image** : logosphère, graphosphère et vidéosphère
- **Sémiologie** : Saussure, Peirce, Sémiologie et communication, code rhétorique et figure de style
- **Rhétorique de l'image** : Barthes, message linguistique, iconique et littéral, fonction d'ancrage et de relais, connotation et dénotation
- **Signe iconique et signe plastique** : les signes graphiques, le groupe μ , signes iconiques, signes plastiques spécifiques et non spécifiques, grille d'analyse

Évaluation

Examen final : QCM et QCU

Actualité culturelle

Objectifs

- Confronter la production et la réception d'une œuvre artistique prise dans l'actualité du moment
- Étudier des écrits d'artistes, de designer et des écrits sur l'art en général et sur le design
- Mettre en œuvre la confrontation et le débat d'idées

Compétence visée

- Enrichir sa réflexion personnelle sur les problématiques actuelles portant sur l'art au sens large, sur le design et sur leur histoire



Contenu théorique

- Créer des dossiers et des revues de presse culturels : événements culturels et artistiques forts de l'année
- Mettre en place une procédure de veille et d'observation culturelles et artistiques

Évaluation

Examen final : QCM et QCU

Anglais : révisions

Objectif

- **Communiquer en anglais** : s'exprimer sur des sujets divers, produire des textes clairs en variant sa formulation, lire des textes en identifiant les éléments essentiels, comprendre avec une certaine aisance des supports variés (exposés, documentaires, dvd, etc.).

Compétence visée

- Perfectionner le niveau B2 du cadre européen de référence
-



Contenu théorique

- **Grammaire** : révisions des bases pour le niveau B1 du cadre européen de référence
- **Lexique** : développer et varier le vocabulaire général

Évaluation

Examen final : texte à compléter, essai personnel

Marketing et communication commerciale

Objectifs

Ce module est une passerelle entre les études et le monde professionnel en étudiant les méthodes marketing permettant de déterminer les actions à mettre en œuvre pour concevoir des produits lors de l'entrée en activité.

Il s'agit de connaître les politiques et les bonnes conduites à adopter et de s'initier au droit de l'information et de la communication en incitant à une réflexion sur les enjeux éthiques de toute communication.

Compétences visées

- Acquérir les notions de base des études marketing
- Savoir utiliser le type d'étude approprié
- Savoir exploiter et évaluer les résultats
- Analyser l'entreprise, son marché et son évolution
- Élaborer un plan marketing cohérent, selon les contraintes de l'entreprise
- Assurer un avantage concurrentiel durable
- Connaître la législation relative au droit de l'information et de la communication



Contenu théorique

Les besoins : motivation et freins

- Le comportement d'achat et sa modélisation
- Les méthodes qualitatives d'enquête et l'interprétation des données recueillies
- Les études descriptives ponctuelles, permanentes et le traitement des données d'enquête

- Les études de marché causales et l'analyse statistique des résultats d'expérimentation
- Le choix d'une stratégie de développement
- La compétitivité et l'avantage concurrentiel
- Les objectifs et les choix fondamentaux d'une stratégie marketing
- Le plan marketing
- La stratégie de communication
- La stratégie de distribution
- La stratégie de prix
- La stratégie de produit
- Droit de l'information et de communication

Évaluation

Examen final : QCM et QCU

Expression plastique

Objectifs

- Améliorer et entretenir sa formation plastique pour réaliser des productions fortes et personnelles
- Poser les lignes d'un visage, d'un corps, d'un objet...

Compétences visées

- Perfectionner les compétences techniques en croquis et en dessin
- Varier les composantes du dessin (support, outils, cadrage, couleur, noir et blanc, contrastes...) pour renforcer l'expression et l'image



Contenu théorique

Méthodologie de travail

- La couleur, la figuration, la lumière, la matière, les outils et le médium, les perspectives, les proportions, les rythmes, les techniques additives ou soustractives, les séries, le trait

Évaluation

- Examen final : un projet, en lien avec l'UE2b8, est présenté en soutenance orale.

Communication visuelle

Objectifs

- S'initier aux mécanismes de la publicité, produire et commercialiser des solutions de communication permettant de répondre aux attentes de publics variés.
- Appréhender la communication institutionnelle et promouvoir l'image d'une l'entreprise vis à vis de ses clients et de ses différents partenaires (soutien de causes humanitaires, sociales ou relatives à la santé des consommateurs)

Compétences visées

- Informer sur un objet
- Inciter à adopter un comportement déterminé vis-à-vis d'un objet
- Comprendre les objectifs et les moyens de la communication institutionnelle
- Participer à la construction de l'image d'une entreprise



Contenu théorique

- **Rhétorique de la publicité** : phases, structures de l'inconscient, épargne psychique, idée, territoires et valeurs
- **Forme de la publicité** : modèles de hiérarchie des effets, étapes de conception d'une campagne, principes fondamentaux, styles de consommateurs
- **Stratégie de la communication** : modèles de communication, copy stratégie
- **Notions de psychosociologie** : historique, objectif publicitaire, dépenses et messages publicitaires, techniques, fait social, image
- **Analyse critique de publicités** : images, sémiologie et sémiotique, grilles de description, approches, médias, vision classique et baroque, acte de communication

Évaluation

Examen final : QCM + études de cas, transfert des connaissances pour le projet personnel

Management, notions générales

Objectif

- Pratiquer les méthodes de management adaptées durant les différentes phases du projet

Compétences visées

- Connaître les caractéristiques et le fonctionnement de l'animation des équipes •
Constituer une équipe performante



Contenu théorique

- **Les différents styles de management** : spécificité de la fonction, adaptation des styles en fonction de l'équipe et des situations, position par rapport à l'équipe et à la hiérarchie
- **Les outils du management** : fixer des objectifs pertinents, identifier les moyens nécessaires, motiver son équipe, mettre en place un stratégie de communication managériale
- **La gestion de conflits** : identification, résolution, communication, l'après conflit
- **La conduite de réunion**
- **La conduite du changement** : clarification, choix d'une stratégie, appréhension des difficultés liées au changement, adhésion de l'équipe, respect de l'équilibre de l'équipe
- **La gestion du temps** : maîtrise du temps, élaboration des objectifs, organisation des tâches

Évaluation

Examen final : QCM + études de cas, transfert des connaissances pour le projet personnel

Première année - Semestre 8

Aspects juridiques

Objectifs

-
- Maîtriser les textes juridiques relatifs à la propriété intellectuelle littéraire, artistique et industrielle.
 - S'inscrire dans une réflexion sur les enjeux éthiques de toute communication.

Compétences visées

-
- Connaître et appliquer la législation relative aux droits d'auteur.
 - Connaître et appliquer la législation relative au droit à l'image et à la propriété industrielle.



Contenu théorique

- **La législation** : droit d'auteurs, droit des contrats, cessions de fichiers, droit de presse
- **La protection industrielle et intellectuelle** : définitions, modalités, protection internationale
- **Modèle juridique appliqué à la création d'entreprise** : questionnement et mise en œuvre

Évaluation

Examen final : QCM et QCU

Designer en free-lance

Objectif

- Maîtriser les aspects juridiques des designers indépendants.

Compétences visées

- Connaître et appliquer la législation relative au designer en free lance.



Contenu théorique

- Déclaration de l'activité • Statut d'artiste-auteur
- Autres statuts possibles
- Aides
- Fonds de commerce
- Impôts
- Autres démarches
- Propriété artistique et littéraire
- Plan marketing

Évaluation

Examen final : QCM et QCU

Anglais

Objectifs

Communiquer en anglais, dans le contexte du monde de l'art.

Il s'agit de s'exprimer sur des sujets artistiques, de produire des textes en variant sa formulation, de lire des textes spécialisés plus ou moins longs en identifiant les éléments essentiels, de comprendre avec une certaine aisance des supports variés (exposés, documentaires, dvd, etc.).

Compétence visée

- Perfectionner le niveau B2 du cadre européen de référence



Contenu théorique

Presse artistique : textes ou vidéos en langue anglaise portant sur des artistes contemporains de tous horizons et de toutes nationalités

Évaluation

Examen final : Textes à compléter + essai personnel

Expression graphique

Objectif

- Approfondir ses connaissances dans le domaine de la création de polices de caractères et de la communication scripto-visuelle.

Compétence visée

- Maîtriser l'expression graphique et la mise en page de documents divers.



Contenu théorique

- Morphologie du signe
- Classification des caractères
- Mariages typographiques
- Noir et blanc
- Micro et macro-typo
- Typographie et calligraphie
- Lettrage
- Alphabet et police de caractères
- Lisibilité et visibilité
- Petit œil et grand œil
- Référent, signifiant, signifié
- Design de communication
- Stratégie de communication

Évaluation

Examen final : projet, en lien avec l'UE2b7, présenté en soutenance orale

Design de produit

Objectifs

- Comprendre et analyser les éléments contribuant par leur synthèse à une identité de l'objet..

Compétences visées

- Connaître les fondements et les différents objectifs du design d'objet
- Connaître les différentes étapes historiques et les tendances du design d'objet

- Constituer un dossier de recherche sur un objet de design et en imaginer un prototype.



Contenu théorique

- **Les objets** : des marqueurs de cultures et de civilisation : de l'artisanat à l'art, le design et le marketing
- **Au croisement entre la sémiologie et le design** : donner corps aux usages, formaliser des intentions, contribuer aux évolutions sociales
- **Histoire des objets**
- Les objets et l'art

Évaluation

Examen final : QCM + études de cas, transfert des connaissances pour le projet personnel

Management, innovation et créativité, design management

Objectifs

- Développer la volonté d'innover en prenant en compte les marchés et en mettant en place des processus adaptés.
- Comprendre des spécificités du management dans le domaine du design

Compétences visées

- Comprendre la nécessité de l'innovation
- Mettre en place un management de l'innovation
- Connaître les rôles et les fonctions du design management



Contenu théorique

- **L'innovation et la créativité** : FCS, théorisation de l'innovation de rupture, management de l'innovation, entreprise créative, R&D, intelligence économique
- **Le design management** : définition, objectif, fonctions, exemples

Évaluation

Examen final : QCM + études de cas, transfert des connaissances pour le projet personnel

Stage et mémoire

Objectifs

- Développer l'autonomie du travail sur un projet précis
- Se responsabiliser par une maîtrise de la gestion du temps et des moyens
- Rédiger un texte sur un travail accompli

Compétences visées

- Mettre les acquis théoriques en pratique
- Développer le sens de l'initiative
- Prendre du recul sur sa pratique à travers un travail de rédaction lié à son expérience dans un cadre pré professionnel



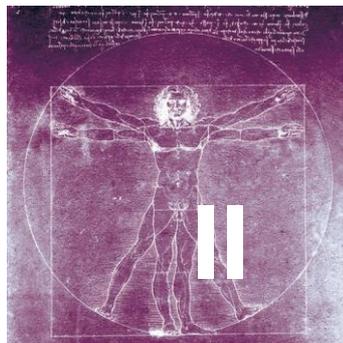
Contenu théorique

- Le stage est obligatoire. D'une durée de 7 semaines minimum, il doit permettre de valider le projet personnel.
- Le mémoire témoigne de la capacité à collecter des données de terrain et à les organiser sous une forme personnelle et rédigée.
- Le mémoire, d'une trentaine de pages détermine une problématique précise dans le cadre du global design, le terrain de recherche, les applications et les travaux ainsi qu'une bibliographie.

Évaluation

Examen final : mémoire et soutenance orale

MASTERE 2



Deuxième année - Semestre 9	17
Deuxième année - Semestre 10	19

Objectifs

La seconde année du Mastère est orientée sur la conception et la réalisation d'un projet graphique personnel. Une problématique est dégagée et un projet résultant d'une réflexion conduite à terme et s'appuyant sur les recherches menées au cours des semestres précédents est finalisé.

L'objectif général vise à se positionner en tant que manager d'une équipe projet et à piloter plusieurs projets simultanément.

Deuxième année - Semestre 9

Actualité culturelle

Objectifs

-
- Confronter la production et la réception d'une œuvre artistique prise dans l'actualité du moment
 - Étudier des écrits d'artistes, de designer et des écrits sur l'art en général et sur le design
 - Mettre en œuvre la confrontation et le débat d'idées

Compétence visée

- Enrichir sa réflexion personnelle sur les problématiques actuelles portant sur l'art au sens large, sur le design et sur leur histoire



Contenu théorique

- Créer des dossiers et des revues de presse culturels : événements culturels et artistiques forts de l'année
- Mettre en place une procédure de veille et d'observation culturelles et artistiques

Anglais professionnel

Objectifs

- Élaborer, développer et présenter en anglais ses recherches de stage et ses argumentaires professionnels.

Compétence visée

- Utiliser l'anglais dans la vie professionnelle.



Contenu théorique

- Mettre en place un dossier de recherche de stage
- Établir un lexique des termes liés au domaine professionnel visé
- Préparer des argumentaires en anglais

Projet de design management

Objectifs

- Amorcer un travail de recherche sur un projet global de design
- Réajuster ses réflexions et ses recherches dans un souci de cohérence et de pertinence

Compétences visées

- Réfléchir à une mise en application des compétences théoriques
- Prendre en compte les divers paramètres liés à la conception globale dans une approche systémique
- Réajuster ses créations en fonction des conseils des professionnels
- Rédiger un cahier des charges



Contenu théorique

Pour élaborer un projet global de design management qui sera présenté à l'examen final de M2, une première réflexion est construite. Il s'agit de déterminer un projet (mobilier, accessoires, véhicules...) et d'amorcer la réflexion sur la prise en charge totale de sa conception dans une perspective managériale: mise en place d'une stratégie, analyse de la concurrence, esquisses de la ligne du produit, de son packaging éventuel, de son lieu de vente, d'un possible logo, d'une charte graphique....

Management, gestion financière d'un projet

Objectif

-
- Piloter un projet en prenant en compte la visibilité de l'avancement et de ses points critiques

Compétence visée

-
- Développer une approche méthodique de la gestion de projet



Contenu théorique

- **Définition des éléments d'un projet** : répartition des responsabilités, rédaction du cahier des charges, lancement du projet
- **Évaluation financière du projet** : coûts financiers, sous-traitance, budget prévisionnel, coût final, notion de rentabilité
- **Suivi financier du projet** : indicateurs, tableaux de bord, dérives
- **Contrôle du projet** : subventions et financements, avance-ment du projet, écarts, plan d'action

Évaluation

Examen final : QCM + études de cas, transfert des connaissances pour le projet personnel

Maquette et prototype

Objectif

-
- Construire une maquette en 3D d'un objet afin de pré visualiser un résultat par rapport à un projet initial



Remarque

Ce livret et l'évaluation sont intégralement en anglais

Compétence visée

- Maîtriser les différentes étapes de la fabrication d'une maquette



Contenu théorique

- **Steps to make a model or prototype** : design and drawings, modeling, prototype, computer model, materials and techniques, cardboards base materials, polystyrene and Styrofoam, plaster, latex rubber mould, wood
- **Further examples of models and prototypes** : industrially manufactured models, 'Off Grid Scenarios', Fiberglass and nylon, textiles models

Évaluation

Examen final : QCM + études de cas, transfert des connaissances pour le projet personnel

Deuxième année - Semestre 10

Actualité culturelle

Objectifs

- Ce module s'inscrivant dans la continuité, les objectifs sont identiques à ceux proposés au semestre 9.

Compétences visées

- Les compétences visées poursuivent celles du semestre 9.
-



Contenu théorique

- Créer des dossiers et des revues de presse culturels : événements culturels et artistiques forts de l'année
- Mettre en place une procédure de veille et d'observation culturelles et artistiques y compris le design

Évaluation

Examen final : QCM et QCU

Anglais professionnel

Objectifs

- Rédiger et communiquer en anglais la totalité de son mémoire de stage de façon claire et fluide, avec une gamme étendue de vocabulaire.

Compétences visées

- Présenter un mémoire de stage en anglais
- Répondre à des questions sur son expérience pré professionnelle en anglais



Contenu théorique

Ce travail est mis en place de façon personnalisée, selon le stage de chaque candidat sur support papier et grâce à un accompagnement téléphonique régulier avec un tuteur.

Évaluation

Examen final : mémoire écrit et soutenance orale

Projet de design management

Objectifs

- Concrétiser, finaliser et donner une existence au travail de recherche amorcé en semestre 9
- Développer et mettre en application une méthodologie de design management

Compétences visées

- Mettre en application les compétences théoriques
- Conduire un projet de design management à terme



Contenu théorique

- Les recherches et le cahier des charges établis au semestre 9 donnent lieu à une conception effective. Le projet est réalisé dans son intégralité.
- Ce projet est fictif, mais il doit répondre à une demande plausible et une exploitation réalisable.
- Le candidat est libre d'utiliser les supports et matériaux de son choix du moment qu'il peut les transporter avec lui et les présenter pour la soutenance.

Évaluation

Examen final : cahier des charges et projet présentés en soutenance orale

Infographie et webdesign

Objectif

- Concevoir l'interface d'un site Internet comme vitrine de communication et de publicité

Compétence visée

- S'initier à la création de pages web



Contenu théorique

- Création de la maquette web
- Découpe de la maquette et optimisation des images • Intégration html à l'aide d'un logiciel.
- Introduction aux pages web dynamiques

Évaluation

Examen final : réalisation d'un site web pour communiquer sur le projet graphique personnel présenté lors de la soutenance orale

Stage et mémoire

Objectifs

- Développer le sens de l'autonomie, de la responsabilisation, de la prise de décisions
- S'intégrer dans une équipe
- Rédiger un mémoire sur un travail accompli

Compétences visées

- Construire et consolider des compétences professionnelles
- Développer une culture de l'entreprise
- Initier une réflexion sur ses pratiques professionnelles

Contenu théorique



Le stage, d'une durée de 16 semaines minimum est obligatoire.

Le choix du lieu du stage est déterminé en de l'orientation professionnelle souhaitée.

Le stage alimente la réflexion exposée dans le mémoire de fin d'études. Il présente la problématique, les hypothèses et la démarche appliquée pour répondre à cette problématique et les solutions mises en place durant le stage. Il est présenté et soutenu pour l'obtention du diplôme.

Évaluation

Examen final : mémoire et soutenance orale