



RÉFÉRENTIEL DE
FORMATION -
MASTERE
EUROPEEN
GLOBAL DESIGN



International
Network for
Standardization of
Higher Education
Degrees

INSHED



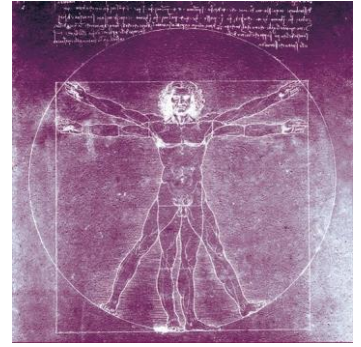
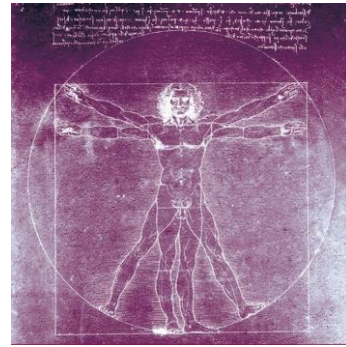


Table des matières

Introduction	3
I – MASTÈRE EUROPÉEN 1.....	5
PREMIÈRE ANNÉE - SEMESTRES 7 et 8.....	5
II - MASTÈRE EUROPÉEN 2	15
DEUXIÈME ANNÉE – SEMESTRES 9 et 10.....	15

Introduction



Aborder la conception dans une **démarche transversale** et systémique par **la prise en charge du produit**, de son design, de sa communication graphique, de son packaging et de son lieu de vente ... le global design s'inscrit dans un processus complet qui part de l'idée pour aller jusqu'au marché. Il tient compte de tous les systèmes et aborde les problématiques dans leur intégralité.

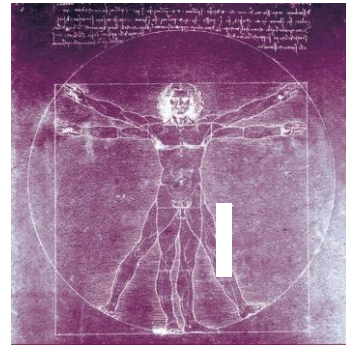
Le Mastère européen Global Design vise l'insertion professionnelle. Il permet de développer une culture du design dans une approche systémique : de la stratégie développée en amont, à l'identité de marque, du packaging à l'étalage et à la décoration intérieure d'un magasin jusqu'à la tenue des vendeurs. En plus de traduire une identité visuelle, la réflexion du design global vise à donner à la marque une personnalité propre à travers la cohérence et la pertinence d'un système global.

Le global design relevant à la fois de l'esthétisme, de la fonctionnalité mais aussi de stratégies complexes, le professionnel doit développer des compétences variées :

- comprendre l'intention d'une entreprise, d'une enseigne ou d'une institution
- traduire cette intention en termes stratégiques en faisant un état de lieux et en anticipant sur l'avenir, le projet, les valeurs, les produits de cette entreprise
- analyser les principes, les contraintes, les orientations, les performances des marques actuelles de l'entreprise et de ses concurrents
- créer, concevoir dans une perspective globale en adaptant une marque ou un produit aux tendances, aux circonstances, en utilisant l'actualité et les faits divers
- accompagner le lancement et la mise en contact avec le public

UE1 Enseignement général				
Éléments	Mastère 1ère année		Mastère 2ème année	
	Semestre 7	Semestre 8	Semestre 9	Semestre 10
UE1a Culture d'entreprise	UE1a.7.1 Aspects juridiques	UE1a.8.1 Information et communication	UE1a.9 Actualités culturelles	UE1a.4.1 Actualités culturelles
	UE1a.7.2 Designer en free lance	UE1a.8.2 Actualités culturelles		
UE1b Anglais professionnel	UE1b.7 Techniques de présentation	UE1b.8 Techniques de présentation	UE1b.3 - Argumentaire professionnel	UE1b.4 Mémoire de stage et soutenance
UE2 Enseignement technique				
Éléments	Mastère 1ère année		Mastère 2ème année	
	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	UE2.9.1 - Expression artistique personnelle UE2b.9.2 - Projet graphique personnel	UE2b.9.10 Projet graphique personnel
UE3 Enseignement professionnel				
Éléments	Mastère 1ère année		Mastère 2ème année	
	Semestre 7	Semestre 8	Semestre 9	Semestre 10
UE3a Enseignement professionnel	UE3a.7. Architecture commerciale	UE3a.8.1 Design de produit UE3a.8.2 Packaging	UE3a.9 - Infographie et webdesign	UE3a.10 Infographie et webdesign
UE3b Stage		UE3b.8 Stage et mémoire (7 semaines)		UE3b.10 Stage et mémoire (16 semaines)

PREMIÈRE ANNÉE - SEMESTRE 7



UE1a.7.1 - Aspects juridiques	7
UE1a.7.2 - Designer en free lance	8
UE1b.7 - Anglais : techniques de présentation	8
UE2a.7 - Marketing et communication commerciale	9
UE2b.7 - Expression plastique	9
UE3a.7 - Architecture Commerciale	9
UE3a.7 - Management : Rôle managerial et constitution d'une équipe	

A. UE1a.7.1 - 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.



Contenus à titre indicatif (des modifications peuvent se produire)

-
- Droit applicable en France : droits d'auteur et droits voisins : code la propriété intellectuelle (littéraire et artistique)
 - Le droit à l'image : des personnes, des biens, les images libres de droits
 - Le droit à l'image en Europe : textes communautaires
 - Le droit des marques : définir une marque, choisir une marque, protéger une marque, exploiter une marque

- Le droit des dessins et modèles

Évaluation

Examen final : QCM

B. UE1a.7.2 - Designer en free lance

Objectifs

- Maîtriser les aspects juridiques des designers indépendants.

Compétences visées

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



Contenus à titre indicatif (des modifications peuvent se produire)

- Débuter une activité de designer indépendant
- Protéger ses créations graphiques
- Répondre à une commande
- Gérer les prestations de service
- Gérer la cession des droits d'auteurs
- Rédiger et gérer les contrats de licence d'exploitation

Évaluation

Examen final : QCM

C. UE1b.7 - Anglais : techniques de présentation

Objectifs

- Utiliser la langue anglaise dans un contexte professionnel.

Compétences visées

- Perfectionner le niveau B2 du cadre européen de référence



Contenus à titre indicatif (des modifications peuvent se produire)

- Maîtriser les techniques de présentation : élaboration du concept graphique, description des projets, rédaction de textes analytiques et publicitaires.

Évaluation

Examen final : texte à compléter, essai

D. UE2a.7 - Marketing et communication commerciale

Objectifs

- Maîtriser les campagnes de communication, les outils du marketing direct, la réalisation d'études, l'action commerciale Marketing opérationnel et relationnel

Compétences visées

- Analyser l'entreprise, le marché, son environnement et son évolution.
- Élaborer un plan marketing tenant compte des contraintes de l'entreprise.



Contenus à titre indicatif (des modifications peuvent se produire)

- Marketing stratégique
- Marketing de marque
- Marketing international et spécificités des marchés européens

Évaluation

Examen final : QCM

E. UE2b.7 - 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.
-



Contenus à titre indicatif (des modifications peuvent se produire)

- Utiliser des techniques variées (fusain, mine de plomb, sanguine, médium divers...). • Varier les composantes du dessin (support, outils, cadrage, couleur, noir et blanc, contrastes...) pour renforcer l'expression et l'image.

Évaluation

Examen final : un projet, en lien avec l'UE2b8, constitué d'au moins 5 planches est présenté en soutenance orale.

F. UE3a.7 - Architecture Commerciale

Objectifs :

- Créer un univers cohérent faisant interagir les valeurs qu'une marque véhicule, la nature des produits et leur assortiment et le profil des consommateurs visés.
- Donner une identité forte aux lieux de vente.

Compétences visées

- Créer des lieux de ventes intégrant une logique marketing et optimisant la présentation des produits dans le respect des objectifs et de la politique commerciale des clients.

PREMIÈRE ANNÉE - SEMESTRE 7



Contenus à titre indicatif (des modifications peuvent se produire)

- Tracé architectural : étude et mise en application des modes conventionnels de représentation : plans, coupes, croquis perspectifs.
- Réglementations : code de l'urbanisme et de la construction, normes, réglementations particulières.
- Recherche des concepts, définition et développement du parti architectural adopté : proposition d'idées fonctionnelles, plastiques et techniques.

Évaluation

Examen final : QCM, et étude de cas

G. UE3a.7 - Management : Rôle managerial et constitution d'une équipe

Objectifs

- Pratiquer les méthodes de communication adaptées durant les différentes phases du projet.

Compétences visées

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

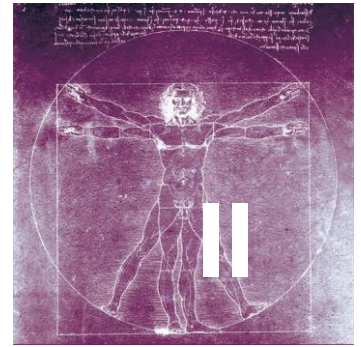


Contenus à titre indicatif (des modifications peuvent se produire)

- Le rôle managérial
- La constitution d'une équipe projet : organigramme, évaluation des besoins selon les tâches, négociation des ressources et des moyens, affectation des responsabilités.

Évaluation

Examen final : QCM, et étude de cas



PREMIÈRE ANNÉE - SEMESTRE 8

UE1a.8.1 - Information et Communication	11
UE1a.8.2 - Actualités culturelles	12
UE1b.8 - Anglais	12
UE2b.8 - Expression graphique	12
UE3a.8.1 - Design de produit	13
UE3a.8.2 - Packaging	13
UE3b.8 - Stage et mémoire	14

A. UE1a.8.1 - Information et Communication

Objectifs

-
- Comprendre l'évolution et l'impact de la communication et de l'information dans la société contemporaine pour mieux maîtriser la dimension stratégique de la communication.

Compétences visées

-
- Développer une culture de l'information et de la communication.
 - Comprendre le rôle des médias dans les sociétés contemporaines.



Contenus à titre indicatif (des modifications peuvent se produire)

-
- Théorie de l'information et de la communication : théorie de l'information, méthode structurale, linguistique, sémiotique, constructivisme, pragmatique, systémique ...

- Sociologie de la communication et des médias : définition et approches théoriques (école de Francfort, Lazarsfeld, Shannon et Weaver, Wiener...).
- Communication et publicité : effet de la publicité, sens de la publicité dans la société, identité et publicité, le malaise identitaire de la société moderne.

Évaluation

Examen final : QCM et QCU

B. UE1a.8.2 - Actualités culturelles

Objectifs :

- Confronter la production et la réception d'une œuvre. 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.

Compétences visées

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



Contenus à titre indicatif (des modifications peuvent se produire)

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

Évaluation

Contrôle continu, constitution d'un dossier de presse

C. UE1b.8 - Anglais

Objectifs

- Utiliser la langue anglaise dans un contexte professionnel.

Compétences visées

- Perfectionner le niveau B2 du cadre européen de référence.



Contenus à titre indicatif (des modifications peuvent se produire)

- Maîtriser les techniques de présentation : élaboration du concept graphique, description des projets, rédaction de textes analytiques et publicitaires.

Évaluation

Examen final : texte à compléter et essai

D. UE2b.8 - Expression graphique

Objectifs

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

Compétences visées

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



Contenus à titre indicatif (des modifications peuvent se produire)

- Approfondissement des bases pratiques du dessin de la lettre, interaction forme et sens.
- Mise en page et ergonomie.
- Prise en considération du client et du consommateur dans le processus de conception, de mise en forme et d'interprétation des messages.

Évaluation

Contrôle continu

E. UE3a.8.1 - Design de produit

Objectifs

- Approfondir sa culture du design et développer une méthodologie de création, de recherche et de développement d'objets techniques en se situant comme inventeur, artiste, technicien, ergonomiste.

Compétences visées

- Concevoir des objets domestiques et industriels tout en intégrant les exigences environnementales et économiques.



Contenus à titre indicatif (des modifications peuvent se produire)

- Créativité technique pour la conception des produits
- Créativité artistique
- Choix des matériaux.

Évaluation

Examen final : QCM et étude de cas

F. UE3a.8.2 - Packaging

Objectifs

- Suivre les étapes de la conception à la réalisation d'un emballage, maîtriser les contraintes économiques, marketing, législatives, environnementales et techniques

Compétences visées

- Concevoir des emballages.
- Améliorer les produits d'emballages existants en les optimisant



Contenus à titre indicatif (des modifications peuvent se produire)

- Connaissances scientifiques et industrielles : choix des matériaux, propriétés des matériaux, techniques de mise en forme, contraintes liées aux produits...
- Connaissances techniques : réaliser un prototype, identifier les contraintes, connaître les normes et les contraintes environnementales et législatives...
- Connaissances esthétiques : connaître les techniques de la créativité, choisir l'aspect de l'emballage....

Évaluation

QCM et QCU et exercices pratiques sur les UE3a.7 et UE3a.8

G. UE3b.8 - 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.



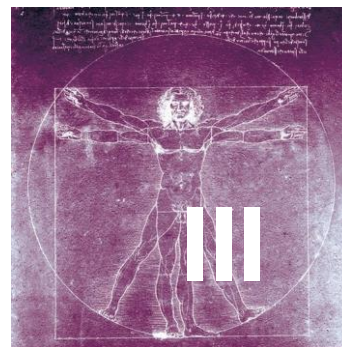
Contenus à titre indicatif (des modifications peuvent se produire)

- 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 : mémoire et soutenance orale.

DEUXIÈME ANNÉE - SEMESTRE 9



UE1a.9 - Actualités culturelles	15
UE1b.9 - Anglais	15
UE2.9.1 - Expression artistique personnelle	16
UE2b.9.2 - Projet graphique personnel	16
UE3a.9 - Infographie et webdesign	17

A. UE1a.9 - Actualités culturelles

Objectifs

-
- Ce module s'inscrivant dans la continuité, les objectifs sont identiques à ceux proposés au semestre 2.

Compétences visées

-
- Les compétences visées poursuivent celles du semestre 2.



Contenus à titre indicatif (des modifications peuvent se produire)

-
- Actualiser des dossiers de presse culturels.
 - Poursuivre la mise en place de la procédure de veille et d'observation culturelles et artistiques.

Évaluation

Contrôle continu : dossier de presse

B. UE1b.9 - Anglais

Objectifs

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

Compétences visées

- Utiliser l'anglais dans la vie professionnelle.



Contenus à titre indicatif (des modifications peuvent se produire)

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

Évaluation

Examen final : texte à compléter, essai

C. UE2.9.1 - Expression artistique personnelle

Objectifs

- Confirmer ses choix.
- Affirmer ses convictions artistiques.
- Construire et développer sa propre identité artistique.

Compétences visées

- Acquérir la détermination nécessaire à l'exercice du métier.
- Mettre en place une expression personnelle.



Contenus à titre indicatif (des modifications peuvent se produire)

- Présenter ses projets, les exposer avec clarté et assurance.
- Défendre ses projets par une argumentation construite, basée sur l'analyse et le respect des contraintes.
- Recherche par essais, esquisses ... d'une méthode personnelle de conception visuelle des messages textuels.

Évaluation

Examen : soutenance projet personnel

D. UE2b.9.2 - Projet graphique personnel

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.



Contenus à titre indicatif (des modifications peuvent se produire)

- Pour élaborer un projet global de design qui sera présenté à l'examen final de M2, une première réflexion est construite. Il s'agit de déterminer un produit (mobilier, accessoires, véhicules...) et d'amorcer la réflexion sur la prise en charge totale de sa conception : 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...
- Les réflexions, l'avancée du projet, les esquisses sont consignés dans un « cahier des charges »
- Un tuteur suit l'avancée de ces recherches qu'il guide de ses conseils et de ses remarques.

Évaluation

Note de suivi

E. UE3a.9 - Infographie et webdesign

Objectifs

- Concevoir des objets, des personnages, des environnements en leur inventant une identité propre.

Compétences visées

- Approfondir sa maîtrise des outils numériques ;
- Développer sa maîtrise technique ;



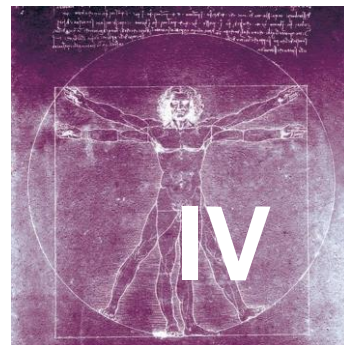
Contenus à titre indicatif (des modifications peuvent se produire)

- Outils numériques : infographie 2D, outils vidéo et son, infographie 3D.
- Conception : story-board, animation 2D, création d'un univers graphique en 3D.

Évaluation

Examen final : QCM et étude de cas

DEUXIÈME ANNÉE - SEMESTRE 10



UE1a.10 - Actualités culturelles	19
UE1b.10 - Anglais	19
UE2b.10 - Projet graphique personnel	20
UE3a.10 Infographie et webdesign	20
UE3b.10 - stage et mémoire	21

A. UE1a.10 - Actualités culturelles

Objectif

-
- Ce module s'inscrivant dans la continuité, les objectifs sont identiques à ceux proposés au semestre 3.

Compétences visées

- Les compétences visées poursuivent celles du semestre 3.
-



Contenus à titre indicatif (des modifications peuvent se produire)

- Actualiser des dossiers de presse culturels.
- Poursuivre la mise en place de la procédure de veille et d'observation culturelles et artistiques.

B. UE1b.10 - Anglais

Objectif

- 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 préprofessionnelle en anglais.

DEUXIÈME ANNÉE - SEMESTRE 10



Contenus à titre indicatif (des modifications peuvent se produire)

- Ce travail est mis en place de façon personnalisée, selon le stage de chaque candidat sur support papier dans un 1er temps puis sur support audio-vidéo.

Évaluation

Examen : mémoire écrit et soutenance orale

C. UE2b.10 - Projet graphique personnel

Objectifs

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

Compétences professionnelles

- Mettre en application les compétences théoriques. •
Conduire un projet de design global à terme.



Contenus à titre indicatif (des modifications peuvent se produire)

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

Cahier des charges et projet présentés en soutenance orale.

D. UE3a.10 Infographie et webdesign

Objectif

- Concevoir des pages web qui respectent les standards, tiennent compte de l'accessibilité et en permettent le référencement naturel.

Compétences visées

- Approfondir sa maîtrise des outils numériques.
- Développer sa maîtrise technique.



Contenus à titre indicatif (des modifications peuvent se produire)

- Logiciels graphiques, logiciels vidéos, logiciels d'animation et logiciels 3D.
- Outils et langages de programmation (ActionScript, Dream-weaver, CSS, Xhtml, XML, Php&MySQL, Javascript).

DEUXIÈME ANNÉE - SEMESTRE 10

Évaluation

QMC, QCU et études de cas sur les UE3a.9 et UE8a.10

E. UE3b.10 - 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.



Contenus à titre indicatif (des modifications peuvent se produire)

- Le stage, d'une durée de 16 semaines minimum est obligatoire.
- Le choix du lieu du stage est déterminé en fonction 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 : mémoire et soutenance orale