



# Concevoir, créer et innover

## Fiche 1.1

## Créateur(trice) / Designer

*Designer industriel, créateur, concepteur, plasticien,...*

Indépendant(e) ou salarié(e) en entreprise, le ou la créateur(trice) / designer conçoit et crée des meubles esthétiques, fonctionnels, correspondant aux tendances, aux attentes du marché et des consommateurs tout en étant conformes aux réalités de la production industrielle. Il ou elle contribue à l'innovation et la valorisation de la notoriété de l'entreprise...

### ▲ Activités principales

Selon la taille et la complexité de l'entreprise, il ou elle assure tout ou partie des activités suivantes :

#### Concevoir un nouveau produit ou une amélioration de produit :

- ▶▶ Concevoir un produit d'après le cahier des charges "marketing" transmis par les commerciaux ou apporter une amélioration par rapport aux modèles existants, en terme de technique ou d'usage
- ▶▶ Exprimer son idée par un dessin, une maquette, des échantillons
- ▶▶ Affiner et compléter les dessins (techniques, perspectives...)
- ▶▶ Travailler sur les composants ou matériaux avec l'ingénieur R&D (recherche et développement) ou les achats, en utilisant le potentiel de fournisseurs
- ▶▶ Intégrer les thèmes de R&D pour améliorer la valeur d'usage du produit

#### Réaliser un cahier des charges interne :

- ▶▶ Préparer un cahier des charges interne « création » pour faire réaliser un prototype et calculer son coût de revient
- ▶▶ Travailler en étroite collaboration avec le bureau d'études pour intégrer les contraintes techniques et réduire le coût de production

#### Améliorer et faire valider son projet :

- ▶▶ Trouver des solutions techniques afin de gagner du temps, diminuer le coût de revient et rentrer dans le processus industriel
- ▶▶ Améliorer la maquette ou le prototype jusqu'à validation
- ▶▶ Argumenter son projet (maquette ou prototype) à chaque étape de son évolution et le faire valider par les chefs de produit et le directeur commercial

#### → Résultats attendus

- ▶▶ Produits ou collections abouties (faisabilité, coût, délais)
- ▶▶ Succès commercial des nouveaux modèles





# Concevoir, créer et innover

## ▲ Conditions d'exercice du métier

### → Autonomie et responsabilité

En entreprise, il ou elle dépend du directeur général ou du directeur industriel. Il ou elle est parfois rattaché(e) au Bureau d'Etudes. En indépendant ou en agence, son statut est différent.

Autonome dans son travail, il ou elle a la responsabilité de créer les nouveaux modèles selon les cahiers des charges du marketing.

### → Moyens et ressources

Equipements informatiques pour la conception et l'échange d'information : logiciels CAO et DAO, 2D & 3D, images de synthèse, mais le dessin manuel est encore très utilisé.

Gestion d'une documentation spécialisée, souvent organisée par lignes de produits, sur les tendances, la mode, la concurrence, les nouveaux matériaux.

### → Relations internes et externes

Travaille parfois seul(e), indépendant(e) même, ou dans une petite équipe au sein du bureau d'études.

Relations internes avec tous les métiers liés aux produits : commerciaux, chefs de produits, ingénieur R&D, achats, dessinateurs et techniciens méthodes du bureau d'études, responsable de production, prototypiste, etc.

Relations externes essentiellement avec les agences de communication, les cabinets de tendances pour trouver de nouvelles idées et développer sa culture personnelle.

### → Environnement de travail

Il ou elle travaille en général dans un bureau.

Il ou elle se déplace fréquemment en interne (bureau d'études, atelier de prototype, etc.) et à l'extérieur (salons, expositions, visite de fournisseurs, etc.)

Ses horaires peuvent être irréguliers surtout en statut d'indépendant ou en agence.

## ▲ Compétences requises

### → Compétences spécifiques

- ▶▶ Etre inventif, créatif, avoir de réelles qualités artistiques ou plastiques
- ▶▶ Avoir une bonne culture personnelle et assurer une veille permanente
- ▶▶ Développer son sens de l'observation et de l'écoute, sa sensibilité et son pragmatisme
- ▶▶ Communiquer une idée, un concept à travers un dessin, une maquette
- ▶▶ Maîtriser les logiciels de dessin et de conception (DAO et CAO)
- ▶▶ Créer des relations de confiance avec des interlocuteurs variés
- ▶▶ Elaborer un cahier des charges "création"
- ▶▶ Intégrer les contraintes techniques, les normes et réglementations en vigueur
- ▶▶ Bien connaître le process de production
- ▶▶ Bien connaître les matériaux, leurs caractéristiques techniques et les évolutions technologiques (nouveaux matériaux)
- ▶▶ Concevoir des produits multi-matériaux
- ▶▶ Développer des projets dans le temps





# Concevoir, créer et innover

Fiche 1.6

## → Compétences transversales

- ▶▶ Etre curieux, s'adapter aux tendances et aux attentes des clients
- ▶▶ Savoir exprimer et transmettre ses idées aux autres
- ▶▶ Maîtriser et aimer la technologie
- ▶▶ Trouver des solutions aux problèmes
- ▶▶ Travailler en équipe

## ▲ Parcours professionnels

### → Formation initiale

Une formation de design, d'arts appliqués ou d'arts déco est recommandée avec 4 ou 5 ans d'études après le Bac. Une formation de niveau III (BTS CPI ou Assistant designer) peut permettre de démarrer à condition d'aimer concevoir, de développer sa culture dans le domaine et de disposer d'un potentiel créatif.

### → Formation continue

Selon la formation initiale, des modules de formation continue permettent d'acquérir les compétences ou de se perfectionner en DAO et CAO.

### → Pré-requis

Il est nécessaire d'avoir déjà réalisé des projets soit en tant qu'étudiant(e), soit dans une agence de design et d'avoir bien intégré l'image de l'entreprise, ses tendances.

### → Passerelles

Evolution possible vers un poste de recherche et développement ou de communication (mise en ambiance, préparation de stand...).

Evolution possible vers différents secteurs : la communication visuelle, la création multimédia, la publicité. L'évolution peut se faire également en changeant de lignes de produits.

