

**RNCP35009 MANAGER EN INGENIERIE DU DESIGN  
REFERENTIELS D'ACTIVITES, DE COMPETENCES ET D'EVALUATION  
RUBIKA**

Article L6113-1 [En savoir plus sur cet article...](#) Créé par [LOI n°2018-771 du 5 septembre 2018 - art. 31 \(V\)](#)

« Les certifications professionnelles enregistrées au répertoire national des certifications professionnelles permettent une validation des compétences et des connaissances acquises nécessaires à l'exercice d'activités professionnelles. Elles sont définies notamment par un **référentiel d'activités** qui décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés, un **référentiel de compétences** qui identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui en découlent et un **référentiel d'évaluation** qui définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis. »

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<b>Bloc 1 - Analyse d'une problématique Design posée par un client</b>			
<p><b>A.1.1 - Compréhension d'un brief client</b></p> <p><b>A.1.2 - Identification des contraintes, besoins et spécificités du client.</b></p> <p><b>A.1.3 - Formalisation des besoins humains, matériels et financiers</b></p> <p><b>A.1.4 - Réalisation et présentation du cahier des charges au client</b></p> <p><b>A.1.5 - Formalisation de recommandations stratégiques</b></p>	<p><b>Compétences Tronc Commun</b></p> <p><b>C.1.1 - Collecter et synthétiser les informations internes relatives à la problématique client (Brief Client) pour identifier les besoins des utilisateurs en interviewant les principaux acteurs concernés au sein de l'entreprise</b></p> <p><b>C.1.2 - Collecter et synthétiser les informations externes relatives à la problématique client en intégrant</b></p> <p style="padding-left: 20px;">a. la concurrence, les données légales pour la positionner sur son marché</p> <p style="padding-left: 20px;">b. les données sociologiques, ethnographiques pour identifier les besoins du marché à court, moyen et long terme</p> <p style="padding-left: 20px;">c. les données d'impact sur l'environnement pour répondre aux impératifs environnementaux</p> <p style="padding-left: 20px;">d. les données d'accessibilité pour prendre en compte la situation des personnes porteuses de handicap</p> <p><b>C.1.3 - Formaliser les usages prévus et faire émerger les nouveaux usages du produit / service pour enrichir le produit / service</b></p> <p><b>C.1.4 - Projeter les usages sur le cycle de vie du produit / service pour formaliser les fonctions possibles du produit / service</b></p> <p><b>C.1.5 - Synthétiser et hiérarchiser les fonctions d'un produit / service pour définir des niveaux de priorité</b></p>	<p><b>Mise en situation professionnelle et soutenance orale</b></p> <p>Devant un jury de professionnels internationaux externes, Le candidat présente les résultats de différentes analyses qu'il a réalisées dans le cadre de projets professionnels individuels ou collectifs.</p> <p>Le jury étudie les notes et commentaires issus du contrôle continu notamment lors des revues de projet n°1 (dédiées à la phase d'Analyse) ayant lieu au fil des années.</p> <p><b>Professionnalisation individuelle</b></p> <p>Le candidat intègre à son portfolio, le résultat des Analyses qu'il a réalisées dans le cadre de projets professionnels individuels ou collectifs</p>	<p><b>Qualité de la présentation de l'Analyse</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Claire</li> <li>• Bien illustrée</li> <li>• Synthétique</li> <li>• Argumentation pertinente pour étayer ses recommandations</li> </ul> <p><b>Qualité de l'analyse :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Collecte d'informations pertinentes et de qualité</li> <li>• Bonne traduction et intégration des données et informations recueillies</li> <li>• Exhaustivité des fonctions listées</li> <li>• Rigueur et qualité de la rédaction du cahier des charges</li> <li>• Recommandations stratégiques de qualité en lien avec la problématique client</li> </ul>

	<p><b>C.1.6 - Identifier les opportunités / contraintes associées au produit / service en termes de différenciation, d'écologie, d'accès à un public handicapé, de système de production et/ou de système d'information de l'entreprise pour rédiger des recommandations pour le client</b></p> <p><b>C.1.7 - Concevoir et présenter un cahier des charges au client pour faciliter ses prises de décision</b></p> <p><b>C.1.8 - Pratiquer l'Anglais à un niveau professionnel pour présenter devant un public international</b></p>		
--	--	--	--

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'EVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<b>Bloc 2 - Formalisation des concepts répondant à la problématique Design du client</b>			
<p><b>A.2.1 - Animation de séance de créativité</b></p> <p><b>A.2.2 - Formalisation de différents concepts autour d'idées nouvelles</b></p> <p><b>A.2.3 - Représentation des concepts sur supports numériques et/ou tangibles</b></p>	<p><b>Compétences Tronc Commun :</b></p> <p><b>C.2.1 - Organiser un atelier de créativité autour de thèmes identifiés en regroupant tous les acteurs concernés</b></p> <p><b>C.2.2 - Animer une session de créativité de groupe afin de produire des idées originales en permettant à chacun de s'exprimer et de construire sur les idées émises</b></p> <p><b>C.2.3 - Filtrer les idées pour sélectionner celles le plus en lien avec la problématique client</b></p> <p><b>C.2.4 - Agréger les idées par scénarios d'usage pour proposer différents concepts en lien avec les recommandations</b></p> <p><b>C.2.5 - Dessiner à main levée pour exprimer rapidement des idées</b></p> <p><b>C.2.6 - Mettre à profit sa culture historique, sémantique et du langage des formes pour enrichir les concepts</b></p> <p><b>C.2.7 - Représenter de manière réaliste les concepts pour faciliter leur compréhension</b></p> <p><b>C.2.8 - Organiser des tests utilisateurs et intégration des retours par itération pour enrichir les concepts</b></p> <p><b>Compétences spécifiques aux options alternatives Transport &amp; Mobilité / Produit / Interaction &amp; Service pour faciliter la compréhension des concepts :</b></p> <p><b>C.2.9 - Synthétiser les différents scénarios d'usages en concepts tangibles et/ou numériques</b></p>	<p><b>Mise en situation professionnelle et soutenance orale</b> Devant un jury de professionnels internationaux externes, Le candidat présente différents concepts qu'il a formalisés dans le cadre de projets professionnels individuels ou collectifs</p> <p>Le jury étudie les notes et commentaires issus du contrôle continu notamment lors des revues de projet n°2 (dédiées à la phase Concepts) ayant lieu au fil des années.</p> <p><b>Professionalisation individuelle</b> Le candidat intègre à son portfolio, les différents concepts qu'il a formalisés dans le cadre de projets professionnels individuels ou collectifs</p>	<p><b>Qualité de la présentation des concepts</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Claire</li> <li>• Bien illustrée</li> <li>• Synthétique</li> </ul> <p><b>Qualité des concepts formalisés :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Créativité des idées produites</li> <li>• Expression graphique de qualité</li> <li>• Qualité formelle des concepts</li> <li>• Adéquation du vocabulaire esthétique</li> <li>• Intégration aboutie des usages et fonctions</li> <li>• Intégration de solutions ciblés sur les enjeux environnementaux</li> <li>• Intégration de solutions ciblés sur les enjeux d'accessibilité vis-à-vis de porteurs de handicaps</li> </ul>

	<p><b>C.2.10 - Donner aux concepts des orientations de style en lien avec les recommandations</b></p> <p><b>C.2.11 - Conceptualiser les usages et les fonctions par le dessin</b></p> <p><b>C.2.12 - Utiliser les outils suivants</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. <b>Option Alternative Produit : Monster mock-up</b></li> <li>b. <b>Option Alternative Transport &amp; Mobilité : Clay ou impression 3D</b></li> <li>c. <b>Option Alternative Interaction &amp; Service : prototypage rapide (papier/carton), logiciels de maquettage ou 3D (projets en volume)</b></li> </ol> <p><b><u>Compétences spécifiques à l'option alternative Stylisme Numérique pour faciliter la compréhension des concepts :</u></b></p> <p><b>C.2.9 - Synthétiser les différents scénarios d'usages en concepts numériques</b></p> <p><b>C.2.10 - Donner des orientations de volumes/packages en 3D (digital ou maquette physique pour impression 3D)</b></p> <p><b>C.2.11 - Numériser une maquette existante à partir d'un plan 2D ou d'un scan3D</b></p> <p><b>C.2.12 - Utiliser les outils de surface Modeling</b></p>		<p><b>Qualité du processus de formalisation des concepts :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Affinage et de filtrage des concepts au fil de la formalisation</b></li> </ul>
--	---	--	---

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<b>Bloc 3 - Développement d'un prototype industrialisable et commercialisable</b>			
<p><b>A.3.1 - Analyse des concepts proposés</b></p> <p><b>A.3.2 - Participation au choix d'un concept à finaliser</b></p> <p><b>A.3.3 - Développement d'un concept finalisé</b></p> <p><b>A.3.4 - Réalisation de prototypes</b></p> <p><b>A.3.5 - Rédaction / Mise à jour des documents techniques</b></p> <p><b>A.3.6 - Production d'une visualisation du prototype en 2D/3D</b></p>	<p><b>Compétences Tronc Commun</b></p> <p><b>C.3.1 - Dialoguer avec les experts de l'entreprise pour comprendre, dans le cadre des concepts identifiés, les contraintes de production, marketing, commerciales, financières, légales, éthiques (valeurs de l'entreprise) et environnementales</b></p> <p><b>C.3.2 - Amender les concepts pour trouver des solutions acceptables et réalisables</b></p> <p><b>C.3.3 - Synthétiser, pour chaque concept, les retours afin de formaliser une analyse (Avantages vs. Inconvénients, Opportunités vs. Risques).</b></p> <p><b>C.3.4 - Produire des vues réalistes 2D par palette graphique pour servir de support à la validation finale</b></p> <p><b>C.3.5 - Modéliser en 3D et texturer le concept pour servir de support à la validation finale</b></p> <p><b>C.3.6 - Contribuer à la validation finale d'un concept en lien avec la direction et les responsables marketing, commerciaux, production, finances, juridique pour passer au prototypage</b></p> <p><b>C.3.7 - Produire des plans techniques d'encombrement du prototype et les diffuser aux bureaux d'études (ou équivalent) pour assurer la production industrielle</b></p> <p><b>C.3.8 - Rédiger des fiches techniques et CMF du prototype et les diffuser aux bureaux</b></p>	<p><b>Mise en situation professionnelle et soutenance orale</b> Devant un jury de professionnels internationaux externes, Le candidat présente différents prototypes qu'il a développés dans le cadre de projets professionnels individuels ou collectifs</p> <p>Le jury étudie les notes et commentaires issus du contrôle continu notamment lors des revues de projet n°3 (dédiées à la phase Prototypage) ayant lieu au fil des années.</p> <p><b>Professionnalisation individuelle</b> Le candidat intègre à son portfolio, les prototypes qu'il a développés dans le cadre de projets professionnels individuels ou collectifs</p>	<p><b>Qualité de la présentation des concepts</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Claire</li> <li>• Bien illustrée</li> <li>• Synthétique</li> <li>• Convaincante c'est dire une capacité à faire évoluer un design</li> </ul> <p><b>Qualité du prototype :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intégration des contraintes externes et internes de l'entreprise (système de production, de vente ...)</li> <li>• Intégration des enjeux environnementaux dans les solutions, les processus d'industrialisation et de commercialisation</li> <li>• Intégration des enjeux d'accessibilité vis-à-vis de porteurs de handicaps dans les solutions, les processus d'industrialisation et de commercialisation</li> <li>• Qualité de finition du prototype numérique et/ou physique</li> <li>• Qualité et exhaustivité des documents techniques</li> </ul>

	<p><b>d'études (ou équivalent) pour assurer la production industrielle</b></p> <p><b><u>Compétences spécifiques aux options alternatives Produit et Interaction &amp; Service pour la réalisation du / des prototypes :</u></b></p> <p><b>C.3.9 - Utiliser des logiciels pour la réalisation de prototype numérique</b></p> <p><b>C.3.10 - Réaliser une maquette physique (ex : papier, carton) en utilisant les moyens d'un atelier</b></p> <p><b><u>Compétences spécifiques à l'option alternative Transport &amp; Mobilité pour la réalisation du / des prototypes :</u></b></p> <p><b>C.3.9 - Utiliser des logiciels pour la réalisation de prototype numérique</b></p> <p><b>C.3.10 - Réaliser d'une maquette en argile (Clay)</b></p> <p><b><u>Compétences spécifiques à l'option alternative Stylisme Numérique pour la réalisation du / des prototypes 3D :</u></b></p> <p><b>C.3.9 - Utiliser des logiciels 3D et plug-ins adéquats pour représenter et animer le prototype et son environnement</b></p> <p><b>C.3.10 - Utiliser des outils de modélisation polygonale</b></p> <p><b>C.3.11 - Utiliser des outils de RT (Real Time), de VR (Virtual Reality) et d'AR/MR (Augmented Reality / Mixed Reality)</b></p>		
--	--	--	--

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<b>Bloc 4 - Pilotage et Management de la fonction Design</b>			
<p><b>A.4.1 - Gestion de projet opérationnel</b></p> <p><b>A.4.2 - Structuration et Pilotage des processus de Design</b></p> <p><b>A.4.3 - Création et Animation d'une équipe Design</b></p> <p><b>A.4.4 - Amélioration des processus Design</b></p> <p><b>A.4.5 - Participation à l'élaboration de la stratégie de création de valeur d'une entreprise / organisation</b></p> <p><b>A.4.6 - Veille des courants sociétaux</b></p> <p><b>A.4.7 - Participation à des concours de Design</b></p> <p><b>A.4.8 - Promotion du Design</b></p> <p><b>A.4.9 - Contribution au développement de nouvelles méthodologies et concepts de Design</b></p>	<p><b>Compétences Tronc Commun</b></p> <p><b>C.4.1 - Superviser ou élaborer le planning de projet pour suivre l'avancement du projet et donner un horizon de réalisation au client</b></p> <p><b>C.4.2 - Définir les ressources humaines, technologiques et financières nécessaires à la bonne réalisation du projet (respect du planning du cadre budgétaire et de la qualité attendue) pour évaluer les conditions de faisabilité</b></p> <p><b>C.4.3 - Constituer une équipe projet pour rassembler les collaborateurs les plus adaptés au projet</b></p> <p><b>C.4.4 - Suivre le phasage "Analyse / Conception / Développement" pour assurer la production des livrables associés dans les délais et la qualité attendus</b></p> <p><b>C.4.5 - Echanger avec les acteurs de l'équipe pour augmenter le degré de pertinence et la qualité des livrables</b></p> <p><b>C.4.6 - Maintenir d'une bonne cohésion/communication au sein de l'équipe pour faciliter le travail de chacun et le travail collectif</b></p> <p><b>C.4.7 - Décider des actions à mener en cas d'événements imprévus (ex : soucis techniques et/ou humains) pour respecter les délais tout en restant dans le cadre imparti (qualité, budget)</b></p>	<p><b>Mise en situation professionnelle collective</b> Dans le cadre de projets professionnels s'étendant sur 2 à 6 mois, le candidat est mis en situation de management d'une équipe de 2 et 4 Designers.</p> <p>Le jury étudie les notes et commentaires issus du contrôle continu notamment lors des différentes revues de projet n°1, 2 et 3 et revues de mémoire</p> <p><b>Rapport d'immersion professionnelle</b> Dans le cadre de stages de plusieurs mois en entreprises, le candidat rédige un audit de management</p> <p>Un jury de professionnels externe étudie les notes et commentaires issus du rapport des tuteurs de stage</p>	<p><b>Qualité du pilotage de projet</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Maintien d'une cohésion d'équipe.</li> <li>• Respect des étapes et des jalons du projet.</li> </ul> <p><b>Qualité de l'Audit de Management :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Clarté de la rédaction</li> <li>• Profondeur de l'Analyse</li> <li>• Pertinence et originalité des points de vue personnels</li> </ul> <p><b>Qualité du mémoire personnel :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Clarté de la rédaction</li> <li>• Intérêt de la problématique choisie</li> <li>• Degré de prospective</li> <li>• Profondeur de l'Analyse</li> <li>• Pertinence et originalité des points de vue personnels</li> </ul>



	<p><b>C.4.8 - Participer aux décisions de lancement d'un nouveau produit / service pour mettre en avant l'apport de la fonction Design</b></p> <p><b>C.4.9 - Revoir les étapes et action du phasage "Analyse / Conception / Développement" au fil de l'expérience acquise pour améliorer la démarche Design</b></p> <p><b>C.4.10 - Mettre en avant l'apport du Design (ex : innovation, simplification de la production, réduction des coûts ...) afin de contribuer à la définition de la stratégie de création de valeur de l'entreprise / organisation</b></p> <p><b>C.4.11 - Animer une veille stratégique pour anticiper les tendances à venir</b></p> <p><b>C.4.12 - Participer à des compétitions de Design afin de mettre en évidence ses réalisations / projets</b></p> <p><b>C.4.13 - Rédiger et présenter des articles et cahiers de tendances pour contribuer au développement du Design</b></p> <p><b>C.4.14 - Synthétiser ses idées afin de les présenter sur un temps court devant des professionnels du Design</b></p> <p><b>C.4.15 - Exploiter les techniques et logiciels de présentation pour mettre en valeur ses idées</b></p> <p><b>C.4.16 - Pratiquer l'Anglais à un niveau professionnel pour présenter devant un public international</b></p>	<p><b>Professionnalisation individuelle</b> Le candidat rédige un mémoire personnel en lien avec un problématique Design qu'il présente devant un jury de professionnels externes</p> <p><b>Mise en situation professionnelle et soutenance orale</b> Devant un jury de professionnels internationaux externes, le candidat présente ses partis pris de designer, ses méthodologies de travail et ses objectifs professionnels</p>	
--	--	--	--