



Intitulé	Licence professionnelle	
Mention(s)	Métiers du design	
	Parcours	<ul style="list-style-type: none">- Design industriel, matériaux et modélisation (D2M)- Design, matériaux, modélisation, modelage (D3M)

- Secteurs d'activités et emplois accessibles par le détenteur du diplôme :

- Secteurs d'activité :

- Industrie bureaux d'études
 - Commerce, transports, hébergement et restauration
 - Activités de service et administration publique

- Les métiers visés sont :

- Assistant designer
 - Concepteur projeteur Technicien études
 - Maquettiste Dessinateur concepteur Chargé de projet marketing
 - Dessinateur projeteur Technicien en recherche et développement
 - Modeleur

Compétences communes aux deux parcours

Compétences	Activités
<ul style="list-style-type: none"> • Définition de la demande 	Identifier les fonctions de l'objet dans le cadre de la réalisation d'une analyse fonctionnelle
	Choisir la mise en forme des matériaux en tenant compte de différentes contraintes (contraintes mécaniques, dimensionnelles, esthétiques, de sécurité, matérielles...)
	Analyser le cycle de vie des matériaux en évaluant leur recyclabilité, et en calculant le bilan carbone
	Rédiger le cahier des charges à partir des interactions entre ces paramètres
<ul style="list-style-type: none"> • Gestion de Projet 	Etablir un planning prévisionnel
	Dessiner, croquer et mettre en perspectives
	Déterminer les jalons et les étapes deGo-NoGo
	Appliquer les techniques d'information et de communication en vue de mettre en forme et d'argumenter le déroulement du projet
	Connaître les potentialités des centres d'usinage à plus de 3 axes et UGV (Usinage Grande Vitesse)
	Appliquer les techniques de veille technologiques
	Utiliser un logiciel de base de données
	Choisir un matériau à partir d'un facteur de mérite
	Choisir des outils adaptés aux matériaux
	Mettre en œuvre un logiciel de FAO pour une pièce simple
<ul style="list-style-type: none"> • Modéliser et réaliser un objet 	Concevoir une pièce ou un assemblage à l'aide de CAO-DAO Catia
	Concevoir une pièce ou un assemblage à l'aide de CAO-DAO Rhinocéros
	Prescrire une technique de prototypage rapide
	Réaliser un rendu 3D
	Réaliser un prototype par impression 3D

**Compétences transverses
(dont professionnelles et méthodologiques transverses)**

Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale

Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.

Travailler en équipe autant qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet.

Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte.

Se mettre en recul d'une situation, s'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre.

Identifier et sélectionner diverses ressources spécialisées pour documenter un sujet.

Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation

Développer une argumentation avec esprit critique.

Réaliser une veille technologique

Compétences « bureautiques » transverses :

Appliquer les techniques d'information et de communication à un projet de Design

Compétences linguistiques transverses :

Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.

Communiquer oralement et par écrit en anglais.

▪ Parcours Design industriel, matériaux et modélisation (D2M) :

Les champs professionnels d'insertion du diplômé de ce parcours sont :

- Industries graphiques
- Métiers du bois et de l'ameublement
- Communication et Industrie Graphique
- Métiers de la relation aux clients et aux usagers
- Métiers de l'hôtellerie et restauration : ameublement, agencement...

Le diplômé est notamment apte à exercer des fonctions de :

- Assistant designer
- Maquettiste
- Dessinateur projeteur
- Concepteur projeteur
- Technicien en recherche et développement
- Technicien études

Métiers propres à ce parcours :

- Chargé de projet marketing
- Dessinateur concepteur

Tableau des compétences propres au parcours D2M

Compétences	Activités
<ul style="list-style-type: none"> • Dessiner/croquer 	Représenter un objet en 3D de manière réaliste en utilisant des modes de modélisation informatique.
	Pratiquer les techniques manuelles de représentation graphique de l'objet
	Appliquer les techniques d'information et de communication (fiches tendances...) à un projet de Design
	Utiliser diverses techniques de créativité et de prise de décision
<ul style="list-style-type: none"> • Commercialiser 	Mobiliser les outils de communication en vue d'une commercialisation
	Présenter un projet à l'oral

▪ Parcours Design, matériaux, modélisation, modelage (D3M) :

Les champs professionnels d'insertion du diplômé de ce parcours sont :

- Industries graphiques
- Métiers du bois et de l'ameublement
- Communication et Industrie Graphique
- Métiers de la relation aux clients et aux usagers
- Métiers de l'hôtellerie et restauration : ameublement, agencement...
- Industrie Automobile

Le diplômé est notamment apte à exercer des fonctions de :

- Assistant designer
- Maquettiste
- Dessinateur projeteur
- Concepteur projeteur
- Technicien en recherche et développement
- Technicien études

Métiers propres à ce parcours :

- Technicien Modeleur

Tableau des compétences propres au parcours D3M

Compétences	Activités
<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser les étapes de modelage 	Pratiquer les techniques de modélisation traditionnelle permettant la mise au point tridimensionnelle d'une forme
	Etre capable d'appréhender rapidement les logiciels industriels propres au modelage
<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser des prototypes par fabrication additive 	Prescrire une technique de prototypage rapide en fonction des formes et des matériaux choisis
	Réaliser un prototypage rapide en utilisant les modes de fabrications additives