

➤ **Diplôme de Réalisateur-Designer option Design d'espace, Design graphique, Design de produit, (Diplôme national d'arts et techniques, DNAT)**

ACTIVITE ET TACHES	COMPETENCES ASSOCIEES AUX ACTIVITES ET TACHES	COMPETENCES OU CAPACITES QUI SERONT EVALUEES
<b>FONCTIONS CONCEPTION ET REALISATION</b> <b>Concevoir et réaliser de manière indépendante ou au sein d'une équipe un objet ou un projet de création original dans le champ du design</b>		
Associer des éléments de la réalité et les interpréter à travers l'élaboration d'un langage plastique personnel.	Maîtriser les étapes de la conduite du projet	Maîtriser les étapes de la conduite du projet : analyse des besoins ou de la problématique, conception et expérimentation (maquettes, prototypes...), réalisation, évaluation, réception*.
Donner une forme à une idée en la concrétisant dans un produit de création à l'intérieur d'un cadre contraint : commande, stratégie globale d'une entreprise, prise en compte d'une étude de marché...	Etre capable de concilier une démarche d'auteur avec les contraintes qui découlent de l'analyse des besoins*.	Etre capable de concilier une démarche d'auteur avec les contraintes qui découlent de l'analyse des besoins ou de la problématique.
<b>Au sein de l'entreprise, participer à la définition et à la mise en oeuvre de la stratégie en matière d'image de marque par la création de nouveaux concepts de produits ou de services et de nouvelles formes ou, dans le cadre d'une activité indépendante, définir un style.</b>		

ACTIVITE ET TACHES	COMPETENCES ASSOCIEES AUX ACTIVITES ET TACHES	COMPETENCES OU CAPACITES QUI SERONT EVALUEES
Inscrire les objets ainsi conçus dans une démarche de création propre.	Etre capable de faire des propositions singulières ou innovantes*.	Etre capable de faire des propositions singulières ou innovantes.
Inscrire ces objets dans un contexte culturel ou programmatique	Etre capable de mobiliser des connaissances théoriques*.	S'être approprié et être en capacité de mobiliser des connaissances théoriques (philosophie, esthétique, sociologie, histoire de l'art et de l'architecture, histoire des formes et théorie de la couleur, sémiotique, sciences de l'information..).
Choisir les supports, les matériaux, les techniques, définir les conditions d'utilisation du produit de création.	Etre capable de mobiliser des connaissances scientifiques et technologiques*.	S'être approprié et être en capacité de mobiliser des connaissances scientifiques et technologiques relatives aux techniques (graphisme, volume, image fixe ou animée, numérique...) supports (traditionnels, audiovisuels, multimédias) et matériaux (matériaux naturels ou synthétiques, matériaux et structures virtuels, matériaux avancés de haute technologie.
<b>Au sein de l'entreprise, participer au suivi de la fabrication des produits de création ou, dans le cadre d'une activité indépendante, en assurer le développement</b>		
Etablir des relations avec les corps de métier concernés et/ou les services de l'entreprise impliqués dans le processus de production	Etre capable de mobiliser des connaissances pratiques relative à l'organisation de l'entreprise et au processus de production, dans le dialogue avec les différents services et corps de métier	
<i>* en fonction d'une commande extérieure et d'un cahier des charges ou à partir d'une initiative personnelle</i>		

ACTIVITE ET TACHES	COMPETENCES ASSOCIEES AUX ACTIVITES ET TACHES	COMPETENCES OU CAPACITES QUI SERONT EVALUEES
<b>Au sein de l'entreprise, participer à la détermination des modalités de diffusion et de commercialisation du produit de création ou, dans le cadre d'une activité indépendante, conduire une action commerciale, éventuellement par l'intermédiaire d'un diffuseur.</b>		
Contribuer à la définition des modalités de diffusion et de commercialisation du produit de création ou, dans le cadre d'une activité indépendante, organiser ou conduire une action commerciale.	Connaître les conditions juridiques, économiques et financières de diffusion ou de commercialisation	
Accompagner la diffusion, la commercialisation du produit de création	Maîtriser différents modes de communication	Maîtriser différents modes de communication : expression orale et écrite, communication audiovisuelle etc...
<b>FONCTIONS TRANSMISSION DES SAVOIRS</b>		
<b>Formaliser, organiser et délivrer un enseignement (cours ou direction d'atelier) dans le cadre d'un enseignement supérieur en arts plastiques</b>	Etre capable de formaliser un contenu, de l'organiser de manière pédagogique et de délivrer un enseignement.	
Participer à l'évaluation des acquis des candidats	Maîtriser les techniques d'évaluation pédagogique.	