

**Plan d'études cadre du design et des arts visuels
pour les filières de formation des écoles supérieures**

**« arts visuels »
« communication visuelle »
« design de produit »**

Titres protégés :

**« designer diplômée ES en arts visuels »
« designer diplômé ES en arts visuels »**

**« designer diplômée ES en communication visuelle »
« designer diplômé ES en communication visuelle »**

**« designer diplômée ES en design de produit »
« designer diplômé ES en design de produit »**

Organe responsable¹ :

**swiss design schools
Conférence des directeurs des écoles d'arts appliqués suisses
Direktorenkonferenz der Schulen für Gestaltung Schweiz
Conferenza dei direttori delle scuole d'arte applicata Svizzera**

Approuvé par l'OFFT le 25 février 2010

Etat le : 29.09.2017

¹ Modification du 03.03.2015

Plan d'études cadre du design et des arts visuels

design de produit – Produktdesign – design di prodotto
communication visuelle – Kommunikationsdesign – design visivo
arts visuels – Bildende Kunst – arti figurative

C'est grâce à la participation financière de l'Office fédéral de la formation professionnelle et de la technologie qu'il nous a été possible de réaliser ce travail.

Le texte allemand du plan d'études cadre en est la version originale.
Conférence des directeurs des écoles d'arts appliqués suisses CDEA AS
www.swissartschools.ch

Contact :

Dorothea Flury, représentante du groupe de travail
Schule für Gestaltung Basel
Vogelsangstrasse 15
4005 Bâle
Tél. 061 695 67 70
E-mail dorothea.flury@bs.ch

Groupe de travail : Michel Berney, Marc Pfister, Roberto Borioli, Sandi Paucic Dorothea Flury, Oliver Tschirky
Autres membres d'organisations du monde professionnel

Sommaire

1	Introduction	5
1.1	Organe responsable	5
1.2	Objectif du plan d'étude cadre	5
1.3	Délimitation de l'orientation et de la spécialisation	5
1.4	Fondements	10
1.5	Explications concernant le profil de la profession et les compétences à acquérir	10
2	Positionnement	13
2.1	Condition d'admission	13
2.2	Les possibilités de raccordement	13
2.3	Titre de la profession	14
3	Profil de la profession et compétences à acquérir	14
3.1	Champ d'activité et contexte professionnel	14
3.2	Champ d'activité et contexte professionnel des trois orientations	16
3.2.1	Design de produit	18
3.2.2	Communication visuelle	18
3.2.3	Arts visuel	19
3.3	Aperçu des processus de travail et des compétences à acquérir	20
3.4	Processus de travail et compétences à acquérir	20
4	Conditions d'admission	28
5	Organisation de la formation	29
5.1	Durée de la formation	29
5.2	Possibilités de prise en compte	29
5.3	Composantes de la formation	29
5.4	Domaines de formation et leurs parts en temps	30
5.5	Coordination entre les composantes théoriques et pratiques de la formation	30
6	Procédure de qualification	31
6.1	Promotion	31
6.2	Examen de diplôme	31
7	Dispositions transitoires et finales	33
7.1	Entrée en vigueur	33
7.2	Révision	33
8	Appendice	35
9	Modification du plan d'études cadre	42

1 Introduction

1.1 Organe responsable

Swiss design schools, la Conférence des directeurs des écoles d'arts appliqués suisses² est l'organe responsable du plan d'études cadre de la formation supérieure de designer diplômée ES/designer diplômé ES. C'est elle qui a élaboré et édicté le plan d'études cadre en collaboration avec les organisations du monde professionnel, les associations et les employeurs. Ses tâches sont précisées dans un contrat passé entre la conférence et les organisations du monde professionnel, les associations et les employeurs.

1.2 Objectif du plan d'étude cadre

Le présent plan d'études cadre présente une description des compétences qui doivent être acquises au terme de la filière de formation de designer diplômée ES/designer diplômé ES. Il sert de base à l'exécution du mandat de formation tel qu'il est défini dans l'ordonnance concernant les conditions minimales de reconnaissance des filières de formation et des études postdiplômes des écoles supérieures ainsi qu'à l'encouragement, à l'échelle nationale, de la qualité de la formation professionnelle.

1.3 Délimitation de l'orientation et de la spécialisation

La formulation d'un plan d'études cadre uniforme pour l'ensemble du domaine du design et des arts visuels suscite un vif intérêt. Le plan d'études cadre positionne clairement le titre de designer diplômée ES/designer diplômé ES aux niveaux national et international. Il permet également une nomenclature claire et simple.

Le profil de la profession est décrit dans le plan d'études cadre pour l'ensemble du domaine. Il sert de cadre uniforme.

On distingue les trois orientations suivantes (voir figure 1) :

- Design de produit
- Communication visuelle
- Arts visuels

Le plan d'études cadre précise le champ d'activité et le contexte professionnel de chaque orientation, et signale les différences existant entre elles.

Si le champ d'activité et le contexte professionnel varient, les processus de création et les compétences sont en revanche très semblables. C'est pourquoi ils sont décrits pour l'ensemble du domaine.

² Modification du 03.03.2015

Domaine	Design et arts visuels		
Orientation	Design de produit	Communication visuelle	Arts visuels
Spécialisation	Design industriel Céramique Design de Mode Design de produit Design de bijoux Création textile Design d'objets horlogers	Animation /Computer Animation/ Motion Design Film Photographie Interaction Design / Interactive Media Design Caractères & typographie Visual Merchandising Design Arts graphiques	Arts visuels

Figure 1 : Systématique de la formation supérieure de designer, source : groupe de travail CDEA AS³

Selon les orientations, d'autres spécialisations sont possibles qui seront intégrées dans les révisions du plan d'études cadre. Elles ne font pas l'objet du présent document.

Lors de la procédure de reconnaissance, les écoles choisissent une orientation et une spécialisation. Seule l'orientation est protégée par la loi. La spécialisation aboutit à un titre qui revêt beaucoup d'importance sur le marché de l'emploi. A des fins de transparence, les écoles précisent le profil général de la formation et le décrivent dans leur propre plan d'études.

Spécialisation en design de produit

Design industriel

La spécialisation en design industriel aborde les méthodes et outils utilisés dans le design pour relever les défis de la société actuelle. Elle se focalise notamment sur l'importance du produit bien conçu, l'utilisation consciente des ressources, l'ergonomie et la fonctionnalité des produits.

Les designers industriels exercent leur activité au carrefour de la technique, de l'économie et de la société. Ils sont des prescripteurs de tendances dans la vie quotidienne, les loisirs et le monde du travail. Leur objectif est de trouver, pour les produits, des solutions convaincantes aux plans esthétique et fonctionnel en termes d'utilité et de systématique. Leur réflexion créatrice porte aussi sur les offres immatérielles telles que concepts pour le secteur des services. L'exemplification des processus et leur exécution se fondent sur le croquis, le recours aux techniques numériques de visualisation et la création de maquettes.

Céramique

La spécialisation aborde le développement historique, scientifique et méthodologique de la céramique. Elle permet aux étudiants d'élargir leurs compétences techniques et d'explorer de nouvelles technologies de

³ Modification du 03.03.2015, y compris la description des spécialisations

façonnage, d'émaillage et de cuisson. Sont requis un solide professionnalisme, un niveau de connaissances techniques élevé, un sens de la commercialisation et un savoir sur les normes d'équipement des ateliers. Les aspects organisationnels et écologiques accompagnent tout le processus de travail. Le cursus encourage l'expressivité artistique individuelle grâce à la réflexion sur le développement de formes artistiques par l'expérimentation.

Design de mode

Les étudiants qui font cette spécialisation se définissent comme des concepteurs de vêtements. Ils acquièrent une formation technique approfondie dans le domaine de la création. Les principaux éléments sont : la mise au point d'un assortiment adapté au marché, une connaissance parfaite des tendances de la mode, la perception des thèmes innovants et leur concrétisation de manière conforme au produit et à sa commercialisation. Au vu de la globalisation du marché de l'approvisionnement, la garantie du respect des normes de qualité est elle aussi un aspect très important. La formation présuppose que les étudiants possèdent des capacités pratiques fondées dans le domaine de l'habillement pour pouvoir se positionner avec succès aussi bien au plan créatif qu'au plan technique.

Design de produit

La spécialisation en design de produit traite de la matérialité et de son potentiel créatif. Partant du matériau, les étudiants donnent forme à des produits divers en appliquant différentes techniques. Ils procèdent à des expérimentations de matériaux indépendamment de la fonctionnalité et du but visé. Les nouvelles formes et techniques de création servent à façonner des produits utilitaires ou à concevoir des objets. La condition réside dans une réflexion approfondie sur le rôle historique de l'utilisation des matériaux, les possibilités de traitement technique et l'expressivité formelle. L'objectif est d'étendre par l'expérimentation la transformation artistique des matériaux.

Design de bijoux

La spécialisation vise à associer création et technique dans le bijou. L'accent est mis sur le cheminement vers la conception individuelle de bijoux. La réflexion sur la forme, le design, se déroule en corrélation avec la mise en œuvre technique jusqu'à la fabrication des appareils et des bijoux. Les évolutions visuelles du design de bijoux traditionnels et contemporains sont abordées dans le contexte de l'histoire de l'art. Les techniques d'orfèvrerie sont testées et parachevées dans la réalisation artistique. La gemmologie joue un rôle central dans le design de bijoux et fait partie intégrante de la spécialisation. La formation esthétique, technique et théorique complète permet d'acquérir des compétences exceptionnelles pour la fabrication artistique de bijoux.

Création textile

La spécialisation renforce les compétences dans le design des couleurs et des motifs et initie aux technologies de la fabrication, à la recherche de tendances et au développement de produits. Elle transmet des connaissances complètes sur les techniques de tissage, les méthodes d'ébauche et la théorie de la couleur et de la forme. Les étudiants développent une attitude critique ouverte, un langage artistique propre et un sens de la faisabilité. Entre créativité et commercialité, innovation et exigences de l'industrie, les diplômés de cette filière pourront exercer des activités variées dans le domaine de la création textile.

Design d'objets horlogers

La spécialisation en design d'objets horlogers se focalise sur l'ensemble des exigences qualitatives posées par la mesure du temps : la montre sous sa forme d'accessoire vestimentaire ou en tant qu'objet dans l'espace ; le design et les matériaux des différentes pièces composant le modèle de montre

combinés avec les contraintes les plus élevées de la mécanique et de la technologie. Durant la formation, les étudiants développent et présentent des concepts, de l'esquisse au schéma, de la définition des couleurs à l'animation numérique bi- et tridimensionnelle. A partir de là, ils fabriquent des prototypes en 3D, considérant les aspects du parachèvement de la forme, du matériau, de la fonctionnalité et de la réalisabilité. Remplir cette exigence réclame des compétences artistiques, techniques et créatives d'exception.

Spécialisation en communication visuelle

Animation / Computer Animation / Motion Design

Courts-métrage, spots publicitaires, effets spéciaux, productions vidéo ne sont qu'une partie du monde de l'animation numérique, qui ne cesse de se développer vers des dimensions encore inconnues. L'outil élémentaire de la production et de la réalisation de Motion Design et de films d'animation est le script : c'est sur lui que reposent les décisions essentielles. Avec un script de qualité et une équipe de réalisation professionnelle, le Motion Design satisfait aux exigences du film d'art. Mais l'animation numérique vise aussi la commercialisation. Son champ d'activité s'étend aux productions multimédia dans le domaine de la communication visuelle. Parmi les domaines thématiques que la filière aborde et qui présupposent créativité, sens technique et aptitude à concevoir, il faut citer la production et le financement, la publication en ligne, le management et le suivi de projets de Computer Animation, la réalisation technique et artistique de productions vidéo et multimédia.

Film

Les films racontent des histoires. Les réalisateurs de films mettent en image des thèmes qui nous touchent en tant qu'êtres humains. Ils conçoivent images et dialogues et créent des atmosphères pour le spectateur. Qu'il en aille du réalisateur, du scénariste, du cameraman ou du monteur, les métiers du cinéma exigent une grande expertise, un savoir-faire technique, des compétences de gestion de projet et une expressivité filmique personnelle. De l'idée de départ à la distribution, la formation encourage la responsabilité individuelle et les processus organisationnels. Une réflexion de fond sur le monde du cinéma et de la télévision est une condition pour définir sa propre expressivité filmique : long-métrage, documentaire, court-métrage, clip publicitaire, vidéo ou musical. Toutes les étapes du processus - scénario, filmage, postproduction, production et réalisation – doivent être exécutées au plus haut niveau.

Photographie

La filière est centrée sur la réflexion artistique et l'apprentissage d'un langage visuel personnel. Approches et sujets artistiques et techniques s'influencent réciproquement. Les étudiants maîtrisent les méthodes de production numériques et analogiques. Leurs compétences s'étendent de la conception et de la réalisation de projets et de mandats à l'utilisation réfléchie d'images dans les contextes les plus divers. La curiosité pour l'expérimentation et la réflexion sur les images sont la base d'une vision photographique originale. Dans le champ qui s'étend entre images fixes et images animées, les étudiants conçoivent leur accès au média en constante mutation qu'est la photographie. Ils évoluent habilement dans un monde professionnel où les frontières entre les médias s'estompent à vue d'œil. La formation dispense, outre des aptitudes pratiques, un savoir théorique spécifique et elle sensibilise aux questions artistiques et esthétiques dans le cadre de manifestations.

Interaction Design / Interactive Media Design

Dans cette activité, les designers conçoivent et développent des systèmes interactifs, des applications et des espaces recourant aux médias interactifs

en vue d'une utilisation pratique dans les métiers de la communication. Ils tiennent compte des vœux, des exigences et des attentes de l'utilisateur, qu'il en aille de sites internet ou d'applications de téléphones mobiles, de jeux informatiques ou de conception d'espaces interactifs. Les Interaction Designers créent des systèmes haptiques et audiovisuels (image, son, vidéo, animation, caractère, texte) permettant à l'utilisateur de se servir intuitivement d'applications. Ils visualisent et conçoivent les nombreux processus de communication qui se jouent entre l'homme et l'ordinateur et qui sont devenus indispensables à notre vie quotidienne. Ils mettent en lien pensée ergonomique et produit physique afin de produire technologie et fonction. L'Interaction / Interactive Design est multimédia et fusionne plusieurs médias.

Caractères & typographie

La création de caractères et la création à l'aide de caractères jouent un rôle central dans le domaine de la communication visuelle. La spécialisation en caractères & typographie permet d'exercer des tâches typographiques et dispense les aptitudes nécessaires à la conception, la réalisation et la finalisation qui sont appliquées dans les nombreux domaines et champs d'activité de la publicité, de la communication visuelle, de la signalétique, des médias, etc. Le contexte professionnel et la vie quotidienne des designers de caractères sont marqués par les évolutions formelles influencées par l'art et le design, les nouvelles conditions de production, les technologies et les matériaux. Les travaux présentent un degré élevé de complexité de questionnement artistique, économique et écologique. La formation présuppose des étudiants qu'ils aient beaucoup d'affinité pour le langage écrit et pour l'artisanat, car la typographie exige des solutions multimédias.

Visual Merchandising Design

L'objectif du Visual Merchandising Design est de mettre en scène des produits et des entreprises de manière optiquement vendeuse. L'interaction entre environnement de vente, présentation de la marchandise et marketing, adaptée à la philosophie de l'entreprise, est la base du succès dans le domaine commercial. La filière prépare à l'exercice d'une position de cadre ou une activité indépendante dans le domaine du Visual Merchandising. Mettre en œuvre visuellement les philosophies d'entreprise, concevoir les concepts d'assortiments et définir les mesures de Visual Merchandising pour la présentation des produits sont les contenus d'une réflexion orientée sur le marché et la pratique. Les mandats concrets – de la création de concepts à la présentation – constituent les défis créatifs et économiques en lien direct avec la réalité.

Arts graphiques

Les arts graphiques traduisent des contenus multiples en messages visuels. Quête d'images et médiation visuelle sont au cœur du travail. Pour pouvoir visualiser les intentions de communication du client de manière différenciée, responsable et originale, les graphistes dialoguent avec leur environnement culturel et social, avec les technologies actuelles et les différents spécialistes professionnels. Techniques de conception fondées, plaisir à expérimenter et vastes connaissances du domaine sont la base d'un langage artistique conscient. La filière Arts graphiques ES met l'accent sur la conception et les processus créatifs jusqu'à la présentation. Elle associe proximité avec la pratique et point de vue réfléchi.

Webdesign

Les Webdesigners se spécialisent en infographie numérique dans le domaine de la communication visuelle et analysent et élaborent la structure et le design de sites Web, d'apps, etc. Ils combinent spécialisation en matière de réseau et de contenu, publicité, commerce, distribution et édition. Les productions multimédia dans les domaines de la communication sont les principales tâches issues des activités que sont le design graphique, la production et la publication en ligne, la production vidéo et multimédia et le Webdesign, de la mise en place (classification, hiérarchie, indexation,

catalogage, etc.) et l'actualisation des contenus à la gestion de sites Web. Le Webdesign est multimédia et exige une confrontation permanente avec le progrès technologique et les évolutions culturelles ainsi que les tendances dans le domaine du design. Il implique une approche de problèmes complexes orientée sur les solutions.

Spécialisation en arts visuels

Arts visuels

Les étudiants de cette filière élaborent un langage artistique propre en recourant aux compétences créatives et techniques nécessaires. La formation se focalise sur la réalisation indépendante d'œuvres d'art et de projets artistiques. Au terme de cette formation, les artistes travaillent en tant qu'auteurs, préparent des projets et réalisent des œuvres seuls et/ou en équipe. Ils produisent des dessins, des textes, des peintures, des photos, des vidéos, des sons, des objets, des sculptures, des installations, des performances, des travaux *mixed media*, des produits numériques, etc. Ils sont insérés dans le milieu artistique et coopèrent avec les artistes, les curateurs, les critiques, les espaces d'exposition, les techniciens, les médias et les instances qui soutiennent l'art, condition indispensable au positionnement de leur pratique artistique individuelle.

1.4

Fondements

- Loi fédérale du 13 décembre 2002 sur la formation professionnelle (LFPPr)
- Ordonnance du 19 novembre 2003 sur la formation professionnelle (OFPr)
- Ordonnance du DFE (OCM ES) du 11 mars 2005 concernant les conditions minimales de reconnaissance des filières de formation et des études postdiplômes des écoles supérieures
- Guide de l'OFFT concernant l'établissement de plans d'études cadre pour les filières de formation des écoles supérieures

1.5

Explications concernant le profil de la profession et les compétences à acquérir

Le profil de la profession est illustré par la figure 2 :

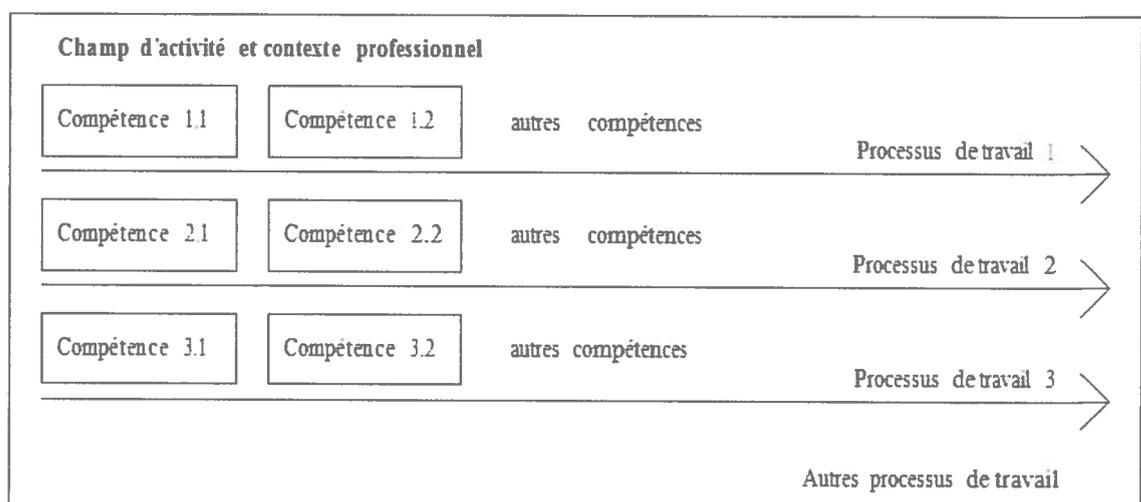


Figure 2 : Profil de la profession, source : BfB Büro für Bildungsfragen AG

<i>Champ d'activité et contexte professionnel</i>	Sont décrites les principales tâches et activités, les acteurs et le contexte professionnel (p. ex. positionnement dans le monde du travail et dans les organisations). Sont également signalées les perspectives de développement et les conditions-cadre.
<i>Processus de travail</i>	Les processus de travail structurent le champ d'activité. On entend généralement par processus un déroulement ou une suite d'opérations. Les processus de travail sont des étapes permettant d'exécuter des tâches données et d'atteindre des objectifs. Ils sont un déclencheur (p. ex. un problème typique) et ils visent un résultat/une finalité. Les processus de travail illustrent donc les principaux effets de l'activité professionnelle. L'exécution des processus de travail exige des compétences spécifiques qui sont dispensées pendant la formation.
<i>Compétences à acquérir</i>	En référence à la terminologie du Processus de Copenhague, nous entendons par compétence la faculté qu'une personne acquiert dans le cadre d'un processus de formation, ou ailleurs, l'habilitant à organiser et à gérer ses ressources afin d'atteindre un but déterminé. Est réputé compétent celui qui est en mesure de maîtriser avec succès une situation professionnelle déterminée.
<i>Ressources</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Facultés cognitives qui comprennent l'emploi des savoirs, des théories et des concepts, mais également des connaissances implicites (tacit knowledge), acquises par la pratique – Aptitudes, savoir-faire nécessaires pour l'exercice d'une activité concrète. Entre dans ce même cadre la faculté d'établir un rapport relationnel dans le contexte d'une situation professionnelle (compétence sociale) – Conceptions et valeurs personnelles <p>Les compétences contenues dans le plan d'études cadre sont uniformément détaillées de la manière suivante :</p> <ul style="list-style-type: none"> – Titre de la compétence – Description générale de la compétence avec indication de l'objectif et référence aux moyens mis en œuvre – Description, sous forme de cycle d'actions complet (IPRE), de l'action adéquate <p>Le cycle d'actions complet (IPRE) est fractionné en quatre étapes qui illustrent une situation professionnelle maîtrisée avec succès (voir figure 3) :</p>
<i>1. S'informer</i>	Il s'agit de recueillir des informations pour déterminer une tâche à accomplir.
<i>2. Planifier / décider</i>	La préparation et les actions à entreprendre sont planifiées préalablement. Il s'agit en l'occurrence de la préparation de l'action et de la décision en faveur, par exemple, d'une variante, du moment propice de l'action, etc.
<i>3. Réaliser</i>	Il s'agit de mettre en œuvre l'action qui a été planifiée, d'adopter un comportement/ d'exécuter une action.
<i>4. Evaluer</i>	Il s'agit d'évaluer le résultat de l'action exécutée pour en connaître l'effet et, le cas échéant, d'y apporter des corrections. L'évaluation rejoint la 1ère étape de ce cycle (l'information), car, afin de commencer une nouvelle action, il s'agit à nouveau de collecter des informations et, en cas de corrections nécessaires, de reprendre à zéro le cycle de l'action.

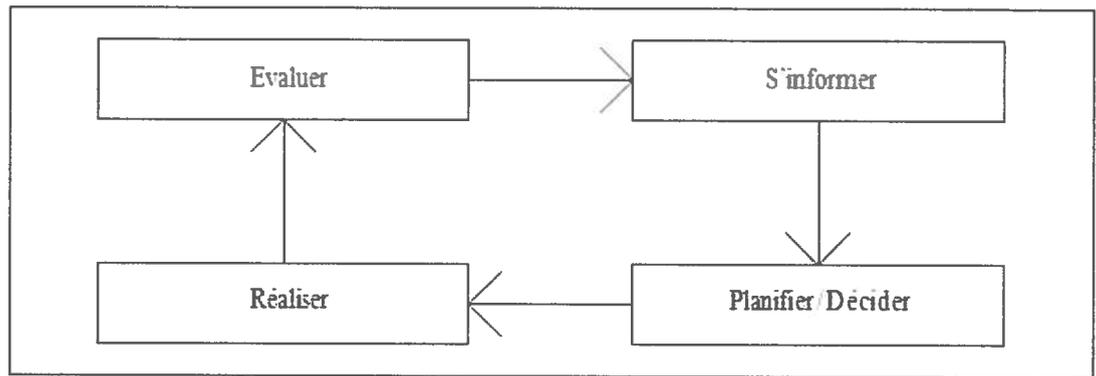


Figure 3: Les quatre étapes du cycle d'actions complet (IPRE), source: Bf B

Niveau d'exigence :

Le niveau d'exigence signale :

- le degré d'autonomie
- la responsabilité incombant au titulaire du diplôme
- la portée des décisions
- si le titulaire du diplôme a des fonctions de cadre et

lesquelles

- si le titulaire du diplôme doit exercer une coordination avec d'autres domaines et à quelle fréquence

doivent être

- si la situation à partir de laquelle des plans d'action esquissés est incertaine et dans quelle mesure

réévaluation

- si et à quelle fréquence la dynamique du projet imposeuse de la situation et une adaptation de la procédure prévue
- etc.

Le niveau d'exigence s'exprime dans la description du champ d'activité et du contexte professionnel, des processus de travail et surtout dans la description des compétences.

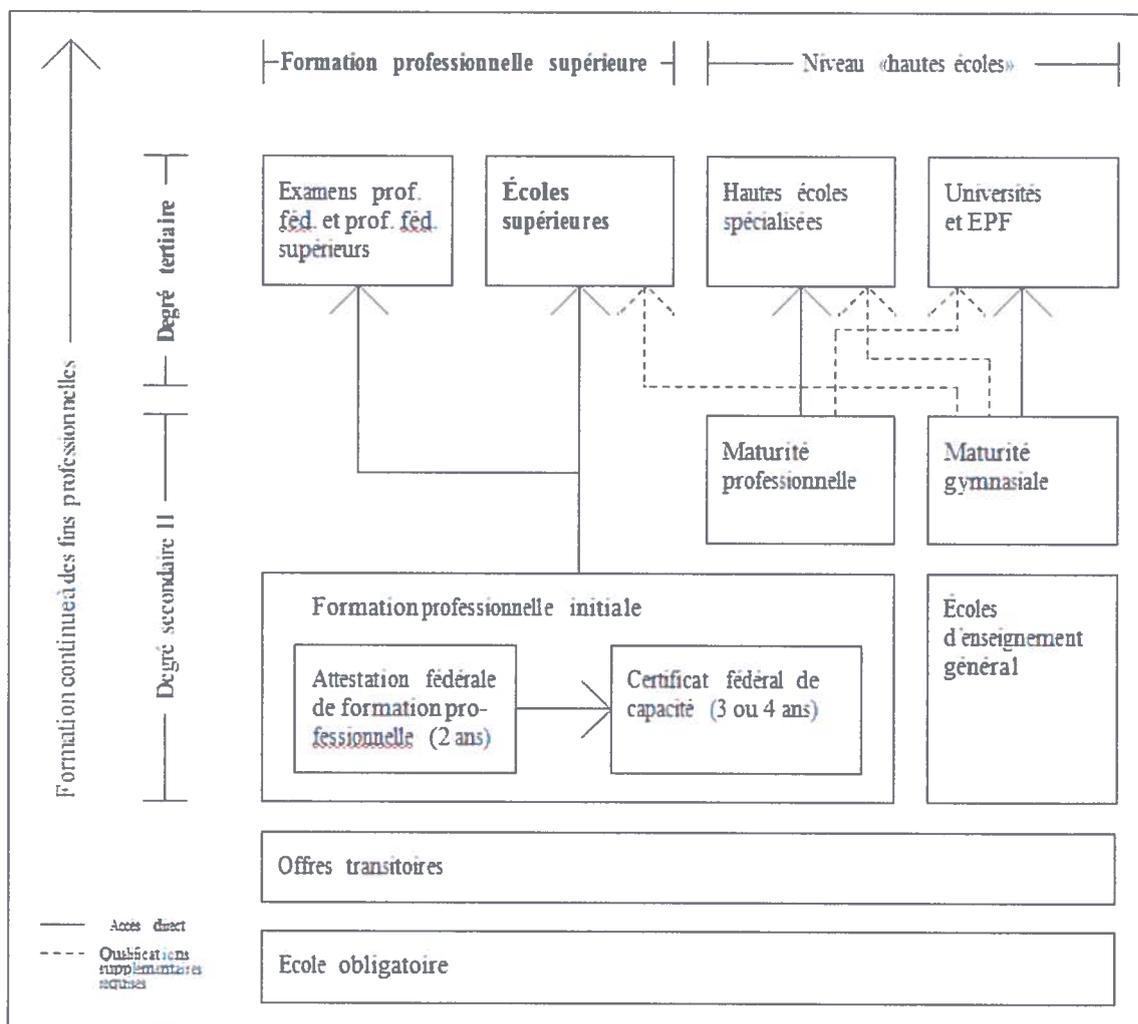


Figure 4 : Ecoles supérieures dans le système de la formation, source : groupe de travail CDEA AS, en référence à l'OFFT

La formation de designer diplômée ES/designer diplômé ES se situe dans le secteur tertiaire non universitaire (tertiaire B) de la systématique de la formation suisse.

2.1

Condition d'admission

La formation de designer diplômée ES/designer diplômé ES a pour base une qualification du degré secondaire II (voir figure 4 et chapitre 4).

2.2

Les possibilités de raccordement

Les possibilités de raccordement sont réglées par les écoles.

2.3

Titre de la profession

L'achèvement avec succès de la filière de formation basée sur le présent plan d'études cadre donne droit au titre suivant :

Designer diplômée ES / Designer diplômé ES

dipl. Gestalterin HF / dipl. Gestalter HF

Designer dipl. SSS / Designer dipl. SSS

La traduction anglaise recommandée du titre est la suivante :

Designer with College of PET Degree

Orientations

Le titre doit être complété par la mention d'une des orientations suivantes :

Orientation	Fachrichtung	Specializzazioni	Field of Study
1. design de produit	1. Produktdesign	1. design di prodotto	1. product design
2. communication visuelle	2. Kommunikationsdesign	2. design visivo	2. visual design
3. arts visuels	3. Bildende Kunst	3. arti figurative	3. fine arts

Tableau 1 : Orientations

L'orientation est fixée dans le cadre de la procédure de reconnaissance de l'école. Elle est protégée par la loi.

Spécialisation

La spécialisation que l'école peut prévoir dans le cadre de la procédure de reconnaissance est signalée dans le bulletin de notes joint au diplôme. Elle n'est toutefois pas protégée par la loi.

3

Profil de la profession et compétences à acquérir

Est décrit ci-après le profil de la profession. Le chapitre 3.1 traite du champ d'activité et du contexte professionnel de l'ensemble du domaine du design et des arts visuels, signalant les points communs entre les trois orientations. Le chapitre 3.2 aborde les spécificités et les différences des orientations.

3.1

Champ d'activité et contexte professionnel

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES donne une forme donnée à des contenus prescrits par un mandat, selon des critères visuels et esthétiques. Elle/il peut aussi réaliser de sa propre initiative la forme et la fonction de produits. Les produits qu'elle/il développe répondent à des critères d'esthétique, de communication visuelle, de fonctionnalité et de respect des matériaux. Ces produits répondent aux besoins du client et du marché et ils sont adaptés à leur temps.

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES travaille :

- en tant que spécialiste dans une entreprise (société/établissement industriel/institution) qui fabrique des produits ou élabore des concepts (p. ex. dans un département de design ou de publicité)
- en tant que spécialiste dans une agence (société de services/institution culturelle), qui fournit des prestations de conception à ses clients
- en tant qu'indépendant, sur mandats de clients (entreprises, organes publics ou personnes privées)
- en tant qu'auteur de travaux qu'elle/il initie personnellement (p. ex. artiste)

Elle/il conçoit des produits commercialisables de manière indépendante et sous son entière responsabilité, dans le cadre de projets. Elle/il opère souvent en équipe, intra professionnelle et interprofessionnelle.

Le processus créatif compte plusieurs étapes que la designer diplômée ES/le designer diplômé ES exécuté partiellement ou entièrement selon le mandat : conception, réalisation du produit sous forme d'un prototype, d'une maquette, d'une pièce unique ou production en série du produit.

Partant d'une idée personnelle ou encore de l'idée ou de la requête d'un client, elle/il clarifie le mandat ou la tâche qui lui est confiée. Elle/il planifie et calcule le coût du projet compte tenu des conditions financières, organisationnelles et écologiques. Elle/il négocie avec le client.

Après des travaux de recherche et d'analyse, la designer diplômée ES/le designer diplômé ES crée des modèles ainsi que des concepts novateurs et ingénieux, complets et durables, qui peuvent, selon le mandat, être d'une grande complexité. Elle/il les présente à son client. Ce processus repose sur la compétence de développer une multitude d'associations libres et d'inspirations non structurées, au fur et à mesure d'un flux de réflexions spontanées et ludiques, à l'aide de méthodes favorisant la créativité. Ces associations sont filtrées et concrétisées sous la forme d'idées réalisables grâce à une réflexion logique. Partant ensuite d'une sélection de ces idées, la designer diplômée ES/le designer diplômé ES forme des modèles visuels qu'elle/il rend compréhensibles par des concepts élaborés. Les processus créatifs peuvent être exécutés seul ou en équipe. Ils présupposent l'existence, chez la personne, une capacité sensitive prononcée.

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES présente au client les concepts qu'elle/il a développés.

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES réalise un prototype, une maquette ou une pièce unique ou recourt à un spécialiste pour son exécution.

Elle/il livre ensuite le produit au client et le lui présente. Lors de productions en série, elle/il suit la production et exerce une fonction de conseil.

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES est responsable de la gestion et de l'entretien de son matériel et de son infrastructure, elle/il assume des tâches administratives et il assure éventuellement le financement. Elle/il documente son travail.

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES conserve une vue d'ensemble de ses projets et il travaille dans des conditions qui évoluent en permanence. Elle/il complète systématiquement sa formation pour pouvoir s'affirmer dans un environnement compétitif en constante et rapide évolution. Ses connaissances lui permettent de conjuguer des éléments esthétiques avec les tendances du marché contemporain.

Elle/il possède une vue d'ensemble de la création internationale dans son domaine d'activité. Elle/il sait alimenter son travail par des développements récents et des visions d'avenir.

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES collabore étroitement avec ses différents partenaires et son client pendant la durée du projet. Elle/il communique adéquatement avec eux. Elle/il pilote éventuellement des équipes de projet. Elle/il noue et entretient activement des contacts.

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES reconnaît l'importance de l'utilisation de ressources durables et de l'efficacité d'énergie pour l'exercice de son activité. Elle/il projette et calcule le projet en tenant compte des technologies écologiques, elle/il connaît le secteur de la conception de produits écologiques et conseille aussi conformément ses clients.

3.2

Champ d'activité et contexte professionnel des trois orientations

Ce chapitre met en lumière les différences existant entre les orientations. Il faut toutefois signaler que les conjonctions sont fréquentes dans la pratique. Quelques caractéristiques permettent de signaler les différences.

Le Tableau 2 illustre les plus important d'entre elles :

Caractéristiques	Design de produit	Communication visuelle	Arts visuels
Conditions de travail	Généralement contrat de travail	Activité indépendante Contrat de travail	Généralement activité indépendante
	Généralement commandes d'entreprises Produits auto-initiés	Généralement commandes de clients ou d'entreprises Projets auto-initiés	Généralement œuvres auto-initiées Commandes (p ex. d'autres artistes, d'acteurs du monde culturel, d'entreprises)
Lieu de travail	Agence, bureau d'étude ou de design Département design d'une grande entreprise Atelier ou bureau personnel	Atelier ou bureau personnel Agence ou atelier (p. ex. atelier de graphiste, agence de publicité et de communication, société de conseil en communication, laboratoire Web, studio de production) Département d'une grande entreprise (p ex. marketing, communication, publicité)	Atelier personnel
Formes de travail	Travail en équipe (p. ex. création interdisciplinaire) Travail individuel	Travail en équipe (p. ex. création interdisciplinaire) Travail individuel	Généralement travail individuel, en réseau avec des fournisseurs, curateurs, galeries, foires d'art, maisons de vente aux enchères, etc. Plus rarement travail avec des partenaires ou groupes d'artistes
	Travail sur des projets comme membre d'une équipe Conduite de projets	Travail sur des projets comme membre d'une équipe Conduite de projets	Travail indépendant sur des projets
Processus créatif	Activités tout au long d'un processus, de l'idée à la réalisation Activités pendant une étape du processus	Activités tout au long d'un processus, de l'idée à la réalisation Activités pendant une étape du processus	Généralement activités tout au long d'un processus, de l'idée à la réalisation Transfert évtl. de la fabrication à des spécialistes
Nature et fonctions du produit	Maquettes ou modèles bi- et tridimensionnels Produits tridimensionnels esthétiques, fonctionnels, commercialisables	Imprimés, produits multimédias, illustrations, dessins Présentation, exposition	Œuvres orientées sur la réalisation immédiate d'idées Œuvres investiguant et repoussant les limites de la connaissance, de la perception, de l'éthique et de la politique
Connaissances de base	Les connaissances de base varient selon les orientations, mais aussi et surtout selon les spécialisations. Elles sont décrites dans le plan d'études des écoles.		
Instruments, matériaux, etc. utilisés	Les instruments, matériaux, etc. varient selon les orientations, mais aussi et surtout selon les spécialisations. Elles sont décrites dans le plan d'études des écoles.		

Tableau2 : différences entre les orientations

Sont décrits ci-dessous le champ d'activité et le contexte professionnel des trois orientations.

3.2.1

Design de produit

La ou le designer de produit travaille dans un champ d'activité spécialisé ou varié. Elle/il développe et conçoit des idées, modèles ou prototypes, pièces uniques, petites séries ou concepts d'assortiments bi- ou tridimensionnels. Les produits doivent se distinguer par leur qualité et leur esthétique, être fonctionnels et commercialisables. Par ailleurs, ils doivent tenir compte de l'utilisation écologique des ressources.

Elle/il travaille :

- en tant que membre d'une équipe créative dans une agence, un bureau d'étude ou de design (elle/il est responsable de la conception et du développement du produit à la demande du client.)
- en tant qu'employé/e de la division design d'une grande entreprise (à l'interface entre création, production et marketing.)
- en tant que designer indépendant/e dans son propre atelier ou bureau (elle/il traite les commandes de clients ou réalise de sa propre initiative des pièces uniques ou des petites séries qu'elle/il commercialise.)

Elle/il maîtrise toutes les étapes du projet et s'en occupe de bout en bout ou seulement pendant une étape. Elle/il attache une importance particulière au champ des tensions entre idée et faisabilité. Elles sont indispensables pour se faire une idée sur les différentes méthodes et conditions de production, propriétés des matériaux et capacités artisanales.

Elle/il travaille aux projets seul/e ou au sein d'une équipe pluridisciplinaire, en tant que membre de cette équipe ou que responsable du projet. Elle/il collabore avec le client, les spécialistes du marketing et de la production et défend ses idées.

3.2.2

Communication visuelle

La designer en communication visuelle / le designer en communication visuelle planifie et développe certains produits nécessaires à la communication, elle/il conçoit et réalise la création d'imprimés et de produits multimédias, d'illustrations et de dessins en tenant compte de mesures d'économies d'énergie ainsi que de technologies d'impression respectueuses de l'environnement.

Elle/il travaille :

- en tant que membre d'une équipe créative (p. ex. dans un atelier de graphiste, une agence de communication, une société de conseil en communication, une agence de publicité ou de communication, un laboratoire Web, une maison de production ou les médias ; elle/il est responsable du développement de prestations et de produits et peut assumer le rôle de responsable de projet.)
- en tant qu'indépendant/e (elle/il offre ses services à des clients ou entreprises, organisations et sociétés qui ont besoin d'un soutien dans les domaines de la communication, de la publicité, de la promotion de l'identité institutionnelle.)
- en tant qu'employé/e d'une entreprise ou organisation spécifique (dans les domaines du marketing, de la communication, de la publicité.)

Elle/il maîtrise toutes les étapes du projet et s'en occupe de bout en bout ou seulement pendant une étape (p.ex. développement d'une stratégie, réalisation d'un produit).

Elle/il travaille aux projets seul/e ou au sein d'une équipe pluridisciplinaire. Elle/il collabore par exemple avec des spécialistes du marketing, de la

programmation, de la production de vidéos et de films ou des photographes.

3.2.3

Arts visuel

La/le designer en arts visuels conçoit et réalise des œuvres artistiques créatives et novatrices tant dans leur contenu que dans leur forme. Il peut s'agir de pièces uniques ou d'originaux fabriqués artisanalement ou industriellement (p. ex. des dessins, peintures, sculptures ou installations), de petites séries limitées (p. ex. des lithographies, moulages en bronze, photographies, enregistrements sonores ou vidéos) ou de concepts.

Elle/il travaille :

- de manière indépendante, crée des œuvres d'art de sa propre initiative, à la demande d'un client ou en fonction d'un concours et les réalise elle/lui-même ou les fait fabriquer par des spécialistes (p. ex. moulages en bronze, constructions métalliques, fibre de verre etc.).
- plus rarement avec un/e partenaire ou au sein d'un petit groupe d'artistes qui se présentent ensuite sous un nom commun (p. ex. Gilbert & George, Gelitin, ComCom).
- parfois à titre temporaire à la demande ou à temps partiel comme employé/e d'autres artistes, d'acteurs culturels ou d'entreprises dans le domaine créatif de la production d'œuvres (films et vidéos, publicité, décor, design, architecture, art public, etc.).

Elle/il maîtrise des domaines thématiques spécifiques sur lesquels elle/il réfléchit et travaille. Elle/il développe un langage formel personnel, c'est-à-dire une esthétique propre, et met en œuvre ses idées, représentations et visions artistiques dans son style personnel.

Elle/il s'inscrit dans un réseau de fournisseurs, curateurs, critiques, amateurs d'art, mécènes, collectionneurs, médias, galeries, foires d'art, maisons de ventes aux enchères, autorités, écoles d'art et artistes et entretient des liens avec ce réseau pour «se vendre».

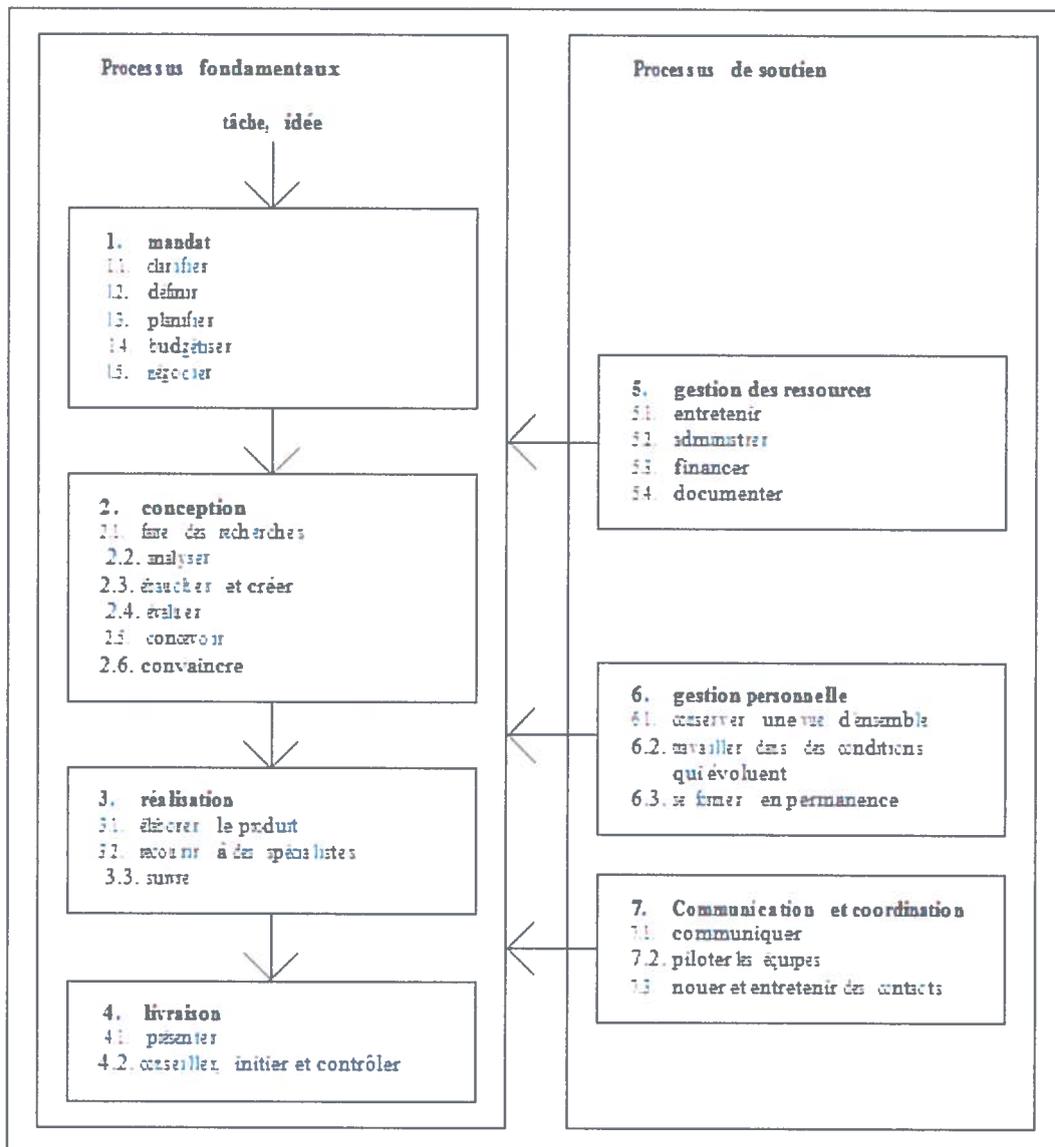


Figure 5 : Processus de travail et compétences, source : groupe de travail CDEAAS

Processus de travail 1 : mandat

Partant d'une tâche définie ou d'un besoin (p ex. mandat, appel d'offres, concours, idée), la designer diplômée ES/le designer diplômé ES procède à une première analyse du mandat après des travaux de clarification préliminaires. Selon la situation, elle/il formule un concept général, calcule le budget et établit un devis. Elle/il négocie avec son client et passe un contrat avec lui.

1.1 clarifier

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES clarifie systématiquement le mandat/l'appel d'offres/le concours/l'idée pour se faire une idée du projet avant de décider, à partir de ses réflexions, de sa faisabilité.

<i>S'informer :</i>	Réunit des informations générales sur le mandat : environnement et situation du mandant, ressources des personnes concernées, situation sur le marché, profil du client et du produit, benchmarking, tendances, etc. Vérifie si des appels d'offres, concours, etc. ont été publiés dans les médias spécialisés.
<i>Planifier / Décider :</i>	Structure les informations et classe les données par priorité. Fixe des critères d'appréciation et de décision.
<i>Réaliser :</i>	Apprécie les informations générales en sa possession et se fait une idée du projet. Complète si nécessaire ces informations, par exemple lors d'un entretien avec les autres membres de l'équipe, des spécialistes ou son client. Vérifie la faisabilité du projet. Effectue par exemple des réflexions d'ordre économique, éthique et écologique quant aux possibilités de réalisation du projet. A ce stade, la designer diplômée ES/le designer diplômé ES indépendant décide de sa capacité et de sa volonté d'accepter le projet.
<i>Evaluer :</i>	Réfléchit à ses travaux de clarification et à sa décision pour la suite du projet.

1.2 définir

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES définit les tâches/sa compréhension du mandat pour pouvoir élaborer le cahier des charges du projet.

<i>S'informer :</i>	Synthétise la première idée qu'elle/il s'est faite du mandat. Réunit d'autres informations nécessaires au mandat.
<i>Planifier / Décider :</i>	Classe les informations par priorité et arrête celles dont elle/il a besoin pour décrire les tâches et sa compréhension du mandat.
<i>Réaliser :</i>	Décrit les tâches et sa compréhension du mandat (objectif) et prépare le cahier des charges.
<i>Evaluer :</i>	Vérifie que sa compréhension du mandat est complète. Contrôle que le cahier des charges est complet et clair. Examine la faisabilité du projet.

1.3 planifier

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES planifie ses ressources et son temps à l'aide des méthodes et outils appropriés pour pouvoir ultérieurement rédiger une offre.

<i>S'informer :</i>	Synthétise les tâches et sa compréhension du mandat ainsi que le cahier des charges. S'informe sur des projets comparables et se réfère à des données empiriques.
<i>Planifier / Décider :</i>	Décide des éléments qui doivent être décrits dans la planification.
<i>Réaliser :</i>	Fixe des objectifs et planifie les principales étapes du projet. Détermine : <ul style="list-style-type: none"> – quelles tâches elle/il inscrit dans le projet ou délègue – qui participe au projet – ce qui doit être fait – où le projet doit être réalisé – quand le projet doit être réalisé – quelles méthodes doivent être utilisées – quelles ressources sont nécessaires – quelles conséquences le projet a sur l'environnement Décrit la planification.
<i>Evaluer :</i>	Vérifie que la planification est complète et réaliste.

1.4 budgétiser

Selon son environnement professionnel, la designer diplômée ES/le designer diplômé ES procède aux calculs concernant le projet ou réunit les informations nécessaires à l'intention du spécialiste qui en sera chargé.

Etablit le budget et réunit les devis à l'aide des outils et méthodes appropriés.

<i>S'Informer :</i>	Synthétise les tâches et sa compréhension du mandat ainsi que le cahier des charges.
<i>Planifier / Décider :</i>	Détermine le nombre de personnes participant au projet, le nombre d'heures de travail (les siennes ou celles de toute l'équipe), le matériel et les autres ressources. Fixe l'hypothèse de travail, les coûts du matériel et des autres ressources.

Réaliser : Calcule les coûts des différentes étapes et de l'ensemble du projet. Etablit les devis.

Evaluer : Contrôle l'exactitude, l'exhaustivité et la pertinence des devis.

1.5 négociier

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES présente et explique le cahier des charges, le budget et les devis à l'équipe, à son supérieur ou au client. La designer diplômée ES/le designer diplômé ES indépendant conclut un contrat avec son client.

S'Informer : Synthétise sa compréhension du mandat, le cahier des charges et les devis.

Planifier /Décider : Planifie la négociation du mandat avec le client : heure, lieu, modalités, documents destinés au client, explications complémentaires, questions au client, etc.

Réaliser : Présente les devis à l'équipe, à son supérieur ou au client et les explique de manière simple et claire. Lui signale les aspects importants. Lui pose des questions sur les points du projet en suspens ou qui méritent d'être précisés. Négocie avec lui et conclut un contrat qu'elle /il rédige éventuellement elle/lui-même. Rectifie éventuellement le cahier des charges et les devis.

Evaluer : Vérifie qu'elle/il a bien tout compris et que toutes les questions ont été tirées au clair. Evalue le degré d'approbation de tous les acteurs concernés. Examine si le contrat est complet. Se demande si elle/il a mené la négociation à son entière satisfaction.

Processus de travail 2 : conception

Se basant sur des recherches approfondies, une analyse et un processus inventif et novateur, individuel ou en équipe, la designer diplômée ES/le designer diplômé ES cherche des solutions et réalise des ébauches en tenant compte de l'utilisation de ressources durables et de l'efficacité d'énergie. Après les avoir évaluées, elle/il élabore des concepts réalisables et conçoit des esquisses, des maquettes ou des prototypes, qu'elle/il soumet au choix de l'équipe, de son supérieur ou du client.

2.1 faire des recherches

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES fait des recherches ciblées, systématiques et complètes.

S'Informer : Synthétise sa compréhension du mandat, le cahier des charges et les devis ainsi que le contrat.

Planifier /Décider : Réfléchit aux informations dont elle/il a besoin en sus pour l'ébauche du produit et pour la réalisation du projet. Prépare l'acquisition de ces informations.

Réaliser : Cherche à réunir le plus d'informations aussi détaillées que possible sur le produit visé : p. ex. environnement, travaux de concurrents, contraintes techniques, habitudes des consommateurs, tendances, etc.

Evaluer : Contrôle qu'elle/il a réuni toutes les informations nécessaires.

2.2 analyser

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES analyse (p. ex. à l'aide de critères d'appréciation) les résultats de ses recherches pour pouvoir fixer des priorités pour le concept.

S'Informer : Synthétise les résultats de ses recherches. Se fait une vue d'ensemble de toutes les informations réunies.

Planifier / Décider : Fixe des critères d'analyse. Structure et classe les informations par priorité.

Réaliser : Analyse les informations à l'aide de ces critères (p. ex. quelles informations sont absolument nécessaires, quelles informations ne le sont pas, quelles informations sont inutilisables, etc.). Détermine combien de variantes ou de projets elle/il fera (quelles idées il poursuivra) et les décrit par quelques mots clés. Complète si nécessaire le cahier des charges. Procède éventuellement à une expertise externe.

Evaluer : Vérifie que les informations analysées, le cahier des charges, les expertises sont compréhensibles, utilisables, etc. Réfléchit au processus d'analyse

2.3 ébaucher et créer

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES élaboré, dans un processus créatif impliquant des méthodes, techniques et/ou matériaux divers, plusieurs idées conceptuelles (p. ex. esquisses ou modèles).

- S'Informer :* Synthétise sa compréhension du mandat, le cahier des charges, les devis et le contrat ainsi que les informations analysées, les idées conceptuelles et projets qu'elle/il entend élaborer.
- Planifier / Décider :* Planifie les méthodes, techniques, matériaux dont elle/il a besoin pour réaliser ses idées.
- Réaliser :* Développe les premières ébauches concrètes. Tient compte ce faisant des informations analysées, mais laisse aussi place à l'inspiration tout au long du processus.
- Evaluer :* Se demande si elle/il a bien exploité toutes ses ressources créatives et conceptuelles.

2.4 évaluer

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES évalue seul/e, ou en tant que chef ou membre de l'équipe, les solutions au moyen de méthodes appropriées et opère une sélection.

- S'Informer :* Synthétise les ébauches.
- Planifier / Décider :* Définit des critères de décision pour l'évaluation des ébauches. Planifie l'évaluation (p. ex. lieu, date et composition du «jury intermédiaire»). Procède à des travaux de clarification préliminaires
- Réaliser :* Évalue les ébauches compte tenu du briefing, des devis ou du contrat. Choisit une ou plusieurs ébauches ou directions qu'elle/il entend poursuivre.
- Evaluer :* Vérifie que les ébauches coïncident avec sa compréhension du mandat, le cahier des charges et les devis ou le contrat. Examine si les ébauches sont réalisables ultérieurement.

2.5 concevoir

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES élabore des concepts sur la base des solutions choisies et planifie leur réalisation dans le détail.

- S'Informer :* Synthétise les solutions choisies. Recherche si nécessaire des informations complémentaires.
- Planifier / Décider :* Réfléchit aux détails techniques devant être pris en compte dans les concepts. Planifie la conception en détail.
- Réaliser :* Élabore des concepts correspondant, aux plans de la fonction et de la forme, au briefing, aux offres ainsi qu'au contrat en étant attentif aux aspects de communication.
- Evaluer :* Vérifie que ces concepts coïncident avec sa compréhension du mandat, le briefing et les offres ainsi qu'avec le contrat. Contrôle qu'ils sont réalisables et compréhensibles.

2.6 convaincre

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES présente les esquisses et concepts à l'équipe, à son supérieur ou au client et les assiste dans le processus décisionnel.

- S'Informer :* S'enquiert du déroulement du projet. Synthétise les concepts et les esquisses. Synthétise sa compréhension du mandat, le briefing et les offres ainsi que le contrat. Prend en compte les préoccupations du client.
- Planifier / Décider :* Planifie la présentation des concepts et des esquisses. Réfléchit à la forme de la présentation. Décide de ce qu'elle/il va commenter (p. ex. quels détails des concepts et des esquisses) et comment.
- Réaliser :* Présente les concepts ainsi que les esquisses, maquettes, prototypes de manière professionnelle. Convainc son interlocuteur de la qualité et de la faisabilité du produit. Convient avec l'équipe, son supérieur ou le client de ce qui doit encore être modifié dans les esquisses et concepts.
- Evaluer :* Estime si le client est convaincu du projet proposé. Cherche à savoir si la présentation a été effectuée à son entière satisfaction.

Processus de travail 3 : réalisation

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES effectue les travaux préparatoires nécessaires à la réalisation.

Réalise le produit :

- elle/lui-même ou en équipe et/ou
- recourt pour ce faire à des spécialistes et/ou
- fait réaliser le produit sous sa surveillance et en suit l'exécution

Le produit est un prototype, une maquette ou une pièce unique.

3.1 réaliser le produit

Partant du concept choisi, la designer diplômée ES/le designer diplômé ES réalise le produit, elle/lui-même ou en équipe, au moyen des méthodes, techniques et/ou matériaux appropriés.

- S'Informer :* Synthétise le concept. S'informe des choses dont elle/il a besoin pour la mise en œuvre.
- Planifier / Décider :* Planifie la réalisation du produit dans le détail. Tient compte ce faisant des contraintes de production. Définit les ressources et la date/la durée de la réalisation. Décide des techniques, matériaux, outils nécessaires.
- Réaliser :* Réalise le produit elle/lui-même ou en équipe.
- Evaluer :* Contrôle la qualité du produit. Vérifie qu'il coïncide avec le concept choisi.

3.2 recourir à des spécialistes

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES recourt si nécessaire à des spécialistes pour déléguer tout ou partie de la production.

- S'Informer :* Se renseigne sur les spécialistes : expériences, références, technologies utilisées, coûts, adresses, disponibilités, etc.
- Planifier / Décider :* Se décide en faveur d'un spécialiste.
- Réaliser :* Explique ses intentions conceptuelles au spécialiste. Négocie avec lui et lui délivre le mandat. Contrôle le travail du spécialiste.
- Evaluer :* Vérifie si elle/il est satisfait du choix du spécialiste. Réfléchit à la manière dont elle/il a délivré le mandat et délégué les étapes de la production.

3.3 suivre

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES suit la fabrication du produit, conseille et contrôle, afin d'assurer une exécution optimale par rapport au concept et à ses intentions.

- S'Informer :* S'informe sur la planification de la fabrication du produit. Sur le stade en cours de la fabrication.
- Planifier / Décider :* Prévoit à quelle date et sous quelle forme son suivi est nécessaire/souhaitable. Suit la production.
- Réaliser :* Discute des éventuelles adaptations et corrections nécessaires dans la fabrication du produit. Contrôle la qualité du produit, le respect des accords passés (calendrier, coûts) et intervient si nécessaire.
- Evaluer :* Vérifie que son suivi et ses conseils sont adaptés

Processus de travail 4 : livraison

Prévoit à quelle date et sous quelle forme son suivi est nécessaire/souhaitable. Suit la production. Discute des éventuelles adaptations et corrections nécessaires dans la fabrication du produit. Contrôle la qualité du produit, le respect des accords passés (calendrier, coûts) et intervient si nécessaire. Vérifie que son suivi et ses conseils sont adaptés.

4.1 présenter

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES présente le produit à l'équipe, à son supérieur ou au client conformément au concept et au contrat ainsi qu'aux offres dans une présentation, exposition, etc. adaptée au produit, au client, au public et au marché.

- S'Informer :* S'enquiert du déroulement du projet. Synthétise la présentation du produit. Synthétise sa compréhension du mandat, le cahier des charges et les devis ainsi que le contrat. Prend en compte les préoccupations du client. S'informe sur les différentes possibilités de présenter le produit : emballage, documentation liée au produit, etc.
- Planifier / Décider :* Planifie la livraison et la présentation du produit. Réfléchit à la forme de la livraison et de la présentation. Décide de ce qu'elle/il va commenter et comment. Convient de la livraison avec l'équipe, son supérieur ou le client.
- Réaliser :* Livre le produit et le présente de manière convaincante. Explique les propriétés et les qualités du produit. Elle/il fournit, cas échéant, des indications pour sa fabrication en série et/ou son utilisation. Répond aux questions et prend position face aux critiques.
- Evaluer :* Vérifie que la livraison et la présentation sont effectuées de manière professionnelle, dans tous leurs aspects.

4.2 conseiller, initier et contrôler

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES accompagne et conseille le client lors de la réalisation ou, cas échéant, lors de la fabrication en série et ce, afin d'assurer la qualité du produit

- S'Informer :* S'informe des intentions du client concernant la réalisation ou la fabrication en série.
- Planifier / Décider :* Prévoit à quelle date et sous quelle forme son suivi et son contrôle de la qualité sont nécessaires et souhaitables.
- Réaliser :* Conseille et accompagne le client lors de la réalisation ou de la fabrication en série (p. ex. au sujet des spécialistes, des adaptations, des corrections, etc.). Elle/il fournit les indications nécessaires pour apporter les corrections et/ou les modifications qui s'imposent pendant la production. Contrôle éventuellement la qualité pendant tout le processus de production.
- Evaluer :* Vérifie que son suivi et ses conseils, lors de la réalisation ou de la fabrication en série, sont satisfaisants.

Processus de travail 5 : gestion des ressources

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES assure la gestion et l'entretien de son matériel ainsi que de son poste de travail ou atelier en veillant à assurer une utilisation durable de ses ressources. Exécute les tâches administratives et assure éventuellement le financement des projets et de l'infrastructure. Documente tout le processus.

5.1 entretenir

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES gère une collection d'échantillons, des outils de travail et une bibliothèque spécialisée, qu'elle/il renouvelle et met à jour en permanence. Entretien et maintient son atelier/son poste de travail. Utilise les ressources de manière économique et durable. Contrôle régulièrement, ou selon ses besoins, l'actualité de sa collection d'échantillons, ses outils de travail et sa bibliothèque spécialisée. Vérifie que son atelier/poste de travail est fonctionnel. Recense les lacunes des outils de travail. S'informe sur les développements récents : échantillons, matériel, publications spécialisées, technologies et se fait conseiller par ses fournisseurs et autres spécialistes.

- S'Informer :* Contrôle régulièrement, ou selon ses besoins, l'actualité de sa collection d'échantillons, ses outils de travail et sa bibliothèque spécialisée. Vérifie que son atelier/poste de travail est fonctionnel. Recense les lacunes des outils de travail. S'informe sur les développements récents : échantillons, matériel, publications spécialisées, technologies et se fait conseiller par ses fournisseurs et autres spécialistes.
- Planifier / Décider :* Planifie l'entretien et la maintenance de sa collection d'échantillons, ses outils de travail, sa bibliothèque spécialisée ainsi que de son atelier/poste de travail (p. ex. achats, entretien, maintenance, nettoyage et réparations). Tient compte ce faisant, des contraintes de coûts et de qualité ainsi que de l'utilisation efficace et durable des ressources (environnement, économie, ergonomie, santé).

Réaliser : Se préoccupe de ses achats, de l'entretien, de la maintenance, du nettoyage et des réparations ou les délègue.
Evaluer : Contrôle les achats, l'entretien, la maintenance, le nettoyage et les réparations

5.2 administrer

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES exécute les tâches administratives (p. ex. comptabilité, controlling, correspondance) de manière correcte, ponctuelle et consciencieuse à l'aide de l'infrastructure disponible ou délègue ces tâches.

S'Informer : Connaît les tâches et les processus à exécuter dans le domaine administratif.
Planifier / Décider : Fixe la chronologie et les priorités dans les tâches à exécuter.

Planifie un déroulement efficace et professionnel, compte tenu des processus entrepreneuriaux.

Réaliser : Exécute les tâches à régler de manière ciblée, efficace et professionnelle.

Evaluer : Vérifie que les tâches administratives à régler ont été exécutées de manière complète et correcte.

5.3 financer

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES assure le financement des projets et de l'infrastructure à l'aide des méthodes appropriées et de la connaissance des différents modèles de financement.

S'Informer : S'informe des besoins financiers ainsi que des modèles et possibilités de financement.

Planifier / Décider : Dresse une planification réaliste des liquidités nécessaires pour le matériel, le travail, les frais fixes, etc.

Réaliser : Veille au financement des projets et de l'infrastructure.

Evaluer : Contrôle le flux des paiements et les liquidités.

5.4 documenter

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES documente son travail de manière claire, complète et objective pendant toute la durée du projet, dans la perspective du développement qualitatif du travail, de l'acquisition de nouveaux mandats et de la publication.

S'Informer : Réunit toutes les données intéressantes au fur et à mesure du projet (p. ex. coûts, délais imposés, correspondance, connaissances, contacts, modèles, étapes du travail).

Planifier / Décider : Structure les données. Fixe l'ampleur, la structure et le contenu de la documentation.

Réaliser : Documente de manière claire, logique, complète, fiable et objective son travail dans le langage technique. Tient à jour une documentation.

Evaluer : Vérifie que la documentation est complète et fiable. La corrige et/ou la complète au besoin

Processus de travail 6 : gestion personnelle

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES conserve une vue d'ensemble sur les étapes du projet et les projets parallèles. Travaille sous pression, avec concentration et efficacité. Sait faire preuve de persévérance sur les projets de longue haleine. Améliore systématiquement ses qualifications.

6.1 conserver une vue d'ensemble

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES distingue, organise et planifie en toute indépendance les différentes étapes du projet au moyen d'un calendrier. Conserve une vue d'ensemble sur les différentes étapes ainsi que sur les projets parallèles.

S'informe : S'informe sur le calendrier des différents projets à gérer et des ressources à engager.

Planifier / Décider : Planifie la coordination entre les projets.

Réaliser : Conserve une vue d'ensemble sur les différentes étapes du projet et sur les

projets qui se déroulent en parallèle. Coordonne et fixe les priorités. Elle/il intervient de manière active et adéquate et fait le nécessaire dès que le calendrier et/ou le budget ne peuvent être respectés (p. ex. changements dans le calendrier).

Evaluer : Réfléchit à ses décisions, p. ex. coordination, priorités fixées.

6.2 travailler dans des conditions qui évoluent

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES anticipe les changements de conditions, qui peuvent être rapides. Supporte de longues journées et périodes de travail intenses en respectant les contraintes de temps et de délais. Travaille à des projets de longue haleine.

S'informer : S'informe sur les projets en cours et prévus ainsi que sur les étapes du projet. Perçoit ce faisant les différents changements de conditions, qui peuvent être rapides. Évalue sa propre capacité de travail et ses ressources.

Planifier / Décider : Prévoit les mesures permettant de se délester et de se ménager pour pouvoir maîtriser la pression du temps et des délais, les longues journées et périodes de travail intenses, les baisses de motivation et les changements de conditions.

Réaliser : Exécute les actions prévues de manière ciblée et autonome.

Evaluer : Évalue l'efficacité des actions prises.

6.3 se former en permanence

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES améliore systématiquement ses qualifications dans son domaine d'activité et les domaines annexes. Se forme aux techniques de communication et de création en équipe. S'informe régulièrement sur les nouvelles technologies respectueuses de l'environnement.

S'informer : Identifie les nouvelles exigences et les modifications de la pratique professionnelle, p. ex. lors des foires spécialisées, des manifestations culturelles, auprès de partenaires et de concurrents, dans les publications spécialisées. Fixe elle/lui-même ses besoins de formation professionnelle et personnelle. S'informe sur les possibilités existantes.

Planifier / Décider : Planifie sa propre formation compte tenu de ses ressources personnelles et matérielles.

Réaliser : Poursuit régulièrement sa formation continue. Cherche du soutien si nécessaire. Se sert de différents médias pédagogiques. Assure le transfert des connaissances acquises dans son quotidien professionnel.

Evaluer : Vérifie l'utilité des formations effectuées. Les complète éventuellement par les actions nécessaires.

Processus de travail 7 : communication et coordination

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES coordonne les projets avec ses partenaires (p. ex. membres de son équipe, clients, spécialistes, fournisseurs) et communique dans le langage technique. Pilote éventuellement des équipes de projet.

Entretient des contacts avec les clients potentiels. Elle/il met sur pied et entretient un réseau de relations professionnelles.

7.1 communiquer

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES s'adapte à ses partenaires dans les situations les plus diverses, indépendamment de leur sexe, de leur origine socioculturelle, de leur religion et de leur niveau socioéconomique. Recourt aux techniques et formes de communication appropriées.

S'informer : Identifie les besoins de coopération et de communication. Réunit les informations nécessaires à la collaboration.

Planifier / Décider : Décide des mesures propres à assurer la collaboration et la communication.

Réaliser : Fournit des informations claires et précises aussi bien oralement que par écrit. Utilise pour ce faire un langage technique et vérifie que ses partenaires ont bien compris les informations. Prend les mesures nécessaires en cas de problème.

Evaluer : Contrôle les modalités de collaboration et de communication et les adapte si nécessaire.

7.2 piloter les équipes

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES pilote l'équipe de projet de manière ciblée. Convient des buts et des délais et contrôle leur respect. Fait office de médiateur entre les membres de l'équipe.

- S'informer :* S'informe sur le projet (devis, contrat) et sur les disponibilités des membres de l'équipe de projet.
- Planifier / Décider :* Etablit un calendrier/le programme des séances. Fixe les responsabilités et les compétences dans toutes les phases du projet. Prévoit les séances.
- Réaliser :* Pilote l'équipe de projet et dirige les séances. S'assure que les membres de l'équipe qui ont des responsabilités exécutent leurs tâches selon les critères de qualité souhaités et le cadre convenu (financier, temporel). Soutient les membres de l'équipe en cas de difficulté. Fait office de médiateur entre les membres de l'équipe, la motive et encourage ses membres.
- Evaluer :* Evalue sa conduite du projet.

7.3 nouer et entretenir des contacts

La designer diplômée ES/le designer diplômé ES échange ses expériences professionnelles internes et externes et noue des relations avec de nouveaux partenaires (p. ex. collègues spécialisés, clients fidèles ou potentiels, spécialistes et fournisseurs).

- S'informer :* S'informe sur les foires spécialisées, activités de son association professionnelle/de l'organisation du monde du travail (ci-après ORTRA) ainsi que sur les manifestations culturelles et sociales de sa branche. S'informe sur ses clients, les spécialistes, les concurrents, les partenaires, les fournisseurs et leurs offres, spécialités et technologies utilisées, etc.
- Planifier / Décider :* Prévoit la visite de foires spécialisées, sa participation aux activités de son association professionnelle/de l'ORTRA ainsi qu'aux manifestations culturelles et sociales de sa branche. Prévoit éventuellement des rencontres informelles. Fixe des priorités dans son réseau de contacts.
- Réaliser :* Noue et entretient des contacts dans le cadre de foires spécialisées, de son engagement dans son association professionnelle/de l'ORTRA, de manifestations culturelles et de rencontres informelles.
- Evaluer :* Evalue l'utilité et l'importance de son réseau de contacts pour son travail présent et futur.

4

Conditions d'admission

Pour être admis dans une filière de formation, les candidats doivent satisfaire aux conditions suivantes :

- Titre du degré secondaire II
- Test d'aptitude

Les étudiants qui font preuve d'une aptitude artistique hors du commun sont exceptionnellement admis sans diplôme du degré secondaire II. Ils doivent toutefois obtenir d'excellents résultats lors du test d'aptitude.

Le test d'aptitude consiste en un dossier de candidature, un examen d'admission et un entretien d'admission. La fréquentation d'un cours préparatoire peut être prescrite à la place du test d'aptitude (voir annexe 7, art. 2, al. 2 OCM ES).

L'entrée dans une filière en cours de formation est autorisée aux candidats qui peuvent attester des compétences acquises préalablement (voir chapitre 5.2)

Les écoles réglementent par écrit les détails relatifs au test d'aptitude (conditions, procédure et critères, admission sur dossier).

5 Organisation de la formation

Le plan d'études repose sur le profil de la profession et sur les processus de travail et les compétences qui y sont décrits (chapitre 3)

5.1 Durée de la formation

Lorsque les candidats sont titulaires d'un certificat de capacité correspondant, la formation comprend au moins 3'600 heures. Lesdits certificats sont énumérés en annexe.

La formation peut exceptionnellement comprendre aussi au moins 3'600 heures lorsque les candidats attestent d'une expérience professionnelle de 3 ans et qu'ils font preuve d'une aptitude artistique hors du commun. L'école en fixe les conditions.

En l'absence de formation préalable correspondante, de cours préparatoire ou d'aptitude artistique hors du commun, la formation comprend au moins 5'400 heures.

La formation de designer diplômée ES/designer diplômé ES peut se faire à plein temps ou en cours d'emploi.

Dans les filières de formation en cours d'emploi, les étudiants sont tenus d'exercer une activité professionnelle d'au moins 50% dans la branche, qui équivaut à un maximum de 720 heures (pour une formation d'au moins d'une durée de 3'600 heures) ou de 1'080 heures (pour une formation d'au moins de 5'400 heures). La durée de la formation en est prolongée d'autant.

5.2 Possibilités de prise en compte

Les compétences acquises préalablement peuvent être dûment prises en compte par l'école, pour autant que l'étudiant/e puisse attester des compétences acquises.

5.3 Composantes de la formation

La formation est constituée de composantes théoriques et de composantes pratiques. Ces composantes forment un tout et garantissent l'acquisition et l'approfondissement des compétences professionnelles.

Formation scolaire : La formation dispensée à l'école comporte des parties théoriques et pratiques. La formation théorique peut consister en des cours obligatoires, des études personnelles, d'autres activités organisées dans le cadre de la filière de formation, des contrôles et des procédures de qualification ; elle peut être dispensée individuellement et/ou en groupe.

La formation pratique se déroule dans les ateliers de l'école, dans le cadre de travaux professionnels aussi pratiques que possibles et/ou de projets réels issus du monde du travail.

La formation théorique et la formation pratique sont quasiment indissociables dans le domaine du design. Elles varient selon l'orientation et la spécialisation. En présence du certificat de capacité correspondant ou d'une aptitude artistique hors du commun, la formation comprend au moins 2'440 heures de cours obligatoires, au moins 320 heures d'études personnelles et au moins 480 heures de travail de diplôme. Sans certificat de capacité correspondant ou d'aptitude artistique hors du commun, elle comprend au moins 4'040 heures de cours obligatoires, au moins 520 heures d'études personnelles et au moins 480 heures de travail de diplôme.

Formation pratique : Au moins 20% des heures de cours sont consacrées à la pratique (soit au moins 720 heures si les candidats possèdent le certificat de capacité correspondant ou une aptitude artistique hors du commun et au moins 1'080 heures sinon). Au moins 50% de ce temps (soit au moins 360 ou 540 heures) se déroulent en entreprise ou institution, les étudiants collaborant à un projet réel du monde du travail dans l'orientation et la spécialisation correspondante et étant suivi par des professionnels. Dans l'orientation arts visuels, les étudiants peuvent exécuter cette partie de la formation dans leur propre atelier. Les projets réalisés doivent être présentés.

Formation à plein temps (indications minimales)			Formation en cours d'emploi (indications minimales)		
	Heures d'étude sans CFC corresp.	Heures d'étude avec CFC corresp.		Heures d'étude sans CFC corresp.	Heures d'étude avec CFC corresp.
Cours obligatoires	2'400	1'600	Cours obligatoires	2'400	1'600
Travail personnel	960	320	Travail personnel	960	320
Formation pratique	1'080	720	Travail de diplôme	480	480
Travail de diplôme	480	480	Activité professionnelle	1'080	720
Heures d'étude à l'appréciation de l'organisme de formation	480	480	Heures d'étude à l'appréciation de l'organisme de formation	480	480
Total	5'400	3'600	Total	5'400	3'600

Illustration 6⁴ : l'expression « Heures d'étude à l'appréciation de l'organisme de formation » concerne les domaines d'étude des arts et du design qui se distinguent selon l'orientation et la spécialisation choisie. Elle couvre les projets qui sont réalisés en coopération avec des représentants de l'OrTra concernée, en collaboration avec des artistes dans des ateliers ou encore avec des galeries, des musées ou d'autres institutions culturelles. L'organisme de formation fait figurer ces heures dans le curriculum / plan d'études. L'accompagnement de ces projets étant assuré sur mandat de l'organisme de formation et pas toujours par les enseignants de l'école concernée, ces domaines sont présentés séparément dans le tableau.

5.4 Domaines de formation et leurs parts en temps

L'école fixe dans le plan d'études les heures qu'il convient d'appliquer aux différents domaines de formation et comment atteindre les heures de formation exigées.

60 à 80% des heures de formation doivent être investies dans les processus de travail 1 à 4. Les processus 2 et 3 sont au cœur de la formation. 20 à 40% des heures de formation sont investies dans les processus 5 à 7.

5.5 Coordination entre les composantes théoriques et pratiques de la formation

Exigences et responsabilité de l'école :

L'école assume l'entière responsabilité de toute la formation. Elle assume notamment la coordination des composantes théoriques et pratiques de la formation. Elle dispose d'un plan d'études illustrant cette coordination.

Elle fixe les exigences détaillées concernant les éventuels stages en entreprise ou institution. Ces exigences portent sur les entreprises ou institutions, les spécialistes qui accompagnent les étudiants, les projets réels ainsi que le suivi des étudiants.

L'école est responsable de la sélection et de la surveillance des entreprises et institutions de stage.

⁴ Modification du 15.09.2017

*Exigences et
responsabilité de
l'entreprise ou
l'institution :*

Die Betrieb oder die Institution, in welchem die/der Studierende den praktischen Bildungsteil im Rahmen eines realen Projekts aus der Arbeitswelt absolviert, muss folgende Anforderungen erfüllen: Er verfügt über die nötigen personellen und strukturellen Ressourcen, um eine kompetente Ausbildung anzubieten. Er verfügt über ein Ausbildungskonzept für die Begleitung und Betreuung der Studierenden. Er bestimmt Praktikumsbegleiterinnen oder -begleiter, die für die Ausbildung verantwortlich sind. Diese verfügen über eine mindestens zweijährige berufliche Praxis in der entsprechenden Vertiefungsrichtung.

6 Procédure de qualification

6.1 Promotion

Les promotions sont réglées dans le règlement des promotions de l'école.

Elles concernent aussi bien les prestations théoriques que les prestations pratiques.

Toutes les compétences énoncées dans le chapitre 3 sont contrôlées en cours de formation. Les examens comportent des parties écrites ou orales et portent sur des projets. Les évaluations se font sur la base de critères clairs et déterminés à l'avance.

6.2 Examen de diplôme

L'école règle l'examen de diplôme en détail dans son règlement des promotions.

*Conditions
d'admission à
l'examen de diplôme*

Les étudiants sont admis à l'examen de diplôme si les étapes de formation précédentes sont achevées selon le règlement des promotions de l'école et si les autres conditions d'admission à l'examen sont remplies selon le règlement des promotions de l'école.

Objet

L'examen de diplôme sert à contrôler l'articulation des compétences acquises en cours de formation. Il consiste en un travail de diplôme orienté vers la pratique ainsi qu'en un entretien ou une présentation. Un examen pratique et/ou théorique peut être organisé en sus.

*Déroulement de
l'examen de
diplôme*

L'école est responsable du déroulement de l'examen de diplôme. Elle est libre de décider quelles compétences elle souhaite contrôler à l'aide de quels outils.

L'école est responsable de la désignation du groupe d'experts chargé de l'exécution et de l'évaluation de l'examen de diplôme. Celui-ci est composé de professeurs et d'experts extérieurs, dont au moins un est issu de l'organisation compétente du monde du travail ou de l'association professionnelle. L'indépendance des experts extérieurs doit être garantie.

*Travail de diplôme
adapté à la pratique*

Le travail de diplôme consiste en une œuvre personnelle. Il peut s'agir d'un problème pratique fictif ou d'un projet réel issu du monde du travail et réalisé à l'école, dans une entreprise ou une institution. Le sujet du travail de diplôme est défini ou approuvé par l'école. Celle-ci peut prescrire que le travail de diplôme comporte une partie écrite.

Les étudiants sont suivis durant l'élaboration du travail de diplôme. Ils

exécutent ce travail de manière autonome en respectant les consignes (p. ex. temps imparti, etc.). Le travail en équipe est possible dans la mesure où la notation est individuelle.

*Entretien ou
présentation*

Les étudiants présentent leur travail de diplôme au groupe d'experts. Ils motivent les principales étapes de son élaboration. L'école peut également prescrire un examen, via des questions ciblées, des connaissances théoriques appliquées dans le travail de diplôme.

*Examen pratique
et /ou théorique*

Toutes les composantes de l'examen sont évaluées par le groupe d'experts. Les résultats sont consignés par écrit.

L'école édicte au préalable les critères d'appréciation et le poids à donner aux différentes composantes de l'examen et les communique aux étudiants.

Une note globale est attribuée pour le travail de diplôme et pour l'entretien ou la présentation, l'école fixant le poids à donner aux différentes composantes.

Pour le diplôme, le travail de diplôme et l'entretien ou la présentation qui l'accompagne sont pondérés à au moins 70%. L'école fixe également la pondération de l'éventuel examen pratique et/ou théorique. Elle peut également tenir compte des notes obtenues durant la formation et en fixer la pondération.

La formation est considérée comme achevée avec succès lorsque la moyenne du travail de diplôme et de l'entretien ou de la présentation est suffisante et lorsque la moyenne de toutes les composantes de l'examen est suffisante.

Possibilité de répétition Les étudiants ont la possibilité de répéter le travail de diplôme et/ou l'entretien ou la présentation qui l'accompagne si la moyenne de ces parties d'examen est insuffisante. Si le résultat est une nouvelle fois insuffisant, l'examen de diplôme est définitivement raté.

L'école édicte dans le règlement des promotions les conditions habilitant à la répétition de l'examen de diplôme et à l'éventuelle prolongation du temps de formation.

*Répétition
d'examen en cas
d'absences*

Les étudiants qui peuvent prouver qu'ils ne se sont pas présentés à l'examen pratique et/ou à l'entretien ou qu'ils ont dû l'interrompre pour des raisons impérieuses peuvent répéter l'examen de diplôme à une date fixée par l'école.

Diplôme

Le diplôme est décerné lorsque les étudiants ont passé avec succès leur examen de diplôme. En plus du diplôme, l'école remet à la designer diplômée ES/au designer diplômé ES une attestation selon laquelle elle/il a terminé sa formation.

Procédure de recours

Les étudiants peuvent faire recours contre une décision négative. La procédure de recours est réglementée par l'école.

*Interruption ou arrêt
des études*

Les étudiants qui sont obligés d'interrompre leur formation au terme d'une année scolaire, pour une quelconque raison, obtiennent une attestation de la part de l'école. Celle-ci donne les informations sur la durée des études et le temps de présence ainsi que sur les prestations d'apprentissage fournies, les attestations de compétences et leurs notations respectives. En cas de reprise ultérieure des études, les prestations d'apprentissage sont prises en compte dans un délai de trois ans.

7 Dispositions transitoires et finales

7.1 Entrée en vigueur

Le présent plan d'études cadre entre en vigueur dès son approbation par l'OFFT.

7.2 Révision

Le plan d'études cadre sera révisé si nécessaire, mais au minimum tous les cinq ans, sous la conduite de l'organe responsable. Il sera examiné à cette occasion si de nouvelles spécialisations doivent être intégrées.

Décret : (01.12.2009)

.....

Conférence des directeurs des écoles d'arts appliqués suisses CDEA AS
Le président : Frédy Hersperger

.....

Convention patronale de l'industrie horlogère suisse
La présidente : Elisabeth Zölch

.....

sda swiss design association
Le président : Prof. Gregor Naef

.....

Union Suisse Photographes Professionnels USPP
Le président : Régis Colombo

.....

Association Ceramique Suisse
Le président : Maurizio Ferrari

.....

Swiss Visual Merchandising Designer
La présidente : Cleo Feiner

.....

Association professionnelle des artistes visuels en Suisse
Le président : Heinrich Gartentor

.....

sgv Union Suisse des graphistes

Le président : Jürg Aemmer

.....
sgd swiss graphic designer
Le président : Danilo Silvestri

.....
Agrément :
Office fédéral de la formation professionnelle et de la technologie OFFT
La directrice : Dr. Ursula Renold

Lors de la procédure de reconnaissance, les écoles choisissent une orientation et une spécialisation. Seule l'orientation est protégée par la loi. La spécialisation est signalée dans le bulletin de notes joint au diplôme. Elle n'est toutefois pas protégée par la loi. La liste est définitive (figure 6). Sur demande de l'organe responsable, l'OFFT peut approuver d'autres spécialisations.

Domaine			
Design et arts visuels			
Orientation	Design de produit	Communication visuelle	Arts visuels
Spécialisation	Design industriel Céramique Design de Mode Design de produit Design de bijoux Création textile Design d'objets horlogers	Animation /Computer Animation/ Motion Design Film Photographie Interaction Design / Interactive Media Design Caractères & typographie Visual Merchandising Design Arts graphiques	Arts visuels

Figure 6 : Systématique de la formation supérieure de designer, source : groupe de travail CDEA AS⁵

⁵ Modification du 03.03.2015

Illustration 7⁶: Les professions déterminantes varient selon les spécialisations :

Orientation	Design de produit						Communication visuelle						Arts visuels			
Spécialisations	Design industriel	Céramique	Design de Mode	Design de produit	Design de bijoux	Création textile	Design d'objets horlogers	Animation/Computer Animation/ Motion Design	Film	Photographie	Interaction Design/ Interactive Media Design	Caractères & typographie	Visual Merchandising Design	Arts graphiques	Webdesign	Arts visuels
Bijoutier/ère	x			x	x		x									x
Orfèvre en argenterie				x	x											x
Céramiste	x	x		x												x
Céramiste industriel/le		x														
Courtepointier/ère						x										
Créateur/trice de tissu						x										
Créateur/trice de vêtements			x			x										
Décorateur/trice d'intérieurs	x			x		x						x				
Dessinateur/trice - Architecture d'intérieur	x			x												
Dessinateur/-trice constructeur en microtechnique							x									
Doreur/euse	x			x	x											
Encadreur/euse				x	x											
Employé/e de commerce												x				
Graphiste								x	x	x	x	x	x	x	x	x
Graveur/euse	x			x	x		x									
Horloger/ère Industrie Rhabillage	x			x			x									
Informaticien/ne								x	x	x	x	x		x	x	
Maquettiste d'architecture	x			x												
Médiamaticien/ne								x	x	x	x			x	x	
Menuisier/ière (Ebéniste)	x			x												
Micromécanicien/ne							x									
Modelleur/euse céramiste		x														
Peintre en décors de théâtre	x			x												x
Peintre sur céramique		x														
Peintre verrier		x														
Photographe									x	x	x			x	x	x
Polydesigner 3D	x			x		x	x					x	x	x		
Polygraphe								x	x	x	x			x	x	
Réalisateur/trice publicitaire											x	x	x	x		
Sculpteur/trice sur bois	x			x												x
Sculpteur/trice sur pierre	x			x												x
Spécialiste en photographie									x	x	x				x	
Tailleur/euse de pierre	x			x												x
Technologue en emballage	x			x												
Technologue en textile						x										
Termineur/euse en habillage horloger	x			x	x		x									

⁶ Modification du 03.03.2015

Illustration 7⁷: Les professions déterminantes varient selon les spécialisations :
(pages 1-3)

Je nach Fachrichtung gelten unterschiedliche Berufe als einschlägig
Les professions déterminantes varient selon les spécialisations
Per ogni orientamento di specializzazione sono pertinenti le diverse professioni indicate

Fachrichtungen	Produktdesign Design di prodotto Design de produit										Kommunikationsdesign Communication visuelle Design visivo										Bildende Kunst Arts visuels Arti figurative
Vertiefungen Spécialisations Specializzazioni	Industrial Design Design Industrial Industrial Design	Keramik Céramique Ceramica	Modedesign Design de Mode Design di Moda	Produktdesign Design de produit Design di prodotto	Schmuckdesign Design de bijoux Design di gioielli	Textildesign Trésébon textile Design Tessile	Uhrendesign Design d'objets horlogers Design die orologi	Animation Computer Animation Motion Design	Film	Fotografie Photographie Fotografia	Interaction Design/ Interactive Media Design	Schrift und Typografie Caractères et typographie Caratteri e tipografia	Visual Merchandising Design	Visuelle Gestaltung Arts graphiques Progettazione grafica	Webdesign	Bildende Kunst Arts visuels Arti figurative					
Berufe Professions Professioni																					
Architekturmodellbauer/-in Maquettiste d'architecture Costruttore/-trice di plastici architettonici	x	x		x												x					
Beleidungsgestalter/-in Créateur/-trice de vêtements Creatore/-trice di abbigliamento			x			x										x					
Formenbauer/-in Mouleur-euse Costruttore/-trice di modelli e stampi	x	x		x	x											x					
Fotofachfrau/-mann Spécialiste en photographie Specialista in fotografia								x	x	x					x						
Fotograf/-in Photographe Fotografo/-a								x	x	x			x	x		x					
Gestalter/-in Werbetechnik Réalisateur/-trice publicitaire Operatore/-trice pubblicitario										x	x	x	x	x							
Gewebegestalter/-in Créateur/-trice de tissu Creatore/-trice di tessuti			x	x		x										x					
Glasmaler/-in Peintre verrier Pittore/-trice su vetro		x																			
Gold- und Silberschmied/-in Bijoutier/-ière Orafo/-a argenteria	x			x	x		x									x					
Grafiker/-in Graphiste Grafico/-a								x	x	x	x	x	x	x		x					
Graveur/-in Graveur/-euse Incisore	x			x	x		x														
Holzbildhauer/-in Sculpteur/-trice sur bois Scultore/-trice su legno	x			x												x					
Industriekeramiker/-in Céramiste industriel/-le Ceramista industriale	x	x		x																	
Informatiker/-in Informaticien/-ne Informatico/-a								x	x	x	x		x	x							
Innendekorateur/-in Décorateur/-trice d'intérieurs Decoratore/-trice d'interni	x			x		x						x				x					

Fachrichtungen	Produktdesign Design di prodotto Design de produit										Kommunikationsdesign Communication visuelle Design visivo										Bildende Kunst Arts visuels Arti figurative
Vertiefungen Spécialisations Specializzazioni	Industrial Design Design Industrial Industrial Design	Keramik Céramique Ceramica	Modedesign Design de Mode Design di Moda	Produktdesign Design de produit Design di prodotto	Schmuckdesign Design de bijoux Design di gioielli	Textildesign Trésabon textile Design Tessile	Ultraschall Design d'objets horlogers Design die orologi	Animation Computer Animation Motion Design	Film	Fotografie Photographie Fotografia	Interaktion Design/ Interactive Media Design	Schrift und Typografie Caractères et typographie Caratteri e tipografia	Visual Merchandising Design Visuelle Gestaltung Arts graphiques	Progettazione grafica Webdesign	Bildende Kunst Arts visuels Arti figurative						
Berufe Professions Professioni																					
Interactivo Media Designer Interactivo Media Designer Interactivo Media Designer								x	x	x	x	x	x	x							
Kaufrau/-mann Employé/-e de commerce Impiegato/-a di commercio													x								
Keramiker/-in Céramiste Ceramista	x	x		x											x						
Mediamatiker/-in Médiamaticien/-ne Mediamatico/-a								x	x	x	x	x		x	x						
Mikromechaniker/-in Micromécanicien/-ne Micromeccanico/-a	x			x			x														
Mikrozeichner/-in Dessinateur/-trice en construction microtechnique Disegnatore/-trice in microtecnica	x			x			x														
Multimediegestalter/-in Concepteur/-trice en multimédia Ideatore/-trice multimediale								x	x	x	x	x	x	x	x						
Oberflächenveredler/-in Uhren und Schmuck Termineur/-euse en habililage horloger Rifinitore/-trice di prodotti d'orologeria	x			x	x		x														
Polydesigner/-in 3D Polydesigner 3D Decoratore/-trice 3D	x			x			x					x	x	x	x						
Polygraf/-in Polygraphe Poligrafico/-a								x	x	x	x		x	x							
Schreiner/-in Menuisier/-ière / Ebéniste Falegname	x			x								x			x						
Steinbildhauer/-in Sculpteur/-trice sur pierre Scultore/-trice su pietra	x			x											x						
Steinmetz/-in Tailleur/-se de pierre Scalpellino/-a	x			x											x						
Theatermaler/-in Peintre en décors de théâtre Pittore/-trice di scenari	x			x			x								x						
Textiltechnolog/-in Technologue en textile Tecnologo/-a tessile							x								x						
Uhrmacher/-in Horloger/-ère Orologiaio/-a	x			x			x														
Uhrmacher/-in Produktion Horloger/-ère de production Orologiaio/-a di produzione	x			x			x														

Fachrichtungen	Produktdesign Design di prodotto Design de produit										Kommunikationsdesign Communication visuelle Design visivo										Bildende Kunst Arts visuels Arti figurative
Vertiefungen Spécialisations Specializzazioni	Industrial Design Design Industrial Industrial Design	Keramik Céramique Ceramica	Modedesign Design de Mode Design di Moda	Produktdesign Design de produit Design di prodotto	Schmuckdesign Design de bijoux Design di gioielli	Textildesign Travail Textile Design Tessile	Uhrendesign Design d'objets horlogers Design de orologi	Animation Computer Animation Motion Design	Film	Fotografie Photographie Fotografia	Interaction Design/ Interactive Media Design	Schrift und Typografie Caractères et typographie Caratteri e tipografia	Visual Merchandising Design	Visuelle Gestaltung Arts graphiques Progettazione grafica Webdesign	Bildende Kunst Arts visuels Arti figurative						
Berufe Professions Professioni																					
Vergolder/-in Doreur/-se -Encadreur/-se Doratore/-trice -comiciaio/-a	x			x	x																
Verpackungstechnologe/-in Technologue en emballage Tecnologo/-a d'imballaggio	x			x																	
Wohntextilgestalter/-in Courtepointier/-ère Decoratore/-trice tessile	x			x		x						x									
Zeichner/-in Raum- und Bauplanung Dessinateur/-trice planification de territoire et de la construction Disegnatore/-trice campo professionale pianificazione del territorio e della costruzione	x			x											x						



Ergänzung zum Rahmenlehrplan

Rahmenlehrplan vom 25.02.2010

für Bildungsgänge der höheren Fachschulen des Bildungsgangs *Gestaltung und Kunst / design et arts visuels / design e arti figurative* mit den geschützten Titeln

*dipl. Gestalterin HF / dipl. Gestalter HF Fachrichtung;
Designer diplômée ES / Designer diplômé ES orientation;
Designer dipl. SSS / Designer dipl. SSS specializzazione*

Fachrichtung -orientation – specializzazione

*bildende Kunst / arts visuels / arti figurative
Kommunikationsdesign / communication visuelle / design visivo
Produktdesign / design de produit / design di prodotto*

Änderung vom 1. Januar 2011

Der Rahmenlehrplan in deutscher, französischer und italienischer Version wird aufgrund der Änderung der Verordnung des EVD vom 20. September 2010 über Mindestvorschriften für die Anerkennung von Bildungsgängen und Nachdiplomstudien der höheren Fachschulen (MiVo-HF) folgendermassen angepasst:

bildende Kunst	<i>dipl. Gestalterin HF bildende Kunst / dipl. Gestalter HF bildende Kunst</i>
arts visuels	<i>designer diplômée ES en arts visuels / designer diplômé ES en arts visuels</i>
arti figurative	<i>designer dipl. SSS arti figurative / designer dipl. SSS arti figurative</i>
Kommunikationsdesign	<i>dipl. Gestalterin HF Kommunikationsdesign / dipl. Gestalter HF Kommunikationsdesign</i>
communication visuelle	<i>designer diplômée ES en communication / designer diplômé ES en communication</i>
design visivo	<i>designer dipl. SSS design visivo / designer dipl. SSS design visivo</i>
Produktdesign	<i>dipl. Gestalterin HF Produktdesign / dipl. Gestalter HF Produktdesign</i>
design de produit	<i>designer diplômée ES en design de produit / designer diplômé ES en design de produit</i>
design di prodotto	<i>designer dipl. SSS design di prodotto / designer dipl. SSS design di prodotto</i>

Diese Anpassung tritt mit Inkrafttreten der Änderung der MiVo-HF per 01. 11. 2010 in Kraft.

Bern, 21.12...2010

Bundesamt für Berufsbildung und Technologie

Die Direktorin

Prof. Dr. Ursula Renold

Modification du plan d'études cadre

La modification du plan d'études cadre du 25.02.2010 pour les filières d'écoles supérieures « Arts visuels », « Communication visuelle » et « Design de produit » entre en vigueur avec l'approbation du Secrétariat d'Etat à la formation, à la recherche et à l'innovation SEFRI.

Ediction : 03.03.2015

Liste des signatures de swiss design schools :

Union Suisse des Photographes Professionnels
Vereinigung der Schweizer Berufsfotografen
Président: Régis Colombo



R. Colombo

Viscom Geschäftsstelle Schweiz
Direktor: Thomas Gsponer

Thomas Gsponer

SGD Swiss Graphic Designers
Präsidentin: Ursula Heilig

Ursula Heilig

sgv Schweizer Grafiker Verband
Präsident: Jürg Aemmer

SGV
Schweizer Grafiker Verband
Schulhausstrasse 64
CH-8002 Zürich

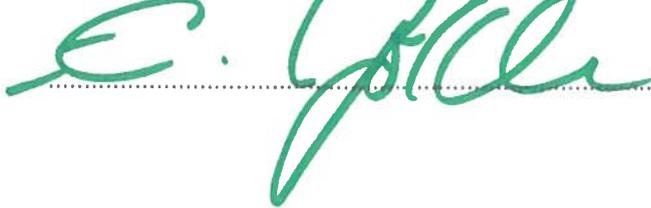
Jürg Aemmer *Stefan Schmid*

sda swiss design association

Präsident: Felix Keller



Arbeitgeberverband der Schweizer Uhrenindustrie
Convention patronale de l'industrie horlogère suisse
Präsidentin: Elisabeth Zölch



Verband Schweizer Keramik
swiss ceramics
Vorstand/Verantwortlicher Bildung: Laurin Schaub

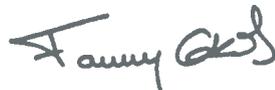


Visarte Schweiz
Berufsverband Visuelle Kunst
Präsident: Heinrich Gartentor



Swiss Visual Merchandising Designers, SVMD

Présidente: Fanny Gros



Direktorenkonferenz der Schulen für Gestaltung Schweiz – Swiss Design Schools SDS

Präsident: Jürg Fritzsche



La modification du plan d'études cadre du 25.02.2010 pour les filières d'écoles supérieures « arts visuels », « communication visuelle » et « design de produit » entre en vigueur avec l'approbation du Secrétariat d'Etat à la formation, à la recherche et à l'innovation SEFRI.

Ediction : 22 septembre 2017

swiss design schools
Conférence des directeurs des écoles d'arts appliqués Suisse



.....
Roberto Borioli, Président

swiss design schools
Conférence des directeurs des écoles d'arts appliqués Suisse



.....
Marianne Glutz, Vice-Présidente

La modification du plan d'études cadre est approuvée.

Berne, le **02 OCT. 2017**

Secrétariat d'Etat à la formation,
à la recherche et à l'innovation SEFRI



Rémy Hübschi
Chef de la division Formation professionnelle supérieure

Modifications apportées au plan d'études cadre pour les filières des écoles supérieures

„Arts visuels“

„Communication visuelle“

„Design de produit“

du 03.03.2015

Note de bas de page	Concerne												
1	<p>Modification : L'organe responsable est resté le même. La désignation de l'organe responsable a été changée.</p> <p>Auparavant : « <i>Conférence des directeurs des écoles d'arts appliqués suisses CDEAAS</i> », <i>Schule für Gestaltung Basel, Vogelsangstrasse 15, 4005 Bern</i></p>												
2	<p>La désignation de l'organe responsable a été modifiée.</p> <p>Remplace :</p> <p>« <i>Conférence des directeurs des écoles d'arts appliqués suisses CDEAAS</i> »</p>												
3, 5	<p>Modification : Les figures 1 et 6 « <i>Systématique de la formation supérieure de designer</i>, source : groupe de travail CDEA AS » ont été remplacées :</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="4" style="text-align: center;">Domaine Design et des arts visuels</th> </tr> <tr> <th style="text-align: center;">Orientation</th> <th style="text-align: center;">Design de produit</th> <th style="text-align: center;">Communication visuelle</th> <th style="text-align: center;">Arts visuels</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: top;">Spécialisation</td> <td style="vertical-align: top;"> Design industriel Céramique Création textile Design d'objets horlogers </td> <td style="vertical-align: top;"> Computer Animation Film Photographie Arts graphiques Visual Merchandising Design Webdesign </td> <td style="vertical-align: top;">Arts visuels</td> </tr> </tbody> </table> </div>	Domaine Design et des arts visuels				Orientation	Design de produit	Communication visuelle	Arts visuels	Spécialisation	Design industriel Céramique Création textile Design d'objets horlogers	Computer Animation Film Photographie Arts graphiques Visual Merchandising Design Webdesign	Arts visuels
Domaine Design et des arts visuels													
Orientation	Design de produit	Communication visuelle	Arts visuels										
Spécialisation	Design industriel Céramique Création textile Design d'objets horlogers	Computer Animation Film Photographie Arts graphiques Visual Merchandising Design Webdesign	Arts visuels										

Note de bas de page	Concerne										
6	Le graphique suivant a été remplacé : Les professions déterminantes varient selon les spécialisations										
Bijoutier/ière	•			•							
Céramiste industriel/le		•									
Céramiste	•	•									•
Concepteur/Conceptrice en multimédia				•	•			•		•	
Créateur/Créatrice de vêtements			•								
Créateur/Créatrice en tissage			•								
Décorateur/Décoratrice d'intérieurs			•						•		
Dessinateur-constructeur/Dessinatrice-constructrice en microtechnique				•							
Dessinateur/Dessinatrice en bâtiment	•										
Dessinateur/Dessinatrice d'intérieurs	•										
Employé/e de commerce									•		
Graphiste				•		•	•	•	•	•	•
Graveur/euse				•							
Horloger/Horlogère dans le domaine professionnel du rhabillage ou Horloger/ère-praticien/ienne	•			•							
Mécanicien/ienne-boîtier/ière				•							
Micromécanicien/ne				•							
Modèleur-céramiste/Modèleuse-céramiste		•									
Mouleur/Mouleuse de catelles		•									
Peintre sur céramique		•									
Peintre verrier		•									
Photographe						•				•	
Polydesigner 3D	•		•	•				•	•		
Polygraphe CFC							•		•		
Potier/Potière		•									
Réalisateur/Réalisatrice publicitaire CFC							•	•			
Sculpteur/Sculptrice sur bois										•	
Sculpteur/Sculptrice sur pierre										•	
Spécialiste en photographie					•						
Technologue en textile CFC			•								
Termineur/euse				•							

Modifications apportées au plan d'études cadre pour les filières des écoles supérieures

„Arts visuels“

„Communication visuelle“

„Design de produit“

du 15.09.2017

Note de bas de page	Concerne					
4	<i>L'illustration suivante à été ajoutée: « Heures d'étude à l'appréciation de l'organisme de formation »</i>					
Formation à plein temps (indications minimales)			Formation en cours d'emploi (indications minimales)			
	Heures d'étude sans CFC corresp.	Heures d'étude avec CFC corresp.		Heures d'étude sans CFC corresp.	Heures d'étude avec CFC corresp.	
Cours obligatoires	2'400	1'600	Cours obligatoires	2'400	1'600	
Travail personnel	960	320	Travail personnel	960	320	
Formation pratique	1'080	720	Travail de diplôme	480	480	
Travail de diplôme	480	480	Activité professionnelle	1'080	720	
<i>Heures d'étude à l'appréciation de l'organisme de formation</i>	<i>480</i>	<i>480</i>	<i>Heures d'étude à l'appréciation de l'organisme de formation</i>	<i>480</i>	<i>480</i>	
Total	5'400	3'600	Total	5'400	3'600	
<p><i>Illustration 6: l'expression « Heures d'étude à l'appréciation de l'organisme de formation » concerne les domaines d'étude des arts et du design qui se distinguent selon l'orientation et la spécialisation choisie. Elle couvre les projets qui sont réalisés en coopération avec des représentants de l'OrTra concernée, en collaboration avec des artistes dans des ateliers ou encore avec des galeries, des musées ou d'autres institutions culturelles. L'organisme de formation fait figurer ces heures dans le curriculum / plan d'études. L'accompagnement de ces projets étant assuré sur mandat de l'organisme de formation et pas toujours par les enseignants de l'école concernée, ces domaines sont présentés séparément dans le tableau.</i></p>						

Fachrichtungen	Produktdesign Design di prodotto Design de produit											Kommunikationsdesign Communication visuelle Design visivo											Bildende Kunst Arts visuels Arti figurative
Vertiefungen Spécialisations Specializzazioni	Industrial Design Design industrial Industrial Design	Keramik Céramique Ceramica	Modedesign Design de Mode Design di Moda	Produktedesign Design de produit Design di prodotto	Schmuckdesign Design de bijoux Design di gioielli	Textildesign Tréation Textile Design Tessile	Uhrendesign Design d'objets horlogers Design des orlogi	Animation Computer Animation Motion Design	Film	Fotografie Photographie Fotografia	interaktion Design/ interactive Media Design	Schrift und Typografie Caractères et typographie Caratteri e tipografia	Visual Merchandising Design Visuale Gestaltung Arts graphiques	Progettazione grafica Webdesign	Bildende Kunst Arts visuels Arti figurative								
Berufe Professions Professioni																							
Vergolder/-in Doreur/-se -Encadreur/-se Doratore/-trice -comiciato/-a	x			x	x																		
Vorpackungstechnologe/-in Technologue en emballage Tecnologo/-a d'imballaggio	x			x																			
Wohn- und Textildesigner/-in Courtépoinier/-ère Decoratore/-trice tessile	x			x		x						x											
Zeichner/-in Raum- und Bauplanung Dessinateur/-trice planification de territoire et de la construction Disegnatore/-trice campo professionale pianificazione del territorio o della costruzione	x			x											x								