

# Designer

## INVENTER LES MEUBLES ET OBJETS DU FUTUR

- UNIVERS MÉTIER : Exprimer sa créativité Chercher / Concevoir
- AUTRES APPELLATIONS : Créateur de meubles, Créateur-designer

## DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

---

- Indépendant(e) ou salarié(e) en entreprise, le ou la créateur(trice) / designer conçoit et crée des meubles ou objets esthétiques, fonctionnels, correspondant aux tendances, aux attentes du marché et des consommateurs tout en étant conformes aux réalités de la production industrielle.

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

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

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

### Réaliser un cahier des charges interne

- Préparer un cahier des charges interne pour faire réaliser un prototype et calculer son coût de revient
- Travailler en étroite collaboration avec le bureau d'études pour intégrer les contraintes techniques et réduire le coût de production
- Améliorer et faire valider son projet :
- Trouver des solutions techniques afin de gagner du temps, diminuer le coût de revient et rentrer dans le processus industriel
- Améliorer la maquette ou le prototype jusqu'à validation
- Argumenter son projet (maquette ou prototype) à chaque étape de son évolution et le faire valider par les chefs de produit et le directeur commercial

### Résultats attendus

Produits ou collections abouties (faisabilité, coût, délais)

## COMPÉTENCES REQUISES

---

### • Compétences spécifiques

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

### Compétences transversales

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

## EMPLOI

---

- En entreprise, le designer dépend du directeur général ou du directeur industriel. Il ou elle est parfois rattaché(e) au Bureau d'Etudes. En indépendant ou en agence, son statut est différent. Autonome dans son travail, il ou elle a la responsabilité de créer les nouveaux modèles selon les cahiers des charges du marketing.

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

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

## FORMATIONS

---

- BTS design de produits (0 Etablissement en France)

BTS design d'espace (2 Etablissements en France)

DN MADE (21 Etablissements en France)

Licence pro Création et design du cadre de vie (1 Etablissement en France)

Mastère spécialisé Matériaux composites biosourcés (1 Etablissement en France)

## SOURCES ET LIENS

---

- [Portail de l'ameublement français](#)

logo

© www.metiers-foret-bois.org