



Laminiak
ATELIER PÂTISSERIE

▼ **ATELIER DE PÂTISSERIE**
10 RUE DE LA PETITE PIERRE
75011 PARIS

► CÉLINE PATINET-ANCEAU
06 83 03 45 19
contact@les-laminiak.com
www.les-laminiak.com

► SIRET 811 178 003 00026
APE 1071D
TVA FR58 811 178 003
FORMATION 11 93 07218 93

METIER

FAMILLE DE MÉTIER
CONCEVOIR, CREER, INNOVER
Etudes et méthodes

CONCEPTEUR DESIGNER

pâtisserie - chocolaterie - glacerie

ACTIVITES PRINCIPALES

Conçoit ou améliore l'esthétique (forme, matières, couleurs) et la fonctionnalité de produits de pâtisserie-chocolaterie-traiteur (pâtisserie, moules, emporte-pièces, packaging, identité, applications...) selon l'image de l'entreprise, le contexte socioculturel, les contraintes (économiques, de production,...). Respecte les normes de sécurité, d'hygiène, d'environnement et le droit de la propriété industrielle et artistique. Peut se spécialiser dans le design d'un ou plusieurs produits (machines et outils, art de la table, ...), de services (bornes interactives, applications ...), d'emballages ou effectuer l'identité visuelle du produit ou de l'entreprise. Peut réaliser la modélisation et les prototypes du produit et participer au suivi de la fabrication du projet. Peut coordonner une équipe, diriger un service ou une structure.



CONDITIONS D'EXERCICE DU MÉTIER

L'activité de cet emploi/métier s'exerce au sein de bureaux de design intégrés (entreprises industrielles, ...), d'agences de design ou en indépendant, en relation avec différents intervenants (service marketing, recherche et développement, ergonomes, ...). Elle peut impliquer des déplacements et un éloignement du domicile de plusieurs jours (salons professionnels, contacts fournisseurs, site de production, ...). La rémunération est constituée d'honoraires, de droits de diffusion, de droits d'auteur (activité indépendante) ou d'un fixe (activité salariée).

COMPÉTENCES REQUISES

- ⇒ Compétences spécifiques
 - Bien connaître les produits et les techniques de l'entreprise
 - Lire et comprendre les plans
 - Se représenter mentalement l'ouvrage terminé dans ses trois dimensions
 - Utiliser différents matériaux et maîtriser leur qualité technique
 - Maîtriser un large éventail d'outils et machines classiques
 - Maîtriser de nombreuses techniques pour réaliser les pièces, leur assemblage et leur finition
 - Etre polyvalent par rapport aux activités à réaliser comme aux types de machines et d'outils
 - S'informer et communiquer avec beaucoup d'interlocuteurs différents
 - Savoir identifier et résoudre les problèmes potentiels au moment de la mise en production

- ⇒ Compétences transversales
- Avoir une bonne visualisation spatiale
 - Avoir de la précision et de l'habileté manuelle
 - Travailler rapidement
 - S'organiser et être rigoureux notamment pour définir les opérations nécessaires et réaliser le traçage
 - S'adapter en permanence aux nouveaux modèles
 - Travailler en collaboration avec des personnes de métiers différents

ACTIVITÉS ET COMPÉTENCES DE BASE

- ⇒ Activités
- Définir le concept, la thématique d'un produit
 - Identifier les contraintes d'un projet
 - Etudier la fonctionnalité d'un produit
 - Opérer des choix techniques, esthétiques, économiques pour un produit
 - Dessiner des avant-projets (roughs, croquis) à partir du concept, des thèmes définis
 - Sélectionner des matériaux ou matières pour un projet
 - Présenter une maquette, prototype à un client
 - Evaluer la conformité artistique et technique de modèles, prototypes
 - Présenter un nouveau produit à différents intervenants
- ⇒ Compétences
- Veille informationnelle
 - Droit de la propriété intellectuelle
 - Dessin industriel
 - Normes environnementales
 - Eco-conception
 - Sociologie
 - Ergonomie
 - Gestion de projet
 - Harmonisation des couleurs
 - Perception des volumes
 - Chiffrage/calcul de coût
 - Publication Assistée par Ordinateur (PAO)
 - Conception et Dessin Assistés par Ordinateur (CAO/DAO)
 - Utilisation de palette graphique
 - Marketing / Mercatique
 - Rough/dessin d'expression

ACTIVITÉS ET COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES

- ⇒ Activités
- Réaliser des designs industriels
 - Organiser un évènement
 - Concevoir une prestation
 - Concevoir un équipement
 - Utiliser des logiciels
 - Réaliser les dessins artistiques de projets
 - Réaliser des travaux de maquette, prototypes
 - Concevoir l'emballage d'un produit ou d'une gamme
 - Concevoir le conditionnement d'un produit ou d'une gamme
 - Concevoir l'identité visuelle de la marque
 - Elaborer une charte graphique
 - Réaliser une ambiance sensorielle autour d'un produit, d'une gamme de produits
 - Réaliser le suivi d'un projet
 - Mettre en oeuvre une stratégie de développement de projet
 - Coordonner l'activité d'une équipe
 - Diriger un service, une structure
 - Elaborer un budget
 - Définir des orientations budgétaires
 - Réaliser une gestion comptable
 - Réaliser une gestion administrative
- ⇒ Compétences
- Arts de la table
 - Produits d'alimentation
 - Produits d'équipement électroménager
 - Chimie
 - Histoire de l'art
 - Caractéristiques des céramiques
 - Caractéristiques des matériaux composites
 - Propriétés des matériaux
 - Scénographie
 - Logiciel Dreamweaver
 - Logiciel Illustrator
 - Logiciel InDesign
 - Logiciel Photoshop
 - Microsoft Office PowerPoint (diaporama)
 - Logiciel Rhinocéros 3D
 - Méthodes de modélisation informatique
 - Techniques d'animation de l'image
 - Utilisation de centre d'usinage / prototypage rapide
 - Techniques de modelage
 - Techniques de moulage
 - Emballage primaire
 - Emballage secondaire
 - Graphisme
 - Olfactologie
 - Techniques commerciales
 - Management
 - Stratégie internationale
 - Gestion administrative
 - Gestion comptable