Designer Bijoux / Créateur de bijoux (H/F)

ACHATS PRODUCTION/CRÉATION
CRÉATION/OFFRE

DESCRIPTION DE L'EMPLOI

Le designer bijoux crée des bijoux qui composent un plan de collection. Il analyse les tendances de la mode et du marché, suit les innovations techniques pour anticiper les évolutions et créer des designs en phase avec les attentes de l'entreprise et de ses clients.

À partir du plan de collection, il crée des croquis, dessins en explorant diverses formes, matériaux, couleurs et styles. Il détermine les matériaux pour chaque modèle en considérant à la fois l'aspect esthétique, la faisabilité du projet et les contraintes de fabrication.

Il crée des maquettes numériques des modèles dessinés, qui serviront à la réalisation des prototypes, et effectue les ajustements techniques et esthétiques nécessaires.

Il accompagne le processus de développement des bijoux jusqu'à la validation finale des prototypes.

CONDITIONS D'EXERCICE

Il exerce ses fonctions dans des studios de création ou bureau d'étude en création et conception intégrés aux entreprises de bijouterie. Il peut également exercer ses activités dans un studio de création indépendant ou un bureau d'étude externe.

ACCÈS À L'EMPLOI

L'accès à l'emploi est possible avec un diplôme en arts appliqués ou en design de mode, éventuellement complété par une spécialisation en conception de bijoux, ou encore avec à une expérience professionnelle significative dans le domaine.

Formations possibles (liste non exhaustive)

- **Titre à finalité professionnelle** - Designer de bijoux (niveau 5)
- **DMA** - Art du bijou et du joyau (niveau 5)
- **Licence Professionnelle** - Métiers du design (niveau 6)
- **Titre à finalité professionnelle** - Styliste Designer (niveau 6)
- **Diplôme national des métiers d'art et du design (DN MADE) -** mention mode (niveau 6)
- **DNA** - Diplôme national d'art (niveau 6)
- **MASTER** - Design (niveau 7)
- **Designer concepteur industriel** (niveau 7)

AUTRES APPELLATIONS

- Directeur artistique
- Créateur de bijoux
- Désigner créateur bijoux
- Styliste bijoux
- Maquettiste bijoux
- Concepteur modéliste bijoux
- Responsable collection

MISSIONS PRINCIPALES

- **Analyser les tendances de la mode**, le marché de l'entreprise, les innovations techniques et en matière de développement durable et RSE.
- **Effectuer des recherches de styles**, imaginer et dessiner des modèles de bijoux originaux en tenant compte du plan de collection et de l'image de marque de l'entreprise.
- **Réaliser les maquettes des modèles validés.**
- **Présenter les maquettes aux parties prenantes internes et externes**, en expliquant les choix esthétiques et techniques.
- **Préparer les éléments nécessaires à la fabrication des prototypes**.
- **Contrôler la qualité et de la conformité des prototypes.**

MOBILITÉ PROFESSIONNELLE

- Après plusieurs années d'expérience, le designer bijoux peut évoluer en prenant en charge des projets plus complexes et stratégiques, et en supervisant des designers juniors.

- Il peut également évoluer vers la fonction de responsable de création en prenant en charge la gestion de l'ensemble du processus de création d'une collection, de la conception à la production, en assurant la cohérence et la qualité des bijoux.

- Certains designers peuvent choisir d'exercer en tant qu'indépendant ou au sein d'un bureau d'études (studio de design) pour offrir leurs services et une expertise en design et en tendances à diverses entreprises sur des projets spécifiques dans la bijouterie.

Designer Bijoux / Créateur de bijoux (H/F)

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

Analyser et conceptualiser le plan de collection

- **Identifier les thèmes et les inspirations de la collection**, les objectifs commerciaux et marketing et les contraintes et spécifications des modèles.
- **Organiser une veille** pour recueillir, analyser et tirer parti des informations pertinentes à son domaine d'activité.
- **Analyser les tendances et innovations du secteur**, en tenant compte des enjeux et opportunités liés au développement durable et à la RSE, afin de créer des modèles répondant aux évolutions et attentes du marché.
- **Rechercher des idées créatives** et élaborer des croquis et dessins de modèles en explorant diverses formes, couleurs et styles.
- **Sélectionner les matériaux** (métaux, pierres, perles, etc.) pour la composition des modèles.
- **Présenter ses propositions finales** en mettant en valeur les choix esthétiques et techniques retenus.

Concevoir les maquettes des modèles

- **Réaliser les maquettes des modèles** au moyen de logiciel pour des présentations en 2D ou 3D.
- **Collaborer avec la production** pour vérifier la faisabilité des modèles et apporter les ajustements nécessaires.
- **Présenter les maquettes aux équipes** aux parties prenantes pour recueillir des retours et effectuer les ajustements jusqu'à leur validation.
- **Réaliser les fiches descriptives** pour la phase de prototypage et de fabrication contenant toutes les vues nécessaires, la liste exhaustive des matériaux, les caractéristiques dimensionnelles, esthétiques, les critères qualité et les finitions de surface.
- **Assurer l'organisation et l'archivage des fichiers numériques** selon les normes en vigueur dans l'entreprise afin de tenir à jour la base de données techniques.

Suivre le processus de développement des modèles

- **Suivre la création des prototypes**, en s'assurant que les designs sont fidèlement reproduits.
- **Recueillir les retours des équipes sur les prototypes** et répondre aux questions et résoudre les problèmes éventuels qui pourraient survenir durant le prototypage.
- **Contrôler la qualité des prototypes** et apporter des ajustements en fonction des retours.
- **Documenter toutes les modifications** et mises à jour pour assurer la traçabilité.

COMPÉTENCES COMPORTEMENTALES

- **ESPRIT D'ÉQUIPE :** collaborer, agir en servant les intérêts communs et avoir du respect pour le travail de chacun.
- **SENS DU RELATIONNEL :** capacité à nouer des relations et à les entretenir.
- **SENS DE LA PERFORMANCE ET DU RÉSULTAT :** chercher à atteindre avec persévérance et dans une échéance définie les objectifs fixés en prenant en compte l'équilibre entre les coûts et les bénéfices. Rechercher en permanence une performance optimale.
- **ÉCOUTE, EMPATHIE :** se rendre disponible pour comprendre sans a priori ce que ses interlocuteurs pensent et ressentent. Favoriser l'expression de son interlocuteur pour réagir d'une façon adaptée.
- **CRÉATIVITÉ, CURIOSITÉ :** savoir sortir du cadre existant en proposant des idées nouvelles qui conviennent aux clients et/ou à l'organisation ; se montrer ouvert et désireux de connaître de nouvelles idées/tendances/méthodes.
- **RIGUEUR, ORGANISATION :** définir et/ou appliquer des méthodes précises et adaptées dans le but d'atteindre ses objectifs avec justesse et précision, en veillant constamment à minimiser les erreurs. Fixer ses priorités, planifier les actions et suivre méthodiquement leur avancement en coordonnant les activités et les ressources de la meilleure manière.
- **AUTONOMIE, PRISE D'INITIATIVE :** procéder de manière indépendante et proactive en mettant en œuvre des processus de travail, de recherche d'information, d'idées et de solutions sans en attendre systématiquement la demande.
- **RÉACTIVITÉ ET PRISE DE DÉCISION :** capacité à agir en mettant en place et/ou en exploitant rapidement les ressources disponibles pour faire face à une situation donnée, faire des choix clairs au moment opportun.
- **CAPACITÉ À CONVAINCRE :** développer et structurer une argumentation, parfaire sa communication pour transmettre un message dans le but d'amener son interlocuteur à reconnaître quelque chose comme vrai et/ou nécessaire.
- **GESTION DES ÉMOTIONS ET PRISE DE RECUL :** maîtriser ses réactions et agir avec lucidité. Chercher à comprendre et à analyser dans une démarche d'amélioration continue.

RELATIONS FONCTIONNELLES

EN INTERNE : Selon l'organisation de l'entreprise, il intervient sous la responsabilité du directeur de collection, du responsable de création ou la direction générale. Il travaille en collaboration, selon les besoins, avec le chef de produit, les équipes de marketing et commerciale et les équipes de production : prototypistes, responsable d'atelier.

EN EXTERNE : Il peut être en relation avec les fournisseurs, les fabricants et avec d'autres professionnels pour développer des opportunités de collaboration.