

Master M2
Apprentissage

M2 IM A&IC

**Master M2 Innovation Management
ARTS & INDUSTRIES CREATIVES**

Ecole de Management de la Sorbonne
Ecole des Arts de la Sorbonne
Université PARIS 1 PANTHÉON SORBONNE

Objectif du M2 IM A&IC

Innovation Management ARTS ET INDUSTRIES CREATIVES

Au cours des dernières décennies, les arts plastiques et les industries créatives ont suscité un intérêt croissant dans le développement des entreprises. Les Arts sont une source d'inspiration pour les pratiques de management, que le Master M2 IM A&IC propose de comprendre et d'enseigner. Les savoir-faire spécifiques dans les arts et les industries créatives apportent des réponses à certaines problématiques managériales actuelles : la conduite de projet, l'innovation répétée, l'innovation de rupture, la créativité, le management des talents, l'entrepreneuriat et le leadership.

La formation M2 IM A&IC Innovation Management Arts & Industrie Créatives a pour but de doter les étudiants en compétences managériales et en aptitudes complémentaires à l'innovation requises par les entreprises et les organismes visant à :

- identifier les possibilités de création et de production artistique
- suggérer et gérer les innovations dans les organisations culturelles et les entreprises
- assurer la transformation par l'innovation, et la conduite du changement par la création
- augmenter la capacité d'initiatives et la production de contenus
- maîtriser les conséquences stratégiques, organisationnelles et managériales de l'innovation dans le domaine des Arts et Industries Créatives.



En entreprise ou autres organisations, l'alternance permet aux étudiants-apprentis d'acquérir un savoir-faire et un savoir-être que l'université ne peut transmettre qu'incomplètement. Le séjour en entreprise permet d'appréhender concrètement les spécificités du domaine des ARTS et des INDUSTRIES CREATIVES et de se doter d'une solide et réelle première expérience professionnelle, reconnue sur le marché du travail. Cette expérience sera acquise au cours d'un séjour en alternance en entreprise dans le cadre d'un contrat d'apprentissage au sein du dispositif à venir. Le projet d'élargir les modalités d'accès à la formation en accueillant des étudiants en contrat d'apprentissage provient de demandes répétées du monde professionnel, que les directeurs du parcours ont consulté avant l'ouverture du Master M2 (apprentissage) IM A&IC Innovation Management Arts & Industries Créatives.



Direction du Master M2 IM A&IC :

Jean Marie DALLE

Yann TOMA

Florent PRATLONG

Secrétariat Apprentissage :

Fatimaby SAIDYASSINE

Tel. +33.1.40.46.31.78

Dir-innovation@univ-paris1.fr

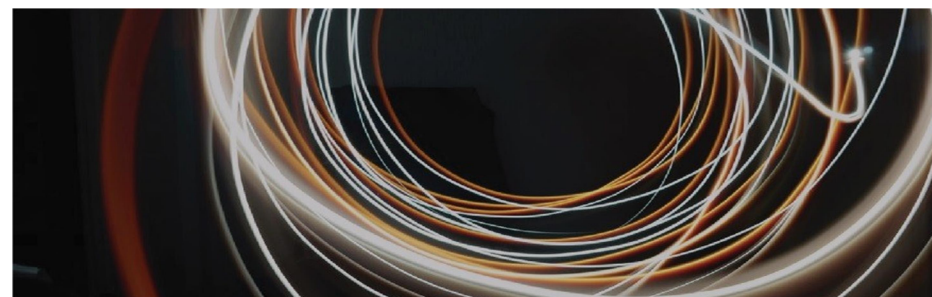
Maquette de la formation M2 IM A&IC

Master Mention Management de l'innovation - Parcours M2 Innovation et Management : ART et INDUSTRIES CREATIVES - En apprentissage			
Intitulé des UE et des éléments pédagogiques (EP)		Volume Horaire	
		CM	TD
Semestre 1			
UE 1 Innovation et Management			
Cours obligatoire	Management de l'innovation	24	
Cours obligatoire	Stratégie d'entreprise et business model d'activité	18	
Cours obligatoire	Marketing de l'innovation, branding de la création	18	
Cours obligatoire	Management de projets créatifs	18	
Cours obligatoire	Droit de la société de l'information et propriété intellectuelle	18	
Cours obligatoire	Economie de la création et de la culture	18	
UE 2 Arts et Création			
Cours obligatoire	Art, média, interactivité	24	
Cours obligatoire	Processus et installations	18	
Cours obligatoire	Technologies et création artistique	18	
Cours obligatoire	Programmation et langages	18	
UE 3 Management des Industries Créatives			
Cours obligatoire	Th : Mode et industries du luxe	6	
Cours obligatoire	Th : Arts de vivre	6	
Cours obligatoire	Th : Art de la scène et festivités	6	
Cours obligatoire	Th : Marché de l'art et du patrimoine	6	
Cours obligatoire	Th : Audiovisuel et diffuseurs	6	
UE 4 Professionnalisation			
Cours obligatoire	Atelier création et pratiques		12
Cours obligatoire	Master Class et conférences de professionnels		
Total		222	12
Volume horaire étudiant		222	12
Semestre 2			
UE 1 Innovation et Management			
Cours obligatoire	Créativité, design thinking et développement de produits	24	
Cours obligatoire	Community management, e-réputation et réseaux sociaux	18	
Cours obligatoire	RH leadership et gestion des compétences	18	
Cours obligatoire	Financement de projets créatifs et fundraising	18	
Cours obligatoire	ESS de la culture et des industries créatives	18	
UE 2 Art et Création			
Cours obligatoire	Création et acteurs culturels	24	
Cours obligatoire	Entreprise Artiste & Artiste Entrepreneur	18	
Cours obligatoire	Création et projets artistiques	18	
Cours obligatoire	Programmation et langages	18	
UE 3 Management des Industries Créatives			
Cours obligatoire	Th : Presse, édition et média interactif	6	
Cours obligatoire	Th : Jeux vidéos et divertissement	6	
Cours obligatoire	Th : Galeries d'art et espace culturels	6	
Cours obligatoire	Th : Cinema et arts visuels	6	
Cours obligatoire	Th : Edition musicale et labels	6	
UE 3 Professionnalisation			
Cours obligatoire	Mémoire et soutenance		
Cours obligatoire	Suivi parcours apprentissage (par validation)		
Cours obligatoire	Master Class et conférences de professionnels		
Cours obligatoire	Atelier création et pratiques		12
Cours optionnel	Learning exploration et voyage d'étude		
Total		204	12
Volume horaire étudiant		186	12
Total annuel		426	24
		450	

Les diplômés du M2 INNOVATION MANAGEMENT sont capables de comprendre et de maîtriser les enjeux liés à l'intégration de l'innovation au sein des processus de gestion, des entreprises et de la société à travers différentes approches dans le domaine des ARTS et des INDUSTRIES CREATIVES :

- le business (pour être en mesure de transformer l'innovation et les technologies, sources d'efficacité économique) ;
- l'audace (pour avoir l'indépendance d'esprit nécessaire pour explorer des nouveaux rôles, idées, stratégies et savoir défendre ses convictions) ;
- l'innovation et la créativité (pour observer les problèmes sous des angles inédits et appliquer des solutions originales) ;
- la réflexion (pour appliquer ses capacités de réflexion de façon critique et créative pour aborder des problèmes complexes, prendre des décisions stratégiques réfléchies, et éthiques) ;
- l'esprit d'équipe (pour créer, communiquer et partager des idées) ;
- la curiosité (pour explorer des concepts, des idées et des problèmes globaux, à travers des connaissances approfondies et variées).

Secteurs d'activités visés



Le secteur des Arts et des Industries Créatives offre des métiers visés dans les domaines suivants : Management de l'Innovation, Arts plastiques ; Arts de vivre ; Arts de la scène et festivités ; Marché de l'art et du patrimoine ; Audiovisuel et diffuseurs ; Mode et industries du luxe ; Presse, éditions et médias interactifs ; Jeux vidéo et divertissement ; Galeries d'art et espaces culturels ; Cinéma et arts visuels, Editions musicales et labels ; etc.

Code(s) ROME :

- M1403 - Études et perspectives socio-économiques
- M1402 - Conseil en organisation et management d'entreprise
- M1302 - Direction de petite ou moyenne entreprise
- M1707 - Stratégie commerciale

Master M2 IM A&IC en apprentissage

Le Master M2 IM A&IC compte 450h de formation en présentiel. Le calendrier de formation permet la présence régulière des étudiants en entreprise.

De Septembre à Mai, l'alternance s'organise autour de 3 jours en entreprise et 2 jours à l'Université PARIS 1 PANTHEON SORBONNE, suivie de 6 mois d'insertion totale en entreprise de Mai à Octobre.

Tout au long de l'année, le CFA FORMASUP PARIS assure la coordination de l'apprentissage



Objectifs de la formation en M2 IM A&IC

Les objectifs de la formation en INNOVATION MANAGEMENT DES ARTS ET DES INDUSTRIES CREATIVES sont :

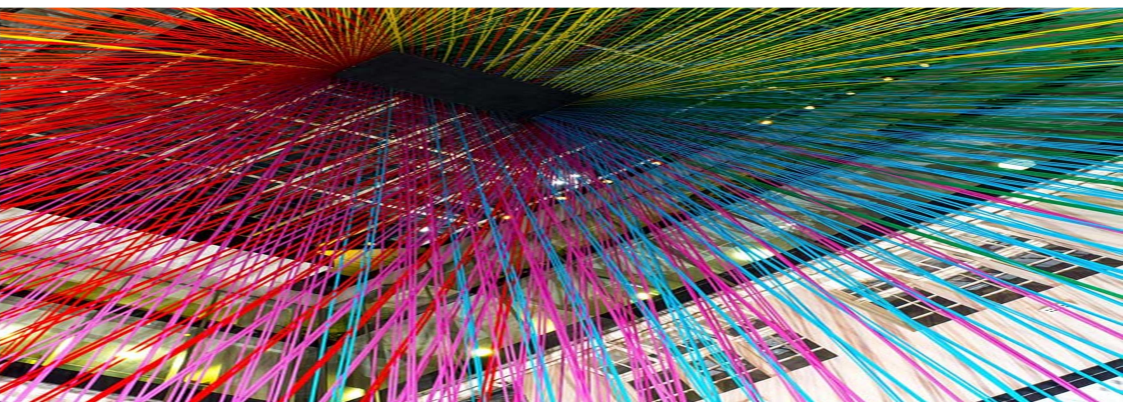
- Acquérir les outils méthodologiques pour la gestion de projets innovants, la conception, la création, la veille innovation.
- Découvrir les fondamentaux du management des arts et des industries créatives
- Concevoir des œuvres artistiques et esthétiques
- Utiliser les techniques de création et du développement des imaginaires
- Gérer le marketing culturel et la transformation digitale
- Créer de la valeur et de la réputation
- Manager les politiques culturelles et les institutions de la création
- Mettre en interface les environnements créatifs et les industries
- Développer une communication et un marketing opérationnel autour d'un projet artistique, de création et/ou d'innovation

A la rencontre entre les fondamentaux du management de l'innovation avec les ARTS ET INDUSTRIES CREATIVES.

Le Master M2 IM A&IC s'adresse à la fois aux étudiants futurs apprentis de parcours arts plastiques et management de l'innovation, scientifiques et ingénieurs en économie ou sc. du management, en droit et sc. politiques, ou autres (communication et design, sc. Humaines). Ces profils variés forgent une promotion de diplômés habitués à la diversité des points de vue et de l'apprentissage collectif, à l'image de ce qu'ils peuvent rencontrer dans les organisations contemporaines.

Métiers et fonctions visés

- Manager de l'innovation
- Artiste-Entrepreneur
- Artiste contemporain dans les nouvelles images
- Directeur ou collaborateur de structures art/science, art/nouveaux médias
- Initiateur et gestionnaire de projets public et privé en art
- Designer d'image en 2D et 3D
- Développeurs d'interface, de site web, d'outils numériques
- Expert et/ou investigateur numérique en matière de création
- Personne-ressource ou référent dans le développement d'interfaces liant créativité et création
- Manager de projets pour les ICC
- Assistant artistique
- Chef créa en entreprise
- Gestionnaire de studio d'entreprise
- Chargé de communication digitale et/ou institutionnelle
- Assistant de coordination événementiel et culturel
- Créateur et développeur d'imaginaires
- Responsable valorisation patrimoine
- Consultant arts et industries créatives
- Producteur TV, cinéma, festival
- Manager des industries culturelles
- Responsable des partenariats artistiques et créatifs
- Administration des musées, fondations, théâtres
- Médiateur culturel (responsable de musée, galerie, lieux d'exposition)
- Commissaire d'exposition
- Critique d'art
- Producteur de contenu multimédia interactif, 2D et 3D



Combinaison pédagogique originale :

Cours et séminaires académiques ; cas pratiques ; conférences de professionnels ; jeux d'entreprise ; hackathon et challenges ; learning exploration ; voyage d'étude à l'étranger ; etc.