MASTER PARCOURS INNOVATION MANAGEMENT ART ET INDUSTRIES CRÉATIVES (IM A&IC) (FA)

Master Arts plastiques

La mention Arts plastiques propose un nouveau parcours de master, **Innovation Management Arts & Industrie Créatives** (IM A&IC), original sur deux points :

- C'est le premier master M2 en **alternance** (moitié du temps en entreprise, l'autre moitié à l'université, l'étudiant est rémunéré sur l'année universitaire) de la mention Arts plastiques de l'École des Arts de la Sorbonne (EAS) ;
- La formation se fait en **partenariat** avec l'École de management de la Sorbonne (les 16 étudiants recrutés seront issus à parts égales par l'UFR 06 et de l'EAS).

Au cours des dernières décennies, les arts plastiques et la nouvelle économie de la culture fondée sur le savoir et la connaissance 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 Innovation Management Arts & Industries créatives (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 de compétences managériales et des aptitudes complémentaires à l'innovation requises par les entreprises et les institutions visant à :

- identifier les possibilités de création et de production artistique ;
- suggérer et gérer les innovations dans les organisations culturelles ainsi que dans des sociétés ;
- assurer la transformation par la relation art et innovation, par une dynamique de changement via la création ;
- augmenter la capacité d'initiatives et l'invention de contenus ;
- maîtriser les conséquences stratégiques, structurelles et managériales de l'innovation dans le champ des Arts et Industries Créatives.

En entreprise ou autres organisations, l'alternance ouvre la possibilité aux étudiants-apprentis d'obtenir un savoir-faire et un savoir-être que l'université ne peut transmettre qu'incomplètement. Le séjour dans des sociétés ou des institutions permet d'appréhender concrètement les spécificités du domaine des Arts et des Industries Créatives 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'une résidence 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 Innovation Management Arts & Industries Créatives.

Infos pratiques

Composante : École de management de la Sorbonne (EMS)

Composante : École des arts de la Sorbonne (EAS)

Durée : 2 ans

Crédits ECTS : 120

Présentation

Organisation

Membres de l'équipe pédagogique

> Directeurs :

UFR 04, Arts :

Jean-Marie Dallet : jean-marie.dallet@univ-paris1.fr

Yann Toma : yann.toma@univ-paris1.fr

UFR 06, Management :

Florent Pratlong : florent.pratlong@univ-paris1.fr

> Gestionnaires de scolarité :

Fatimaby SAIDYASSINE (UFR 06)

Bureau : E 717

Tél. : 01 40 46 31 78

Courriel : M2IMAIC-EMS@univ-paris1.fr

Massaran BAMBA (UFR 04)

Bureau 462, centre St Charles

Courriel : masterpro@univ-paris1.fr

Tél. : 01 89 68 41 43

Admission

Conditions d'admission

Le Master 2 Arts Plastiques, parcours **Innovation Management Arts & Industrie Créatives**, est accessible uniquement sur dossier. Dépôt de candidature sur ecandidat

Examen par une commission pédagogique composée d'enseignants de la filière.

La commission rend un avis favorable ou défavorable autorisant ou non le candidat dans un premier temps à être auditionné. Après audition, le candidat est sélectionné, mis sur une liste d'attente ou non sélectionné.

Tarifs

Frais d'inscriptions et RNCP

Tout savoir sur les montants des droits universitaires

N° RNCP : 39430
Certification : MASTER - Arts plastiques (fiche nationale)
Date d'enregistrement : 12/07/2021
Date d'échéance : 31/08/2029
Certificateur : Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne

Et après

Insertion professionnelle

Le Master a pour vocation l'entrée dans le monde professionnel.

Programme

Organisation

Le programme se développe sur 2 semestres, l'étudiant passant la moitié de son temps en entreprise et l'autre moitié à l'université. Le Master M2 IM A&IC compte donc 450 h de cours en présentiel, le calendrier de formation permettant 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 Panthéon Sorbonne ; elle est suivie de 6 mois d'insertion totale en entreprise de mai à octobre.

Chaque semestre se découpe à l'université suivant 4 grands moments qui autorisent à l'étudiant d'avoir une formation transversale à plusieurs domaines : l'innovation, le management, l'art, la professionnalisation.

Des théoriciens, des créateurs et des experts reconnus dans leur secteur seront conviés à partager avec vous réflexions et expériences lors de séminaires de germination d'idées.

Des conférenciers, repérés à l'international, viendront, à notre invitation, contribuer aux développements critiques du cursus, inventer des liens inattendus entre les disciplines enseignées.

Master 1ère année Arts plastiques

Semestre 1

UE 1 : ENSEIGNEMENT GENERIQUE	**8 crédits**	
Arts et enjeux de société 1	8 crédits	24h
UE 2 : ENSEIGNEMENT METHODOLOGIQUE	**12 crédits**	
Module de méthodologie à la recherche documentaire		
Soutien aux étudiants non francophones		24h
Articulation création-écriture-recherche 1	12 crédits	36h
UE 3 : ENSEIGNEMENT SPECIFIQUE	**10 crédits**	
Ateliers intensifs techniques des médias 1		18h
Pratique du projet plastique 1	4 crédits	36h
Pratique d'une langue	3 crédits	

Semestre 2

UE 1 : ENSEIGNEMENT GENERIQUE	**8 crédits**	
Arts et enjeux de société 2	8 crédits	24h
UE 2 : ENSEIGNEMENT METHODOLOGIQUE	**12 crédits**	
Articulation création-écriture-recherche 2	10 crédits	36h
Module de méthodologie à la recherche documentaire		2h
Module d'initiation à la recherche en art 1	2 crédits	3h
UE 3 : ENSEIGNEMENT SPECIFIQUE	**10 crédits**	
Ateliers intensifs techniques des médias 1 (sem.2)	3 crédits	18h
Pratique du projet plastique	4 crédits	36h

Master 2ème année Professionnel Innovation management art et industries créatives (IM A&IC) (FA)

Semestre 3

UE 1 : Innovation et Management	**14 crédits**	
Droit de la société de l'information, marque et propriété	2 crédits	18h

Economie et critique de la création et de la culture	2 crédits	18h
Financement de projets créatifs et fundraising	3 crédits	18h
Management de l'Innovation	3 crédits	24h
Management de projets créatifs	2 crédits	18h
Marketing de l'innovation, branding de la création	2 crédits	18h
UE 2 : Arts et Création	**10 crédits**	
Art, média, interactivité	3 crédits	24h
Processus et installations	2 crédits	18h
Programmation et langages	2 crédits	18h
Technologies et création artistique	2 crédits	18h
UE 3 : Management des Industries Créatives	**3 crédits**	
Mode et industries du luxe ; Arts de vivre ;	3 crédits	
UE 4 : International Seminars	**2 crédits**	
Creative Media	2 crédits	
UE 5 : Professionnalisation	**1 crédits**	
Atelier création et pratiques	1 crédits	12h
Master Class et conférence de professionnels		
Séminaire méthodologie de la recherche		

Semestre 4

UE 1 : Innovation et Management	**11 crédits**	
Community management, e-réputation et réseaux sociaux	2 crédits	18h
Créativité, design thinking et développement de produits	3 crédits	24h
ESS de la culture et des industries créatives	2 crédits	18h
RH leadership et gestion de compétences	2 crédits	18h
Stratégie d'entreprise et business model d'activité		18h
UE 2 : Arts et Création	**9 crédits**	
Création et acteurs culturels	3 crédits	24h
Création et projets artistiques	2 crédits	18h
Entreprise Artiste et Artiste Entrepreneur	2 crédits	18h
Programmation et langages	2 crédits	18h
UE 3 : Management des Industries Créatives	**3 crédits**	
Presse, édition et média. Jeux vidéos et divertissement ;	3 crédits	
UE 5 : Professionnalisation	**7 crédits**	
Atelier création & pratiques	1 crédits	12h
Learning exploration et voyage d'étude	1 crédits	
Master Class et conférence de professionnels		
Mémoire et soutenance	6 crédits	
Séminaire de méthodologie de la recherche		
Suivi parcours apprentissage (par validation)		
UE4 : International Seminars		
Creative Media		