

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

Tél. : 01 40 46 31 78

Courriel : [✉ M2IMAIC-EMS@univ-paris1.fr](mailto:M2IMAIC-EMS@univ-paris1.fr)

Massaran BAMBA (UFR 04)

Bureau 462, centre St Charles

[✉ Courriel : masterpro@univ-paris1.fr](mailto:masterpro@univ-paris1.fr)

Tél. : 01 89 68 41 43

Présentation

Organisation

Membres de l'équipe pédagogique

> Directeurs :

UFR 04, Arts :

Jean-Marie Dallet : [✉ jean-marie.dallet@univ-paris1.fr](mailto:jean-marie.dallet@univ-paris1.fr)

Yann Toma : [✉ yann.toma@univ-paris1.fr](mailto:yann.toma@univ-paris1.fr)

UFR 06, Management :

Florent Pratlong : [✉ florent.pratlong@univ-paris1.fr](mailto:florent.pratlong@univ-paris1.fr)

> Gestionnaires de scolarité :

Fatimaby SAIDYASSINE (UFR 06)

Bureau : E 717

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](#) entre le 03 avril au 05 mai 2023.

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.

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

UE1 Enseignements génériques	8 crédits	
Recherche et théorie		24h
UE2 Enseignements méthodologiques	12 crédits	24h
Soutien étudiants non francophones		24h
Méthodologie en arts plastiques	12 crédits	36h
Module de méthodologie à la recherche documentaire		
UE3 Enseignements spécifiques	10 crédits	
Pratique d'une langue	3 crédits	
Dispositifs de création	7 crédits	24h

Semestre 2

UE1 Enseignements génériques	8 crédits	
Recherche et théorie		24h
UE2 Enseignements méthodologiques	12 crédits	
Soutien étudiants non francophones		24h

Méthodologie en arts plastiques	12 crédits	36h
Module de méthodologie à la recherche documentaire		2h

UE3 Enseignements spécifiques 10 crédits

Dispositifs de création	7 crédits	24h
Pratique d'une langue	3 crédits	

Master 2ème année Professionnel

Innovation management art et industries créatives (IM A&IC) (FA)

Semestre 3

UE 1 : Innovation et Management	13 crédits	
Droit de la société de l'information, marque et propriété	2 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
Stratégie d'entreprise et business model d'activité		18h
Economie et critique de la création et de la culture	2 crédits	18h

Economie du luxe et de la mode	2 crédits	18h	Learning exploration et voyage d'étude	1 crédits
UE 2: Arts et crétaion	9 crédits		Master Class et conférence de professionnels	
Art, média, interactivité	3 crédits	24h	Mémoire et soutenance	6 crédits
Processus et installations	2 crédits	18h	Suivi parcours apprentissage (par validation)	
Programmation et langages	2 crédits	18h		
Technologies et création artistique	2 crédits	18h		
UE 3: Management des industries créatives	4 crédits			
Art de la scène et festivités		6h		
Arts de vivre		6h		
Marché de l'art et du patrimoine		6h		
Mode et industries de luxe		6h		
Audiovisuel et diffuseurs		6h		
UE 4: Professionnalisation	1 crédits			
Atelier création et pratiques	1 crédits	12h		
Master Class et conférence de professionnels				

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		
Financements de projets créatifs et fundraising	2 crédits	18h		
RH leadership et gestion de compétences	2 crédits	18h		
UE 2: Arts et crétaion	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	5 crédits			
Cinéma et arts visuels		6h		
Edition musicale et labels		6h		
Galleries d'art et espaces culturels		6h		
Jeux vidéos et divertissement		6h		
Presse, édition et média interactif		6h		
UE 4: Professionnalisation	8 crédits			
Atelier création & pratiques	1 crédits	12h		