

Master | Contrat d'apprentissage | Contrat de professionnalisation |
RNCP 36768

Master 2 Industries Culturelles Parcours Industries Créatives et Médiatiques (M2_ICM)

PRÉSENTATION

► Présentation de la formation

Le Master 2 Industries culturelles - Industries créatives et médiatiques vise à former des professionnels capables de concevoir et de piloter des projets au sein d'entreprises ou de structures culturelles. Il met l'accent sur les grands défis auxquels font face les industries créatives et les médias, notamment dans le contexte du numérique (plateformes et IA) et de la mondialisation.

Fondé sur des approches pédagogiques actives et sur l'apprentissage par projet, ce master forme également par et à la recherche en pensant ses enseignements à part égale entre professionnels du secteur et universitaires spécialistes des industries culturelles et des politiques culturelles.

Cette formation adopte une vision plurielle du domaine, amenant à former des futur·es cadres possédant une connaissance approfondie des stratégies des industries créatives et médiatiques et une capacité de définition des orientations et objectifs de leur institution, tout particulièrement des stratégies de ces industries dans le numérique.

► Objectifs de la formation

À l'issue de la formation, les apprenants seront capables de :

- Analyser les diverses problématiques d'un projet, notamment lié au numérique, au sein d'une industrie créative et médiatique,
- Piloter un projet (conception, coordination d'équipe, mise en oeuvre, gestion, évaluation, diffusion) mobilisant des compétences pluridisciplinaires dans un cadre collaboratif,
- Mettre en oeuvre des projets au sein des différentes filières des industries culturelles et créatives, de leur production à leur diffusion jusqu'à leur valorisation (programmation, médiation, communication, commercialisation),
- Élaborer et mettre en oeuvre des actions de communication liées aux industries créatives et médiatiques en intégrant les outils numériques,
- Expliquer les stratégies des industries créatives et les enjeux de développement du secteur,
- Exercer des capacités d'expertise, d'étude et d'analyse.

► Métiers visés

- Chef de projet, et en particulier chef de projet numérique au sein des industries créatives et

médiatiques,

- Chargé de communication,
- Chargé des relations avec les publics,
- Chargé de développement culturel territorial,
- Chargé d'étude socio-économiques,
- Concepteur et développeur de projets culturels et de communication,
- Assistant de production dans les domaines de la musique et du cinéma, des compagnies de spectacle vivant ou des structures muséographiques et patrimoniales,
- Chargé de missions stratégiques,
- Développeur des relations avec les entreprises non culturelles en particulier pour le développement du mécénat,
- Conseiller en conduite du changement dans les industries de la culture et de la communication.

► Rythme d'alternance

- Mi septembre - fin novembre : 3j université / 2j structure d'accueil.
- Décembre - fin mars : 2j université / 3j structure d'accueil.
- Avril : 1j université / 4j structure.
- Mai - juillet suivi mensuel (2j/mois université).

► Dates de la formation et volume horaire

15/09/2025 > 30/09/2026 (444 heures)

Durée : 1 an

UNIVERSITE/ECOLE

► Adresse administrative Composante

UFR des Sciences de l'Information et de la Communication

99, avenue Jean-Baptiste Clément

93430 - VILLETANEUSE



Journées Portes ouvertes

7 février 2026

► Siège Établissement

Université Sorbonne Paris Nord

99, avenue Jean-Baptiste Clément

93430 - VILLETANEUSE



ADMISSION

► Conditions d'admission

Pré-requis :

Pour candidater, les étudiants doivent être titulaires d'un M1 en sciences de l'information et de la communication, ou d'un M1 en sciences humaines et sociales, sciences ou en études d'Arts.

Le Master est ouvert aux candidat.e.s relevant de la formation continue.

► Modalités de candidature

S'inscrire sur la plateforme Ecandidat.

Divers éléments sont à prendre en compte :

- Contribution Vie Étudiante et de Campus : 92 euros.

Pour obtenir l'attestation CVEC, se connecter à www.messervices.etudiant.gouv.fr et avec votre compte à <https://cvec.etudiant.gouv.fr/>

CONTACTS

► Vos référents FORMASUP PARIS IDF

Vanessa MASSENGO-KEKOLO

contact@formasup-paris.com

Corinne MAIN

Pour les publics en situation de handicap : consultez nos pages dédiées Apprenants et Entreprises.



► Vos contacts « École/Université »

Contact Master Industries culturelles SPN - M2ICM

industries.culturelles@univ-paris13.fr

01 49 40 20 44

LECUN Enjoye

industries.culturelles@univ-paris13.fr

01 49 40 30 36

PROGRAMME

Code RNCP 36768

► Direction et équipe pédagogique

BENISTANT Alix, Maître de conférences, Universités Sorbonne Paris Nord - co-directeur de mention et responsable du parcours ICM - titulaire

AUBLE Frédéric, Producteur et formateur certifié EcoProd/CNC, Les Tisserands - professionnel

BARBIER Benjamin, Maître de conférences, Université Sorbonne Paris Nord - titulaire

BOURSIER Lucile, Chargée d'études Musique Live, Centre national de la musique - professionnelle

CHUPIN Ivan, Professeur des universités - titulaire

COUDRIOU Cécile, PRAG, Université Sorbonne Paris Nord / Présidente Amnesty International France - titulaire

DA COSTA OLIVEIRA Bruno, CEO, BDCO Consulting - professionnel

FERRAND Bérénice, Avocate associée, Squair - professionnelle

GARANDEL Yann, PRAG, Université Sorbonne Paris Nord, Directeur adjoint UFR - titulaire

GUEUDET Maxime, Chargé de mission transition écologique de la création, Ministère de la culture - professionnel

LECOSSAIS Sarah, Maître de conférences, Université Sorbonne Paris Nord - titulaire

LOUESSARD Bastien, Maître de conférences, Université Sorbonne Paris Nord - titulaire

MATTHEWS Jacob, Professeur des Universités, Université Paris 8 Vincennes - Saint-Denis - titulaire

SAVIGNAC Emmanuelle, Professeure des universités, Université Sorbonne Paris Nord [co-directrice de mention] - titulaire

TALBOT Clarence, Chargé d'études, Centre national de la musique - professionnel

VACHET Jérémy, Maître de conférences, Audencia - titulaire

DIARRA Kani, CEO, Agence com'Kani - professionnelle

► Contenus des enseignements

L'enjeu principal du parcours Industries créatives et médiatiques est d'offrir une formation sur les grands enjeux et défis que rencontrent les industries créatives et les médias à l'ère du numérique et de la mondialisation, permettant l'intégration de savoir-faire, de modes de raisonnement, de normes et pratiques des univers professionnels constitutifs des industries culturelles, créatives et médiatiques.

Au terme de cette formation, les étudiant·es diplômé·es sont en capacité d'analyser les stratégies et politiques culturelles des structures dans leur rapport à leurs projets, à leur territoire, à leurs publics, à leurs partenaires. Ils et elles savent maîtriser les outils d'enquêtes, de recherche et d'analyse documentaire, ainsi que la rédaction de rapports d'étude, grâce notamment à leur expérience acquise durant la formation avec la rédaction d'un mémoire visant à auditer leur structure d'accueil en stage et en apprentissage.

Les étudiant·es, dès la première année et de façon accentuée en seconde année, ont la possibilité de se spécialiser via leur choix de thématiques de travail et de stage (par exemple sur une des filières des industries culturelles et créatives) mais aussi sur des thématiques scientifiques qui leur permettront de candidater par la suite à une entrée en doctorat.

Si l'approche économique des industries culturelles, éducatives et créatives est au cœur des recherches du LabSIC, les recherches pourront également porter sur toutes questions s'intéressant à la circulation des discours et des représentations dans l'espace public.

Volume horaire
session -1
année 1



Programme détaillé de la formation

Mutations des industries culturelles et médiatiques	93h
Productions des industries créatives et médiatiques	33h
Communication et marketing à l'ère de l'économie créative	48h
Creative turn and digital transition in the Anglo-saxon countries	30h
Méthodologies et Professionnalisation	85h
Gestion de projet et management dans les industries créatives et médiatiques	72h
Actualité de la recherche, insertion professionnelle et mémoire	72h
Examens	11h

► Modalités pédagogiques

Les cours s'organisent de la manière suivante : enseignement de fondamentaux, acquisition de notions et méthodologie, le tout sous forme de cours magistraux et travaux dirigés.

► Contrôle des connaissances

Examens continus, soutenance Projets et soutenance Mémoire.

► Diplôme délivré

Diplôme de grade Master. Domaine Multimédias, Journalisme, Communication ; Mention Industries Culturelles ; Parcours Industries créatives et médiatiques.

Diplôme national de niveau 7 du Ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, délivré par l'Université Sorbonne Paris Nord.

COMPÉTENCES

- Conception et participation à des projets au sein des industries culturelles et créatives (niveau local, national, international)
- Identification de l'environnement culturel, créatif et médiatique
- Études, organisation et mise en place de projets culturels
- Conception et participation à des opérations de circulation des savoirs
- Analyse de situations de communication / Analyse des offres et des politiques culturelles territoriales
- Élaboration de stratégies de communication et de médiation des structures culturelles
- Conception et participation aux actions de numérisation de la culture
- Participation à la gestion administrative et budgétaire des projets en industries culturelles et créatives
- Réflexion et participation à des projets mobilisant des ressources numériques
- Management des entreprises culturelles et des affaires culturelles au sein d'une organisation

► Mutations des industries culturelles et médiatiques

- Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources spécialisées pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation ; Résoudre des problèmes pour développer de nouveaux savoirs et de nouvelles procédures et intégrer les savoirs de différents domaines
- Comprendre les contextes professionnels ; Maîtriser les dimensions de l'entrepreneuriat dans le champ de la création artistique et de la culture ; S'initier à la gestion d'équipe ; Identifier les savoir-être professionnels ; Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité envisagés
- Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources spécialisées pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation ; Gérer des contextes professionnels ou d'études complexes, imprévisibles et qui nécessitent des approches stratégiques nouvelles

► Productions des industries créatives et numériques

- Développer une conscience critique des savoirs dans un domaine et/ou à l'interface de plusieurs domaines ;
- Mettre en œuvre des capacités d'expertise, d'étude et d'analyse dans le domaine de la culture et des industries culturelles, créatives et médiatiques notamment en lien avec les enjeux relatifs au numérique
- Maîtriser les enjeux de l'intelligence artificielle et des recommandations algorithmiques sur les plateformes culturelles ; Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources spécialisées pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation

► Communication et marketing à l'ère de l'économie créative

- Concevoir et conduire des actions de communication liées à la culture et aux industries culturelles, créatives et médiatiques en intégrant les outils numériques ; Utiliser, différencier et interpréter les diverses formes d'écriture mobilisées dans les industries culturelles (écriture web, promotion)
- Se servir de façon autonome des outils numériques avancés pour un ou plusieurs métiers ou secteurs de recherche du domaine ; Mettre en oeuvre une communication transmedia
- concevoir et conduire des actions de médiation culturelle et de développement des publics ; Prendre en compte la problématique du handicap et de l'accessibilité dans chacune de ses actions professionnelles; se servir de façon autonome des outils numériques avancés pour un ou plusieurs métiers

► Creative turn and digital transition in the Anglo-saxon countries

- Communiquer à des fins de formation ou de transfert de connaissances, par oral et par écrit, en français et dans au moins une langue étrangère
- Apporter des contributions novatrices dans le cadre d'échanges de haut niveau, et dans des contextes internationaux ; Maîtriser et mobiliser les fondements théoriques et critiques de l'action, de la médiation et des politiques culturelles du domaine, aux échelles nationale et internationale.
- Appréhender les enjeux sociaux, historiques, économiques, politiques, esthétiques et sémiologiques relatifs au développement des industries culturelles, créatives et médiatiques aux échelles nationale et internationale.

► **Gestion de projet et management dans les industries créatives et médiatiques**

- Conduire un projet (conception, pilotage, coordination d'équipe, mise en oeuvre et gestion, évaluation, diffusion) pouvant mobiliser des compétences pluridisciplinaires dans un cadre collaboratif ;
- Prendre des responsabilités pour contribuer aux savoirs et aux pratiques professionnelles et/ou pour réviser la performance stratégique d'une équipe ; Identifier les enjeux et les problématiques d'un équipement culturel ;
- Mettre en oeuvre les enjeux juridiques (notamment de propriété intellectuelle) et de gestion financière spécifiques aux industries culturelles, créatives et médiatiques ; Gérer des projets dans les industries culturelles, créatives et médiatiques

► **Actualité de la recherche, insertion professionnelle et mémoire**

- Développer une conscience critique des savoirs dans un domaine et/ou à l'interface de plusieurs domaines ;
- Maîtriser les droits de la propriété intellectuelle ;
- résoudre des problèmes pour développer de nouveaux savoirs et de nouvelles procédures et intégrer les savoirs de différents domaines