

MASTÈRE PROFESSIONNEL MANAGEMENT DE PROJETS CULTURELS



*Le Mastère Professionnel Management de Projets Culturels est délivré par
l'INSHED, International Network for Standardisation of Higher Degrees.*

*Sous contrôle pédagogique du Ministère de l'Éducation Nationale, conformément à
l'article L. 444-3 du Code de l'Éducation.*

Enregistré sous le n°93131308813 auprès du préfet de région PACA

Table des matières

OBJECTIFS DU MASTERE PROFESSIONNEL MANAGEMENT DE PROJETS CULTURELS.....	2
METIERS PREPARES.....	2
CONDITIONS GENERALES D'ADMISSION.....	2
PROGRAMME DU MASTERE.....	3
Objectifs.....	3
Programme.....	3
Contenu détaillé.....	4
PROGRAMME DE LA PASSERELLE.....	7
MODALITES D'EVALUATION.....	8
MODALITES D'OBTENTION DU DIPLOME.....	8
PERIODE EN ENTREPRISE.....	9
ASSIDUITE.....	9

OBJECTIFS DU MASTÈRE PROFESSIONNEL

MANAGEMENT DE PROJETS CULTURELS

- Acquérir des méthodes de gestion de projet.
- Exercer un regard critique sur une discipline en permanente évolution.
- Intégrer les contraintes budgétaires et culturelles.
- Manager des équipes.
- Appliquer les compétences relatives au métier de Manager de Projets Culturels.

MÉTIERS PRÉPARÉS

Le Mastère Professionnel Management de Projets Culturels vous prépare aux métiers de :

- ✓ Administrateur culturel
- ✓ Producteur
- ✓ Directeur Artistique
- ✓ Responsable de Projet Culturel
- ✓ Responsable politique des publics
- ✓ Responsable des affaires culturelles
- ✓ Agent artistique

Le Mastère Professionnel Management de Projets Culturels fait partie des formations diplômantes délivrées par l'INSHED. L'ensemble des cursus proposés par l'INSHED sont sanctionnés par des crédits ECTS à la fin de chaque année de formation. Ces crédits ECTS offrent aux apprenants une mobilité dans l'Europe entière, grâce aux accords de Bologne qui créent un espace européen de l'enseignement supérieur. La formation permet d'être professionnellement opérationnel dès le début de votre carrière, et de bénéficier d'une bonne employabilité, au-delà même de votre pays d'origine.

CONDITIONS GÉNÉRALES D'ADMISSION

Pour entrer en Mastère Professionnel Management de Projets Culturel :

- Être titulaire d'un BAC +3 ou 180 crédits en Marché de l'art ou Médiation culturelle.
- ou :
- Être titulaire d'un BAC +3 ou 180 crédits ECTS dans un autre domaine et suivre la Passerelle.
- ou :
- Avoir une expérience significative dans le domaine.

MASTÈRE Professionnel Management de Projets Culturels

Objectifs

- Appliquer les différentes étapes de l'organisation d'un projet culturel pérenne
- Evaluer les réalités économiques et les enjeux de la fonction managériale
- Coordonner les acteurs culturels
- Concevoir la gestion des projets culturels dans une approche globale et intégrée

Programme

Blocs	Matières	Durée théorique	Crédits ECTS
Promouvoir des projets et concevoir des supports de communication Bloc 1 – 100H	Information et communication	25h	15
	Le dossier de presse	5h	
	Stratégie de communication visuelle	50h	
	Élaborer une cartographie culturelle	15h	
	Devoir : Élaborer une cartographie culturelle et rédiger un dossier de presse	5h	
S'exprimer en anglais sur les points techniques relatifs à un projet artistique ou culturel Bloc 2 - 85H	English for Art and Culture	35h	10
	Anglais appliqué à la culture	45h	
	Devoir : Etude de cas en anglais	5h	
Organiser et mettre en œuvre des événements culturels Bloc 3 – 160H	Élaboration de projets culturels	20h	20
	Management de projets culturels	30h	
	Organisation d'évènements artistiques	40h	
	Régie technique d'un événement	40h	
	Projet : Gestion d'un projet culturel	30h	

Développer des actions culturelles en veillant à respecter un cadre juridique, réglementaire et financier Bloc 4 - 60H	Aspects juridiques et financiers	55h	11
	Devoir : Aspects juridiques et financiers	5h	
Concevoir et créer du contenu web Bloc 5 – 80H	Exploiter le logiciel Photoshop	7h	14
	Exploiter Pinterest	2h	
	Exploiter WordPress 5	15h	
	Réaliser la maquette d'une application	6h	
	Projet : Créer un site web avec Wordpress 5	50h	
Coordonner et accompagner des projets culturels français et européens Bloc 6 – 100H	Politiques publiques culturelles	20h	17
	Paysage culturel français	25h	
	Paysage culturel européen	25h	
	Institutions Européennes de la culture	20h	
	Projet : Institutions Européennes de la culture	10h	
Construire son projet professionnel Bloc 7 – 90H	Projet personnel	45h	18
	Mémoire (basé sur le stage ou l'expérience professionnelle)	45h	
	Stage de 12 semaines minimum		15
TOTAL GLOBAL (hors stage)		675h	120 ECTS

Contenu détaillé

	Contenu	Compétences à acquérir
BLOC 1	Information et communication <ul style="list-style-type: none"> - Rapport de l'homme à l'image - Sémiologie - Rhétorique de l'image - Signe iconique et signe plastique Le dossier de presse et la revue de presse <ul style="list-style-type: none"> - Caractéristiques - Objectifs - Contenu et présentation Élaborer une cartographie culturelle <ul style="list-style-type: none"> - Planification 	<i>Analyser son statut discursif : dans l'espace de la communication, dans le temps du récit, dans la relation fonctionnelle au texte et à l'écriture, dans son rapport à l'imaginaire collectif, aux mythes et aux représentations culturelles.</i> <i>Distinguer les caractéristiques du dossier de presse et de la revue de presse, des outils primordiaux en matière de communication.</i>

	<ul style="list-style-type: none"> - Conception du projet <p>Stratégie de communication culturelle</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rhétorique de la publicité - Forme de la publicité - Stratégie de la communication - Notions de psychosociologie - Analyse critique de publicités 	<p><i>Apprendre à travailler en fonction du réel : mettre en place un réseau, optimiser les ressources existantes, visualiser le réseau existant.</i></p> <p><i>S'initier aux mécanismes de la publicité, produire et commercialiser des solutions de communication permettant de répondre aux attentes de publics variés.</i></p>
BLOC 2	<p>English for Art and Culture</p> <ul style="list-style-type: none"> - Textes, vidéos, exercices sur des sujets spécifiques au monde de l'art et de la culture <p>Anglais appliqué à la culture</p> <ul style="list-style-type: none"> - Textes ou vidéos en langue anglais portant sur des artistes contemporains de tous horizons et de toutes nationalités 	<p><i>Communiquer en anglais sur le thème de l'art et la culture</i></p> <p><i>Maîtriser le niveau B1 du cadre européen de référence et le lexique du monde de l'art</i></p>
BLOC 3	<p>Elaboration de projets culturels :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Définition du projet - Organisation et planification du projet - Structure d'un projet - Outils de gestion de projet <p>Management de projets culturels :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Structures juridiques - Droit de la culture - Environnement institutionnel et politique - Partenariats, recherches de fond - Développer et diriger un projet culturel <p>Organisation d'évènements artistiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organisation du secteur artistique - Le cadre juridique et réglementaire - Le projet artistique et la programmation - Le financement - La conception de la manifestation - L'occupation du domaine public <p>Régie technique d'un évènement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organisation technique d'un évènement d'ampleur moyenne - Organisation technique d'un évènement important 	<p><i>Piloter un projet et avoir la meilleure visibilité de l'avancement et de ses points critiques</i></p> <p><i>Répondre aux problématiques juridiques, institutionnels et politiques auxquelles est confronté le manager de projets culturels</i></p> <p><i>Comprendre les dimensions artistique, économique et réglementaire de l'organisation d'un évènement artistique.</i></p> <p><i>Appréhender l'organisation en tant que responsable technique du projet afin de pouvoir manager une équipe technique.</i></p>
BLOC 4	<p>Aspects juridiques et aspects financiers</p> <ul style="list-style-type: none"> - Textes juridiques relatifs à la propriété intellectuelle littéraire, artistique et industrielle - Enjeux éthiques de la communication 	<p><i>Connaître et appliquer la législation relative aux droits d'auteur, au droit à l'image et à la propriété industrielle</i></p>

Exploiter le logiciel Photoshop

- Prise en main de l'outil
- Des bases du traitement de l'image à la mise en page en passant par la retouche photo

Exploiter Pinterest

- Travailler avec Pinterest
- Optimiser sa performance sur Pinterest

Exploiter WordPress 5

- Prise en main de l'outil
- Création de sites web avec WordPress 5

Réaliser la maquette d'une application

- Créer sa maquette web ou mobile avec Adobe Experience Design (Adobe XD)
- Rendre sa maquette interactive

Retoucher des photos, créer des graphiques

*Acquérir les bonnes méthodes pour créer du contenu riche sur Pinterest
Analyser les statistiques du compte*

*Concevoir un site web avec Dreamweaver
Intégrer la notion de responsive design à vos projets*

Concevoir la maquette graphique interactive d'une application mobile et appliquer les bonnes pratiques en matière d'expérience utilisateur.

Politiques publiques culturelles

- Histoire des politiques publiques culturelles
- Fonctionnement du ministère de la culture et de la communication
- Illustrations macro et micro des politiques culturelles
- Les conventions internationales relatives à la culture

Paysage culturel français

- Environnement culturel : Les lieux de diffusion
- Introduction à l'événementiel : Musées et patrimoine, Sport et danse, Théâtre et art de la scène, Médiation du livre et de la lecture, Humanitaire et caritatif, Mécénat et sponsoring, Business events
- Expositions et muséographie

Paysage culturel européen

- Partenariats et financements culturels européens
- Événements européens majeurs et phénomène festivalier en Europe
- Enjeux culturels et économiques
- Médias européens

Institutions Européennes de la culture

- Fonctionnement de l'Union Européenne
- L'Europe de la culture
- Les grandes institutions de l'art en Europe et leurs problématiques

*Cerner l'histoire des politiques publiques culturelles de leur naissance à aujourd'hui
Analyser par des études de cas les politiques culturelles et s'interroger sur leur pertinence
Différencier les politiques locales, nationales et internationales
Connaître les différents acteurs du domaine des politiques culturelles*

*Comprendre les spécificités de l'environnement culturel pour concevoir des projets en partenariat avec les institutions
Concevoir différentes modalités d'exposition en fonction de contextes divers*

*Comprendre le fonctionnement des milieux et institutions culturels européens
Connaître les offres culturelles et de création artistique européennes*

*Comprendre le fonctionnement de l'Union européenne.
Appréhender le programme Europe créative 2014/2020
Connaître les complexités d'action des grandes institutions de l'art européennes.
Comprendre comment intégrer un programme européen.*

PROGRAMME DE PASSERELLE

Pour les apprenants n'étant pas titulaires d'un BAC + 3 dans le du Marché de l'art ou de la Médiation Culturelle :

L'élève doit suivre une Passerelle pour intégrer le Mastère Professionnel.

Objectifs de la Passerelle :

- Acquérir les prérequis nécessaires pour intégrer le Mastère Professionnel Management de Projets Culturels.
- Acquérir les bases du Projet Culturel.
- Enrichir et approfondir ses connaissances dans le domaine du projet culturel.

Pour entrer en Passerelle :

- ✓ Être titulaire d'un BAC + 3.
- ou :
- ✓ Avoir une expérience significative dans le domaine.

Programme de la Passerelle :

	Matières	Evaluations	Durée théorique
ENSEIGNEMENT TECHNIQUE	Pratiques contemporaines 1	1 QCM	30h
	Pratiques contemporaines 2	1 Devoir	15h
	Critique d'art et Historiographie	1 Devoir	25h
	Environnement culturel français	1 Devoir	15h
	Organisation d'événements artistiques	1 Devoir	35h
	Promotion de l'artiste	1 Devoir	15h
	Communication événementielle	1 Devoir	15h
VOLUME GLOBAL		6 Devoirs + 1 QCM	150h

Validation : Contrôle continu uniquement. L'apprenant doit obligatoirement obtenir une moyenne égale ou supérieure à 10/20 dans chaque module.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le contrôle continu est obligatoire.

Chaque bloc est évalué par :

BLOC 1		Note projet supérieure ou égale à 10/20	
Devoir	Elaborer une cartographie culturelle et rédiger un communiqué de presse	CONTROLE CONTINU	COEF1
BLOC 2		Note projet supérieure ou égale à 10/20	
Devoir	Etude de cas en anglais	CONTROLE CONTINU	COEF1
BLOC 3		Note projet supérieure ou égale à 10/20	
Projet	Gestion de projets culturels	CONTROLE CONTINU	COEF9
BLOC 4		Note projet supérieure ou égale à 10/20	
Devoir	Aspects juridiques	CONTROLE CONTINU	COEFF 1
BLOC 5		Note projet supérieure ou égale à 10/20	
Projet	Créer un site web avec Wordpress	CONTROLE CONTINU	COEFF 9
BLOC 6		Note projet supérieure ou égale à 10/20	
Projet	Institutions Européennes de la culture	CONTROLE CONTINU	COEFF 9
BLOC 7		Note projet supérieure ou égale à 10/20	
Projet	Réaliser un projet personnel	CONTROLE CONTINU	COEF9
BLOC 7		Note projet supérieure ou égale à 10/20	
Projet	Réaliser mémoire prenant appui sur le stage réalisé en entreprise ou sur une autre expérience professionnelle	CONTROLE CONTINU	COEF9

ATTENTION!

Tout travail non rendu entrainera automatiquement la note « 0 » qui sera éliminatoire au regard de la validation du diplôme.

Les projets sont des reconstitutions de scénarios professionnels, des simulations du quotidien d'un-e Manager de Projets Culturels. Ils permettent d'évaluer plusieurs matières en même temps et ainsi de valider l'acquisition de compétences.

MODALITÉS D'OBTENTION DU DIPLOME

L'obtention du Mastère Professionnel Management de Projets Culturels est soumise à l'ensemble des conditions suivantes :

- ✓ Avoir rendu l'ensemble des travaux
- ✓ Avoir obtenu des notes aux devoirs **supérieures ou égales à 10**
- ✓ Avoir obtenu des notes aux projets **supérieures ou égales à 10 (livrables écrit + soutenance)**

- ✓ Avoir obtenu une note au projet personnel (dossier écrit et soutenance) **supérieure ou égale à 10**
- ✓ Avoir obtenu une note au mémoire (dossier écrit et soutenance) **supérieure ou égale à 10**
- ✓ Avoir **effectué un stage de 420h**, soit 12 semaines minimum pendant l'année de formation.
- ✓ Si Passerelle, avoir obtenu des notes aux devoirs / quiz **supérieures ou égales à 10**

PÉRIODE EN ENTREPRISE

Le stage doit permettre à l'apprenant de participer à des projets liés à sa formation. Il doit dans tous les cas porter sur un besoin réel et avoir un degré d'utilité pour l'entreprise. Il permet également une mise en œuvre transversale des compétences.

La recherche du stage est placée sous l'entière responsabilité de l'apprenant. L'apprenant qui ne réalise pas la durée minimale de stage (12 semaines consécutives ou non) ne peut valider le diplôme.

La capacité de l'apprenant à trouver un stage en accord avec les attendus de la formation est un indice fort quant à sa capacité à assumer ses futures fonctions.

Les missions proposées par l'entreprise devront obligatoirement être validées par le tuteur avant l'établissement de la convention de stage.

ASSIDUITÉ

L'assiduité est une des conditions de la réussite. En conséquence de quoi, le candidat doit se connecter régulièrement à la plateforme d'enseignement à distance, suivre la formation dans sa totalité et réaliser tous les projets.

Enfin, le candidat doit suivre le planning prévisionnel qui lui sera éventuellement remis.

Les candidats sont invités à avoir un comportement correct à l'égard d'autrui et plus particulièrement de toute personne représentant ESMAC. Le diplôme valide également un attendu sur le savoir-être (comportement professionnel).

En cas de non-respect du comportement professionnel attendu, le Responsable du Service Pédagogique pourra sanctionner le candidat concerné par un avertissement qui sera communiqué au tuteur en entreprise.