

Fiche programme EMIC 1^{re} année Industries Créatives – Niveau 1

Mise à jour : 21/10/2025

Référent du programme : BETTY TOROSSIAN

betty.torossian@emicparis.com

Référent Handicap : MARINE BERT

marine.bert@emicparis.com

Public visé

Formation destinée à toutes les personnes ayant un projet professionnel dans les métiers de management comme la gestion de projet, la production, le marketing, la communication et la vente dans les secteurs suivants : industrie musicale, industries du spectacle vivant et du Live et secteurs de l'audiovisuel (cinéma, TV, digital).

Prérequis et conditions d'accès à la formation

Il est nécessaire de justifier des prérequis suivants :

- Détenir un niveau BAC+2 (BTS, 2^{eme} année de licence...) ou un diplôme de niveau 5 (tout domaine confondu), soit 180 ECTS.
- Avoir une appétence pour les industries créatives et un minimum de culture générale,
- Avoir un projet professionnel dans les industries créatives,
- Avoir une vision sommaire de l'environnement médiatique et culturel
- Maîtriser l'utilisation basique des nouvelles technologies de l'information et de la communication,
- Maîtriser l'anglais : niveau Cambridge B2 ou équivalent.

Compétences visées / Objectifs opérationnels

Acquérir et mettre en œuvre les compétences de base requises pour l'entrée en EMIC 2^e année Industries Créatives – niveau 2 dans les disciplines fondamentales du management (gestion de projet, marketing, administration de l'entreprise, cadre juridique général) dans le secteur des industries créatives, notamment l'industrie musicale et du spectacle vivant et la production audiovisuelle.

Objectif(s) pédagogique(s)

- Acquérir **les bases du management de l'entreprise** nécessaires à l'entrée en première année de master de l'EMIC grâce à des modules de management généralistes : marketing, marketing digital, organisation des entreprises, droit, gestion, RH....
- Acquérir **une première culture générale du secteur des industries créatives** nécessaire à l'entrée en EMIC 2^e année Industries Créatives – niveau 2 grâce à des modules de découverte des différents secteurs des industries créatives (musique, cinéma, spectacles live, événementiel...)

- Accompagner les étudiants vers **la professionnalisation** grâce à des modules de gestion de projet, conception et création de supports professionnels, anglais professionnel, études de cas et mise en situation concrètes.
- Découvrir les outils de l'intelligence comportementale (savoir-être) : gestion du temps, travail en équipe, prise de parole en public, gestion du stress, intelligence émotionnelle, créativité...
- Découvrir et mettre en œuvre les techniques de recherche de stage et de marketing personnel, affiner son projet professionnel avant l'entrée en EMIC 2^e année Industries Créatives – niveau 2.

Durée et modalité d'organisation

- La durée de la formation est de 400 heures par an, 5 jours par semaine
- Début des cours début septembre Année N, fin des cours : fin décembre de l'année N
- L'effectif des classes est inférieur ou égal à 25 personnes

Lieux

L'action de formation se déroule en présentiel dans les locaux d'EMIC Formation au 155-159 Rue Anatole France, Place de Seine, 92300 LEVALLOIS d'une capacité d'accueil en corrélation avec le nombre de stagiaires présents, et dotés des équipements adaptés, afin de pouvoir aisément garantir un bon déroulement de l'action de formation sur le plan technique et pédagogique.

Les moyens techniques offerts par EMIC sont les suivants :

- Un campus d'environ 550 m² avec 4 salles de cours (d'une capacité allant de 25 à 30 élèves), 1 grande salle de conférence (d'une capacité de 75 élèves), 1 médiathèque, 1 espace cafétéria.
- Chaque salle est équipée de tableau blanc, vidéo projecteur, paperboard et d'un ordinateur.

Ces locaux et matériels seront utilisés pour la réalisation de l'action de formation en adéquation avec les exigences techniques et pédagogiques qui président la réalisation des objectifs qui lui sont assignés, conformément au savoir-faire d'EMIC, et dans le respect de la liberté pédagogique reconnue à chaque formateur intervenant.

Afin de favoriser la réussite des stagiaires, et permettre leur accompagnement, dans le cadre de la réalisation de l'action de formation, EMIC met également à leur disposition des outils numériques adaptés :

- Mise à disposition pour les stagiaires d'un portail web avec leur planning, leurs notes, leur récapitulatif d'absences et des offres d'emploi.
- Mise à disposition pour les stagiaires d'un espace de travail numérique individuel Office 365 avec logiciels de production et communication Windows et 1 terra de Cloud individuel, qui leur permet notamment de communiquer avec les formateurs intervenants, par l'intermédiaire d'une messagerie électronique intégrée (accompagnement asynchrone).

L'action de formation peut également avoir lieu en distanciel sur notre outil MICROSOFT TEAMS si les mesures sanitaires nous y obligent.

Accessibilité & prise en compte des situations de handicap

Pour assurer le meilleur suivi de nos étudiants en situation de handicap, nous accompagnons dans les démarches et l'intégration en formation.

Dès réception du dossier de candidature, l'étudiant rencontre notre référente handicap. Ensemble ils échangent sur le parcours et les adaptations pédagogiques à prévoir. Elle se coordonne avec les acteurs concernés, pour mettre en œuvre vos besoins : aménagement de poste, tiers temps à l'examen, etc.

La référente handicap et le chef de projet pédagogique sensibilisent les formateurs aux besoins. Des réunions pédagogiques sont organisées à cet effet.

L'étudiant en situation d'handicap bénéficie pendant toute sa scolarité d'une écoute attentive et d'un suivi adapté, par la référente handicap ainsi que le chef de projet pédagogique, qui répond aux questions sur la formation. Ils se rendent disponibles autant que nécessaire pour recevoir la personne dans son intégration en entreprise.

Dès votre préinscription, la référente handicap informe sur la reconnaissance en qualité de travailleur handicapé (RQTH), qui fait valoir les droits en tant que futur salarié. L'étudiant est accompagné dans ses démarches et dans la préparation de sa candidature : construction de CV, préparation des entretiens, etc.

La référente handicap met en relation avec son réseau d'organismes partenaires spécialistes de l'intégration professionnelle d'étudiants-es en situation de handicap (Fédeeh, Tremplin...) ainsi qu'auprès d'entreprises engagées pour maximiser les chances de trouver une entreprise

Délai d'accès

A partir de l'inscription définitive à la formation, le délai est à minima de 14 jours ouvrés (L221-18 du code de la consommation L6353-5 du code du travail).

Tarifs et modalités de règlement

Pour la rentrée de septembre 2024 :

Le prix des formations dispensées par EMIC est fixé ci-après, **par année de formation**, pour sa valeur Net de Taxes (TVA non applicable – article 261.4.4^{ème} du CGI).

Le prix est précisé dans le contrat d'enseignement (**formation initiale**), ou le contrat de formation professionnelle (**formation professionnelle**).

Formation initiale :

	Prix	Modalités de règlement
Prix fixé pour un règlement en 4 fois (un acompte et 3 échéances)	9100,00 €	Païement de l'acompte de 1 000,00 € lors de l'inscription Païement de 2 700,00 € 1 mois après la rentrée Païement de 2 700,00 € 3 mois après la rentrée Païement de 2 700,00 € 5 mois après la rentrée

	Prix	Modalités de règlement
Prix fixé pour un règlement en 2 fois [une réduction du prix est accordée]	8700,00 €	Paiement de l'acompte de 1 000,00 € lors de l'inscription Paiement de 7 700,00 € , avant la date de la rentrée

Le paiement en deux (2) fois donnera lieu à une réduction du prix des enseignements.

Formation professionnelle :

Prix	Modalités de règlement
8700,00 €	Paiement de 2 700,00 € , 1 mois après la rentrée Paiement de 3 000,00 € , 3 mois après la rentrée Paiement de 3 000,00 € , 5 mois après la rentrée

En cas de désistement avant le 13 juillet, le montant du versement effectué sera remboursé en intégralité. Au-delà de cette date, aucun remboursement ne sera consenti.

Il est à noter qu'il est de la responsabilité de l'étudiant de s'acquiescer des prestations suivantes :

- C.V.E.C. (pour la formation initiale) : toutes les infos [ici](#)
- Cotisation Complémentaire Santé
- Responsabilité Civile privée obligatoire (si l'étudiant n'en possède pas)

EMIC Formation est exonérée de TVA en application du 4° du 4 de l'article 261 du code général des impôts (CGI) exonère de la TVA.

Il en est de même du centre de formation d'apprentis EMIC (CFA EMIC) régis par le titre III du livre II de la sixième partie du code du travail (C. trav., art L. 6231-1 et suivants).

Déroulé / contenu de la formation :

ACTIVITE 1A/ Les bases du marketing et la stratégie marketing

- Le marketing analytique
- Le marketing stratégique
- Le marketing opérationnel
- La marque et la communication
- Les RP et la communication dans les Industries Créatives

ACTIVITE 1B/ Le marketing digital

- Le digital dans les métiers des Industries Créatives
- La production de contenus de marque
- Les outils du marketing digital : Community management, SEO, SEA, Analyse de données, création de sites

ACTIVITE 2/ Conception et création de supports professionnels

- Le processus de créativité
- La rédaction publicitaire (Personal Branding, écrire pour les supports digitaux...)
- L'initiation aux outils de création graphique et audiovisuelle (Canva, Suite Adobe, vidéo montage/tournage, etc.)
- L'IA : culture générale et initiation
- La création de supports de présentation

ACTIVITE 3/ Pilotage de projet

- Le processus et la méthodologie de gestion de projet
- La découverte du Business plan appliqué au projet (budget, rentabilité, financement...)

ACTIVITE 4/ Organisation de l'entreprise, droit et gestion

- L'organisation de l'entreprise : les bases et les évolutions récentes post Covid
- Les bases de la comptabilité et de la gestion
- L'initiation au droit (principes de base et spécificités du droit des Industries Créatives)
- Les RH et droit social : les fondamentaux

ACTIVITE 5/ Découverte des Industries Créatives

- La culture musicale : histoire de la musique, des principaux courants
- La culture audiovisuelle : histoire des médias
- La culture générale cinématographique
- La culture générale du spectacle vivant et du live
- L'économie de l'attention dans les Industries Créatives
- Un panorama de l'Industrie Musicale
- La production musicale : qu'est-ce qu'un label ?
- Master class de découverte des métiers des Industries Créatives

ACTIVITE 6/ Pratiques et méthodes professionnelles

- Business English
- Le Personal Branding
- La prise de parole en public
- La rhétorique, concours d'éloquence
- Les techniques de recherche de stage

Moyen d'encadrement :

Les intervenants peuvent être contactés. Le mail, téléphone sera donné sur simple demande.

ACTIVITE 1A/ Les bases du marketing et la stratégie marketing

- Eric Lentulo, consultant marketing, spécialiste du marketing d'étude, des médias, du digital
- Pierre Bellefleur, directeur général, cofondateur de Strike, une agence de communication créative indépendante

- Delphine Caurette, Fondatrice de l'agence Webpromo, agence de relations presse dans le domaine de la musique et des festivals

ACTIVITE 1B/ Le marketing digital

- Pierre Bellefleur, directeur général, cofondateur de Strike, une agence de communication créative indépendante
- Marion Duchemin, spécialiste marketing digital, stratégie de communication, production de contenu et gestion de projet web

ACTIVITE 2/ Conception et création de supports professionnels

- Catherine Montagné, Fondatrice de l'agence Kaos Consulting, experte en innovation collaborative, consultante en créativité et en innovation.
- Clément Raucoules-Aimé, copywriter freelance (clients : Sony Entertainment, Warner Bros, Disney)
- Christophe Lachnitt, spécialisé dans l'optimisation de la stratégie, de l'organisation et de l'adoption de l'intelligence artificielle générative des directions de la communication.
- Louise Tisserrand Regen, alumni EMIC, Cofondatrice du studio 13h52, studio de création digitale spécialisé dans le secteur de la musique, animatrice du module Photoshop, canvas, outils vidéo

ACTIVITE 3/ Pilotage de projet

- Xavier Jolly, directeur artistique, fondateur La Grande ZAZA Productions, spécialisé dans la création de podcasts, bandes-son, bandes-annonces, publicités audios et supervision musicale.
- Jean-Christophe Pic, directeur SB Consulting et consultant formateur.

ACTIVITE 4/ Organisation de l'entreprise, droit et gestion

- Isabelle PIC, Consultante RH, ex DRH du groupe RTL
- Jean-Christophe Pic, directeur SB Consulting et consultant formateur.
- Fanny Morraglia, avocate

ACTIVITE 5/ Découverte des industries créatives

- Pascal Lablanche, consultant, spécialiste des médias
- Mathieu Alterman, journaliste chroniqueur, Europe 1
- Karim Ech Choyby, directeur artistique Sony, Universal
- Pablo El Baz, directeur et programmateur du Trabendo
- Pierre Niboyet, fondateur de MatchPlay et expert du marketing et du développement dans l'Industrie Musicale
- Nicolas Renault, directeur des labels Load et labels distribués Sony Music Entertainment
- Eva Delmann, chef de Projet Marketing M6 Music

ACTIVITE 6/ Compétences transverses

- Luc Lacoume, coach individuel
- Vivien Remond, coach en employabilité & connaissance de soi
- Eun Lee, professeure d'anglais des affaires
- Anaël Alexandre, comédien, consultant en éloquence et rhétorique

Méthodes mobilisées : moyens pédagogiques et techniques

ACTIVITE 1A/ Les bases du marketing et la stratégie marketing

- Le marketing analytique : supports de cours, documentation et participation active des apprenants pour favoriser la mémorisation, étude de cas pratique
- Le marketing stratégique : supports de cours, documentation et participation active des apprenants pour favoriser la mémorisation, étude de cas pratique
- Le marketing opérationnel : supports de cours, documentation et participation active des apprenants pour favoriser la mémorisation, étude de cas pratique
- La marque et la communication : supports de cours, documentation et participation active des apprenants pour favoriser la mémorisation, étude de cas pratique, travail en groupe
- Les RP et la communication dans les Industries Créatives : supports de cours, documentation et participation active des apprenants pour favoriser la mémorisation, étude de cas pratique, travail en groupe

ACTIVITE 1B/ Le marketing digital

- Le digital dans les métiers des Industries Créatives : supports de cours, documentation et participation active des apprenants pour favoriser la mémorisation
- La production de contenus de marque : supports de cours, documentation et participation active des apprenants pour favoriser la mémorisation, étude de cas pratique, travail en groupe
- Les outils du marketing digital : Community management, SEO, SEA, Data analyse, création de sites : supports de cours, documentation et participation active des apprenants pour favoriser la mémorisation, exercices pratiques sur les différents outils et logiciels, travail en groupe.

ACTIVITE 2/ Conception et création de supports professionnels

- Le processus de créativité : supports de cours, documentation et participation active des apprenants pour favoriser la mémorisation, exercice de brainstorming en groupe sur un brief donné par l'intervenante
- La rédaction publicitaire (Personal Branding, écrire pour les supports digitaux...) : supports de cours, documentation et participation active des apprenants pour favoriser la mémorisation, exercices pratiques individuels et en groupe donné sur la base de mises en situation données par l'intervenant.
- L'initiation aux outils de création graphique et audiovisuelle (Canva, Suite Adobe, vidéo...) : supports de cours, documentation et participation active des apprenants pour favoriser la mémorisation, exercices pratiques sur poste informatique pour prendre en main les logiciels.
- L'IA : culture générale et initiation : supports de cours, documentation et participation active des apprenants pour favoriser la mémorisation, exercices pratiques sur poste informatique pour prendre en main les logiciels.
- La création de support de présentation/pitch : supports de cours, documentation et participation active des apprenants pour favoriser la mémorisation, exercices pratiques sur poste informatique pour prendre en main les logiciels.

ACTIVITE 3/ Pilotage de projet

- Le processus et la méthodologie de gestion de projet : supports de cours, documentation et participation active des apprenants pour favoriser la mémorisation, exercices pratiques et étude de cas en groupe projet.
- La découverte du Business plan appliqué au projet (budget, rentabilité, financement...) : supports de cours, documentation et participation active des apprenants pour favoriser la mémorisation, exercices pratiques et travaux en groupe projet.

ACTIVITE 4/ Organisation de l'entreprise, droit et gestion

- L'organisation de l'entreprise : les bases et les évolutions récentes post Covid : supports de cours, documentation et participation active des apprenants pour favoriser la mémorisation, QCM de contrôle des connaissances
- Les bases de la comptabilité et de la gestion : supports de cours, documentation et participation active des apprenants pour favoriser la mémorisation, exercices pratiques, QCM de contrôle des connaissances
- L'initiation au droit (Principes de bases et spécificités du droit des industries créatives) : supports de cours, documentation et participation active des apprenants pour favoriser la mémorisation, exercices pratiques QCM de contrôle des connaissances, étude de cas en groupe.
- Les RH et le droit social : les fondamentaux : supports de cours, documentation et participation active des apprenants pour favoriser la mémorisation, exercices pratiques QCM de contrôle des connaissances, étude de cas en groupe.

ACTIVITE 5/ Découverte des industries créatives

- La culture musicale : histoire de la musique, des principaux courants : Documentation et participation active des apprenants pour favoriser la mémorisation, QCM de contrôle des connaissances, lectures et écoutes à faire, étude de cas et soutenance
- La culture audiovisuelle : histoire des médias : Documentation et participation active des apprenants pour favoriser la mémorisation, QCM de contrôle des connaissances, lectures et écoutes à faire, étude de cas et soutenance
- La culture générale cinématographique : Documentation et participation active des apprenants pour favoriser la mémorisation, QCM de contrôle des connaissances, lectures et écoutes à faire, étude de cas et soutenance
- La culture générale du spectacle vivant et du live : Documentation et participation active des apprenants pour favoriser la mémorisation, QCM de contrôle des connaissances, lectures et écoutes à faire, étude de cas et soutenance

ACTIVITE 6/ Pratiques et méthodes professionnelles

- Business English : participation orale, QCM de contrôle de vocabulaire professionnel, entraînements au TOEIC, entraînement compréhension écrite et orale sur le logiciel 7speaking, soutenance orale individuelle en Anglais, conversations en groupe sur des thèmes culturels tirés au sort.
- La prise de parole en public : Documentation et participation active des apprenants pour favoriser la mémorisation, exercice pratique de soutenance orale.
- La rhétorique, concours d'éloquence : Documentation et participation active des apprenants pour favoriser la mémorisation, QCM de contrôle des connaissances, battles sur des sujets donnés en lien avec les industries culturelles, concours d'éloquence.

- Le Personal Branding / les techniques de recherche de stage : atelier découverte de soi, atelier LinkedIn « créer et gérer son profil, ateliers entraînement à l'entretien, rencontres individuelles régulières pour point sur la recherche et prochaines étapes.

Modalités de suivi et d'évaluation :

Tous les modules sont évalués en CCF pendant la formation pour 30%, les 70% restant sont des évaluations de fins de modules basées sur des études de cas pratique toujours reliées au secteur des industries culturelles, individuelles ou en groupe, des soutenances orales individuelles ou en groupe.

ACTIVITE 1A/ Les bases du marketing et la stratégie marketing

- Marketing analytique : QCM, étude de cas pratique « Étude de marché »
- Marketing stratégique : QCM, étude de cas « Concevoir un plan marketing »
- Marketing opérationnel : QCM, étude de cas « Promotion des ventes et développement commercial »
- Marque et communication : QCM étude de cas en groupe projet « Construire une plateforme de marque »
- Marque et RP dans les industries culturelles : QCM, étude de cas « RP

ACTIVITE 1B/ Le marketing digital

- Le digital dans les métiers des Industries Créatives : QCM
- La production de contenus de marque : QCM, étude de cas en groupe « Lancement d'un album »
- Les outils du marketing digital : Community management +, SEO, SEA, Data analyse, création de sites : QCM, Étude de cas en groupe « lancement d'un album »
- **1A + 1B = Étude de cas finale en groupe + soutenance orale**

ACTIVITE 2/ Conception et création de supports professionnels

- Le processus de créativité : QCM, Cas pratique de groupe : brainstorming
- Rédaction publicitaire (Personal Branding, écrire pour les supports digitaux...) : exercices pratiques individuels (écrire un post, écrire une lettre de motivation) et en groupe (Écrire le pitch de présentation d'un projet)
- Initiation aux outils de création graphique et audiovisuelle (Canva, Suite Adobe, vidéo...) : QCM de contrôle des connaissances, exercices sur poste sur les différents logiciels utilisés.

ACTIVITE 3/ Pilotage de projet

- Process et méthodologie de gestion de projet : QCM
- Découverte du Business plan appliqué au projet (budget, rentabilité, financement...) : QCM, Etude de cas en en groupe projet.
- **Projet fil rouge à monter pendant toute l'année : Création d'une émission de podcast avec 12 épisodes**

ACTIVITE 4/ Organisation de l'entreprise, droit et gestion

- Organisation de l'entreprise : les bases et les évolutions récentes post Covid : QCM de contrôle des connaissances

- Les bases de la comptabilité et de la gestion : QCM de contrôle des connaissances, évaluation individuelle (partiel)
- Initiation au droit (Principes de base et spécificités du droit des Industries Créatives) : QCM de contrôle des connaissances, évaluation individuelle (partiel)
- RH et droit social : les fondamentaux : QCM de contrôle des connaissances, évaluation individuelle (partiel)

ACTIVITE 5/ Découverte des industries créatives

- Culture musicale : histoire de la musique, des principaux courants : QCM de contrôle des connaissances, exposé thématique en groupe
- Culture audiovisuelle : histoire des médias : QCM de contrôle des connaissances, exposé thématique en groupe
- Culture générale cinématographique : QCM de contrôle des connaissances, exposé thématique en groupe
- Culture générale du spectacle vivant et du live : QCM de contrôle des connaissances, exposé thématique en groupe
- **Épreuve finale commune aux 4 modules : grand oral individuel sur une thématique culturelle**

ACTIVITE 6/ Pratiques et méthodes professionnelles

- Business English : évaluation individuelle de participation orale, examen du TOEIC
- Prise de parole en public : non évalué
- Rhétorique, concours d'éloquence : QCM de contrôle des connaissances, concours d'éloquence.
- Personal Branding / Techniques de recherche de stage : non évalué
- **Épreuve finale commune aux 4 modules : grand oral individuel présentation du projet professionnel**

Effectif Plancher/plafond :

On ouvre la formation à 12 étudiants, avec un maximum de 30 étudiants par classe.

Équivalences et passerelles :

Année non diplômante de niveau Bac+3 (niveau 6)

Suite de parcours et débouchés :

Les étudiants de EMIC 1^{re} année Industries Créatives – niveau 1 se destinent à l'entrée en EMIC 2^e année Industries Créatives – niveau 2.

A l'issue de EMIC 1^{re} année Industries Créatives niveau 1, les étudiants se destinent, entre autres, aux métiers suivants :

manager d'artiste, agent d'artiste, directeur artistique, chef de projet artiste, label manager, attaché de presse, producteur, tourneur, booker, chargé de production tournée ou festival, directeur de production, programmateur de salle, programmateur de festival, administrateur de festival, administrateur de tournée ou

de production, compte clé commercial physique, compte clé digital, responsable de communication ou des relations publiques, chef de produit marketing, éditeur, responsable de projet artistique éditions musicales, responsable digital, community manager, responsable synchronisation musicale, responsable licensing, superviseur musical, chargé de développement, responsable de vente de programmes, responsable distribution Cinéma, responsable des programmes, responsable des acquisitions programmes, producteur artistique, producteur délégué, producteur exécutif, gestionnaire d'antenne, chargé/directeur de production, attaché de presse audiovisuel, responsable Communication, chef de projets Marketing cinéma, chef de projets Marketing digital, conseiller de programmes, community manager audiovisuel, chargé de programmation, responsable licensing responsable des ventes, responsable événementiel, etc