

Résumé

Les médias ont pris le virage du numérique et à l'heure de la convergence des secteurs de l'informatique, des télécommunications et des médias (jeux vidéo, TV, presse, radio, vidéo), de nouveaux profils émergent dans les entreprises, digitaux, agiles et nécessairement polyvalents, tant dans les domaines de la production que de la diffusion des contenus.

Objectifs

Former des professionnels en :

- > Gestion de Projets Médias (internet, TV, cinéma, jeux vidéo)
- > Assistance à Maitrise d'Ouvrage (AMOA) et maîtrise d'œuvre (MOE),
- > Communication appliquée au secteur des Nouveaux Médias,
- > Négociation de droits sur les programmes,
- > Création, diffusion et promotion des contenus vidéo, tous supports.
- > Data Marketing
- > Référencement sur Internet naturel ou gratuit (SEO), payant (SEA)...

Missions & débouchés

Les entreprises (de la startup au grand groupe) qui exercent aujourd'hui leurs activités dans le secteur des médias (nouveaux comme plus traditionnels) proposent une grande variété de métiers dont

certains liés à la transformation digitale sont récents (ex : CDO pour Chief Digital Officer).

Il est possible de :

Vivre plusieurs expériences au cours de sa carrière professionnelle et d'évoluer à travers la gestion de projet, le marketing, le conseil, le commercial, le top management, l'ingénierie, le développement web, le SI, la communication...

Rencontrer les acteurs du domaine sur plusieurs salons professionnels :

- > MIPCOM (en octobre à Cannes)
- > MIPTV (en avril à Cannes)
- > Festival de courts-métrages

Partenaires privilégiés



Principes pédagogiques

La majeure MEDIA est un programme commun à Institut Mines Télécom Business School et à Télécom SudParis et offre **24 places maximum** aux deux profils « ingénieur » et « manager » : **(10 IMT-BS + 10 TSP + 4 externes IMT hors Evry)**. Les candidatures (projet professionnel + CV) doivent être adressées au plus tard le 1^{er} mars 2019 à corinne.truche@telecom-sudparis.eu.

1 laboratoire multimédia avec 12 postes équipés de logiciels de la suite Adobe Creative Cloud (dont Photoshop, Première, After Effects)

Matériel professionnel à disposition (kits de caméras pro HD, de prise de son pro et d'éclairage, appareil photo, drone).

1^{er} semestre « académique » :

- 3 modules de « savoir-faire » techniques
- 3 modules de « savoir manager »
- + **1 Projet de Fin d'Etudes (PFE)** émanant d'une proposition de l'étudiant lui-même, d'un département d'Ecole ou d'une entreprise partenaire ou bien prenant la forme d'un défi lancé par une entreprise partenaire : (cas Vidélio en 2018-2019)

2nd semestre « stage professionnel » :

[24-26 semaines] à réaliser et à valider avant le 30 septembre.

Conseils : avoir validé l'international en amont de préférence.

Métiers

- > Gestion de projets MEDIA (chef de projet)
- > Création d'entreprise MEDIA
- > Consultance (AMOA)
- > Transformation digitale de l'entreprise (CDO)
- > Marketing digital des nouveaux MEDIA
- > Gestion création nouveaux produits
- > Management d'entreprises MEDIA
- > Gestion création nouveaux services (on line/off line)
- > Production /Distribution MEDIAS
- > Développement web
- > Management des Réseaux Sociaux
- > Communication

INTITULÉ DES MODULES ET DES UV

VOL. HORAIRE PRÉSENTIEL/
CHARGE TOTALE

CRÉDITS ECTS

S'APPROPRIER LES SAVOIR-MANAGER

Enjeux et stratégie des médias	42	3
Management de projets médias	42	5
Droits et contrats	31,5	4

ACQUÉRIR DES SAVOIR-FAIRE TECHNIQUES

Outils de création numérique	48	3
Technologies du web	42	3
Réalisation d'un court métrage	42	5

GÉRER ET RÉALISER DES PROJETS MULTIMÉDIAS

Projets de fin d'études	42	6
-------------------------	----	---

LANGUE VIVANTE

Anglais	15	1
---------	----	---

TOTAL	304,5	30
--------------	--------------	-----------

Période en entreprise et mémoire de fin d'études

30



Nous baignons dans un univers de nouvelles technologies que les médias se sont accaparés, ce qui a pour effet direct de modifier profondément notre accès et notre rapport à l'information, le divertissement ou la culture. On connaît tous Youtube, Netflix, Facebook, Apple ou Amazon qui sont aujourd'hui les principaux fers de lance de la bataille sur le contenu qui est devenue mondiale.

Pour en comprendre les tenants et aboutissants, rien de tel que de maîtriser la chaîne de valeur de bout en bout, de la création de contenus à sa diffusion et sa promotion... voilà l'objectif premier de MEDIA.

J'ai créé ma propre entreprise en 2014, avec un mix de savoirs faire d'ingénieur et de manager qui me permet de proposer des services adaptés dans ce secteur. J'ai le plaisir de participer aux évolutions annuelles de ce programme au gré des tendances et des évolutions technologiques, persuadé que la formation est idéale pour intégrer un secteur en pleine mutation, avec des possibilités d'évolution de carrière très rapides. ☺☺

Louphet Eimer,

Fondateur de VOD Services, Promotion 2005



Le programme MEDIA participe activement à la synergie entre ingénieurs et managers. L'intégrer, c'est:

- **interagir** au quotidien avec le monde professionnel du secteur des médias,
- **tester** de nouvelles pédagogies à l'aide des nouvelles technologies,
- **développer** des soft skills (créativité, communication, adaptabilité, travail en équipe, gestion des ressources..)
- **gérer** plusieurs projets en parallèle,
- **répondre** à un appel d'offres en tant que AMOA, MOE,
- **réaliser** un court-métrage professionnel (scénario, recrutement d'acteurs professionnels, filmographie, montage, réalisation)
- **démarrer** son réseau en visitant des entreprises (TF1, DareWin), en rencontrant des célébrités (Sarah Lelouch...)
- **associer** une passion (cinéma, musique, jeux vidéo...) à un métier,
- **contribuer** à la transformation digitale des entreprises (technologies du web, marketing digital...) ☺☺

Corinne Truche