

MASTER 2ÈME ANNÉE HISTOIRE, CIVILISATIONS, PATRIMOINE PARCOURS MÉTIERS DU PATRIMOINE ET INGÉNIERIE CULTURELLE RNCP 39466

INTÉGREZ UN COLLABORATEUR FORMÉ POUR FAIRE RAYONNER VOTRE PATRIMOINE ET
DYNAMISER VOS PROJETS CULTURELS



NIVEAU
DE DIPLÔME
BAC+5



LES MISSIONS EN ENTREPRISE
(Liste de missions non exhaustive)

L'apprenti, formé à la gestion de projet culturel, est le chef de projet délégué dont la structure a besoin. Il peut prendre en charge le montage d'un événement de A à Z : définition du concept, coordination des prestataires, élaboration du plan de communication, rédaction des dossiers de subvention et de mécénat. Il apporte des compétences actualisées en médiation numérique et peut développer la présence en ligne de l'institution pour toucher un public plus jeune et plus large.

Il peut réaliser, entre autre, les missions suivantes:

- Piloter le montage d'une exposition temporaire de A à Z : concept, budget, coordination des prestataires, logistique.
- Rédiger les dossiers de demande de subvention (DRAC, Région, Département) et assurer le suivi des appels à projets.
- Élaborer les dossiers de mécénat et de sponsoring pour diversifier vos sources de financement.
- Développer et animer la stratégie de communication numérique de l'institution (réseaux sociaux, newsletter) pour rajeunir et élargir votre audience.
- Créer et piloter le plan de communication d'un événement (relations presse, supports, publicité).
- Concevoir un nouveau parcours de visite ou un dispositif de médiation numérique (application mobile, contenus interactifs).
- Organiser un cycle d'événements (conférences, ateliers, visites privées) pour générer de nouvelles recettes.
- Coordonner les équipes et les prestataires externes (scénographes, graphistes, imprimeurs) sur un projet.
- Mettre en place des outils de suivi et d'évaluation des projets (fréquentation, retombées presse, satisfaction des publics).
- Développer des partenariats avec les acteurs locaux (associations, entreprises, acteurs du tourisme) pour accroître l'ancrage territorial de l'institution.



LES PERSPECTIVES
MÉTIERS

- Chargé de projet culturel / Chef de projet culturel
- Chargé de production et d'administration
- Chargé de communication et des publics
- Chargé du mécénat et des partenariats
- Médiateur culturel



OÙ EXERCER
L'ACTIVITÉ ?

- Musées,
- Centres d'art,
- Monuments historiques,
- Services culturels des collectivités,
- Associations,
- Fondations,
- Agences d'ingénierie culturelle

MASTER 2ÈME ANNEE HISTOIRE, CIVILISATIONS, PATRIMOINE PARCOURS MÉTIERS DU PATRIMOINE ET INGÉNIERIE CULTURELLE



COMPÉTENCES MAÎTRISÉES À L'ISSUE DE LA FORMATION

- Gestion de Projet Culturel: Capacité à structurer et piloter un projet complexe de sa conception à son évaluation, en maîtrisant le budget, le planning et la coordination des acteurs.
- Ingénierie Financière: Maîtrise des techniques de recherche de financements publics (subventions) et privés (mécénat) avec la capacité de rédiger des dossiers convaincants.
- Stratégie de Communication et Médiation Numérique : Compétence pour élaborer un plan de communication multicanal et utiliser les outils numériques pour engager les communautés et attirer de nouveaux publics.
- Polyvalence et Adaptabilité: Aptitude à naviguer entre des tâches stratégiques (définition de concept), administratives (dossiers) et très opérationnelles (logistique événementielle).
- Connaissance de l'Écosystème Patrimonial: Compréhension des enjeux, des acteurs et des contraintes spécifiques au secteur culturel pour garantir la pertinence et la faisabilité des projets.



LA DURÉE DE LA FORMATION

- 1 an



PRÉ-REQUIS DE LA FORMATION

Être titulaire d'un bac+4 :

- 1ère année du Master histoire, civilisation, patrimoine
- ou
- Autre master 1ère année équivalent



OÙ SUIVRE cette formation ?



UNIVERSITÉ DE TOURS
CENTRE D'ÉTUDES SUPÉRIEURES DE LA
RENAISSANCE

59 Rue Néricault Destouches,
37013 Tours

