

**Artiste Créateur
des Musiques
Digitales &
Electroniques**

**Chargé de
Projet
Evenementiel**

BACHELOR



***Vivre de
la musique n'est pas
une question de
chance, c'est une
question de savoir-
faire***

**MUSIC ACADEMY INTERNATIONAL
- SCHOOL OF ARTS -**

En place depuis 30 ans, M.A.I. se veut le centre de formation professionnelle des musiques actuelles amplifiées numéro 1 de France.

Premiers en France à avoir créé ce type de formation, nous sommes forts d'une expertise complète du métier de musicien professionnel des musiques actuelles et des compétences à acquérir dans ce domaine. Notre puissance réside dans notre singularité :

- un enseignement compact et précis, haut de gamme, dont l'excellence, la création, l'autonomie et la polyvalence sont les maîtres-mots.
- une équipe pédagogique d'exception constituée de musiciens-artistes en activités et/ou acteurs principaux des métiers de la musique, confrontés de manière quotidienne aux réalités du métier, tous d'envergure nationale et internationale, connus et reconnus dans leur domaine d'action.
- un lieu de rencontre unique, où se côtoient des musiciens/chanteurs, créateurs, techniciens du son, compositeurs, réalisateurs, de tous horizons, de toutes classes sociales, de tous parcours scolaires ou professionnels et d'esthétiques musicales différentes favorisant ainsi une effervescence culturelle riche et constante ainsi qu'une émulation de la créativité.

M.A.I. se veut être une maquette de la vie réelle.

03

*Compositeurs,
instrumentistes, chanteurs,
DJ, Beatmakers, rappeurs,
etc...*

*La formation entièrement
dédiée à votre travail de
créateur/producteur &
performer des musiques
digitales et électroniques,
d'artiste entrepreneur mais
aussi de chargé de projet
événementiel.*

L'ARTISTE AU CŒUR DU CHANGEMENT, DE LA CRÉATION ET DE L'ENTREPRENARIAT



Depuis plusieurs années et grâce aux différentes avancées technologiques et à la multiplication des canaux de diffusions, l'artiste créateur-entrepreneur trouve une toute nouvelle place et change le visage même de l'industrie de la musique mondiale. L'artiste devient son propre manager-producteur pour prendre entièrement en main une carrière aux multiples facettes qui se veut exigeante mais remplie d'opportunités et d'innovations. Pour répondre au besoin farouche de créer et d'exister, notre formation s'appuie sur les nouvelles technologies et les techniques nouvelles de créations. Une formation entièrement tournée vers l'artiste créateur, son identité et sa singularité.

06

07

En trois ans, les artistes développeront deux champs d'expertise distincts mais complémentaires, maximisant ainsi leur singularité et leur employabilité. Ils se verront donc titulaires d'un double diplôme comportant:

1/ L'aspect artistique - Diplôme interne, Bachelor M.A.I. « ARTISTE CRÉATEUR DES MUSIQUES DIGITALES & ÉLECTRONIQUES »

2/ L'aspect entrepreneuriale/administratif - Bachelor Titre RNCP de niveau 6, reconnu par l'État « CHARGÉ DE PROJET ÉVÉNEMENTIEL »

*Chargé de projet événementiel,
Titre certifié de Niveau 6, codes NSF 320m et 335
enregistré au RNCP* le 19/07/2017, délivré par FORMATIVES
Répertoire National des Certifications Professionnelles

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/34927/>

DOUBLE DIPLOME MULTI- COMPÉTENCES

ARTISTE CRÉATEUR DES MUSIQUES DIGITALES & ÉLECTRONIQUES

L'artiste créateur des musiques digitales & électroniques gère sa propre carrière et est capable de :
Concevoir et configurer un système de performance électronique polyvalent, réactif et musicalement expressif

Synthétiser et intégrer des connaissances pluri-esthétiques pour développer des stratégies de performance électroniques efficaces

Jouer dans une variété de modes de performance électroniques à l'aide d'une variété de contrôleurs

Utiliser différents types de synthétiseurs

Produire des actifs audio à partir de diverses sources et les utiliser dans une représentation en direct ou en studio ou pour une implémentation de musiques d'illustration/ à l'image

Enregistrer, mixer, réaliser des oeuvres en studio

Gérer son propre système de diffusion sonore

Démontrer sa compétence dans le traitement de l'effet dans une performance en direct ou studio

Se produire en solo et/ou en groupe , en prenant des rôles mélodiques, harmoniques, rythmiques et de textures ainsi qu'en arrangeant, en mixant ou remixant en temps réel des rôles musicaux de composition et d'utiliser toutes les parties de son système.

CHARGÉ DE PROJET ÉVÉNEMENTIEL

Le chargé de projet événementiel prend en charge la conception, les préparatifs et l'organisation matérielle et logistique d'événements qui s'inscrivent dans la stratégie de communication globale de l'organisation en pratiquant les activités suivantes :

- Participation à la politique de développement en collaboration avec la direction d'une entreprise, association ou institution.
- Préparation et conception des opérations nécessaires à la bonne réalisation de tout ou partie du projet culturel, sportif, commercial, artistique, touristique, corporate
- Mise en œuvre du projet et garantie des moyens nécessaires au bon déroulement de l'événement, management d'équipe, mesure de l'événement
- Pilotage du projet et gestion des aléas d'organisation et de budget liés aux phénomènes saisonniers, climatiques et de tendance (mode).

L'événementiel ne se conçoit que dans une démarche de stratégie globale. A ce titre, le chargé de projet événementiel assure également la veille concurrentielle et propose des solutions innovantes stratégiques à sa direction.

Le (la) titulaire de la certification met en œuvre les compétences suivantes :

- Contribuer à la stratégie événementielle
- Concevoir un projet événementiel
- Piloter un projet événementiel



PLAN DE FORMATION

Trois années de formation pour un total de 1905 heures découpées en 6 semestres. (Possibilité de n'effectuer que la première année = parcours hors Bachelor)

ANNÉE 1 : 750 heures de formation sur 30 semaines.

*Heures CPE: 45 heures à l'année

ANNÉE 2 : 645 heures de formation sur 2 + 30 semaines.

*Heures CPE: 180 heures de formation réparties sur 32 semaines. 70 heures de CPE réparties sur 2 semaines, puis 110 heures réparties sur 30 semaines.

ANNÉE 3 : 510 heures de formation sur 2 + 30 semaines.

*Heures CPE: 225 heures de formation réparties sur 32 semaines. 65 heures de CPE réparties sur 2 semaines, puis 160 heures réparties sur 30 semaines.

La formation peut s'envisager en continue ou en apprentissage sous un format d'alternance OF/Entreprise. Ceux qui seront en formation continue devront réaliser au cours de leur parcours un minimum de 350h de stage en entreprise.

		S1	S2	S3	S4	S5	S6	
		Heures/semestre	Heures/semestre	Heures/semestre	Heures/semestre	Heures/semestre	Heures/semestre	
		TECHNICITÉ & INGÉNIÉRIE						TOTAL HEURES
UE 1	PRODUCTION STUDIO	45	45	45	45	45		225
	MAO	30	30					60
	BEATMAKING	45	45					90
	DJING	45	45					90
	MAX FOR LIVE					30	30	60
	TECHNIQUE LIVE / SONORISATION			45	45			90
		ARTISTIQUE & MUSIC						
UE 2	ELECTROLAB	60	60	45	45	45		255
	IDENTITÉ/ CRÉATION	60	60	45	45			210
	ANALYSE + Ear training	15	15	15	15			60
	Pianotage & claviers	15	15					30
	Technique vocale ou instrumentale au choix entre guitare, basse, batterie, claviers ou chant.	15	15	15	15			60
	MUSIQUES À L'IMAGE					45	45	90
		TRANSVERSALITÉ						
UE 3	TECHNIQUE FILMIQUE	22,5	22,5	22,5	22,5			90
		ENVIRONNEMENT & PROFESSIONNALISATION						
UE 4	Music Business & Législation / Chargé de Projet Événementiel	22,5	22,5	90	90	90	135	450
	Coaching Projet Artistique						45	45
TOTAL		375	375	322,5	322,5	255	255	1905



09

CONTENU PÉDAGOGIQUE

Unité d'enseignement 1 : TECHNICITÉ ET INGÉNIERIE / 615 heures.

PROTOOLS / STUDIO (225h): Apprentissage des concepts de base et de la théorie impliqués dans l'utilisation d'un poste de travail audio numérique. Configurer une session Avid Pro Tools pour l'enregistrement, l'importation d'audio, l'édition, l'enregistrement, choix des micros, la sauvegarde de données, etc... Les étudiants apprennent à créer des sessions conçues à des fins commerciales et améliorer les résultats de leurs efforts d'enregistrement, d'édition et de mixage et de mastering.

MAO (60h): Apprentissage et maîtrise des logiciels LOGIC PRO, MAINSTAGE, REASON, ABLETON LIVE, etc... De l'environnement MAC à la création de sessions d'enregistrements, création live et multiples FX, mixage... élargissez vos capacités techniques et créatives.

BEATMAKING (90h): Apprentissage des différents contrôleurs tels que PUSH 2, Maschine, etc... en vue d'optimiser les compétences créatives et l'approche des méthodes de BeatMaking.

DJING (90h): Apprentissage des différents set-up technique d'un DJ et des matériels existants, des structures rythmiques, tonalités, harmonies des titres en vue du mixage en live. Construction de set DJ, synchronisation, relief et effets.

MAX FOR LIVE / MSP (60h): Max/MSP est un environnement visuel pour la programmation d'applications sonores et interactives.

Il s'agit en réalité de l'association de deux logiciels :

MAX pour le contrôle en temps-réel d'applications musicales et multimédia interactives par événements MIDI.

MSP (Max Signal Processing), bibliothèque d'objets pour l'analyse, la synthèse et le traitement de l'audio en temps réel.

TECHNIQUE LIVE/ SONORISATION (90h): Théorie et pratique permettant l'acquisition des connaissances et compétences nécessaires à la prise de son live et la diffusion sonore d'un spectacle vivant.

Unité d'enseignement 2 : ARTISTIQUE ET MUSIQUE / 705 heures.

ELECTROLAB (255h): Théorie, culture et pratique des différents systèmes technologiques permettant la recherche, la mise en oeuvre et la création de sonorités électroniques. Un labo expérimentale où tous les sons permis. Théorie du son synthétique et expériences des différents synthétiseurs et couplage de systèmes.

IDENTITÉ / CRÉATION (210h): Ce cours, sous forme d'atelier de travail se compose en deux parties. 1/Première partie: découverte d'un titre/oeuvre mettant en valeur les qualités de composition/écriture et les spécificités liées à l'esthétique musicale du morceau ainsi que son identité dans le temps. Études de structures, de mélodies, de progression d'accords, de textes, d'arrangement... 2/Deuxième partie: les élèves devront créer un titre/oeuvre en lien avec le titre/oeuvre ou artiste du jour. Il présenteront ensuite le résultat à toute la classe et ouvriront une discussion d'analyse.

- Tout au long de la formation: Sous le tutorat de l'enseignant, les élèves planifieront et créeront leur projet final d'artiste indépendant, comprenant au moins 8 oeuvres originales, des illustrations, une présence sur Internet, un dossier de presse et un plan de marketing / carrière. Création d'un calendrier de production.

ANALYSE / EAR-TRAINING (60h): Ce cours s'appuiera de manière systématique sur des exemples concrets de musiques/oeuvres issues des musiques actuelles choisies par l'intervenant.

Reconnaissance des intervalles, développement de l'oreille, de la mémoire et de la voix. L'analyse musicale consiste à étudier les différentes composantes d'un morceau de musique actuelle, pour en dégager l'originalité, l'équilibre entre les éléments d'unité et de diversité et mettre en évidence la démarche du compositeur.

PIANOTAGE & CLAVIERS (30h): Acquérir les bases de la pratique du piano dans le but d'utiliser correctement les claviers maîtres en terme de composition et prestation live.

TECHNIQUE VOCALE OU INSTRUMENTALE (60h): Apprentissage d'un instrument au choix afin d'augmenter les compétences artistiques des artistes.

MUSIQUES À L'IMAGE (90h): Théorie et pratique permettant la compréhension de la création synchrone, d'acquérir des compétences technologiques et méthodologiques nécessaires à la conception et à la réalisation de musique à l'image.

Unité d'enseignement 3 : TRANSVERSALITÉ / 90 heures.

TECHNIQUES FILMIQUES (90h): Apprentissage ludique des techniques de captation vidéos orientées vers la diffusion sur les réseaux sociaux, montage, étalonnage, encodage, ITW, etc...



Unité d'enseignement 4 : ENVIRONNEMENT ET

PROFESSIONNALISATION / 495 heures.

CHARGÉ DE PROJET ÉVÉNEMENTIEL (450h):

Contribuer à la stratégie événementielle

- Acteurs, Études de marché et analyse de données
- Veille stratégique, Techniques de veille et de recherche (benchmark)
- Management de l'innovation
- Management de l'information
- Stratégie de communication
- E-réputation et communication de crise
- Marketing stratégique, opérationnel, digital et E-marketing
- Mix marketing - Business plan
- Copie stratégie, mood board, recommandation artistique
- Développement durable
- Responsabilité sociétale de l'organisation
- Négociation
- Anglais professionnel
- Recherche de partenariats et sponsors

Concevoir un projet événementiel

- Outils et méthodes de gestion de projets/Pilotage d'un projet événementiel/ Gestion de projets
- Comptabilité - Budgétisation d'un projet
- Contrôle de gestion
- Gestion des achats
- Droit des affaires et des marques
- Marketing-cross canal
- Propriété intellectuelle et de l'image
- Réglementation de l'événementiel
- Communication événementielle
- Publicité, créations publicitaires, PAO, Audio, Vidéo, Web
- Outils et gestion de la qualité
- Organisation commerciale

Piloter un projet événementiel

- Management d'une équipe
- Communication interpersonnelle/ Conduite de réunion
- Communication corporate, Management interculturel
- Outils et méthodes de gestion de projets/Pilotage d'un projet événementiel/ Gestion de projets (rappels)
- Aspects techniques et scéniques de l'événement
- Stratégie et culture média, culture de la publicité, relations publics, relations presse
- Brand content : techniques rédactionnelles/techniques happening
- Comptabilité - Budgétisation d'un projet (rappels)

COACHING PROJET ARTISTIQUE (45h): Chaque étudiant développera son projet artistique/ professionnel via l'accompagnement d'un professeur/coach qui aura été choisi selon le contenu du projet.





MODALITÉS 16 PÉDAGOGIQUES

Tous les cours sont obligatoires. L'étudiant s'engage à être présent à chaque cours et faire preuve d'intérêt, de concentration et de participation. Chaque cours donne lieu à un travail personnel que l'étudiant doit effectuer en dehors de ses heures de cours.

Le travail personnel est essentiel à l'acquisition des compétences et à la progression technique et artistique. Toute absence doit être justifiée.

En cas d'absence injustifiée, d'après le règlement intérieur de l'école, l'étudiant se verra attribué un avertissement. Au bout de trois avertissements, l'étudiant sera convoqué à un conseil de perfectionnement, risquant l'exclusion temporaire et/ou définitive.

Chaque cours donne lieu à un suivi personnel de l'étudiant par l'enseignant. L'enseignant est en charge d'une veille continue de la progression de l'étudiant et de la bonne acquisition des compétences.

Les formations annuelles sont composées de 4 Unités d'Enseignements (UE) articulées sur 2 semestres.

MODALITÉS D'ÉVALUATIONS

ARTISTE CRÉATEUR DES MUSIQUES DIGITALES & ÉLECTRONIQUES

Les évaluations et examens s'organisent, selon les cours et compétences visées, sous formes de questionnaires à choix multiples et/ou d'évaluations pratiques et/ou d'interrogations écrites et/ou orales.

Tous les cours et matières enseignées sont évalués. Les évaluations ont lieu en fin de semestre.
Des évaluations continues sont également pratiquées tout au long de l'année selon la pédagogie appliquée par les différents enseignants.

Les moyennes de chaque cours sont calculées sur l'addition de :

- Notes de contrôles continus.
- Notes d'investissement personnel et de progression.
- Notes d'examens de fin de semestre.

Validation d'une année : La validation de l'année est conditionnée à une moyenne générale de 10/20. La moyenne générale est calculée sur le cumul des moyennes de chaque UE.

Obtention du diplôme :

Les épreuves de diplômes se déroulent devant un jury composés d'intervenants de l'école et de professionnels des métiers visés.

L'obtention du diplôme est conditionnée à une moyenne générale minimale de 11/20 sur 3 notes + 350 heures minima de stage en entreprise:

- Épreuve créative en deux parties :
 - Création d'une oeuvre sur un thème imposé (3 heures). épreuve individuelle
 - Épreuve de création live/beatmaking/ Enregistrement en petites équipes de 3 à 4 musiciens sur un thème imposé.
- 4 heures de création puis restitution live. Chaque équipe devra présenter et expliquer sa démarche créative puis jouer en live sa création comportant des éléments de musiques électroniques et instruments réels.
- **Projet artistique** : Chaque stagiaire devra présenter un projet personnel musical élaboré durant la formation .
 - Showcase live et/ou écoute du projet enregistré comprenant à minima 5 oeuvres + présentation orale du projet + remise des documents de présentation du projet comprenant plan marketing, business plan, site internet/réseaux sociaux + un EPK . COEFFICIENT 2
 - Moyenne des évaluations de l'année.

CHARGÉ DE PROJET ÉVÉNEMENTIEL

Plusieurs sessions d'examens par an.
Chaque bloc de compétences se valide de manière indépendante.

Pour chaque bloc, le candidat doit :

- réaliser un dossier de projet (brief client avec une ou plusieurs problématiques reprenant l'ensemble des compétences associées au bloc) ;
- présenter ce dossier à un jury de professionnels, de manière structurée. S'en suivra un jeu de questions-réponses afin de vérifier les connaissances et compétences du candidat.

La délivrance du titre est conditionnée à :

- La validation des 3 blocs de compétences constitutifs de la certification ;
- La présentation écrite et orale d'un mémoire professionnel réalisé autour d'une thématique professionnelle, choisie par le candidat et en lien avec le secteur d'activité visé par la certification ;
- La présentation écrite et orale d'un livret d'employabilité détaillant votre parcours professionnel et votre projet professionnel ;
- L'attestation de présence de 40 jours minimum en entreprise.



TITRE : Artiste Créateur des Musiques Digitales et Electroniques / Chargé de
Projet Événementiel*

*Chargé de projet événementiel,
Titre certifié de Niveau 6, codes NSF 320m et 335
enregistré au RNCP* le 19/07/2017, délivré par FORMATIVES
Répertoire National des Certifications Professionnelles

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/34927/>

HEURES DE FORMATION/ TARIFS:

1905 heures sur 6 semestres.
7490€ TTC par année / Formation complète : 22470€ TTC
Frais de dossier et d'inscription : 280€ TTC
STAGE ENTREPRISE : 120h/année.

STRUCTURATION ET FINANCEMENT DE LA FORMATION :

Formation professionnelle & CFA, ce stage pourra s'envisager soit en
formation continue, soit en apprentissage. À ce titre, différents modes de
financements peuvent être envisager. Renseignements auprès de notre
secrétariat.

PUBLIC CONCERNE - PRÉ-REQUIS :

Tout artiste, titulaire du BAC, musicien, instrumentiste, chanteur, compositeur,
rappeur, DJ, beat-Maker ayant au moins 2 ans de pratique instrumentale ou
créative ou équivalent en terme de compétences.
L'entrée dans la formation se fera suite à une audition.

AUDITIONS D'ENTREE : Fixées sur rendez-vous (selon disponibilités du
stagiaire)

OBJECTIFS DU STAGE :

- Acquisition de compétences permettant l'insertion professionnelle dans le
domaine de la création des musiques actuelles , et de chargé de projet
événementiel.
- Affiner des talents artistiques, enrichir le savoir, le savoir-faire, le faire savoir
et le savoir-être.
- Découvrir des domaines annexes d'intervention artistique.

EFFECTIFS :

de 6 à 30 stagiaires.

ORGANISME DE FORMATION:

MUSIC ACADEMY INTERNATIONAL
Structure juridique : Société par Actions Simplifiée
Non assujettie à la T.V.A
N° Adhérent AFDAS : 2818
SIREN : 922 273 321 R.C.S. Paris



La certification qualité a été délivrée au titre de la ou des
catégories d'actions suivantes :

Actions de formation

MUSIC ACADEMY INTERNATIONAL

12 avenue du 20ème Corps

54000 Nancy

Tel: 0383397070 Mail: info@maifrance.com

www.maifrance.com

