

# INGÉNIEUR SON SOUND DESIGNER, MANAGER DE PROJET MUSICAL ET AUDIOVISUEL

BAC+3 (titre RNCP de niveau 6)



## LES POINTS CLÉS DE LA FORMATION

Technicien à forte dimension artistique, l'ingénieur son est au fait des dernières technologies et tendances musicales. Dans le cadre de la réalisation d'un projet artistique, il sait planifier, fédérer et nouer des relations de confiance avec les équipes et artistes avec qui il travaille. Disposant de connaissances pointues en sound design et habillage sonore, la formation ouvre également les portes du secteur de l'audiovisuel : clip vidéo, streaming, jeux vidéos, metavers culturel. Le **titre RNCP de niveau 6 (équivalence bac+3)** est en cours d'obtention auprès de France Compétences.

**60% de pratique, 40% de contenu théorique**

### PUBLIC VISÉ

Toute personne souhaitant exercer des postes à responsabilités dans le domaine de la musique, de l'audiovisuel ou de l'art de la scène : ingénieur du son, directeur artistique, régisseur, manager de label, sound designer, etc.

### PRÉREQUIS

Notre programme est adapté aux débutants, aucun prérequis n'est exigé pour accéder à la formation. De plus, nous adaptons le contenu pédagogique et pratique aux différents niveaux des stagiaires sur les journées du mercredi qui sont consacrées aux Travaux Dirigés.

### MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

9 cabines Dj entièrement équipées (platines numériques, vinyles, contrôleurs), un espace scénique, une salle de cours, 23 postes MAO, et 2 studios de production et mastering. Nos locaux et équipements sont accessibles en dehors des heures de cours, sur l'ensemble de notre amplitude horaire (de 9h à 20h), ce de manière à favoriser le travail personnel dans des conditions de travail optimales. Les stagiaires ont également accès à notre plateforme de cours en ligne Moodle permettant de faire des visioconférences et mettre à disposition l'ensemble de nos supports de cours agrémentés de QCM.

### MODALITÉS ET SUIVI D'ÉVALUATION

- **Assiduité** : feuille d'émargement par demi journée, entretien de suivi en fin de formation
- **Contrôle continu** : dossiers à réaliser, QCM, création de mix généraliste + style personnel, conception de production musicale sur Ableton + évaluation finale sur scène face à un jury de professionnel.
- **Examen final** : présentation d'un projet de son à l'image sur une vidéo imposée devant un jury de professionnel (habillage sonore : enregistrement, traitement et mixage des voix et bruitages + composition d'une bande son) permettant l'obtention du Titre RNCP de niveau 6 (équivalence BAC+3)
- **Contrôle qualité** : dans une logique d'amélioration continue de notre organisme de formation, le stagiaire reçoit une enquête de satisfaction à chaud et à froid en fin de formation

## INFORMATIONS PRATIQUES

### DURÉE ET MODALITÉS D'ORGANISATION

- **2 Dates d'entrée en formation par an** : lundi 25 septembre 2023 / lundi 26 février 2024
- **Durée** : 2400 heures/3 ans - stage en entreprise de 4 semaines minimum
- **Horaires** : 10h-17h semestre Dj / 15h-20h semestre Producer / 9h-15h année régisseur son et ingénieur son
- **Organisation** : présentiel et distanciel en cas de force majeure
- **Effectif par classe** : 10 stagiaires minimum - 18 stagiaires maximum

### ACCESSIBILITÉ

- **Lieu de la formation** : 5, rue Ligier - 33000 Bordeaux
- Notre organisme de formation est capable d'analyser toutes les demandes d'accompagnement particulières
- **Délai d'accès** : jusqu'à 48h avant le début de la formation (dans la limite des places disponibles) *Éligible CPF et accessible VAE*

### TARIF ET ADMISSION

- **Prix** : 24 980€\*
- **admission** : sur dossier avec entretien individuel

\*Si paiement comptant. Merci de nous contacter pour les autres modalités de paiement. Net de taxes, non assujéti à la TVA.

# INGÉNIEUR DU SON SOUND DESIGNER, MANAGER DE PROJET MUSICALE ET AUDIOVISUEL

## 1ère année

### LES OBJECTIFS DE LA FORMATION

#### SEMESTRE DJ

- Comprendre les ficelles du métier de Dj
- Maîtriser tous les types de matériel (utilisation + câblage), connaître les différents constructeurs, savoir quel type de matériel choisir selon l'utilisation
- Comprendre comment est structuré un morceau, savoir le découper en plusieurs parties. Etudier les phases musicales. Comprendre les mesures, les temps. Être capable de construire un set cohérent
- Connaître différentes techniques de mixage. Créer un mix perso et calibrer l'enregistrement.
- Maîtriser les mouvements et les techniques de base du Scratch afin de les combiner au sein d'un mix.
- Culture musicale : analyser et maîtriser l'ambiance d'une soirée, sa progression et sa direction musicale, le tout en fonction des attentes du public.
- Maîtriser le fonctionnement d'un système de sonorisation, régler ses retours de scène et la façade.
- Graphisme : créer son identité visuelle, être capable de réaliser des documents porteurs de message.
- Maîtriser le droit des artistes
- Savoir communiquer sur les réseaux sociaux

#### SEMESTRE MUSIC PRODUCER

- Analyser la configuration d'un studio, connaître les caractéristiques techniques de chaque équipement.
- Maîtriser le fonctionnement de notre appareil auditif, comprendre les phénomènes psycho-acoustiques et la propagation du son afin de pouvoir traiter l'acoustique de son studio.
- Connaître en détail les fonctions étendues du logiciel Ableton, paramétrer et configurer un projet Live, enregistrer et manipuler l'audio et le midi, intégrer des plugins et réaliser des automatisations. Être capable de jouer le morceau en live.
- Comprendre le fonctionnement des différents types de micro, savoir les utiliser au cas par cas, réaliser une bonne prise de son selon le contexte.
- Comprendre le fonctionnement des différents outils de traitement du son, maîtriser les effets, le mixage pour obtenir un bon rendu sonore.
- Comprendre le fonctionnement des différentes synthèses sonores, créer ses propres sons (Sound Design),
- Utiliser et manipuler différents types de samplers et synthétiseurs.

# INGÉNIEUR DU SON

## SOUND DESIGNER, MANAGER DE PROJET MUSICALE ET AUDIOVISUEL

### 2ème année

#### LES OBJECTIFS DE LA FORMATION

### ANNÉE RÉGISSEUR SON

- Comprendre ce qu'est un son et comment il est numérisé.
- Comprendre les éléments qui constituent l'acoustique d'un studio et trouver des solutions pour traiter leur propre environnement de travail (home studio).
- Connaître en détail les fonctions étendues des logiciels séquenceur Live Ableton, studio One et Protools Avid, paramétrer et configurer un projet, enregistrer et manipuler l'audio et le midi, intégrer des plug-ins et réaliser des automatisations. Étudier les possibilités de jeu en live.
- Éclaircir, nettoyer, apporter de la présence et comprendre le fonctionnement des logiciels de retouche vocale.
- Automatisation des traitements pour donner de la vie au morceau et être en mesure de faire un mixage de niveau professionnel.
- Solfège : Apprendre la théorie musicale.
- Être en mesure de faire un montage vidéo, via la maîtrise du matériel et Pro Tools.
- Savoir faire des prises de son professionnelles en s'adaptant aux situations et contraintes.
- Sonoriser un espace, savoir mettre en place le matériel, gérer le câblage et assurer la qualité du son.
- Produire, réaliser l'enregistrement et le mixage d'un morceau.
- Savoir mettre en lumière un lieu et un spectacle vivant.

# INGÉNIEUR DU SON

## SOUND DESIGNER, MANAGER DE PROJET MUSICALE ET AUDIOVISUEL

### 3<sup>ème</sup> année

#### LES OBJECTIFS DE LA FORMATION

#### GESTION D'UN PROJET ARTISTIQUE PROFESSIONNEL

- Identifier les rôles des acteurs de l'industrie musicale pour décider des parties prenantes de son projet et savoir s'adresser à eux.
- Analyser les avantages/inconvénients juridiques et administratifs pour structurer professionnellement un projet.
- Anticiper les sources de dépenses et de revenus pour budgéter un projet dans sa globalité afin d'évaluer la faisabilité financière.
- Programmer, répartir et communiquer les tâches pour mener à bien la réalisation d'un projet

#### MANAGEMENT ARTISTIQUE

- Optimiser sa créativité ou celle des autres au bénéfice de l'efficience. S'exprimer avec un discours en phase avec sa personnalité et son projet tout en étant cohérent pour les différents types d'interlocuteurs.
- Connaître les types et modalités de collaborations artistiques et techniques pour former l'équipe d'un projet.
- Déterminer et concevoir son identité visuelle en cohérence avec ses choix musicaux et artistiques.
- Adapter sa stratégie de communication pour développer des synergies entre les canaux de communication médias et hors médias.
- Structurer, construire et suivre un "release plan" pour la sortie d'une œuvre (avant, pendant et après).
- Projeter le développement artistique au sein des évolutions numériques en s'informant des innovations liées au live immersif et au métaverse. Intégrer l'importance de l'adaptation artistique à ces nouveaux environnements virtuels.

#### PRODUCTION D'UN PROJET MUSICAL

- Élaborer et construire le contenu d'un projet musical en tenant compte des caractéristiques techniques ainsi que des tendances actuelles et futures
- Évaluer les coûts humains et matériels pour négocier et convaincre les parties prenantes du projet. Juger des choix appropriés à la faisabilité du projet.
- Structurer, coordonner et planifier les étapes clés jusqu'à l'aboutissement du projet.
- Définir et conduire des prises de son, exécuter un mixage suivi d'un mastering. Rester en adéquation avec la direction artistique définie du projet

#### TECHNIQUES DU SON AUDIOVISUEL

- Consolider ses connaissances concernant les caractéristiques techniques du matériel utilisé en prise de son au sein de divers types de studio. Exploiter les équipements adaptés en fonction du type d'enregistrement sonore.
- Imaginer et concevoir un concept sonore fort pour souligner l'action d'une scène en audiovisuel.
- Générer de la matière sonore et/ou concevoir des bruitages et effets sonores complexes.
- Expérimenter la technologie Dolby Atmos dans un environnement audiovisuel. Intégrer cette dernière à l'utilisation de divers logiciels.

#### PRODUCTION D'UN SPECTACLE

- Identifier et mener à bien les missions inhérentes au métier de régisseur général de la budgétisation à la réalisation d'un spectacle.
- Écouter et dialoguer afin de travailler dans de bonnes conditions techniques et humaines pour produire un événement qualitatif et cohérent.
- Diriger la sonorisation d'un spectacle en réalisant les bons réglages sonores en fonction du matériel de mixage

# INGÉNIEUR DU SON SOUND DESIGNER, MANAGER DE PROJET MUSICALE ET AUDIOVISUEL

**CONTACTEZ-NOUS POUR CONNAÎTRE  
TOUS LES DÉTAILS DE CETTE FORMATION :**  
*(programme détaillé, planning, etc.)*

[PAR EMAIL](#)

[PAR  
TÉLÉPHONE](#)