

DESTS - Diplôme d'Etudes Supérieures des Techniques du Son (ESRA PARIS)

RNCP35111 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Sigle	DIPLOVIS — Diplôme visé
Code(s) NSF	323
Formacode(s)	46236
Code(s) ROME	L1302, L1507, L1508
Type d'enregistrement	Enregistrement de droit
Date d'échéance	31/08/2025

Certificateur(s)

MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE · SIRET : 11004401300040

GROUPE ESRA · SIRET : 32876848600024

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Cette certification est reconnue en tant que titre visé par le ministère de l'enseignement supérieur sur le site de ESRA PARIS.

La formation permettant l'obtention de cette certification est pluridisciplinaire sur les 2 premières années et recouvre l'ensemble des métiers du cinéma et de la télévision en passant par toutes les étapes de fabrication d'un projet audiovisuel. La 3ème année se décline en 5 options correspondant à des spécialisations.

Cette certification a pour vocation de répondre aux besoins des entreprises du secteur des professionnels en capacité d'endosser la responsabilité du son dans sa globalité, en participant aux différentes étapes du processus de fabrication. On retrouve les compétences recherchées dans les différents secteurs.

Pour la télédiffusion : l'ingénieur du son est responsable du mixage et de la distribution du son. Il a le contrôle de toute la partie son d'une émission ou d'une œuvre : la préparation, la captation, le traitement, le mixage et l'enregistrement des sons.

Pour la production de fictions cinéma et vidéo : l'ingénieur du son est le collaborateur du réalisateur, il a la responsabilité artistique et technique des enregistrements et de la réalisation sonores du film. Il détermine avec le directeur de production les moyens matériels, techniques et humains nécessaires au bon déroulement de la prise de son lors du tournage du film.

Pour le domaine de la sonorisation : l'ingénieur du son travaille dans un lieu qui accueille du public, comme une salle de spectacle, il se soucie de la sécurité des personnes en garantissant les installations de sonorisation. Il veille également à diffuser un son dont les paramètres sont conformes aux niveaux sonores de diffusion.

Pour la production musicale en Studio d'enregistrement : l'ingénieur du son est un véritable chef d'orchestre d'un album de musique, il enregistre chaque musicien séparément sur une seule piste et il retravaille les sons, les aigus et les graves au mixage, imprimant ainsi une couleur sonore personnelle.

Pour le domaine de la radiodiffusion :

l'ingénieur du son intervient en tant que technicien et/ou réalisateur pour la diffusion des programmes mais également sur la prise de son et la production des contenus pour une radio.

Il peut également avoir à assurer la gestion technique des studios ainsi que celle de la diffusion.

Pour le domaine du jeu vidéo : l'ingénieur du son devient Sound Designer, il habille et crée l'univers sonore des jeux

vidéo, des films cinématographiques, de la publicité, du clip musical, dans la radio, le web et l'industrie automobile. Il crée des sons et des musiques, adapte le contenu sonore à l'espace, au contexte et aux modalités de diffusion, réalise une charte sonore, commande des musiques. et imagine l'environnement sonore du jeu.

ACTIVITÉS VISÉES

Réalisation de la partie sonore d'un projet audiovisuel : tournage, postproduction et mixage - Sonorisation et réalisation d'un enregistrement en live

- Enregistrement en studio d'une œuvre musicale - Élaboration du Design sonore pour le cinéma et le jeu vidéo - Gestion d'une émission de radio en direct

COMPÉTENCES ATTESTÉES

- Réaliser la partie sonore d'un projet audiovisuel en s'appuyant sur les repérages des lieux de tournage et les emplacements pour les prises de son. En choisissant le matériel le plus propice et le tester.
- Etablir une fiche technique, de valider les implantations de micros et des équipements sonores et de configurer les équipements et régler le niveau d'enregistrement sonore.
- Proposer des procédures d'enregistrement en tenant compte de la post-production.
- Choisir les microphones qui doivent être adaptés aux besoins de chaque séquence afin de procéder aux sauvegardes des prises de son qui sont importantes et primordiales.
- Distribuer les sources sonores sur la bande son et en commencer un pré-mixage et l'assemblages des pistes son.
- Effacer toutes les imperfections sonores.
- Raccorder les voix postsynchronisées aux voix-synchrones de manière cohérente.
- Maîtriser dans sa globalité la chaîne de production sonore pour garantir la qualité du mixage.
- Sonoriser et enregistrer en live un spectacle tenant compte de la qualité artistique et technique et être responsable de la dimension sonore du projet artistique.
- Identifier les différentes étapes d'installation des équipements de sonorisation et d'enregistrement, ainsi que la configuration des appareils (microphones, systèmes sans fils, systèmes de retour, système de sonorisation, système d'ordre...).
- Équiper les artistes et installer les micros selon le schéma établi et déterminer les prises de son à effectuer, assurer le bon fonctionnement des équipements.
- Raccorder tous les microphones au dispositif de diffusion et effectuer les balances des différentes sources sonores en façade et en retour.
- Gérer les traitements des différentes sources sonores et le mixage.
- Enregistrer en studio une œuvre musicale en s'appropriant le projet et en évaluant le matériel adapté.
- Encadrer les artistes (musiciens, chanteur,...).
- Évaluer les caractéristiques acoustiques du lieu de prise de son, lister et hiérarchiser les éléments sonores à enregistrer pour travailler la qualité du son au moment de l'enregistrement en studio.
- Assurer le mixage et le mastering.
- Élaborer le Design sonore pour le cinéma et le jeu vidéo.
- Pour le cinéma le cinéma, créer des sons et des musiques, en adaptant le contenu sonore à l'espace, au contexte et aux modalités de diffusion afin de réaliser la bande son du projet.
- Analyser les besoins narratifs et thématiques, créer des ambiances sonores particulières.
- Effectuer le montage son (bruitages, doublage, musique et voix enregistrées).
- Pour le jeu vidéo, Imaginer l'univers sonore du jeu à partir du scénario, l'univers graphique ou de l'animation, créer des matériaux sonores propres à l'ambiance souhaitée. Gérer une émission de radio en direct, en installant avec l'assistant son le matériel technique (mis en place des micros, réglage de la console), en appréhendant la ou les consoles numériques.
- En établissant le planning de l'émission en direct et gérer le présentateur et les invités.
- Diffuser l'émission en effectuant le mixage en direct.

Blocs de compétences

RNCP35111BC01 — Réalisation de la partie sonore d'un projet audiovisuel : tournage, postproduction et mixage

LISTE DE COMPÉTENCES

En

repérant les lieux de tournage et les emplacements pour les prises de son, suite à la demande du commanditaire. En

choisissant le matériel le plus propice et pour le tester. En établissant une fiche technique. En validant également les implantations de micros et des équipements sonores et de configurer les équipements et régler le niveau d'enregistrement sonore. En proposant des procédures d'enregistrement qui tiennent compte de la post-production prévue. En apportant un soin particulier au choix des microphones qui doivent être adaptés aux besoins de chaque séquence afin de procéder aux sauvegardes des prises de son qui sont importantes et primordiales. En distribuant les sources sonores sur la bande son et en commençant un pré-mixage et l'assemblages des pistes son. En effaçant toutes les imperfections sonores qui peuvent exister (univers sonore, niveaux d'enregistrement, etc...). En raccordant les voix postsynchronisées aux voix-synchrones de manière cohérente. En maîtrisant en globalité la chaîne de production sonore, ce qui contribue à garantir la qualité du mixage.

- 1) Repérer les lieux de tournage et les emplacements pour les prises de son
- 2) Choisir le matériel le plus propice, le tester.
- 3) Effectuer la prise de son
- 4) Valider les implantations des micros et des équipements sonores, configurer les équipements, régler le niveau d'enregistrement sonore et enregistrer.
- 5) Procéder aux sauvegardes des prises de son avec identification de chaque prise en rapport avec le plan tourné.
- 6) Dérusher des prises et en cas de prises défaillantes prévoir de refaire les voix, ambiance en postproduction.
- 7) Faire le montage son sur l'image
- 8) Exporter le son et l'image en vue du mixage
- 9) Montage : Récupérer tous les éléments sonores, les dialogues, les sons seuls, les ambiances, les bruitages, les effets sonores et les musiques et attribuer des voies logiques à tous ces éléments. Effacer toutes les imperfections sonores qui peuvent exister (univers sonore, niveaux d'enregistrement, etc...).
- 10) Distribuer les sources sonores sur la bande son et commencer un pré-mixage et l'assemblages des pistes son.
- 11) Raccorder les voix postsynchronisées aux voix-synchrones.
- 12) Réaliser le mixage.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Les candidats doivent réaliser la production suivante

Pendant les repérage : un rapport de repérages et photos des lieux

Tests du matériel : Essais d'enregistrement

Prise de son en extérieur ou intérieur

Derushage : Sur ordinateur logiciel protools

Post synchronisation (si nécessaire) réenregistrer les voix des acteurs qui n'ont pas pu être faites pendant le tournage

Post production : Montage son

Rajout des sons d'ambiance, du bruitage,

des voix et de la musique Sur logiciel protocols
Mixage en studio 7.1 avec protocols
et une surface de contrôle. Application des effets si nécessaires et
retouches des traitements fréquentiels.

Elle est

réalisée dans les conditions suivantes : Mise en situation professionnelle dans le
cadre d'un tournage d'un film en équipe comprenant les phases de préparation,
de tournage, de postproduction et de mixage Travail individuel dans un
cadre collectif.

Production audio
présentée à l'oral

RNCP35111BC02 — Sonorisation et réalisation d'un enregistrement en live

LISTE DE COMPÉTENCES

En assurant la qualité artistique et technique de la sonorisation d'un spectacle et étant responsable de la dimension sonore du projet artistique. En identifiant les différentes étapes et en déterminant la manière d'installer les équipements de sonorisation et d'enregistrement, ainsi que la configuration des appareils (microphones, systèmes sans fils, systèmes de retour, système de sonorisation, système d'ordre...). En équipant les artistes et en installant les micros selon le schéma établi avec l'aide d'un assistant son. En déterminant la manière dont les prises de son vont être effectuées, assurer du bon fonctionnement des équipements. En raccordant tous les microphones (filaires et HF) au dispositif de diffusion (composé d'une console de mixage et d'un enregistreur audio numérique dans le cas où le concert est enregistré) et effectuer les balances des différentes sources sonores en façade et en retour. En gérant les traitements des différentes sources sonores et le mixage.

- 1) Assurer la qualité artistique et technique de la sonorisation d'un spectacle.
- 2) Identifier les différentes étapes en déterminant la manière d'installer les équipements de prise de son, de sonorisation, de monitoring, des systèmes d'ordre, configuration des appareils (microphones, systèmes sans fils, systèmes de retour, système de sonorisation, système d'ordre).
- 3) Équiper les artistes en installant les micros selon le schéma établi avec l'aide d'un assistant son
- 4) Faire La balance
- 5) Assurer le concert

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Les

candidats doivent réaliser la production suivante : étude
préalable de la demande (le lieu,
nombre de place, le nombre de musiciens, les instruments, les voix...) rédigée
sur papier.

Rendu de la

fiche technique des artistes. Liste du
matériel avec les affectations des micros, le choix des systèmes de diffusion
façade et retour et tables de mixages.

La

balance : réglage en présence des musiciens.

La diffusion

du concert ou l'évènement.

Elle est

réalisée dans les conditions suivantes : Mise en situation professionnelle dans le
cadre d'une sonorisation en live en équipe comprenant les phases de
préparation, de production, de postproduction et de mixage - Devant une
console pendant le concert Travail individuel dans un
cadre collectif

Production audio
présentée à l'oral

RNCP35111BC03 — Enregistrement en studio d'une œuvre musicale

LISTE DE COMPÉTENCES

En évaluant et en s'appropriant le projet du client, identifier les intentions du commanditaire. En enregistrant en studio, chaque musicien séparément sur une seule piste. En Constituant une équipe d'assistants et choisir le matériel adapté. En encadrant les artistes (musiciens, chanteur,...). En évaluant les caractéristiques acoustiques du lieu de prise de son. En listant et hiérarchisant les éléments sonores à enregistrer afin de travailler la qualité du son au moment de l'enregistrement en studio. En assurant également le mixage, et le mastering.

- 1) Évaluer et s'approprier le projet du client
- 2) Constituer une équipe choisir le matériel adapté.
- 3) Réaliser les prises de son en studio en pistes séparées en veillant à obtenir la meilleure qualité technique possible et en encadrant les artistes.
- 4) Réaliser le mixage en travaillant les différentes sources sonores (spectres, dynamique et effets) Réaliser le mastering

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Les candidats doivent réaliser la production suivante : Dans un studio musique équipée d'une console SSL ou Audient, de périphériques, de Protools et de plugins.

Rendu du dossier de production

Rendu du mixage et du mastering

Elle est réalisée dans les conditions suivantes : Mise en situation professionnelle Travail individuel accompli dans un cadre collectif

Production audio présentée à l'oral

RNCP35111BC04 — Élaboration du Design sonore pour le cinéma et le jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Pour le cinéma

En créant des sons et

des musiques, en adaptant le contenu sonore à l'espace, au contexte et aux modalités de diffusion afin de réaliser la bande son du projet. En analysant les besoins narratifs et thématiques, créer des ambiances sonores particulières. En effectuant du montage son (bruitages, doublage, musique et voix enregistrées) afin de correspondre aux volontés du commanditaire.

- 1) Créer des sons et des musiques et adapter le contenu sonore à l'espace, au contexte et aux modalités de diffusion, et réaliser une charte sonore.
- 2) Créer des ambiances sonores particulières à la demande.
- 3) Effectuer du montage son (bruitages, doublage, musique et voix enregistrées).

Pour le jeu vidéo

En imaginant l'univers sonore du jeu à partir du scénario, de l'univers graphique ou de l'animation, créer des matériaux sonores propres à l'ambiance souhaitée.

- 1) Créer l'environnement sonore d'un jeu et des matériaux sonores propres à l'ambiance souhaitée : bruits de pas, claquements de portes, hurlements, détonations, explosions, cris... et veiller à l'ambiance musicale, aux effets sonores accompagnant les actions effectuées.
- 2) Utiliser des banques de sons numériques, créés spécialement pour le jeu en développement et faire des enregistrements d'ambiance en extérieur.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Les candidats doivent réaliser la production suivante : devant une station de postproduction son équipé de logiciels adapté (protools et Wwise) et pour la musique Logic Pro et Ableton live et de plugins)

Cette bande son sera réalisée à partir d'une fiction, ou d'une pub, d'un film animation ou d'un jeu vidéo muets

Rendu du dossier de production

Rendu de la bande son avec l'image

Elle est réalisée dans les conditions suivantes Mise en situation professionnelle Travail individuel accompli dans un cadre collectif

Production audio présentée à l'oral

RNCP35111BC05 — Gestion d'une émission de radio en direct

LISTE DE COMPÉTENCES

En Installant avec l'assistant son le matériel technique (mis en place des micros, réglage de la console), en appréhendant la ou les consoles numériques. En établissant le planning de l'émission en direct et gérer également le présentateur et les invités.

- 1) Installer avec l'assistant son le matériel technique (mis en place des micros, réglage de la console) et appréhender la ou les consoles numériques et maîtriser l'exploitation des outils d'enregistrement.
- 2) Établir le planning de l'émission en direct et gérer également le présentateur et les invités.
- 3) Diffuser l'émission en effectuant le mixage en direct

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Les

candidats doivent réaliser la production suivante : dans un studio radio équipée d'une console STUDER Vista et de logiciels NETIA. Gestion et maîtrise d'une émission de radio en direct.

jury en direct d'une émission de radio

Diffusion de l'émission en direct

Elle est

réalisée dans les conditions suivantes :Mise en situation professionnelle dans un studio de radio

Travail

individuel accompli dans un cadre collectif

Production audio

présentée à l'oral

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

- Cinéma
- Chaînes de télévision, de radio
- Studios d'enregistrement musical, de doublage
- Sociétés de sonorisation, salles de spectacle, théâtre
- Productions indépendantes travaillant pour la télévision
- Productions de films institutionnels, publicitaires, événementiels
- Organismes de formation
- Services audiovisuels d'entreprises

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

- Ingénieur du son
- Chef opérateur du son
- Monteur Son
- Mixeur Son
- Régisseur Son
- Designer sonore
- Réalisateur Radio · Technicien du son
- Perchman et preneur de son
- Sonorisateur

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Il n'existe pas de réglementation particulière pour l'exercice des métiers dans le domaine du cinéma et de la télévision et du son.

Marché du travail

Indicateurs au niveau des familles professionnelles (FAP) des métiers visés, agrégés au niveau national — France Travail / DARES (open data).

Tension de recrutement (DARES 2024)	Très faible (1/5)
Facteurs principaux	Intensité d'embauche, Non-durabilité de l'emploi, Lien formation-emploi
Salaire médian (mensuel)	2 500 €
Diplôme le plus fréquent	Diplôme de niveau bac+2 (DUT, BTS, Deug ou équivalent) en communication et information (16 % des actifs en emploi)
Familles professionnelles (FAP)	U1X80 — Professionnels des spectacles · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	28 833
Jugés difficiles à recruter	10 %
Emplois saisonniers	31 %
Familles professionnelles (FAP)	U1X80 — Professionnels des spectacles

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, Candidature individuelle, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

le Président du jury, Le vice-Président Un représentant du rectorat,
Le Directeur de l'ESRA, La directrice Administrative du groupe ESRA, deux intervenants professionnels (Ingénieur du Son, compositeur - mixeur)

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, CANDIDATURE INDIVIDUELLE, VAE

le Président du jury, Le vice-Président Un représentant du rectorat,
Le Directeur de l'ESRA, La directrice Administrative du groupe ESRA, deux intervenants professionnels (Ingénieur du Son, compositeur - mixeur)

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement	31/08/2025
-------------------------------------	------------

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP12778

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RNCP41243

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

www.esra.edu

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/35111/>