

Ingénieur du son

RNCP39888 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	323
Formacode(s)	45061, 46225, 46227, 72730
Code(s) ROME	L1507, L1508
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	28/11/2024
Date d'échéance	28/11/2029

Certificateur(s)

INSTITUT INTERNATIONAL IMAGE SON · SIRET : 34505222900035

Partenaires habilités

6 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 6 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
3IS BORDEAUX	34505222900043	Former et organiser l'évaluation
3IS NANTES	34505222900050	Former et organiser l'évaluation
AUDIOCAMP	82498942000016	Former et organiser l'évaluation
INSTIC / 3IS LYON	82439101500024	Former et organiser l'évaluation
INSTITUT INTERNATIONAL IMAGE SON	34505222900068	Former et organiser l'évaluation
INSTITUT INTERNATIONAL IMAGE SON	34505222900076	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Les métiers du son ont profondément évolué depuis l'essor des technologies numériques et sont également impactés par les apports de l'intelligence artificielle générative. Les supports se sont informatisés et numérisés via de nouveaux outils et logiciels dédiés. Le cadre même de l'exercice des emplois s'est orienté vers plus de polyvalence avec des compétences transversales et adaptées à différents champs d'application. Le son représente toujours une spécialité fondamentale dans le champ de la musique, du spectacle vivant et de la création audiovisuelle et cinématographique. Cependant, d'autres champs tels que les effets spéciaux, les jeux vidéo ou encore l'identité sonore d'une entreprise génèrent des besoins évolutifs en compétences.

Le métier d'ingénieur du son recouvre, selon le projet visé, des niveaux de responsabilités variés et fait appel à différentes qualités et compétences : compétences techniques (solides connaissances en acoustique et en électricité, etc.), sens artistique (créativité et compréhension des enjeux esthétiques recherchés dans un projet sonore, etc.) et enfin des qualités relationnelles

et de management (gestion d'équipe et de projet, interactions avec différents corps de métiers selon les champs d'application).

L'ingénieur du son est le garant technique et artistique de la qualité sonore globale d'une production réalisée pour les

industries créatives.

ACTIVITÉS VISÉES

Phase d'analyse et de conception d'un projet sonore sur le plan artistique et technique

Analyse du projet et des intentions artistiques liées à la création sonore

Selon la typologie du projet confié, conception et proposition d'une identité sonore qui répond à l'enjeu artistique recherché

Rédaction du dossier de production répondant aux objectifs définis et validés par le commanditaire sur la dimension sonore du projet

Conduite d'une veille sur les évolutions techniques, technologiques voire règlementaires de l'univers du son

Phase de pilotage de la préparation et de l'installation pour la diffusion et/ou l'enregistrement son d'un projet

Construction des plannings des enregistrements son et de l'installation logistique et technique du matériel

Supervision de l'implantation du dispositif technique nécessaire à la diffusion et à l'enregistrement sonore du projet

Phase de direction de la prise de son, de la diffusion sonore et du mixage en direct d'un projet

Mise en œuvre de la prise de son et/ou de la diffusion sonore en présence des artistes (acteurs, chanteurs, musiciens, narrateurs, invités plateau TV ou radio, etc...)

Mixage en direct

Finalisation de la prise de son en vue de passer à l'étape de post-production

Phase de supervision de la post-production sonore d'un projet

Montage des sons ou des musiques enregistrés dans le cadre de la production d'un(e) film, émission TV ou radio, reportage, jeu vidéo, podcast, clip vidéo, album, EP

Mixage

COMPÉTENCES ATTESTÉES

En étant à l'écoute du commanditaire et afin de lui soumettre une ou des propositions pouvant répondre aux attentes du projet :

Analyser les composantes du projet sur les dimensions artistiques, techniques, organisationnelles et financières, en vue de dégager l'orientation sonore la mieux adaptée au projet global.

Sur la base d'un catalogue de références documenté, concevoir l'identité sonore en adéquation avec l'analyse des codes esthétiques et des intentions artistiques du projet afin de la présenter au commanditaire pour validation.

Rédiger la note d'intention artistique comprenant en particulier les grandes lignes budgétaires et techniques afin d'expliquer la ou les propositions d'orientation de l'identité sonore.

En autonomie

En évaluant les caractéristiques acoustiques et en identifiant les contingences ou éventuels problèmes pratiques qu'il(s) pourrai(en)t générer, assurer le repérage du(es) lieu(x) d'enregistrement afin de garantir la faisabilité de la prise de son et la budgétisation d'un aménagement acoustique ultérieur si besoin.

Après avoir défini les protocoles techniques, les besoins en partenaires et/ou prestataires, ainsi que le matériel nécessaire, établir le plan de travail et les fiches techniques des équipements afin de s'inscrire dans les délais de réalisation du projet et renseigner les coûts prévisionnels sur la dimension logistique et matérielle.

Dans le respect de la législation en vigueur (droits d'auteur et droit du travail dans les métiers de la musique, du théâtre, du cinéma et de l'audiovisuel) et en lien avec le service de ressources humaines, définir les besoins en personnel (nombre de techniciens, qualifications requises, fiches de mission comprenant les éventuels aménagements pour les collaborateurs en situation de handicap) afin de programmer les recrutements et ainsi établir le budget prévisionnel sur la dimension des ressources humaines.

Dans le respect de l'enveloppe globale budgétaire allouée au projet et en intégrant le coût des aménagements éventuels nécessaires aux collaborateurs en situation de handicap, établir le budget prévisionnel nécessaire dédié à la réalisation sonore de l'évènement, du tournage, de l'enregistrement en direct ou du produit envisagé (nombre d'heures travaillées du personnel, prestations extérieures, locations de matériels, transports, installation, maintenance, démontage ...) afin de le soumettre à la direction.

En complète autonomie, déployer une veille sectorielle en mettant en particulier à jour ses connaissances sur les techniques et technologies du traitement du son sur les : ? logiciels spécifiques et nouvelles techniques de mixage et/ou de montage émergents sur le marché, ? tendances artistiques voire règlementaires liées à ces évolutions, afin d'identifier les éventuelles transformations du métier et les nouvelles compétences nécessaires pour l'exercer.

En collaboration avec la direction de production ou en totale autonomie, évaluer la performance des membres de son équipe au travers de situations de travail afin d'identifier les besoins en acquisition de nouvelles compétences.

En autonomie, seul ou en tant que chef d'équipe :

Suivant les étapes constitutives du projet, établir la liste hiérarchisée des éléments/sources sonores à diffuser et/ou à enregistrer et le matériel afférent en vue de produire le planning des enregistrements et leur séquençage en interagissant avec les autres corps de métiers participant au projet (musiciens, caméra, lumière, game designer...).

En s'appuyant sur ses connaissances techniques et après avoir mené une sélection approfondie du matériel le plus approprié aux besoins de l'enregistrement ou de la sonorisation (mesures des données constructeurs et analyse de la documentation technique), se procurer le matériel pour la prise de son et/ou la diffusion (en gérant si besoin sa location) et si nécessaire, le matériel dédié aux aménagements acoustiques prévus afin de répondre aux spécificités techniques du projet.

En autonomie, seul ou en tant que chef d'équipe :

En prenant en compte les situations de handicap (faciliter l'accessibilité des postes à tous les collaborateurs) et dans le respect des exigences de sécurité et les contraintes des autres postes techniques, affecter les tâches et organiser le travail de son équipe à partir d'un schéma d'implantation du matériel en vue de réaliser la diffusion et l'enregistrement sonore du projet.

En coordonnant les techniciens, assurer la bonne implantation du matériel et valider : ? l'installation des micros et de tous les équipements sonores dans le(s) lieu(x) d'enregistrement, ? la configuration des équipements nécessaires à la captation du son (consoles, enregistreurs numériques, patch). ? la configuration des systèmes d'intercoms et ear-monitors en tenant compte des besoins des intervenants (acteurs, techniciens, musiciens...) ? le réglage du niveau d'enregistrement sonore (balance des différentes sources sonores). ? les aménagements acoustiques des lieux si besoin. Afin de garantir la qualité technique de la diffusion ou de l'enregistrement sonore.

En autonomie, seul ou en tant que chef d'équipe :

Tester le bon fonctionnement du matériel (line check) en exerçant sa critique auditive afin d'identifier les sons parasites ou de mauvaise qualité.

Après avoir identifié un dysfonctionnement et sa cause, proposer une solution alternative afin de poursuivre la diffusion et l'enregistrement sonore dans les meilleures conditions.

En tant que chef d'équipe son ou seul, en totale autonomie et en accompagnant la direction artistique du projet :

En donnant les indications techniques adéquates aux artistes et/ou aux membres de l'équipe, procéder à la(les) prise(s) de son, tout en menant un contrôle permanent de la qualité de la diffusion et/ou des enregistrements afin d'assurer la cohérence des niveaux de modulation sonore.

En veillant à la fiabilité des supports et outils de sauvegarde, enregistrer les différentes sources sonores en divergé en vue du travail de post-production.

Dans les conditions du direct, selon le projet et en respectant les normes, en portant un regard artistique et en supervisant les répétitions, exécuter la balance des différentes sources sonores dans l'objectif de produire un mixage cohérent.

Indexer les prises de son effectuées et les archiver pour qu'elles puissent être transmises à l'équipe en charge de la post production.

Rédiger, le « rapport son » ou « compte[1]rendu qualité » des enregistrements sonores sélectionnés afin de transmettre les éléments essentiels à la post-production.

En veillant au conditionnement et au bon fonctionnement, coordonner et contrôler la réinitialisation du studio et/ou la désinstallation du matériel afin que sa restitution respecte l'état initial.

En collaboration avec le porteur du projet, seul ou en tant que chef d'équipe :

Après avoir trié et nettoyé les enregistrements issus des différentes sources (rushes, sons divergés, etc...), importer et synchroniser l'ensemble des éléments sonores sur le logiciel de montage afin de garantir la qualité du projet final.

Dans le respect de l'enveloppe budgétaire allouée, choisir des éléments sonores additionnels à partir soit d'une sélection dans des banques de sons, soit issus d'un enregistrement ou d'une création réalisée à l'aide de logiciels de synthèse afin de colorer et compléter l'identité sonore du projet.

Après avoir écouté les enregistrements sonores avec le commanditaire et selon la nature du projet audio, opérer le montage des sons en intégrant si besoin des sons additionnels, en les organisant, afin de préparer le mixage du projet.

Sous l'autorité du commanditaire (réalisateur, musicien, producteur, game designer), seul ou en tant que chef d'équipe :

Avec l'aide des outils analogiques et numériques (ex. Protools), et en s'appuyant sur son sens artistique, procéder au mixage de l'ensemble des éléments de la bande sonore afin de proposer un univers sonore harmonieux en adéquation avec l'intention esthétique souhaitée par le porteur du projet.

Compresser et exporter le fichier final en respectant les normes techniques de diffusion selon l'objectif poursuivi : radio, web, streaming, télévision, cinéma, concert ou autre (sortie jeu[1]vidéo par exemple) afin de le livrer au

commanditaire.

Blocs de compétences

RNCP39888BC01 — Analyser et concevoir un projet sonore sur le plan artistique et technique

LISTE DE COMPÉTENCES

En étant à l'écoute du commanditaire et afin de lui soumettre une ou des propositions pouvant répondre aux attentes du projet :

Analyser les composantes du projet sur les dimensions artistiques, techniques, organisationnelles et financières, en vue de dégager l'orientation sonore la mieux adaptée au projet global.

Sur la base d'un catalogue de références documenté, concevoir l'identité sonore en adéquation avec l'analyse des codes esthétiques et des intentions artistiques du projet afin de la présenter au commanditaire pour validation.

Rédiger la note d'intention artistique comprenant en particulier les grandes lignes budgétaires et techniques afin d'expliquer la ou les propositions d'orientation de l'identité sonore.

En autonomie

En évaluant les caractéristiques acoustiques et en identifiant les contingences ou éventuels problèmes pratiques qu'il(s) pourrai(en)t générer, assurer le repérage du(es) lieu(x) d'enregistrement afin de garantir la faisabilité de la prise de son et la budgétisation d'un aménagement acoustique ultérieur si besoin.

Après avoir défini les protocoles techniques, les besoins en partenaires et/ou prestataires, ainsi que le matériel nécessaire, établir le plan de travail et les fiches techniques des équipements afin de s'inscrire dans les délais de réalisation du projet et renseigner les coûts prévisionnels sur la dimension logistique et matérielle.

Dans le respect de la législation en vigueur (droits d'auteur et droit du travail dans les métiers de la musique, du théâtre, du cinéma et de l'audiovisuel) et en lien avec le service de ressources humaines, définir les besoins en personnel (nombre de techniciens, qualifications requises, fiches de mission comprenant les éventuels aménagements pour les collaborateurs en situation de handicap) afin de programmer les recrutements et ainsi établir le budget prévisionnel sur la dimension des ressources humaines.

Dans le respect de l'enveloppe globale budgétaire allouée au projet et en intégrant le coût des aménagements éventuels nécessaires aux collaborateurs en situation de handicap, établir le budget prévisionnel nécessaire dédié à la réalisation sonore de l'évènement, du tournage, de l'enregistrement en direct ou du produit envisagé (nombre d'heures travaillées du personnel, prestations extérieures, locations de matériels, transports, installation, maintenance, démontage ...) afin de le soumettre à la direction.

En complète autonomie, déployer une veille sectorielle en mettant en particulier à jour ses connaissances sur les techniques et technologies du traitement du son sur les : ? logiciels spécifiques et nouvelles techniques de mixage et/ou de montage émergents sur le marché, ? tendances artistiques voire règlementaires liées à ces évolutions, afin d'identifier les éventuelles transformations du métier et les nouvelles compétences nécessaires pour l'exercer.

En collaboration avec la direction de production ou en totale autonomie, évaluer la performance des membres de son équipe au travers de situations de travail afin d'identifier les besoins en acquisition de nouvelles compétences.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Type : Mise en situation professionnelle en centre – Production individuelle écrite et technique.

Modalité : à partir d'une étude de cas basée sur un projet réel ou fictif, le candidat conçoit une identité sonore et produit : un tableau analytique qui résume les différentes dimensions des composantes du projet, une note d'intention artistique présentant les propositions d'identité sonore associées aux grandes lignes budgétaires et techniques, un fichier audio au format approprié illustrant les propositions.

Type : Etude de cas donnant lieu à une production individuelle écrite et présentée à l'oral au jury professionnel.

Modalité : à partir d'un projet réel ou fictif, le candidat formalise à l'écrit une analyse complète de la configuration de production et une proposition de méthode de travail qu'il défendra oralement devant le jury professionnel.

Il doit produire un dossier de production évalué par un jury de professionnels en se basant sur un cahier des charges précis : la note de repérage, le flux opérationnel ou workflow, le plan de travail, l'équipe technique, les fiches techniques matériel, le budget prévisionnel de la production sonore.

Type : Travail de recherche individuel. Production écrite et présentation à l'oral devant le jury professionnel.

Modalités : Produire un dossier de veille sur un sujet libre intégrant des données artistiques, techniques, voire règlementaires et comprenant a minima la transcription de 2 entretiens avec un professionnel en vue de le présenter oralement devant le jury professionnel.

Type : Exercice d'observation d'une mise en situation professionnelle collective reconstituée en centre ou réelle en

entreprise – Présentation individuelle orale devant le jury professionnel.

Modalités : Dans le cadre d'un projet porté par une équipe technique, le candidat en tant qu'observateur, doit analyser la situation de travail sur la dimension des compétences de savoir-faire et de savoir-être nécessaires et rédiger un bilan de la situation observée avec ses préconisations.

RNCP39888BC02 — Piloter la préparation et l'installation pour la diffusion et/ou l'enregistrement son du projet

LISTE DE COMPÉTENCES

En autonomie, seul ou en tant que chef d'équipe :

Suivant les étapes constitutives du projet, établir la liste hiérarchisée des éléments/sources sonores à diffuser et/ou à enregistrer et le matériel afférent en vue de produire le planning des enregistrements et leur séquençage en interagissant avec les autres corps de métiers participant au projet (musiciens, caméra, lumière, game designer...).

En s'appuyant sur ses connaissances techniques et après avoir mené une sélection approfondie du matériel le plus approprié aux besoins de l'enregistrement ou de la sonorisation (mesures des données constructeurs et analyse de la documentation technique), se procurer le matériel pour la prise de son et/ou la diffusion (en gérant si besoin sa location) et si nécessaire, le matériel dédié aux aménagements acoustiques prévus afin de répondre aux spécificités techniques du projet.

En autonomie, seul ou en tant que chef d'équipe :

En prenant en compte les situations de handicap (faciliter l'accessibilité des postes à tous les collaborateurs) et dans le respect des exigences de sécurité et les contraintes des autres postes techniques, affecter les tâches et organiser le travail de son équipe à partir d'un schéma d'implantation du matériel en vue de réaliser la diffusion et l'enregistrement sonore du projet.

En coordonnant les techniciens, assurer la bonne implantation du matériel et valider : ? l'installation des micros et de tous les équipements sonores dans le(s) lieu(x) d'enregistrement, ? la configuration des équipements nécessaires à la captation du son (consoles, enregistreurs numériques, patch). ? la configuration des systèmes d'intercoms et ear-monitors en tenant compte des besoins des intervenants (acteurs, techniciens, musiciens...) ? le réglage du niveau d'enregistrement sonore (balance des différentes sources sonores). ? les aménagements acoustiques des lieux si besoin. Afin de garantir la qualité technique de la diffusion ou de l'enregistrement sonore.

En autonomie, seul ou en tant que chef d'équipe :

Tester le bon fonctionnement du matériel (line check) en exerçant sa critique auditive afin d'identifier les sons parasites ou de mauvaise qualité.

Après avoir identifié un dysfonctionnement et sa cause, proposer une solution alternative afin de poursuivre la diffusion et l'enregistrement sonore dans les meilleures conditions.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Type : Mise en situation réelle. Travail individuel dans un cadre collectif. Production écrite et présentation devant le jury professionnel.

Modalités : Dans le cadre d'un court-métrage/émission télévisée, d'un album, d'un événement culturel live, ou d'un jeu vidéo, le candidat doit : produire la liste exhaustive des éléments sonores à enregistrer ou à sonoriser, ainsi que le planning d'enregistrement qui constituera le plan de travail, produire la documentation technique intégrant les calculs participant à la sélection du matériel et remplir le bon de commande en vue de sa location.

Type : Mise en situation réelle. Observation du candidat, dans un cadre collectif, opérée par un jury constitué de professionnels.

Modalités : Dans le cadre d'un court-métrage/émission télévisée, d'un album, d'un événement culturel live ou d'un jeu vidéo, les candidats : répartissent les tâches, implantent le dispositif technique, et le mettent en service pour une diffusion ou un enregistrement sonore.

Type : Mise en situation réelle. Observation du candidat dans un cadre collectif opérée par un jury constitué de professionnels.

Modalités : Dans le cadre de l'implantation du matériel dans le lieu d'enregistrement ou de diffusion, le candidat : procède à des tests d'enregistrement ou de diffusion afin de valider son implantation technique, opère les corrections techniques et acoustiques.

RNCP39888BC03 — Diriger la prise de son, la diffusion sonore et le mixage en direct du projet

LISTE DE COMPÉTENCES

En tant que chef d'équipe son ou seul, en totale autonomie et en accompagnant la direction artistique du projet :

En donnant les indications techniques adéquates aux artistes et/ou aux membres de l'équipe, procéder à la(les)

prise(s) de son, tout en menant un contrôle permanent de la qualité de la diffusion et/ou des enregistrements afin d'assurer la cohérence des niveaux de modulation sonore.

En veillant à la fiabilité des supports et outils de sauvegarde, enregistrer les différentes sources sonores en divergé en vue du travail de post-production.

Dans les conditions du direct, selon le projet et en respectant les normes, en portant un regard artistique et en supervisant les répétitions, exécuter la balance des différentes sources sonores dans l'objectif de produire un mixage cohérent.

Indexer les prises de son effectuées et les archiver pour qu'elles puissent être transmises à l'équipe en charge de la post production.

Rédiger, le « rapport son » ou « compte-rendu qualité » des enregistrements sonores sélectionnés afin de transmettre les éléments essentiels à la post-production.

En veillant au conditionnement et au bon fonctionnement, coordonner et contrôler la réinitialisation du studio et/ou la désinstallation du matériel afin que sa restitution respecte l'état initial.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Type : Mise en situation réelle. Travail individuel mené dans un cadre collectif et donnant lieu à une production technique présentée individuellement devant le jury professionnel.

Modalités : Dans le cadre d'un court-métrage/émission télévisée, d'un album ou d'un événement culturel, d'un jeu vidéo ou d'un podcast, les candidats réalisent une prise de son multipiste et procèdent au mixage des différentes sources sonores en direct pour produire des fichiers audios. Ils peuvent proposer si nécessaire un pré-mixage en stéréophonie pour rendre un aperçu utile du résultat.

Type : Mise en situation réelle. Travail individuel mené dans un cadre collectif et donnant lieu à une production technique présentée individuellement devant le jury professionnel.

Modalités : Dans le cadre d'un court-métrage/émission télévisée, d'un album, d'un événement culturel live ou d'un jeu vidéo, les candidats finalisent la prise de son en vue de la post-production, présentent : le projet audio sous forme multipiste ou divergée, l'archive indexée du projet audio accompagné de son « rapport son » ou « compte-rendu qualité » ,

Et procèdent à l'état des lieux et du matériel.

RNCP39888BC04 — Superviser la post-production sonore d'un projet

LISTE DE COMPÉTENCES

En collaboration avec le porteur du projet, seul ou en tant que chef d'équipe :

Après avoir trié et nettoyé les enregistrements issus des différentes sources (rushes, sons divergés, etc...), importer et synchroniser l'ensemble des éléments sonores sur le logiciel de montage afin de garantir la qualité du projet final.

Dans le respect de l'enveloppe budgétaire allouée, choisir des éléments sonores additionnels à partir soit d'une sélection dans des banques de sons, soit issus d'un enregistrement ou d'une création réalisée à l'aide de logiciels de synthèse afin de colorer et compléter l'identité sonore du projet.

Après avoir écouté les enregistrements sonores avec le commanditaire et selon la nature du projet audio, opérer le montage des sons en intégrant si besoin des sons additionnels, en les organisant, afin de préparer le mixage du projet.

Sous l'autorité du commanditaire (réalisateur, musicien, producteur, game designer), seul ou en tant que chef d'équipe :

Avec l'aide des outils analogiques et numériques (ex. Protools), et en s'appuyant sur son sens artistique, procéder au mixage de l'ensemble des éléments de la bande sonore afin de proposer un univers sonore harmonieux en adéquation avec l'intention esthétique souhaitée par le porteur du projet.

Compresser et exporter le fichier final en respectant les normes techniques de diffusion selon l'objectif poursuivi : radio, web, streaming, télévision, cinéma, concert ou autre (sortie jeu[1]vidéo par exemple) afin de le livrer au commanditaire.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Type : Mise en situation réelle. Travail individuel mené dans un cadre collectif et donnant lieu à une production technique présentée individuellement devant le jury professionnel.

Modalités : En collaboration avec un réalisateur, un producteur, un Game designer ou un musicien, le candidat réalise et présente un montage du projet audio prêt à mixer.

Type : Mise en situation réelle. Travail individuel mené dans un cadre collectif et donnant lieu à une production technique présentée individuellement devant le jury professionnel.

Modalités : En collaboration avec un réalisateur, un producteur, un Game designer ou un musicien, le candidat réalise le mixage d'une bande sonore et produit les fichiers audio prêts à diffuser selon le format du projet.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le titulaire de la certification "Ingénieur du son" intervient principalement dans le secteur de l'audiovisuel et du spectacle vivant. Il peut également exercer dans d'autres secteurs en lien avec la culture telle que l'industrie du jeu vidéo pour lesquelles les compétences développées dans la certification sont recherchées.

Le secteur de l'audiovisuel regroupe plusieurs branches professionnelles dans lesquelles le titulaire de la certification peut se projeter et exercer des missions diverses et variées selon le champ d'application des projets proposés :

Production audiovisuelle

Production de film d'animation

Production cinématographique

Radiodiffusion

Télédiffusion

Prestation technique.

Le secteur du spectacle vivant est quant à lui organisé autour de deux grandes catégories : le secteur dit « professionnel » et le « hors-secteur ».

Le « professionnel » représente des employeurs relevant de trois branches :

Le spectacle vivant « public » : employeurs sous convention collective nationale des entreprises artistiques et culturelles, les théâtres nationaux et les structures en régie directes,

Le spectacle vivant « privé » : employeurs relevant de la convention collective nationale des entreprises privées du spectacle vivant,

Le spectacle vivant « prestation » : regroupe les employeurs prestataires techniques au service de la création et de l'événement.

Le « hors-secteur » regroupe les employeurs développant une activité de spectacle vivant à titre non principal soit en tant que personne physique (particulier, profession libérale, commerçant, etc...) soit en tant que personne morale de droit privé (association, organisme de formation, comité d'entreprise, etc...).

Il exerce ses activités majoritairement dans des sociétés de production et de post-production :

Production cinématographique (courts et longs métrages, cinéma d'animation)

Chaînes de télévision, de radio (fictions TV, documentaires, podcasts)

Studios d'enregistrement musical ou de doublage

Artistes musiciens, groupes de musique

Production et diffusion de spectacle vivant (festivals, parcs de loisirs, salles de spectacles : théâtre, concert, spectacles éphémères), publique ou privée

Sociétés de sonorisation (production musicale phonographique, salles de spectacle, théâtre)

Sociétés de production de jeux vidéo

Il peut également intervenir dans des entreprises de prestations techniques audiovisuelles :

Productions indépendantes travaillant pour la télévision

Productions de films institutionnels, publicitaires, événementiels

Sociétés de prestations de service pour le spectacle vivant (location de matériel et production événementielle)

Services audiovisuels d'entreprises

Les fonctions visées par la certification « Ingénieur du son » sont également recherchées par les collectivités locales voire régionales pour leurs salles de spectacles et théâtres.

Il existe également un certain poids économique du « hors secteur », c'est-à-dire des sociétés faisant appel aux métiers du son sans être directement rattaché au secteur du spectacle vivant : par exemple, à des fins de communication interne ou externe dans une entreprise (publicité institutionnelle) ; ou encore dans une démarche de loisirs (séminaires d'entreprises etc.).

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Les dénominations de métiers visés sont nombreuses, d'une part à cause de la variété des spécialisations recherchées, mais aussi parce qu'une même activité est nommée différemment selon le champ d'application.

Par exemple :

- Le secteur de l'audiovisuel parle historiquement de chef-opérateur du son ; le niveau inférieur, l'opérateur du son

est également appelé 1er assistant ou perchiste (perchman).

- Le secteur du spectacle vivant (théâtre, danse, cirque...) parle de régisseur son, le niveau inférieur étant nommé technicien son.
- Le secteur de la musique (même dans le cadre du concert) préfère parler d'ingénieur du son (en grande partie pour les mêmes tâches que pour le spectacle vivant, à un niveau de complexité plus élevé) au lieu de régisseur son.

Le secteur du jeu vidéo parlera de Sound designer.

Le secteur de la musique électronique parlera de compositeur, ou de « Creative Producer ».

On note également que les noms de métiers peuvent varier au cours du temps : par exemple le secteur de l'audiovisuel emploie de plus en plus le terme d'ingénieur du son en lieu et place de celui de chef-opérateur du son, qui continue d'être employé au cinéma.

Dans le secteur de l'événementiel, le terme de technicien son remplace parfois celui d'ingénieur du son ou régisseur son, même pour un chef d'équipe ! Les techniciens placés sous son autorité sont alors nommés assistants.

Les métiers du son sont évolutifs et nécessitent, avec l'acquisition de compétences transversales et managériales, une expérience sur différentes fonctions au sein des entreprises du secteur avant d'atteindre la dénomination de « Chef opérateur du son » ou d'« Ingénieur du son ».

Les activités d'encadrement, la sensibilité artistique ainsi que l'acuité auditive, prennent une dimension croissante avec l'expérience : le poste d'« ingénieur du son » est ouvert à des profils justifiant d'une expérience de 3 à 5 ans minimum selon le champ d'application, elle peut cependant être de 10 ans minimum pour un poste d'ingénieur du son reconnu sur le marché et dans le milieu. C'est avant tout la polyvalence des compétences et la reconnaissance des pairs qui peut accélérer l'accès au poste d'« Ingénieur du son ».

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Le métier d'Ingénieur du son n'est pas réglementé.

Toutefois, le certifié doit mettre en œuvre les règles de sécurité liées aux équipements et aux matériels qu'il utilise, notamment le matériel électrique. Certains organismes de la profession recommandent une habilitation électrique, B1V ou autre niveau d'habilitation, en fonction de l'environnement de travail du certifié.

L'ingénieur du son doit prendre les bonnes mesures de prévention des risques liés à l'activité physique (PRAP), pour lui-même et pour son équipe.

Enfin, lors de certains événements culturels ou festifs tels que concerts, festivals, se déroulant dans un lieu ouvert au public ou recevant du public, clos ou ouvert et impliquant la diffusion de son à des niveaux élevés, la réglementation relative à la prévention des risques liés aux bruits et aux sons amplifiés, définie dans le décret 2017-1244 du 7 août 2017 et mise en application dans l'arrêté du 17 avril 2023, s'applique. Le certifié doit veiller à diffuser un son dont les paramètres sont conformes aux niveaux sonores de diffusion.

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, Formation continue, Apprentissage, Contrat de professionnalisation, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Le candidat doit être titulaire d'un baccalauréat ou d'une certification professionnelle de niveau 4 (ou diplôme étranger officiellement reconnu comme au moins équivalent).

Sélection sur concours d'entrée composé de deux épreuves :

une épreuve écrite sous forme d'un questionnaire à choix multiple

un entretien (avec CV et lettre de motivation) afin :

- de vérifier que le candidat répond aux prérequis techniques et/ou scientifiques et artistiques
- de s'assurer de la pertinence de son projet professionnel avec la certification visée.

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE, APPRENTISSAGE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION, VAE

Le jury est composé d'au moins 4 membres, avec recherche de parité, dont :

2 membres extérieurs à l'autorité de certification, représentants du secteur professionnel (dont 1 représentant les employeurs et 1 représentant les salariés)

2 représentants de l'autorité de certification.

Le président du jury est désigné parmi les membres extérieurs à l'autorité de certification.

Financement en alternance (NPEC)

Niveau de prise en charge d'un contrat d'apprentissage par les OPCO, fixé par France compétences par branche professionnelle (CPNE).

Prise en charge usuelle	9 475 €
Selon la branche	6 000 € – 12 000 €
Prise en charge	Branches concernées
9 475 €	Valeur par défaut · 201 branches
12 000 €	CPNE de l'édition de livres, de l'édition phonographique et de l'édition de musique, CPNEF de l'Exploitation cinématographique et de la Distribution de films, CPNEF de l'audiovisuel, CPNEF de la Publicité, CPNEF de la presse et des agences de presse
11 844 €	CPNE Travail Temporaire
11 500 €	CPNEF Spectacle Vivant
11 100 €	CPNE de l'ingénierie, des services informatiques et du conseil
11 055 €	CPNEFP de l'enseignement privé indépendant
11 050 €	CPNE Casinos
6 000 €	CPNEFP de la métallurgie

Base légale

Date de décision	28/11/2024
Durée de l'enregistrement	5 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	28/11/2029
Date de dernière délivrance possible	28/11/2033

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2023	53	0	93 %	—
2022	105	0	74 %	78 %
2021	88	0	84 %	75 %
2019	66	0	82 %	70 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP37180

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)

RNCP37180

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<https://www.3is-education.fr/formations/bachelor-son>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/39888/>

Où se former

Formations référencées	8
Organismes	1
Régions couvertes	4
Prix indicatif	2 500 € – 5 500 €
Durée	35 – 105 h

Offre de formation — MonCompteFormation (Caisse des Dépôts), licence ouverte.

Se former en apprentissage

Formations en apprentissage	2
Organismes gestionnaires (CFA)	2
Organismes formateurs	2
Régions couvertes	2
Départements couverts	2
Organismes certifiés Qualiopi	2
Sessions	de 09/2026 à 12/2028

Catalogue des formations en apprentissage — réseau des Carif-Oref. Sans frais pour l'alternant : formation financée par l'OPCO de la branche (NPEC).

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	97
Parcours menés à terme	92
Taux d'achèvement	95 %
Période	09/2025 – 09/2026

Entrées et sorties — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	127
Montant total engagé	456 655 €
Coût moyen par dossier	3 596 €
Durée moyenne	80 h
Période	07/2025 – 09/2026
France compétences	86 %
Reste à charge titulaire	6 %
OPCO	5 %
Entreprise	3 %
Compte d'engagement citoyen	0 %

Formations engagées via le CPF — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.