

TECHNICIEN SON & LIVE IMMERSIF (2ANS)



Cette formation de deux ans forme des professionnels du son capables de travailler en studio, en live et dans des environnements immersifs. Elle combine ingénierie du son, sonorisation et production musicale, avec une spécialisation progressive dans les technologies immersives (son 3D, multicanal, binaural, spatialisation).

Les participants développent une expertise complète, de la prise de son à la diffusion, en passant par la création musicale et le mixage immersif.

Compétences acquises :

- Utilisation avancée des logiciels FL Studio, Ableton, Studio One et Pro Tools pour la composition, l'édition et le mixage.
- Maîtrise des systèmes de diffusion multicanal (5.1, 7.1.4, binaural) et des dispositifs immersifs pour le spectacle vivant, la réalité virtuelle ou les installations artistiques.
- Intégration des outils d'intelligence artificielle dans la chaîne de production : génération de sons, mastering automatisé, aide à la composition, analyse audio.
- Mise en place, gestion et exploitation d'un environnement audio professionnel (studio et live).
- Travail en collaboration avec artistes, régisseurs, scénographes et équipes techniques.
- Adaptabilité face aux évolutions technologiques rapides du secteur.

Cette formation prépare à des métiers en pleine évolution : technicien son en spectacle vivant, régisseur immersif, sound designer immersif, assistant studio ou créateur musical autonome.

Durée de la formation : 2 000 heures

Nombre d'heures en centre de formation : 1 600 heures

et Entreprise : 400 heures

Frais de formation : 16 200 €

Objectifs pédagogiques :

1. **Acquérir une maîtrise technique complète** des outils de prise de son, mixage, sonorisation et postproduction audio.
2. **Comprendre et appliquer les principes de l'audio immersif** (binaural, multicanal, formats 3D, spatialisation).
3. **Utiliser des logiciels professionnels** tels que FL Studio, Studio One et Pro Tools pour la production musicale, la création sonore et la postproduction.
4. **Intégrer l'intelligence artificielle dans les workflows audio** : analyse, mixage assisté, création sonore, mastering, automation.
5. **Installer et exploiter un système de diffusion audio immersif**, aussi bien en studio qu'en live.
6. **Collaborer avec des équipes artistiques et techniques**, en comprenant les contraintes du spectacle vivant, des installations artistiques et de la production musicale.
7. **Développer une culture audio moderne**, incluant la veille technologique et la compréhension des nouveaux usages (VR/AR, spatialisation mobile, formats hybrides).
8. **Préparer une insertion professionnelle solide**, grâce à des projets concrets, des évaluations régulières et des mises en situation réelles.

Public visé :

Les **étudiants post-bac** souhaitant s'orienter vers les métiers du son, de la production musicale et du spectacle vivant, avec une ouverture vers les technologies immersives.
Les **passionnés de son** (musique, live, studio, création sonore) désirant faire de leur passion un métier reconnu.

Les **musiciens, beatmakers, DJs ou créateurs sonores** voulant acquérir une solide expertise technique et artistique.

Les **techniciens autodidactes** souhaitant valider et renforcer leurs compétences par une certification professionnelle.

Les **personnes en reconversion professionnelle** attirées par les secteurs de l'audiovisuel, du spectacle ou de l'innovation sonore.

Les **étudiants issus de filières artistiques, techniques ou scientifiques**, motivés par l'univers du son, de la technologie et de la création.

Prérequis :

- Niveau bac ou équivalent
- Intérêt marqué pour les métiers du son et de la création numérique
- Bonnes bases en informatique ou en musique (un plus, mais pas obligatoire)
- Cette formation est accessible aux personnes en situation de handicap.

Admission

- Sur dossier avec entretien individuel.
- Cette formation est accessible aux personnes en situation de handicap.

PROGRAMME DE FORMATION

1ère Année : Technicien Son

Module 1 : Beatmaker- Producteur M.A.O 380 heures théorie /125 heures de pratiques (Bloc de compétences 2 : Composer et produire une œuvre musicale avec la MAO, Bloc de compétences 3 : Enregistrer, traiter et mixer et les pistes audios d'une production musicale)

Module 2 : Technicien Son Studio 380 heures / 125 heures de pratiques (Bloc de compétences 1 : Analyser une demande et piloter un projet artistique musical avec l'I.A)

Réalisation d'un projet

50 heures de pratique du module Technicien Son Studio.

Masterclass : Échanges Professionnels et Nouvelles Tendances Technologiques
20 heures de théorie du module Beatmaker/Producteur.

Masterclass : Échanges Professionnels et Nouvelles Tendances Technologiques
25 heures de théorie du module Technicien Son Studio

Stage en entreprise :
200 heures en entreprise

Modalités et Méthodes Pédagogiques :

Modalités : Présentiel.

Méthodes : Cours magistraux, ateliers pratiques, études de cas, travaux dirigés, projets tutorés.

Modalités d'évaluation :

Contrôles continus : Examen des compétences théoriques et pratiques.

Examen 1 : Étude de cas individuelle

Présentation d'une demande client.

Analyse des besoins (oral et écrit).

Rédaction d'une fiche technique, d'un cahier des charges et d'un plan budgétaire.

Organisation des ressources et justification des choix.

Examen 2 : Simulation collaborative

Travail en groupe sur l'analyse d'un projet et sa faisabilité.

Présentation orale et écrite des conclusions.

Examen 3 : Pratique avec outil IA

Utilisation d'un logiciel IA (CostX) pour optimiser un budget matériel.

Comparaison des choix budgétaires avec et sans IA.

Examen 4 : Étude de cas individuelle

Configuration d'un studio MAO selon un cahier des charges.

Installation et paramétrage du matériel et des logiciels.

Examen 5 : Simulation collaborative

Réalisation d'une session de composition en groupe.

Présentation des choix artistiques et techniques.

Examen 6 : Planification avec IA

Comparaison entre un planning manuel et celui généré par un outil IA (ASANA AI).

Examen 7 : Mise en en situation pratique

Sélection du matériel et des logiciels nécessaires à la production musicale, Configuration du matériel et des logiciels pour Mise en place d'une session MAO (Musique Assistée par Ordinateur) avec un séquenceur, des pistes audios et MIDI.

Examen 8 : Étude de cas individuelle

Le candidat doit réaliser un thème musical de 16 temps en utilisant au minimum 4 couches sonores instrumentales, adapter à un contexte spécifique, qu'il identifie des droits d'auteur applicables à une œuvre musicale donnée, qu'il remplisse et soumette les documents

nécessaires afin de créer un rapport le processus de protection choisi, avec justification des décisions prises.

Examen 9 : Mise en situation pratique

Mise en place d'un studio d'enregistrement en fonction d'un cahier des charges.
Vérification de l'acoustique et du câblage.

Examen 10 : Simulation collaborative

Test des équipements et configuration d'une session d'enregistrement.

Examen 11 : Utilisation d'un outil IA

Analyse de l'acoustique du studio avec Room EQ Wizard ou SoundID Reference.

Examen 12 : Présentation orale et écrite

Explication des choix techniques et justification de la configuration mise en place, description des étapes.

Examen 13 : Évaluation individuelle, étude de cas pratique :

Mise en place d'un studio d'enregistrement en fonction d'un cahier des charges.

Examen 14 : Observation directe

Réalisation et organisation d'une session d'enregistrement.
Gestion technique et interaction avec les artistes.

Examen 15 : Présentation écrite

Documentation de la séance d'enregistrement (nomenclature des fichiers, postproduction).

Examen 16 : Évaluation individuelle, observation directe et présentation oral :

Choix d'un DAW adapté, installation et configuration d'un DAW en situation réelle, création de session de mixage afin de réaliser un mixage professionnel. Enfin le candidat explique à l'oral ses choix de traitement et justifie les réglages utilisés.

Jury 1 : Évaluation orale et écrite devant un jury

Passage devant le Jury - 1ère Année

Réalisation d'un projet complet (composition, enregistrement, arrangement, mixage) et présentation devant un Jury.

Déroulement de l'épreuve de fin de 1ère année

- Présentation d'un projet de production musicale
- Démonstration technique en studio
- Entretien avec le jury
- Validation et passage en 2ème année

Contexte et objectifs :

Le candidat doit composer et présenter deux titres :

Un titre réalisé en groupe, mettant en avant sa capacité à collaborer, à intégrer des idées collectives et à gérer un projet commun.

Un titre réalisé en solo, qui reflète sa signature artistique personnelle et sa maîtrise individuelle de la création. Le but est de découvrir l'univers artistique du candidat et d'évaluer sa capacité à

s'exprimer en tant qu'artiste, que ce soit sous forme de performance live, de composition ou d'interprétation.

Déroulement de l'épreuve (60 minutes totales) :

Phase de Présentation (45 minutes)

Le candidat dispose de 45 minutes pour exposer son travail et son univers artistique. Cette phase se décompose en plusieurs temps forts :

Introduction personnelle et artistique :

Présentation de son parcours, de ses influences et de son univers artistique.

Explication du choix des deux titres composé, mixé, masterisé par le candidat et de leur complémentarité dans l'expression de sa personnalité musicale.

Présentation du premier titre (en groupe) :

Description du processus collaboratif : comment le groupe s'est organisé, répartition des rôles et synergies créatives.

Diffusion d'un extrait ou écoute intégrale du morceau, accompagnée d'explications sur les choix artistiques et techniques réalisés en groupe.

Présentation du second titre (en solo) :

Mise en avant de la démarche personnelle, de la recherche d'identité artistique et des moyens techniques employés.

Diffusion d'un extrait ou écoute intégrale du morceau, avec une explication détaillée des inspirations et de la méthode de composition.

Performance live ou démonstration artistique, exemple :

Si le candidat est DJ : Réalisation d'un mix en live intégrant les deux titres composés. Par exemple, il peut démarrer par une introduction progressive, enchaîner les deux morceaux avec des transitions créatives et conclure par un moment d'interaction avec le public.

Autres exemples de performance

Mise en place d'une session de production en direct montrant l'évolution d'un morceau en live, en intégrant des éléments des deux compositions. La démonstration permet au jury d'apprécier non seulement le résultat final, mais également la capacité du candidat à travailler sous pression et à interagir avec son public.

Phase de Débat et Questions (15 minutes)

À l'issue de la présentation, le jury engage un débat afin de mieux comprendre les choix artistiques et techniques du candidat.

Le jury de fin de 1^{ère} année valide les acquis et oriente les étudiants vers la 2^{ème} année.

QCM - 1^{ère} Année

QCM 1 (50 questions) : Fondamentaux de l'audio et de l'acoustique

QCM 2 (50 questions) : Techniques avancées de mixage et de mastering

QCM 3 (50 questions) : Droit d'auteur et cadre légal en production musicale

QCM 4 (100 questions) : Gestion de projet et organisation en studio

Pour être validées, les candidats doivent avoir obtenu une moyenne >12/20 à l'ensemble des travaux pratiques et une note supérieure à >11/20 au QCM

Un candidat n'ayant pas validé ses épreuves de contrôle continu n'a pas l'autorisation de se présenter à l'épreuve finale.

Évaluation pratique : Sessions de travaux pratiques notées.

Bloc de compétence :

Bloc de compétences 1 : Analyser une demande et piloter un projet artistique musical avec l'I.A

Bloc de compétences 2 : Composer et produire une œuvre musicale avec la MAO,

Bloc de compétences 3 : Enregistrer, traiter et mixer et les pistes audios d'une production musicale

2ème Année : Technicien Son & Spectacle

Module 1 : Technicien Son & Spectacle 380 heures théorie /125 heures de pratiques (Bloc de compétences 4 : Coordonner le son avec la lumière dans le cadre d'une production musicale avec l'I.A)

Module 2 : Technicien Son immersif 380 heures / 125 heures de pratiques (Bloc de compétences 5 : Son immersif pour le studio, le spectacle et la réalité virtuelle (Dolby Atmos, Ambi Sonic, VR, AR, HOA)

1. Visite du Studio Professionnel 1

- Durée total : 8 heures
- Théorie : 8 heures
- Contenu : Découverte des équipements professionnels, démonstration des techniques de production audio.

2. Visite du Studio Professionnel 2

- Durée : 8 heures
- Théorie : 8 heures
- Contenu : Approfondissement des connaissances en ingénierie sonore, observation des processus de production en conditions réelles.

Sortie pédagogique (Réalisation d'un événement)

50 heures de pratique du module Technicien Son & Spectacle

Stage en entreprise :

200 heures en entreprise

Modalités et Méthodes Pédagogiques :

Modalités : Présentiel.

Méthodes : Cours magistraux, ateliers pratiques, études de cas, travaux dirigés, projets tutorés.

Modalités d'évaluation :

Contrôles continus : Examen des compétences théoriques et pratiques.

Examen 1 : Étude de cas orale devant un jury blanc

Installation d'un système de sonorisation.

Analyse acoustique de la pièce avec Smaart.

Examen 2 : Étude de cas pratique, évaluation individuelle

Installation complète d'un système de sonorisation.

Réglage et calibration en temps réel.

Examen 3 : Mise en situation professionnelle collaborative

Installation et réglage d'un système son pour un événement.

Rapport écrit justifiant les choix techniques.

Examen 4 : Évaluation individuelle, étude de cas pratique

Mise en situation professionnelles où le candidat doit configurer et calibrer un système de diffusion sonore pour un événement réel. Analyse acoustique du lieu à l'aide de Smaart et Lake. Le candidat doit rendre un rapport expliquant les choix techniques et méthodologiques réalisés lors du calibrage.

Examen 5 : Étude de cas sur les réseaux numériques

Configuration d'un réseau audio numérique (Dante, AVB, AES67).

Test des connexions réseau et des protocoles.

Simulation de la gestion des flux audio d'un réseau numérique simulé

Examen 6 : Questionnaire technique

Test sur les protocoles de transmission audio et la gestion des réseaux.

Examen 7 : Évaluation individuelle, étude de cas pratique

Résolution de problèmes spécifiques dans un réseau. Questions sur les étapes à suivre pour diagnostiquer et résoudre les problèmes identifiés.

Examen 8 : Étude de cas sur les systèmes HF

Installation et configuration de systèmes sans fil (microphones HF, IEM, intercoms).

Gestion des interférences et des fréquences.

Rapport écrit où le candidat doit présenter les choix techniques effectués,

Examen 9 : Questionnaire technique

Questions sur les étapes à suivre pour diagnostiquer et résoudre les problèmes identifiés.

Examen 10 : Mise en situation pour l'éclairage

Sélection, installation et configuration d'un système d'éclairage.

Programmation des scènes lumineuses.

Rapport écrit et oral avec présentation des choix techniques effectués.

Examen 11 : Étude de cas, mise en situation professionnelle

Le candidat est placé dans une situation réelle où il doit collaborer avec les équipes son et lumière pour préparer une production. Mise en place où des délais stricts doivent être respectés.

Examen 12 : Évaluation individuelle, cas pratique

Création d'un design lumineux pour un spectacle fictif ou réel, en respectant une direction artistique donnée. Rapport oral avec une présentation des choix artistiques et techniques effectués pour la mise en lumière

Examen 13 : Évaluation écrite sur la théorie du son immersif

Histoire, normes et formats, spatialisation sonore et outils. Routing et gestion des bus.

Examen 14 : Évaluation individuelle, cas pratique

Les candidats devront faire la mise en place et calibration d'un système multicanal.

Examen 15 : Étude de cas sur la création et mixage immersif

Préparation et enregistrement, spatialisation et mixage multicanal.
Vérification et restitution.

Examen 16 : Étude de cas sur l'adaptation d'un mix immersif

Conversion et downmix, ajustements techniques et justification et présentation.

Jury final : Évaluation orale et écrite devant un jury

Concept et Vision Artistique

Définition de l'ambiance et du style sonore et visuel.
Intégration du son immersif (Dolby Atmos, binaural, multicanal).
Présentation des influences artistiques et des objectifs visés.

Planification Technique

Dispositif de sonorisation : choix des enceintes, consoles, microphones.
Schéma de câblage et gestion des réseaux audio/vidéo (Dante, AVB).
Éclairage scénique : placement, programmation DMX, scénographie.

Supports Visuels et Techniques

Diaporama avec schémas techniques, plans de scène, maquettes, extraits vidéo.

2. Démonstration Technique (1H30)

Installation et Réglages de la Sonorisation Live

Mise en place des équipements et réglages en temps réel.
Test et optimisation de la qualité acoustique.

Gestion des Réseaux Techniques

Configuration et validation du réseau audio/vidéo.
Vérification et correction des problèmes de connectivité.

Mise en Œuvre de l'Éclairage Scénique

Programmation et synchronisation des effets lumineux.

Mixage et Performance Immersive

Spatialisation sonore et intégration d'un mix immersif.

Démonstration d'une adaptation en fonction du support (stéréo, binaural, multicanal, VR/AR).
Simulation complète d'un événement live immersif.

3. Entretien avec le Jury (30 min)

Justification des choix artistiques et techniques.

Analyse du processus de conception et d'adaptation du mix immersif.

Évaluation de la capacité à résoudre des problèmes techniques.

Passage devant le Jury – 2ème Année

Le jury de fin de 2^{ème} année valide obtention du diplôme Technicien Studio & Spectacle immersif

QCM - 2ème Année

QCM 5 (50 questions) : Technologies du son et sonorisation

QCM 6 (50 questions) : Éclairage et scénographie

QCM 7 (50 questions) : Réseaux audio numériques et gestion des protocoles

QCM 8 (100 questions) : Sonorisation, calibration et gestion d'événements live

Bloc de compétence :

- Bloc de compétences 4 : Coordonner le son avec la lumière dans le cadre d'une production musicale avec l'I.A

- Bloc de compétences 5 : Son immersif pour le studio, le spectacle et la réalité virtuelle (Dolby Atmos, Ambi Sonic, VR, AR, HOA)



EANOV
SCHOOL



ART
SCHOOL