



Fiche métier : Régisseur Multimédia - #EAVNUM

Assistant technique du Médiateur numérique, Assistant numérique du Régisseur spectacles culturels, Assistant du médiateur culturel chargé des spectacles numériques, Assistant technique, logistique événements et spectacles de l'animateur multimédia, appariteur numérique du professeur référent informatique et numérique

Le Régisseur multimédia assiste techniquement et logistiquement le Médiateur numérique (Réalisateur d'événements numériques ; professeur référent numérique). En tant qu'appariteur numérique auprès du médiateur numérique, il est conduit à collaborer avec les intervenants et prestataires extérieurs éventuels (spécialistes traditionnels du spectacle - lumière, son, etc.). C'est un métier technique qui comporte une partie relationnelle car il s'exerce pour partie en présence des usagers et des bénéficiaires des services (spectacles, conférences, formations, événements).

Ce poste est ouvert en Emploi d'Avenir, aux débutants diplômés résidant en ZUS, et aux personnes sans qualification particulière dans le cadre du dispositif Emplois d'Avenir numériques.

Présentation

Le Régisseur Multimédia a pour mission d'assister techniquement et logistiquement le Médiateur numérique (Réalisateur d'événements numériques ; professeur référent numérique). Appariteur spécialiste des questions numériques, préparateur technique des projets culturels, il est conduit à collaborer avec les intervenants et prestataires extérieurs éventuels (spécialistes traditionnels du spectacle - lumière, son, etc.). Ce métier s'apparente à une spécialisation du métier de la régie de spectacle.

Il a pour responsabilité de préparer le matériel avant l'ouverture au public, de vérifier la sécurité des locaux et du matériel mis à disposition, assurer la maintenance, dresser l'inventaire logistique du matériel, des consommables, dédiés à la réalisation de spectacles, de conférences, de regroupements et au fonctionnement général de l'espace, utilisé comme espace d'exposition, de formation, et notamment lié à l'accueil du public d'un point de vue sanitaire, et éventuellement alimentaire (coding goûters, cafés pédagogiques, buffets de vernissages,). Le régisseur multimédia est associé à la préparation de la programmation et des modalités d'accueil des usagers afin d'intégrer les valeurs, les principes et le protocole d'accompagnement des usagers, même s'il n'est pas missionné en matière d'accompagnement. Il devra néanmoins être en capacité d'intervenir en présence du public sans perturber, en intégrant, selon ses capacités, les dynamiques de création, de partage, d'exploration, de coopération en oeuvre.

Il pourra partager ses connaissances et ses pratiques numériques dans la limite d'un accord explicite, anticipé et organisé avec le Médiateur Numérique, sans que cet aspect relationnel soit prépondérant dans son activité.

Il intervient dans les lieux mobilisés pour l'accès public à la culture numérique avec Internet : les Espaces Publics numériques, les FabLabs, les makerspaces, les hackerspaces, les laboratoires de fabrication numériques ouverts dans les espaces publics numériques, les espaces de coworking, les "tiers lieux", les bibliothèques, les médiathèques, les centres socio-culturels, les lieux temporaires de spectacles en salle ou plein air, les lieux de formation, d'exposition, de rassemblement, de démonstration (openbidouilles,),

Il prépare, sur les consignes du Médiateur numérique, in situ ou dans le cadre de mobilités et d'événements, le matériel et l'environnement technique et sécurisé nécessaires aux événements réalisés, adapté à la population accueillie (enfants, seniors, demandeurs d'emploi, acteurs associatifs, chefs d'entreprise, chercheurs, étudiants, habitants,) et aux compétences recherchées (maîtrise des outils, des logiciels et de leurs usages citoyens, techniques, sociaux, économiques et culturels).



Missions

Il a pour tâches de préparer le matériel avant l'ouverture au public, vérifier la sécurité des locaux et du matériel mis à disposition, assurer la maintenance, dresser l'inventaire logistique du matériel, des consommables, dédiés à la réalisation de spectacles, de conférences, de regroupements et au fonctionnement général de l'espace, utilisé comme espace d'exposition, de formation, et notamment lié à l'accueil du public d'un point de vue sanitaire, et éventuellement alimentaire (coding goûters, cafés pédagogiques, buffets de vernissages,). Le régisseur multimédia est associé à la préparation de la programmation et des modalités d'accueil des usagers afin d'intégrer les valeurs, les principes et le protocole d'accompagnement des usagers même s'il n'est pas missionné en matière d'accompagnement. Il devra néanmoins être en capacité d'intervenir en présence du public sans perturber, voire selon ses capacités en intégrant, les dynamiques de création, de partage, d'exploration, de coopération en oeuvre.

Domaines et périmètre d'intervention

Le régisseur multimédia exerce dans tous lieux qui organise régulièrement des événements numériques à vocations festives, culturelles, éducatives, socio-économiques... (projections numériques, expositions, lan party, ...) nécessitant la mise en place de matériels, de la mise en oeuvre de ces matériels pour le bon déroulement de l'évènement et des actions de suivi, de maintenance, de logistique de ces matériels liés aux compétences numériques. Il peut être recruté par des lieux culturels, des coopératives artistiques, des Espaces Publics Numériques, des Fablabs,

Activités et tâches

Activités 1

Préparer et mettre en oeuvre les solutions techniques et logistiques nécessaires au déroulement d'évènements utilisant le numérique

Tâches

- Veiller et rechercher des solutions techniques ;
- S'assurer du respect des normes de sécurité des lieux et du matériel mis à disposition ;
- Veiller au respect du protocole d'accompagnement des usagers

Activités 2

Assister la relation avec l'outil pour faciliter le projet

Tâches

Activités 3

Préparer/coordonner : inventaire et préparation des techniques

Tâches

- Surveiller la bonne utilisation des machines (aide au branchement, respect des gestes de sécurité pour l'utilisateur et pour la machine)
- Gérer les inventaires pour éviter les ruptures de stock
- Alimenter le magasin et les stocks de matériels, de consommables
- Gérer les inventaires pour éviter les ruptures de stock

Activités 4



Tâches

Activités 5

Tâches

Activités 6

Tâches

Compétences

Savoirs

- Culture numérique
- Culture technologique
- Culture du spectacle et de l'événementiel
- Bases en éclairage, son, machinerie, effets spéciaux

Savoir faire

- Préparer et suivre les fiches techniques lumières / sons / numériques ;
 - Organisation du montage et du démontage du matériel dans le respect des règles d'hygiène et de sécurité;
 - Coordonner les équipes techniques d'intervention tous corps de métier ;
 - Assister techniquement les intervenants des différents évènements pour l'installation, l'entretien et d'utilisation du matériel ;
 - Aide et conseil à la création scénique et numérique en fonction des contraintes du projet et de l'espace de réalisation ;
 - Maintenance, entretien et actualisation des équipements électriques notamment scéniques ;
 - Recherche de panne et dépannage des organes électriques, électroniques et numériques des espaces d'intervention en lien avec les services techniques éventuellement existants ;
 - Assurer l'organisation du transport et participer aux déchargements, chargements, montages et démontages des installations ;
 - Maîtriser les techniques de plateau ainsi que les logiciels et matériels informatiques spécialisés ;
- Savoir s'adapter aux évolutions technologiques ;
- Savoir décrypter les manuels d'utilisation des équipements rédigés en anglais

Savoir être

- Capacité à l'auto-formation
- Curiosité, adaptabilité, esprit d'initiative, force de proposition, “débrouillardise”
- Attention à la sécurité
- Sens du contact
- Sensibilité artistique
- Méthodique, calme et réactif face aux imprévus



Cette fiche métier est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution 2.0 France.

Dernière mise à jour : 9 novembre 2014.

Contributeurs

- Carrefour Numérique - Universcience www.cite-sciences.fr/fr/carrefour-numerique
- Médias-Cité www.medias-cite.org
- Association "Les Jeudis des EPN" ; www.jeudisepn.org
- Référentiels de compétences Éducation Nationale ; ONISEP