

# WEBDESIGNER (H/F)

## DESCRIPTION DU MÉTIER

Le/la webdesigner conçoit le graphisme et l'identité visuelle d'une interface web afin d'optimiser son ergonomie et mettre en valeur l'image de l'entreprise.

## ACTIVITÉS ASSOCIÉES

/

## AUTRES APPELLATIONS DU MÉTIER

- Graphiste web / internet
- Ergonome 2D / Designer 3G
- Scénariste webmedia

## ACCÈS AU MÉTIER, FORMATIONS

Bac +3 :

- Licences Audiovisuel et multimédia ; Arts et technologies
- Ecoles des métiers du web
- Ecoles d'arts graphiques, de graphisme

Bac +4 :

- DSAA Design mention graphisme
- Licence professionnelle activités et techniques de communication spécialisées en création web, services et produits multimédia

Bac +5 :

- Master professionnel Arts et technologies de l'image, spécialité design d'interface
- École d'arts graphiques, de graphisme
- École spécialisée en communication, design et multimédia

## RELATIONS FONCTIONNELLES INTERNES / EXTERNES

/

## MOBILITÉ PROFESSIONNELLE

- Chef.e de projet digital
- Directeur.rice artistique

# WEBDESIGNER (H/F)

## COMPÉTENCES

### ANALYSER LA DEMANDE DU CLIENT ET S'APPROPRIER SON UNIVERS GRAPHIQUE

- Prendre connaissance du brief créatif qui décrit les enjeux de la création ou de la refonte d'un site ou d'une application web ainsi que le budget défini
- Connaître l'univers global de la marque ; comprendre l'évolution et les lignes directrices de la charte graphique (couleurs, matières, formats, messages...)
- Observer les tendances du marché, suivre les concurrents sur le Web et le Web mobile en termes de graphisme et d'ergonomie
- Se familiariser avec le style de l'annonceur (quand il travaille en agence), apprécier et s'approprier ses codes graphiques
- Échanger avec le directeur artistique sur les objectifs du projet, prendre connaissance des étapes et des délais de production
- Elaborer le projet avec le directeur artistique pour le chiffrer et le soumettre au client

### CONCEVOIR LE DESIGN DU SITE ET/OU LES APPLICATIFS

- Participer au brainstorming, généralement dirigé par le directeur artistique
- Créer la maquette et le story-board du site dans le respect des règles de confort de navigation et d'ergonomie
- Améliorer les suggestions retenues par le directeur artistique et les faire évoluer en tenant compte des remarques émises par l'équipe
- Réaliser des esquisses, des maquettes
- Réfléchir à la possibilité de décliner l'idée créative sur différents supports (Internet, mobiles, tablettes) et formats (logo, brochure, affiche, habillage d'une home page, d'un site, clip vidéo...)
- S'assurer de la bonne harmonie entre les visuels et le contenu, optimiser la mise en page pour faciliter la navigation par les internautes ainsi que le référencement naturel du site
- Penser à la pérennité de l'identité visuelle sur le long terme

### REALISER LA PRODUCTION GRAPHIQUE

- Démarrer la conception des éléments de communication, une fois l'accord client obtenu sur les maquettes présentées
- Créer les pictogrammes, bannières, boutons, les interfaces graphiques, illustrations, animations...
- Manipuler les différents outils de modélisation (CAO : conception assistée par ordinateur) et logiciels de programmation (ex : Illustrator, Photoshop, QuarkXpress, Indesign)
- Anticiper et organiser sa charge de travail, planifier les différentes étapes de production et maîtriser les délais
- Briefer les éventuels prestataires, (concepteur multimédia spécialisé en 3D, sound designer)
- Perfectionner les finitions des visuels, en retouchant les couleurs, la typographie ou encore les illustrations en fonction des remarques de l'équipe de développement
- Veiller à la bonne cohérence entre le fond et la forme de chaque support ; retravailler chaque élément de la chaîne graphique jusqu'au « bon à tirer » par le client (interne ou externe)

## FACTEURS D'ÉVOLUTION DU MÉTIER

/

## CODE ROME

E1205 – Réalisation de contenus multimédias