

RÉFÉRENTIEL MÉTIER | ACTIVITÉS | COMPÉTENCES



WEBDESIGNER



WEBDESIGNER

RÉFÉRENTIEL MÉTIER | ACTIVITÉS | COMPÉTENCES

DOMAINE	Technologies de l'Information et de la Communication
LIGNE DE PRODUITS	Communicative
PRODUIT	Webdesigner
CODE PRODUIT	QE230000
TYPE DE DOCUMENT	Référentiel Métier - Activités - Compétences
COMITÉ DE RÉDACTION	Cédric ROLAND, Formateur à BRUXELLES FORMATION MMTIC Jean ROUSSEAU, Conseiller pédagogique à la Division Études et Développement Cellule Développement des produits
COMITÉ D'APPROBATION	Michel GÉRIN, Gestionnaire pédagogique à BRUXELLES FORMATION MMTIC
VERSION	2
DATE DE PUBLICATION	Décembre 2007

Table des matières

Table des matières.....	3
Avant-propos	6
Qu'est-ce qu'un référentiel métier – activités – compétences ?.....	6
Le métier de Webdesigner	7
■ Appellations	7
Écosystème des métiers du web	7
■ Historique du métier	8
Nouveau métier, nouveau concept	8
■ Description du métier.....	9
Des sites Web toujours plus complexes	10
■ Variabilité du métier	12
■ Secteur d'activité	12
■ Typologie des entreprises	13
■ Conditions d'exercice du métier	14
Attentes du profil.....	14
Méthodes de recrutement	15
Statut	15
Conditions salariales	15
Environnement de travail	16
Flexibilité horaire	16
Mobilité	16
Évolution de carrière	17
■ Exigences linguistiques.....	17
■ Exigences médicales	17
Les activités clés du Webdesigner.....	18
Les activités que le Webdesigner ne fait (normalement) pas	18
Les compétences du Webdesigner.....	20
■ Compétences transversales	20
Compétences douces	20
Technique	21
Organisation	23
Communication	24
■ Compétences spécifiques.....	25
WDS.01 - Utiliser les outils informatiques, bureautiques et infographiques de base.....	25
001 Utiliser l'outil informatique et bureautique de base (PC ou Mac)	25
002 Travailler dans un environnement réseau	26

003	Utiliser Internet	26
004	Travailler dans un environnement infographique	27
005	Dessiner à l'aide d'un logiciel standard de dessin vectoriel (Adobe Illustrator, Macromédia Freehand, Macromédia Fireworks).....	27
006	Traiter les images à partir d'un logiciel standard de traitement d'images Bitmap (Adobe Photoshop, Adobe Image Ready, Macromédia Fireworks).....	28
WDS.02	- Gérer un projet Web.....	30
007	Aider le chef de projet à réaliser l'étude stratégique et tactique	30
008	Participer à la réalisation du planning de production.....	31
009	Organiser son propre travail.....	32
010	Prendre en compte les contraintes de droit dans la production d'un site web	33
WDS.03	- Concevoir l'architecture virtuelle d'un site Web	35
011	Classer les informations à placer sur le site dans des groupes	35
012	Créer une architecture virtuelle intégrant une structure de navigation.....	35
013	Présenter le projet en concertation avec le chef de projet	36
WDS.04	- Communiquer dans un projet Web	37
014	Rédiger pour le Web	37
015	Communiquer dans la gestion d'un projet Web.....	37
WDS.05	- Réaliser un site Web	39
016	Élaborer les maquettes des pages clés du site	39
017	Réaliser l'étude critique et technique des maquettes d'un site web.....	40
018	Présenter et valider les maquettes et la charte graphique.....	41
019	Analyser les maquettes et choisir les techniques de mise en œuvre.....	42
020	Élaborer l'architecture technique des maquettes.....	42
021	Rechercher ou créer les éléments graphiques	43
022	Optimiser les éléments graphiques pour le Web.....	44
023	Créer des animations avec un logiciel spécifique pour le Web (Macromedia Flash)	44
024	Rechercher ou créer des documents vidéos	46
025	Rechercher ou créer des documents sonores.....	47
026	Créer d'autres types de documents	48
027	Rassembler les contenus rédactionnels	48
028	Réaliser le codage du modèle (template)	48
029	Contrôler et tester le code sur les plates-formes cibles définies par le cahier des charges	51
030	Créer de mini-applications dynamiques dans un langage de programmation propre au Web (ASP, PHP, ColdFusion, ActionScript, DHTML, Javascript).....	51
031	Intégrer une base de données	54
032	Créer les pages du site sur base des modèles	56
WDS.06	- Finaliser un site Web.....	58
033	Réaliser le contrôle qualité.....	58
034	Enregistrer le nom de domaine	59
035	Mettre le site en ligne.....	59
036	Réaliser les opérations de référencement du site (post-production).....	60
037	Réaliser la documentation technique du site.....	60
038	Former le client	60
039	Évaluer le succès du site	61
WDS.07	- Maintenir un site Web.....	62

040	Réaliser le calendrier éditorial et de maintenance.....	62
041	Effectuer les opérations de maintenance.....	62

Bibliographie 63

Documents internes (Bruxelles Formation)	63
Référentiels existants	63
Études	63

Avant-propos

Qu'est-ce qu'un référentiel métier – activités – compétences ?

Ce document a pour but d'apporter un éclairage sur le métier de Webdesigner (WDS). Il est destiné aux différents acteurs de la formation ainsi qu'à tous ceux qui souhaitent connaître de façon précise quel est le métier du Webdesigner aujourd'hui. Le référentiel métier - activités - compétences sert également de socle au référentiel formation du Webdesigner.

Le référentiel métier - activités - compétences (REMAC) est composé de trois parties :

- La première partie, '**le métier du Webdesigner**' fait le point sur les appellations, l'historique, la description et la variabilité du métier. Elle aborde également le secteur d'activité, les types d'entreprise et les conditions d'accessibilité et de travail du Webdesigner.
- La seconde partie, '**les activités-clés du Webdesigner**' propose une vision d'ensemble des tâches exercées par celui-ci.
- Enfin, '**les compétences du Webdesigner**' fait l'inventaire détaillé des compétences transversales et spécifiques qu'il est nécessaire de posséder pour exercer ce métier.

Le métier de Webdesigner

■ Appellations

Appellations principales (ROME) : Créateur de support de communication visuelle (32212)

Appellations spécifiques :
Webdesigner
Webdesigner
Web-Designer
Web Concepteur

Appellations connexes :
Créateur de sites Web
Développeur de sites Web
Développeur de sites Internet
Éditeur de sites Web
WebPublisher
Intégrateur HTML
Auteur HTML
Intégrateur Web
Intégrateur multimédia
Concepteur multimédia
Concepteur artistique

Écosystème des métiers du web

Métiers gravitant dans le même écosystème métier :

Chef de projet	Spécialiste des bases de données
Gestionnaire de projet	Webarchitecte
Réalisateur	Architecte d'applications
Assistant réalisateur	Architecte de l'information
Producteur	Webrédacteur
Directeur artistique	Rédacteur
Chef de création artistique	Copywriter
Chef de studio	Auteur
Directeur technique	Webmarketeer Spécialiste e-marketing
Infographiste	Animateur
Opérateur infographiste	Spécialiste 3D
Illustrateur	Spécialiste post-production
Graphiste	Relecteur-testeur
Responsable de Conception	Testeur
Ergonome	Développeur d'audience
Maquettiste	Animateur de forum
Scénariste	Webmaster
Webdéveloppeur	Webmestre
Développeur	Administrateur de site
Programmeur	Documentaliste Internet

La structuration des métiers du Web au sein d'un écosystème est délicate du fait de la dimension particulièrement informelle des entreprises. Toutefois, il est admis que la nature des relations entre ces métiers est essentiellement liée au processus de production et à l'organisation hiérarchique.

■ Historique du métier

On considère souvent qu'Internet¹ est né en 1982 lors l'adoption du protocole TCP-IP sur le réseau Arpanet. Internet existe donc depuis plus de 25 ans. A ses débuts, des applications telles que le courrier électronique ou le transfert de fichiers sont d'ores et déjà disponibles mais cet 'international network' n'intéresse guère qu'une poignée de chercheurs et d'industriels.

Il faut attendre le début des années '90 pour que tout démarre vraiment avec l'invention, presque coup sur coup, du protocole HTTP, du langage HTML, du premier navigateur et du modem 14k. En 1992, les premiers sites Web voient le jour. A cette époque, créer des pages Web est encore l'affaire de quelques passionnés autodidactes et on ne compte pas plus d'un million d'internautes dans le monde entier. Il n'est donc pas encore question de professionnels du Web ou de large plébiscite auprès du grand public.

En 2007, quinze ans se sont écoulés et ont apporté leur lot de nouveautés : les connexions haut débit et sans-fil ont fait leur apparition, de nombreux langages ont été inventés (Javascript, Java, Flash, ASP, PHP, Ajax, ...), les navigateurs se sont multipliés (Netscape, Internet Explorer, Safari, Firefox), ... De nouvelles marques se sont également fait connaître auprès des internautes : Amazon, Google, Hotmail, Yahoo, ebay, Youtube... en même temps que sont apparus une série de nouveaux désagréments : spamming, phishing, spamdexing²...

En quinze ans, le nombre d'internautes a littéralement explosé ! Nous sommes maintenant des centaines de millions dans le monde à avoir accès à Internet pour ... consulter des tonnes d'informations, s'exprimer sur des blogs, faire des achats, effectuer des opérations bancaires, jouer, écouter la radio, téléphoner gratuitement à l'autre bout du monde, chercher l'âme sœur, ... Corollaire de cette révolution numérique : la fracture numérique ; des millions de citoyens n'ont pas encore pris le train en marche...

En quinze ans, c'est également toute une nouvelle économie qui s'est développée autour d'Internet : fabricants de matériel, éditeurs de logiciels, fournisseurs d'accès, agences web, régies publicitaires, sociétés commerciales (dotcom) et autres start-ups... Apparaissent aussi de nouveaux métiers : les premiers Webmasters sont à pied d'œuvre vers 1995, les premiers Webdesigners, seulement deux ou trois ans plus tard.

Le métier de Webdesigner est donc apparu il y a environ dix ans. Aujourd'hui, il est encore considéré comme un profil émergent, même s'il est en phase de stabilisation.

Nouveau métier, nouveau concept

Association anglo-saxonne du verbe '*to design*' (concevoir) et de '*Web*', le Webdesign pourrait être traduit littéralement par '*l'action de concevoir des sites Web*'. En français, il est intéressant de noter que

¹ Internet et Web sont des concepts souvent confondus. Internet est la contraction des termes 'International' et 'Network' (réseau) et fait référence à une vaste infrastructure informatique reliant des millions d'ordinateurs à travers le monde. En tant que tel, Internet n'est qu'un outil de télécommunication, certes très performant mais sans application propre. Au cours du temps, plusieurs applications ont donc vues le jour pour exploiter les capacités de ce réseau : le courrier électronique, le partage de calcul, la messagerie instantanée, la vidéoconférence, les groupes de discussion, ... et le Web. Ce dernier propose un système d'information multimédia structuré autour de pages, de sites et de liens hypertextes.

² Le spamming désigne l'action d'envoyer des courriers non sollicités à un très grand nombre de personnes sans avoir obtenu leur accord préalable. Le phishing est un type d'escroquerie basé sur l'abus de confiance. Il repose sur l'envoi d'e-mails incitant l'internaute à communiquer ses données personnelles, en particulier bancaires. Le spamdexing désigne l'ensemble des techniques qui ont pour objectif d'améliorer le référencement d'un site par les moteurs de recherche, aux dépens de la qualité de sa base de données.

le verbe *'concevoir'* induit une démarche de réflexion, d'étude et de planification qui précède et accompagne une réalisation. Le Webdesign aurait donc pour sens *'l'action de réaliser des sites Web, de leur conception à leur mise en oeuvre'*.

Mais à quoi bon vouloir traduire des termes entrés dans le langage courant depuis longtemps ? Lorsque l'on parle de *'design'* ou de *'designer'*, on pense naturellement à ces créateurs parfois devenus célèbres (de Le Corbusier à Philippe Starck) qui depuis le début du 20^{ème} siècle inventent et réinventent tous les objets qui nous entourent : appareils électroménagers, voitures, meubles, vêtements, ... Aujourd'hui, le marché regorge littéralement d'objets étiquetés *'design'*, se distinguant de la masse des objets traditionnels, tantôt par leurs fonctions, tantôt par leur apparence originale, leur qualité ou leur prix. Sous cet éclairage, le terme *'Webdesign'* hérite alors d'un sens plus riche et noble. Il peut se définir comme *'l'action de réaliser des sites Web, de leur conception à leur mise en oeuvre, en y intégrant une dimension fonctionnelle et esthétique innovante'*. Le Webdesigner serait alors tout simplement un *'designer'* qui crée des sites Web.

Partant de cela, il est intéressant de remarquer que lorsque le grand public parle de design, il est surtout sensible à la dimension esthétique des objets. Dans cet esprit, et par similitude, on parlera alors du design d'un site Web pour évoquer spécifiquement sa dimension graphique qui résulte de choix en matière de gestion de l'espace, de couleurs, de typographie, d'illustrations, ... Le Webdesigner devient alors ce créatif qui conçoit des sites *'designs'*, c'est-à-dire des sites qui ont pour vocation d'être beaux.

De cette réflexion étymologique, relevons les concepts importants...

1. Le Webdesigner s'occupe de la **conception de sites Web**, ce qui implique une série de démarches d'**analyse** et de **réflexion** sur les besoins et sur la manière de les satisfaire. En effet, le Webdesigner doit produire un site répondant à un ensemble de contraintes liées tant aux souhaits du commanditaire du site, qu'aux contraintes techniques du média et à la nécessité de communiquer de manière efficace avec le public.
2. Sur base d'un cahier des charges précis, ces réflexions se doivent de déboucher sur des **solutions innovantes**, offrant des fonctionnalités intéressantes réalisées avec un haut niveau de **qualité technique et ergonomique**.
3. L'ensemble doit posséder une **identité graphique** soignée et esthétique.
4. Le Webdesigner ne se contente pas d'élaborer des solutions théoriques ou de produire des « maquettes » ; il se voit également chargé, en tout ou en partie, de leur **mise en oeuvre** et doit, à chaque étape de la réalisation, faire preuve d'innovation et de rigueur.

■ Description du métier

Finalité du métier

Concevoir et réaliser des sites Web en prenant principalement en charge la dimension graphique du produit

Internet étant considéré aujourd'hui comme un média à part entière, la création d'un site Web s'inscrit dans une démarche de communication classique : le Webdesigner contribue à véhiculer le message d'un « émetteur » vers un public cible.

Le métier du Webdesigner consiste donc à concevoir et à réaliser des sites Web pour des commanditaires ou 'clients'. Il s'occupe en particulier de l'aspect visuel du site, et de manière plus générale, de « l'expérience utilisateur », ce que les anglo-saxons appellent le **'look and feel'**.

Le Webdesigner conçoit toutes sortes de sites Web : des sites portails, des sites d'information, des sites à vocation commerciale, des mini-sites promotionnels, des sites accessibles à travers un intranet, ... Le Webdesigner est également souvent chargé de concevoir des bannières publicitaires ou des newsletters. Il arrive également qu'il soit chargé de créer un logotype, voire l'ensemble d'une identité graphique pour différents supports, y compris imprimés.

Le Webdesigner prend en charge la conception générale, la création des images et la mise en forme visuelle. Grâce à son travail, il donne de la personnalité, de la « couleur » au site... Chaque réalisation doit être originale et le Webdesigner doit d'ailleurs faire preuve d'une grande créativité. Mais à travers le design, le Webdesigner prend également en charge la convivialité, la qualité et l'ergonomie du site. Par conséquent, il collabore notamment à la conception de l'architecture virtuelle³ du site. En résumé, on peut dire que le métier de Webdesigner se situe **au carrefour de la création et de l'édition**.

Concrètement, **le métier de Webdesigner s'articule autour d'une série de tâches successives** telles que l'étude d'un cahier des charges, la conception de maquettes, la création d'éléments graphiques et techniques, le codage dans différents langages propres au Web, la création des pages et l'intégration des divers éléments (textes, illustrations, applications, ...), le débogage, la mise en ligne et les opérations de maintenance.

Si les tâches qu'effectue habituellement le Webdesigner sont donc, *grosso modo*, toujours les mêmes, les sites Web, pour autant, ne sont pas des produits standards : la taille, la complexité, les fonctionnalités, le degré d'interactivité ou d'intégration d'éléments multimédia... qui caractérisent un site offrent une grande diversité dans la gamme de produits. Chaque client a des besoins différents et les sites Web sont conçus sur-mesure. On a donc affaire à une **économie de prototypes**, dans laquelle on ne fabrique jamais deux fois le même site.

Des sites Web toujours plus complexes

La tendance n'est pas neuve, mais les sites Web de type « vitrine », que l'on dénomme aussi '*classiques*', '*de première génération*', '*statiques*' ou encore '*brochureware*' et pour lesquels le code HTML représente l'élément principal tendent, si pas à disparaître, à ne plus beaucoup être développés aujourd'hui. Pour ce type de sites, le processus de production est simple : une fois le concept graphique élaboré, on code les pages en HTML et on met le site en ligne. Ces deux fonctions, création du concept graphique et codage HTML, sont d'ailleurs souvent exercées par une seule personne.

A l'heure actuelle, le langage HTML fait toujours partie des technologies utilisées par le Webdesigner. Mais si l'on considère l'ensemble du processus de production d'un site Web moderne, la portion de temps accordée au codage HTML s'est fortement réduite. En effet, du fait des développements technologiques et de la demande plus mature des clients et du public, les sites ont évolué et sont devenus beaucoup plus complexes. Cette complexification se traduit dans différents domaines :

- À ses débuts, le Web se limitait à la simple consultation de pages de textes. Aujourd'hui, le public est demandeur de **sites plus « dynamiques » et « interactifs »**, appellations qui recouvrent de nombreux concepts tels que la mise à jour rapide (voire instantanée) des contenus, leur personnalisation selon le profil du visiteur, la possibilité d'interactions plus sophistiquées (recherche d'informations, simulations, jeux), ... Les sites d'e-commerce, de ventes aux enchères, les comparateurs de prix, les sites communautaires, les banques en ligne, les blogs, ... font bien entendu partie de cette catégorie de site. A l'heure actuelle, certains sites Web sont assimilables à de véritables applications informatiques car toutes ces fonctionnalités font appel à des langages de programmation spécifiques et nécessitent l'utilisation de bases de données.
- On constate également un **accroissement de la quantité d'informations disponibles** sur le Web. Ceci a pour conséquence la mise en place d'architectures et de systèmes de navigation plus sophistiqués et mieux conçus. On développe également des outils (CMS - Content Management System) qui facilitent l'ajout, la mise à jour et l'archivage du contenu des sites. Les sites communautaires (Wikipedia, Youtube, Scoopeo, Flickr, del.icio.us, ...) vont plus loin encore : leurs

³ Un site Web est conceptuellement un hypertexte, c'est-à-dire un groupe d'informations organisées non pas de manière linéaire, mais réticulaire. Il en résulte que le site peut être visité selon plusieurs parcours, ce qui implique une écriture spécifique et la prise en compte d'aspects psycho-cognitifs tels que l'orientation dans l'espace et la structuration de l'information.

contenus sont alimentés par les internautes eux-mêmes. Et pour faire face à cette masse d'infos, les flux RSS⁴ offrent la possibilité à l'internaute d'agréger le contenu de ses sites préférés.

- Une autre tendance est l'**accroissement qualitatif de l'information**. Cela passe notamment par un plus grand soin apporté à la rédaction des textes et à l'ergonomie des sites afin de mieux tenir compte des contraintes et spécificités du support. On parle ainsi beaucoup de '*usability*', d'accessibilité et, de manière plus large, de la prise en compte de tous les usagers (WAI – Web Accessibility Initiative). Dans cet esprit, le W3C promulgue de nouveaux standards techniques (XHTML, CSS, EcmaScript, XML, ...) pour la conception des sites Web.
- Habitué à un **habillage professionnel**, que ce soit en télé, en radio, dans la presse écrite ou dans la communication traditionnelle des entreprises, le public formule à présent le même niveau d'exigence vis-à-vis du Web. Le public est demandeur de sites plus graphiques, plus léchés, mieux finis... ce qui a fait émerger une esthétique propre au Web, et de manière plus générale, une certaine culture Web. Certains artistes se servent même des technologies du Web comme mode d'expression et créent des sites concepts ou des installations multimédia.
- Par ailleurs, du fait de la remarquable percée commerciale des **connexions à haut débit**, les limitations de la bande passante ont été en grande partie levées et le public est demandeur à présent d'un contenu de type '**rich media**'. Par ce terme, on désigne les sites Web mêlant contenu graphique de qualité, animations en Flash ou encore vidéo diffusée en streaming⁵. A la périphérie immédiate du Web, le haut débit a également dopé les échanges P2P (Peer To Peer), les radios en ligne et les WebTv (podcasting)...
- De même, on développe chaque jour de nouvelles formes d'intégration entre les différentes technologies, médias et supports. C'est la **convergence numérique**. Ordinateur, téléphone, télévision, radio, baladeur, appareil photo, caméra vidéo, GPS, consoles de jeu, ... interagissent de plus en plus les uns avec les autres et le Web joue souvent le rôle de carrefour ou de ciment. Les sites Web sont, eux aussi, amenés à interagir entre eux, grâce à l'agrégation de flux RSS⁶ et aux mashups⁷.
- Enfin, les sites Web sont considérés aujourd'hui comme des applications informatiques à part entière. Ils doivent s'intégrer dans le fonctionnement général de l'entreprise afin d'accroître sa compétitivité. L'**e-business** a pour but de relier les applications informatiques internes de l'entreprise (CRM⁸, ERP⁹, bases de données, centraux téléphoniques) avec le Web (eCatalogue, eShop, configuration de produit à la carte) de manière à fluidifier les process. Le site Web n'est plus considéré comme un luxe mais est devenu un investissement dans une infrastructure indispensable pour toute société. Par conséquent, les commanditaires de sites Web exigent des résultats et un retour sur leurs investissements, qu'il s'agisse d'augmenter les ventes, de trouver de nouveaux prospects, de mieux connaître ses clients, de faire baisser les coûts, d'améliorer l'image de marque ou de communiquer sur des événements précis. Ce souci de rentabilité a favorisé le développement du e-marketing, c'est-à-dire la transposition des mécanismes de la publicité et du marketing sur Internet. L'e-marketing regroupe notamment l'e-advertising, l'e-mail marketing, le marketing des moteurs de recherche, le marketing viral, ...

⁴ L'agrégation RSS offre la possibilité à l'internaute de s'abonner au « fil d'information » d'un ou plusieurs sites afin de rester informé de toutes les nouvelles informations publiées sur ces sites sans qu'il ne soit nécessaire de les visiter directement.

⁵ La technologie de diffusion en streaming permet à l'internaute de visionner une vidéo presque immédiatement sans attendre son téléchargement complet.

⁶ La syndication est la publication simultanée des informations contenues dans le fil RSS d'un site Web à un autre endroit, par exemple dans un autre site web.

⁷ Un mashup consiste en l'agrégation de contenus dynamiques provenant de plusieurs sites Web grâce à leurs bibliothèques publiques de fonctions. Par exemple, une entreprise peut afficher sur son propre site Web une carte GoogleMaps permettant de localiser ses différents points de vente.

⁸ Le CRM (Customer Relationship Management) désigne l'ensemble des processus, méthodes et outils technologiques visant à gérer et optimiser les activités d'avant et d'après-vente.

⁹ L'ERP (Enterprise Resource Planning) est un logiciel qui permet de gérer les processus d'une entreprise, en intégrant l'ensemble des fonctions de cette dernière comme la gestion des ressources humaines, la gestion comptable et financière, l'aide à la décision, la vente, la distribution, l'approvisionnement et le commerce électronique.

Toutes ces nouveautés techniques et ces développements font que le Web d'aujourd'hui n'a plus grand-chose à voir avec ce qu'ont pu connaître les internautes de 1992. Le Web a connu une telle évolution ces dernières années que l'on a d'ailleurs inventé un nouveau terme pour le désigner : c'est le 'Web 2.0'.

Pour être mises en œuvre, **ces technologies nécessitent un large panel de qualifications professionnelles et un seul individu ne peut les maîtriser toutes**. C'est pourquoi, les sociétés actives dans la création de sites Web sont aujourd'hui constituées d'équipes pluridisciplinaires. Le Webdesigner y joue un rôle clé et sa fonction, directement liée aux évolutions technologiques, est en constante évolution ; son profil polyvalent évoluant irrémédiablement vers celui d'un spécialiste. Bien entendu, nous le verrons plus loin, tous les Webdesigners ne développent pas la même spécialisation : certains acquièrent un bagage dans la programmation de sites dynamiques, d'autres se préoccupent d'ergonomie et de référencement alors que d'autres encore se perfectionnent en Flash...

■ Variabilité du métier

Si l'on compare la définition large que nous avons donnée jusqu'à présent du métier de Webdesigner avec les représentations du terrain, c'est-à-dire avec le profil et le quotidien des Webdesigners professionnels, on constate certaines divergences. En effet, derrière l'appellation 'Webdesigner', se cache en réalité une **grande diversité d'acceptions et de fonctions** en entreprises. Par conséquent, on peut rencontrer des Webdesigners ayant une perception tantôt plus restrictive, tantôt plus large de leur métier. Certains s'occupent uniquement de la dimension graphique des sites Web, sans prendre en charge d'autres aspects tels que la stratégie ou l'architecture. Pour d'autres, leur travail se concentre uniquement sur la conception et ils ne s'occupent pratiquement pas de la réalisation technique. D'autres, enfin, prennent en charge des projets de sites Web pratiquement de A à Z...

Toutes ces variations pourraient nous faire conclure qu'il est vain de tenter de définir précisément le métier de Webdesigner. Toutefois, ces divergences observées sur le terrain peuvent se comprendre en mettant en lumière deux phénomènes :

1. Le Web a beaucoup évolué ces dernières années et **les sites produits aujourd'hui sont plus complexes que dans le passé**. Face aux innovations, le Webdesigner est amené à se spécialiser et à redéfinir régulièrement sa fonction et ses compétences. Cette évolution du Web est expliquée ci-dessous, dans la section 'Des sites Web toujours plus complexes'.
2. La fabrication de sites Web ne suit pas un processus complètement standardisé. Dès lors, **dans la structure organisationnelle des entreprises, le Webdesigner ne joue pas toujours le même rôle**. Par ailleurs, les titres employés pour désigner les mêmes fonctions varient d'une entreprise à l'autre. Cette dimension organisationnelle de la production est développée dans la section 'Typologie des entreprises', p. **Erreur ! Signet non défini.**

■ Secteur d'activité

Les Webdesigners sont actifs dans le secteur des services, plus précisément dans le domaine des **Technologies de l'Information et de la Communication (TIC)**¹⁰. En 2007, le secteur des TIC génère environ 10% du PIB de la Belgique¹¹. Au sein du secteur, les Webdesigners se positionnent sur le marché de la fourniture de services Internet, de la communication, de la publicité, du marketing ou du Web Building.

¹⁰ En anglais, Information and Communication Technology (ICT). Pour qualifier le secteur, on notera qu'aujourd'hui, une dénomination telle que 'multimédia' est devenue un peu passe-partout et n'est plus guère utilisée.

¹¹ Selon l'Agence wallonne des Télécommunications (AWT), en 2007, on dénombre 846 entreprises spécialisées dans les TIC en région wallonne. Parmi celles-ci, 99 sont actives sur le marché du multimédia et de la création de sites Web, 77 dans les logiciels d'e-commerce et d'e-business et 173 dans la création de contenus et d'applications.

Dans les années '90, le secteur des TIC naît et connaît presque immédiatement une croissance phénoménale soutenue par un engouement sans précédent pour les nouvelles technologies dans le domaine de l'informatique et des réseaux. On se souviendra notamment du phénomène des start-ups et des dotcoms qui avait fasciné aussi bien les médias, les investisseurs que le monde politique. Les perspectives de développement semblent alors énormes : « The sky is the limit » !

En 2000, le marché boursier qui finance massivement une bonne partie du secteur s'emballe. La capitalisation boursière de plusieurs entreprises atteint alors des sommets. C'est l'heure de l'euphorie et des excès. Mais certains analystes se mettent à douter de la capacité de ce secteur à produire sans fin de nouvelles richesses. Un vent de méfiance et de modération se répand. C'est l'éclatement de la « bulle ». A peine un an plus tard, le secteur des TIC subit de plein fouet la crise « post 11 septembre ». Beaucoup de clients limitent ou postposent leurs investissements. La croissance du secteur stagne. Les faillites et les rachats se succèdent. Les licenciements aussi...

En 2004, la consommation reprend. Les principaux acteurs belges du secteur du Web Building en profitent et observent une croissance de 17% de leur chiffre d'affaire entre 2003 et 2004, de 25% entre 2004 et 2005 et de 22% entre 2005 et 2006, soit une progression cumulée de 320% entre 2000 et 2007.¹² Cette croissance s'accompagne bien entendu d'une politique soutenue de recrutement. Les marchés boursiers, eux aussi, reprennent confiance dans le secteur des TIC et l'introduction, par exemple, de l'agence Emakina sur le marché AlterNext (un segment de Euronext) rencontre un vif succès.

A l'heure actuelle, il est évident qu'on ne peut plus parler de secteur émergent dans la mesure où il compte des centaines d'entreprises actives depuis près de quinze ans. Toutefois, ce secteur reste beaucoup moins structuré que d'autres, ceci sans doute en raison de la petite taille des entreprises qui le composent mais aussi du fait de l'environnement très concurrentiel dans lequel il évolue depuis ses débuts.

■ Typologie des entreprises

Pour s'imposer sur leur marché, les entreprises du secteur ont du choisir entre deux stratégies : soit, grandir (par élargissement, fusions et prises de participation), soit, se spécialiser dans une niche de marché.

Parmi les marchés de niches actuels, on peut citer : la conception de programme de formation ou d'éducation en ligne (e-learning), le commerce électronique (e-commerce), les systèmes de gestion de contenus (CMS, Content Management System), la communication commerciale sur le web (e-marketing, publicité, marketing direct), la communication institutionnelle, la communication événementielle (event communication), la diffusion de vidéo à la demande VOD, Video On Demand), la retransmission en direct d'événements (broadcast live), la télévision interactive (e-TV), la géolocalisation, le marketing des moteurs de recherche (SEM, Search Engine Marketing), la conception de jeux à vocation publicitaire (advergaming), ...

On peut observer sur le marché une nette dualité entre les entreprises qui réalisent des sites haut de gamme, ambitieux et high-tech et les autres qui réalisent des sites exploitant des techniques plus « traditionnelles ».

Les 'entreprises Internet' qui emploient la plupart des Webdesigners comme salariés sont, dans 95% des cas, des PME, voire des TPE (très petites entreprises). Quelques entreprises de taille moyenne (de 10 à 150 employés) côtoient une ribambelle de petites entreprises (de 2 à 5 employés). De manière générale, la plupart des entreprises du secteur sont installées en milieu urbain. On dénombre ainsi, rien qu'à Bruxelles et sa périphérie, plus de 200 sociétés employant des Webdesigners.

Les entreprises du secteur se présentent sous des dénominations très variées qui traduisent plus ou moins clairement leur spécialité, leur 'core business' :

¹² D'après les enquêtes réalisées par le magazine Inside auprès des 50 plus grosses entreprises belges du secteur du web building. Inside, Best of Editions, mars 2005, avril 2006, mars 2007.

Agence Web ou Webagency
Agence « e-business integrator »
Website & Application builder
Agence de Communication (globale, corporate)
Agence de Promotion et de e-marketing
Agence de publicité
Studio de création graphique
Cabinet en conseils
Société de service informatique (ICT specialist)

Dans une moindre mesure, on trouve également des Webdesigners dans des entreprises qui n'appartiennent pas spécifiquement au secteur des TIC mais qui ont internalisé cette fonction. Il s'agit d'entreprises actives dans des domaines tels que l'audiovisuel, la presse, les services publics, la grande distribution, l'énergie, l'industrie automobile, la finance, la formation, l'éducation, ... Généralement, ces entreprises ont fait appel à un prestataire extérieur pour la réalisation de leurs sites et le Webdesigner, en interne, se voir confié leur maintenance.

■ Conditions d'exercice du métier

En Belgique, les entreprises du secteur des TIC susceptibles d'employer des Webdesigners n'appartiennent pas à une fédération sectorielle spécifique. Une partie des entreprises sont affiliées auprès de la fédération de l'industrie technologique (Agoria – 1.500 membres), d'autres auprès de la fédération des industries graphiques (Cefograf) mais une bonne partie dépendent directement de la Commission Paritaire Nationale Auxiliaire pour Employés (CPNAE – 2.800 entreprises pour le secteur informatique). Par conséquent, à l'heure actuelle, il n'existe pas de conventions sectorielles définissant des conditions de travail ou un régime barémique spécifique pour les Webdesigners. Tout au plus, certains acteurs du marché se regroupent en associations professionnelles (IAB¹³, FeWeb¹⁴) dans le but de jouer le rôle de moteur et de définir les codes déontologiques et les autorégulations nécessaires. Il en résulte pour les Webdesigners des conditions contractuelles très variées.

Attentes du profil

Le Webdesigner conjugue des compétences artistiques et techniques pour concevoir des sites Web. C'est un artiste qui connaît parfaitement *'la Toile'*. Bien que ce rôle comporte une composante technique, il est surtout orienté vers l'aspect artistique, créatif du travail. Ceci permet de le situer par rapport au Webdéveloppeur.

Cependant, le Webdesigner ne doit pas être considéré comme un pur plasticien, un artiste en quête d'un idéal esthétique, un rêveur détaché de toute prise sur son environnement. Au contraire, c'est un professionnel, issu des arts appliqués, qui crée des documents en tenant compte de contraintes techniques fortes. Le Webdesigner fait du design, pas de l'art ! Par ailleurs, le travail du Webdesigner s'inscrit dans le cadre d'une activité commerciale où il est nécessaire de dégager des profits et de respecter les budgets, des délais et un cahier des charges négociés avec le client. En résumé, le Webdesigner associe une maîtrise parfaite des techniques d'arts appliqués et des outils de conception web.

La plupart des Webdesigners actuellement en activité sont jeunes (moins de 30 ans). On dénombre une majorité d'hommes mais les femmes ne sont pas absentes, y compris dans les fonctions supérieures.

Il n'existe pas de conditions strictement définies pour accéder à cet emploi/métier. Une formation aux arts graphiques est cependant indispensable. L'accès est possible à partir d'une formation supérieure, de trois ans minimum, soit spécialisée (communication, arts et industries graphiques, publicité), soit artistique (graphisme, infographie, photographie). En entreprise, on constate que la plupart des Webdesigners sont

¹³ Interactive Advertising Bureau. Association des professionnels du marketing interactif.

¹⁴ Federatie van Webontwikkelaars

issus du domaine du graphisme, de l'infographie et de la publicité ; rares sont ceux possédant un background en informatique ou en communication.

Méthodes de recrutement

De manière générale, le secteur des TIC rencontre régulièrement certaines difficultés pour recruter du personnel qualifié. En 2007, les profils de Webdesigners et de Webdéveloppeurs font d'ailleurs partie de la liste des fonctions critiques établie par Agoria. Dès lors, à côté des méthodes de recrutement traditionnelles que sont les annonces dans la presse, on peut observer toute une série d'autres stratégies pour établir le contact avec des candidats potentiels : les stages, le débauchage et le recours à des chasseurs de tête, les bourses à l'emploi dans les écoles, les incentives avec les étudiants en dernière année, l'intérim, les réseaux communautaires (Facebook, LinkedIn, ...), le parrainage et la cooptation par les membres du personnel, ...

Statut

La plupart des Webdesigners sont **salariés**. Mais comme le secteur est sans cesse en quête de flexibilité et de rentabilité, il fait également largement **appel à la sous-traitance**. Par conséquent, une partie des Webdesigners choisissent de devenir indépendants.¹⁵ Toutefois, la plupart de ces freelances n'envisagent ce statut que de manière temporaire, le temps de pouvoir décrocher un contrat de salarié. Le secteur est également touché par le phénomène des « faux-indépendants » qui ne facturent leurs prestations qu'à une seule agence.

La pratique du **stage en entreprise** est très répandue dans le secteur, notamment parce qu'il est fait partie du programme des étudiants de l'enseignement supérieur artistique et des demandeurs d'emploi en formation professionnelle. Pour ceux-ci, le stage constitue un bon moyen d'acquérir un peu d'expérience, de faire ses preuves et de tenter de décrocher un emploi. Dans les entreprises, on considère que l'accueil d'un stagiaire durant quelques semaines à quelques mois permet de contribuer à la formation des jeunes tout en présentant le double avantage d'offrir la possibilité de détecter des candidats ayant un bon potentiel et de disposer d'une main d'œuvre gratuite. Mais on rencontre également dans les entreprises de jeunes demandeurs d'emploi qui, du fait de leur statut, n'ont pas la possibilité de conclure un contrat de stage légal. Leur pseudo stage s'apparente alors à du travail au noir, le plus souvent bénévole ! En cas de contrôle, ils risquent la suppression de leurs allocations de chômage.

Pour répondre au besoin de flexibilité des entreprises et éviter les situations administratives scabreuses (faux-indépendants, pseudo stagiaires, ...), les travailleurs et demandeurs d'emploi recourent de plus en plus souvent aux services de la SMART (Société mutuelle des Artistes). Cette asbl, un peu à la manière d'une agence d'intérim, facture les prestations du Webdesigner et, sur base d'une commission réduite, lui offre les services d'un secrétariat social. Ce statut offre aux artistes, techniciens et travailleurs intermittents une solution d'appoint mais parfaitement légale.

Conditions salariales

Comme dans beaucoup d'autres secteurs, la question des **rémunérations** est un sujet tabou (ceci est d'autant plus vrai qu'au sein d'une même entreprise, il est fréquent que des employés exercent la même fonction mais ne gagnent pas le même salaire). De ce fait, il est difficile d'en dresser une image fidèle. Toutefois, on peut se risquer à poser quelques repères.

1. Le calcul de la rémunération du Webdesigner est avant tout basé sur son expérience professionnelle et son portefeuille de compétences ; son niveau d'étude étant considéré comme un critère de moindre importance. Un Webdesigner débutant est parfois appelé 'Webdesigner junior'. Il gagne entre 750 et 1.250 € net ; la norme moyenne se situant autour de 1.125 €. Avec le temps et en

¹⁵ Depuis 2003, plus de 200 freelances actifs dans le secteur des TIC se sont regroupés en coopérative, sous le nom de Coralys.

fonction des projets sur lesquels il est amené à travailler, le Webdesigner complète son socle de compétences en développant sa **polyvalence**, son **expertise** et sa **productivité**. Il se voit alors confier des tâches plus variées, plus pointues et plus nombreuses. Après une période variant de deux à six ans, il peut accéder au statut de 'Webdesigner senior' et négocier un salaire allant de 1.250 à 1.500 € net. Attention, ce n'est pas tant l'ancienneté qui est valorisée ici mais bien sa valeur au sein de l'équipe de production. En effet, un Webdesigner expérimenté travaille plus vite, fait moins d'erreurs et est plus autonome. Il coûte donc moins cher et rapporte plus. C'est donc principalement le critère de rentabilité du Webdesigner qui intervient lors de la négociation d'une augmentation salariale.

2. De manière générale, le secteur attend beaucoup de son personnel : flexibilité dans les horaires, productivité, compétence, ... Ceux qui rentrent dans le jeu sont des passionnés qui aiment ce challenge quotidien. Une agence qui peut compter sur une équipe motivée et soudée possède un avantage concurrentiel certain. De ce fait, un facteur tel que le **mérite** peut être récompensé financièrement.
3. Enfin, certaines agences jouissent d'une bonne renommée sur le marché et attirent des clients importants qui leur confient des projets ambitieux. Comme les marges bénéficiaires qui découlent de ces projets sont généralement plus importantes, les employés de ces agences peuvent alors bénéficier d'un salaire un peu plus élevé. Par ailleurs, la **renommée artistique, technique ou commerciale d'une agence** lui permet également d'attirer du personnel qualifié. En effet, pour beaucoup de jeunes Webdesigners, travailler sur des projets de qualité pour des clients prestigieux constitue un idéal professionnel.

En combinant les facteurs que sont la polyvalence, l'expertise, la productivité, le mérite et la renommée des agences, les perspectives salariales du Webdesigner sont donc très variables. Par ailleurs, à côté du salaire net, le package salarial peut se voir moduler avec divers avantages tels que chèques repas, assurance groupe, assurance hospitalisation, intervention dans les frais de déplacement, mise à disposition de matériel informatique et autres gadgets, ...

Environnement de travail

Le métier de Webdesigner peut s'exercer dans un bureau, un atelier ou un studio, seul ou en équipe, à domicile ou dans l'entreprise. Cependant, vu la complexité croissante des sites, les Webdesigners indépendants et isolés cèdent la place aux entreprises organisées autour d'une **équipe pluridisciplinaire**, même si elle est parfois réduite à seulement deux ou trois personnes. Le travail nécessite en effet une collaboration quasi permanente avec les clients, les responsables du projet, les spécialistes (webdéveloppeur, webmarketeur...).

Flexibilité horaire

Les **horaires** sont irréguliers et liés aux impératifs de la commande. La plupart des entreprises sont en situation de rush permanent et beaucoup de Webdesigners prolongent quotidiennement leur journée de travail, parfois jusque tard dans la soirée (à l'approche des deadline, certaines agences travaillent parfois même la nuit et le week-end). Ces prolongations sont considérées comme faisant partie du fonctionnement normal de l'agence et font rarement l'objet de paiement d'heures supplémentaires. Toutefois, les entreprises fonctionnent avec des systèmes de primes ou de récupération d'heures. Ceci explique pourquoi les agences sont bien souvent désertes avant 09h30 ou 10h00 du matin.

Mobilité

De manière générale, le Webdesigner exerce **un métier plutôt sédentaire**. Toutefois, il arrive qu'il soit amené à faire des déplacements, en Belgique ou à l'étranger : pour se rendre chez un client, travailler auprès d'une autre équipe, suivre une formation, visiter une foire professionnelle, participer à un événement, ... Certains Webdesigner pratiquent occasionnellement le télétravail depuis leur domicile. Les

agences les plus importantes qui traitent avec les grands comptes pratiquent parfois le « body-shopping », c'est-à-dire la « location » de personnel qualifié. Le Webdesigner s'installe alors durant un temps dans les bureaux du client afin de faciliter le déroulement du projet, assurer un degré élevé de confidentialité, ...

Évolution de carrière

Le secteur se caractérise par une assez forte **rotation du personnel**. En effet, beaucoup de Webdesigners choisissent de doper leur carrière en proposant leurs services au plus offrant. De leur côté, les employeurs n'hésitent pas débaucher dans les rangs de leurs concurrents. Comme le milieu est petit et plutôt fermé, les occasions d'aller voir si l'herbe n'est pas plus verte chez le voisin ne manquent pas. En effet, les contacts entre les entreprises du secteur sont fréquents. Les petites agences effectuent régulièrement des missions en sous-traitance pour les plus grandes. Elles se partagent parfois aussi les mêmes clients. Par ailleurs, beaucoup de Webdesigners ont fréquenté les mêmes écoles et se connaissent bien. Il en résulte une forte cohésion.

Par la suite, le Webdesigner, qui souhaite accroître davantage sa rémunération ou progresser dans sa carrière, s'oriente généralement vers des fonctions managériales tels que celles de chef de projet ou de directeur artistique.

Vers 35-40 ans, beaucoup de professionnels du secteur des TIC décident de poursuivre leur carrière dans d'autres secteurs (banques, assurances, ...), notamment dans les entreprises clientes de leur agence.

■ Exigences linguistiques

Il n'y a pas d'exigence linguistique formelle pour l'exercice du métier, mais la connaissance passive de l'anglais technique écrit est nécessaire voire indispensable.

■ Exigences médicales

Le métier de Webdesigner ne demande pas de qualités physiques particulières. Toutefois, il faut veiller à :

- Avoir une bonne vue. Ne pas être daltonien. Être capable de fixer son regard pendant de longues périodes.
- Ne pas connaître de problèmes de dos. Être capable de rester assis durant de longues périodes.
- Ne pas souffrir d'épilepsie – le scintillement de l'écran pouvant provoquer une crise.
- Ne pas souffrir de tremblement. Faire preuve de dextérité manuelle, de précision dans le geste.

Les activités clés du Webdesigner

Finalité du métier

Concevoir et réaliser des sites Web en prenant principalement en charge la dimension graphique du produit

Cette partie du référentiel propose une liste des activités-clés que le Webdesigner est amené à réaliser dans le cadre de son métier. Les activités-clés sont les activités les plus transversales, présentes quels que soient la situation de travail ou le milieu professionnel. Elles représentent des ensembles signifiants de tâches par rapport aux différentes missions à accomplir dans le travail.

Comme cela a été démontré dans la première partie de ce référentiel, derrière le métier de Webdesigner, se cache en réalité une grande diversité d'acceptations et de fonctions en entreprises et les Webdesigners ne font pas tous exactement le même travail. En effet, le contenu de la fonction est fait d'êtres humains et de paramètres variables.

L'activité clé 'WDS.05 - Réaliser un site Web' constitue bien entendu le cœur du métier de tous les Webdesigners. Par contre, les autres activités telles que, par exemple, la gestion de projet, la conception d'architecture virtuelle ou la maintenance de sites ne sont pas exercées par tous les Webdesigners. La liste des activités clés qui est présentée ici propose donc une vision agrégée, large et ouverte du métier de Webdesigner tel qu'on peut l'observer aujourd'hui sur le terrain.

De manière générale, les activités-clés du Webdesigner sont axées sur les différentes étapes du cycle de production d'un site Web.

Les activités que le Webdesigner ne fait (normalement) pas

- A l'exception des indépendants, le Webdesigner n'est pas chargé de conclure des **contacts commerciaux avec les clients**. Cette tâche est assumée par le directeur commercial ou l'account manager.
- Le Webdesigner ne s'occupe pas de la **conception des contenus rédactionnels**. Cette tâche est assumée par le copywriter.
- Le Webdesigner réalise parfois la maintenance ou la mise à jour de sites existants. Toutefois, il ne faut pas confondre son travail avec celui du **Webmaster**. Ce dernier est responsable de la bonne marche d'un ou plusieurs sites dont il assure la maintenance au quotidien. Dans ce cadre, le Webmaster met à jour les contenus, mobiliser une équipe de rédacteurs, développe de nouvelles fonctionnalités, traite le courrier électronique, modère les forums, assiste les visiteurs, administre les serveurs Web, ...
- Le Webdesigner ne prend pas en charge les **aspects infrastructurels du réseau**. Les employés qui installent les routeurs, se chargent des connexions à Internet, configurent les logiciels des serveurs, tiennent compte de tous les aspects de la sécurité, ... sont plutôt des informaticiens ayant un profil technique.

Le Webdesigner ne fait pas d'authoring, c'est-à-dire la conception de documents multimédias off-line (tels que CD-Rom, DVD et bornes interactives). En effet, les contraintes technologiques, langages et outils de développement utilisés pour créer ce type de produits ne sont pas les mêmes que pour le Web.

WDS.01 - Utiliser les outils informatiques, bureautiques et infographiques de base

- 001 Utiliser l'outil informatique et bureautique de base (PC ou Mac)
- 002 Travailler dans un environnement réseau
- 003 Utiliser Internet
- 004 Travailler dans un environnement infographique
- 005 Dessiner à l'aide d'un logiciel standard de dessin vectoriel (Adobe Illustrator, Macromédia Freehand, Macromédia Fireworks)
- 006 Traiter les images à partir d'un logiciel standard de traitement d'images Bitmap (Adobe Photoshop, Adobe Image Ready, Macromédia Fireworks)

WDS.02 - Gérer un projet Web

- 007 Aider le chef de projet à réaliser l'étude stratégique et tactique
- 008 Participer à la réalisation du planning de production
- 009 Organiser son propre travail
- 010 Prendre en compte les contraintes de droit dans la production d'un site web

WDS.03 - Concevoir l'architecture virtuelle d'un site Web

- 011 Classer les informations à placer sur le site dans des groupes
- 012 Créer une architecture virtuelle intégrant une structure de navigation
- 013 Présenter le projet en concertation avec le chef de projet

WDS.04 - Communiquer dans un projet Web

- 014 Rédiger pour le Web
- 015 Communiquer dans la gestion d'un projet Web

WDS.05 - Réaliser un site Web

- 016 Élaborer les maquettes des pages clés du site
- 017 Réaliser l'étude critique et technique des maquettes d'un site web
- 018 Présenter et valider les maquettes et la charte graphique
- 019 Analyser les maquettes et choisir les techniques de mise en
- 020 Élaborer l'architecture technique des maquettes
- 021 Rechercher ou créer les éléments graphiques
- 022 Optimiser les éléments graphiques pour le Web
- 023 Créer des animations avec un logiciel spécifique pour le Web (Macromedia Flash)
- 024 Rechercher ou créer des documents vidéos
- 025 Rechercher ou créer des documents sonores
- 026 Créer d'autres types de documents
- 027 Rassembler les contenus rédactionnels
- 028 Réaliser le codage du modèle (template)
- 029 Contrôler et tester le code sur les plates-formes cibles définies par le cahier des charges
- 030 Créer de mini-applications dynamiques dans un langage de programmation propre au Web (ASP, PHP, ColdFusion, ActionScript, DHTML, Javascript)
- 031 Intégrer une base de données
- 032 Créer les pages du site sur base des modèles

WDS.06 - Finaliser un site Web

- 033 Réaliser le contrôle qualité
- 034 Enregistrer le nom de domain
- 035 Mettre le site en ligne
- 036 Réaliser les opérations de référencement du site (post-production)
- 037 Réaliser la documentation technique du site
- 038 Former le client
- 039 Évaluer le succès du site

WDS.07 - Maintenir un site Web

- 040 Réaliser le calendrier éditorial et de maintenance
- 041 Effectuer les opérations de maintenance

Les compétences du Webdesigner

Cette partie du référentiel fait l'inventaire détaillé des compétences transversales et spécifiques qu'il est nécessaire de posséder pour exercer le métier de Webdesigner.

■ Compétences transversales

Les compétences transversales sont des compétences qui sont communes à plusieurs compétences spécifiques. Elles désignent la capacité de l'individu à prendre du recul par rapport à son action, son implication dans le travail et aussi par rapport aux structures dans lesquelles il agit.

Compétences douces

Les anglo-saxons utilisent le terme 'soft skills' (compétences douces) pour désigner l'ensemble des compétences sociales et transversales qui ne sont pas directement liées aux compétences techniques spécifiques du métier. On retrouve principalement quatre types de compétences douces :

- Les **compétences personnelles** : esprit positif, fiabilité, confiance, efficacité, ouverture au changement, ...
- Les **habiletés de communication** : communication écrite et verbale, partage de l'information, capacité à donner un feedback constructif, capacité à émettre positivement ses idées, ...
- Les **compétences interpersonnelles** : capacité à entretenir des relations harmonieuses avec l'équipe, à assumer la responsabilité de ses actes, à accepter le feedback, à apprendre de ses erreurs, à négocier, à résoudre les conflits, ...
- Les **habiletés diverses** : capacité à recueillir des informations, à résoudre des problèmes, à prendre des décisions, ... mai aussi débrouillardise, connaissance des normes et des pratiques sécuritaires, attrait pour l'innovation, sens de l'initiative.

Dans la pratique de son métier, le Webdesigner est amené à démontrer un grand nombre de ces compétences.

Technique

Dimensions ¹⁶	Compétences transversales associées ¹⁷
Le Webdesigner réalise un travail créatif, dans une économie de prototypes	<ul style="list-style-type: none">- Prendre en compte et respecter l'ensemble des contraintes techniques, esthétiques, ergonomiques et juridiques du média afin de créer des œuvres « web-minded » (pensées pour le Web).- Faire preuve d'ouverture d'esprit, de créativité et d'originalité- Aborder le processus créatif sans préjugé ni a priori- Faire preuve d'empathie vis-à-vis du public cible- Être attentif aux nouveautés et tendances en matière de design et de graphisme- Diversifier et renouveler ses productions
Le Webdesigner collabore à la création de produits complexes	<ul style="list-style-type: none">- Faire preuve de logique et d'abstraction- Faire preuve d'esprit d'analyse, de synthèse et de conceptualisation- Faire preuve d'une structuration mentale permettant de manipuler simultanément une grande quantité d'informations diverses
Le Webdesigner respecte la législation en vigueur	<ul style="list-style-type: none">- Connaître les grands principes juridiques en matière de droit d'auteur, de protection de la vie privée, de liberté d'expression et de responsabilité de l'éditeur de contenus- Comprendre et expliquer les termes d'un contrat de création de site, d'hébergement, ...- Mettre en œuvre les méthodes de travail et les mesures raisonnables, en vue de respecter la législation en vigueur- Se tenir informé des évolutions dans le domaine du droit du multimédia

¹⁶ Les dimensions se rapportent aux aspects dominants traversant les différentes activités du métier de Webdesigner.

¹⁷ Les compétences transversales sont définies ici à un niveau général ; elles sont développées de manière opérationnelle en 'savoirs', 'savoir-faire' et 'savoir-faire comportementaux' dans la partie du document détaillant les compétences spécifiques.

Le Webdesigner maintient ses connaissances à jour

- Démontrer sa volonté d'évoluer
- Être attentif à l'évolution de l'environnement
- Assurer, de sa propre initiative, une veille technologique dans les domaines de l'informatique, de l'infographie, du graphisme, des technologies Web, du marketing, du droit, en exploitant différentes sources d'informations (Web, forums et groupes de discussion, experts au sein de l'équipe, littérature technique, presse spécialisée, ...)
- Vérifier si les nouvelles technologies et nouveaux outils peuvent contribuer à améliorer la qualité des sites et de quelle manière
- Assurer sa propre formation continue en assimilant rapidement de nouvelles connaissances et compétences
- Apprendre en analysant d'autres projets et en expérimentant des technologies
- Tirer les leçons de ses erreurs
- Faire preuve d'opiniâtreté car les développements sont rapides et fréquents. Il faut donc fournir des efforts en permanence.

Le Webdesigner administre son ordinateur

- Installer des logiciels et des périphériques, notamment de stockage, d'acquisition et d'impression
- Archiver ses données
- Assurer la sécurité de l'accès aux ressources, l'intégrité et la confidentialité des données, notamment par la gestion des droits d'utilisateur, des mots de passe, l'utilisation d'un pare-feu, d'un anti-virus et d'un système de cryptage
- Assurer une maintenance de premier niveau : diagnostic et réparation des pannes simples
- Se former en recourant à l'aide en ligne et à la documentation disponible

Le Webdesigner utilise une suite bureautique

- Utiliser les différents logiciels d'une suite bureautique (traitement de texte, tableur, logiciel de présentation, SGBD) pour créer des documents professionnels
 - Enregistrer, gérer et échanger des données entre plusieurs logiciels
 - Se former en recourant à l'aide en ligne et à la documentation disponible
-

Organisation

Dimensions	Compétences transversales associées
Le Webdesigner inscrit son action dans un processus global de production	<ul style="list-style-type: none">- Connaître la méthodologie de production et de gestion de projets de sites Web- Aborder un projet Web dans sa globalité, à travers toutes les étapes de production- Être organisé et respectueux des procédures et normes de l'équipe
Le Webdesigner inscrit son action dans un processus de contrôle de la qualité	<ul style="list-style-type: none">- Faire preuve de minutie et de rigueur dans le soin apporté aux détails- Durant toutes les étapes de production, travailler dans une optique 'qualité' et faire preuve d'obstination lors des phases successives d'amélioration
Le Webdesigner s'intègre au sein d'une équipe	<ul style="list-style-type: none">- Avoir le sens de l'équipe et le sentiment de coopérer à un projet commun- Alimenter un climat de travail positif et serein- Échanger des informations au sein des structures informelles de l'entreprise de manière à savoir : qui fait quoi, qui dispose de quel savoir-faire, qui est l'interlocuteur privilégié pour ces questions...- Partager et transmettre ses compétences au sein d'une équipe- Faire preuve de diplomatie : savoir demander et refuser
Le Webdesigner organise son travail de manière autonome	<ul style="list-style-type: none">- Organiser son travail et son emploi du temps afin de réaliser les tâches confiées dans les délais convenus- Faire preuve de débrouillardise- Signaler rapidement les problèmes et demander de l'aide lorsque nécessaire- Mener une réflexion sur sa productivité et la manière de la développer
Le Webdesigner fait preuve de flexibilité	<ul style="list-style-type: none">- Être capable de passer facilement d'un projet à l'autre, sans pour autant perdre de vue la progression de ses autres missions.- Mener plusieurs tâches de front- Être dynamique, souple et adaptatif

Communication

Dimensions	Compétences transversales associées
Le Webdesigner réalise un travail de commande pour un client	<ul style="list-style-type: none">- Être capable de dialoguer avec le client- Lors de ses contacts avec la clientèle et les sous-traitants, veiller à représenter les valeurs de l'entreprise (créativité, fiabilité, confidentialité, confiance, ...)- Faire preuve d'un sens de l'écoute en étant attentif aux besoins du client, tenir compte de ses remarques et répondre à ses questions- Identifier et comprendre l'environnement économique et les enjeux stratégiques, marketing et commerciaux du projet- Prendre en compte et respecter l'ensemble des contraintes édictées dans le cahier de charges- Inscrire son action dans un processus axé sur l'information, la communication, le marketing, la vente, ...
Le Webdesigner défend son travail	<ul style="list-style-type: none">- Savoir s'exprimer oralement de manière claire- Faire preuve de pédagogie en vulgarisant les concepts techniques- Convaincre à l'aide d'un argumentaire rationnel et pragmatique- Garder une ouverture d'esprit et une perméabilité aux avis extérieurs. Intégrer la critique comme piste d'amélioration
Le Webdesigner fait preuve d'une bonne résistance au stress	<ul style="list-style-type: none">- Être en mesure d'exécuter son travail correctement selon les accords conclus et dans diverses situations. Même pressé par le temps, pouvoir exécuter son travail de façon rapide et efficace.- Démontrer des capacités à travailler dans un environnement d'urgence avec des délais très serrés.- Pouvoir maintenir un niveau élevé d'attention et de concentration sur sa tâche- Penser en terme de solution et non de problème- Être capable de décompresser rapidement- Optimiser la qualité de son environnement ergonomique (position, éclairage, ...)

■ Compétences spécifiques

WDS.01 - Utiliser les outils informatiques, bureautiques et infographiques de base

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
001 Utiliser l’outil informatique et bureautique de base (PC ou Mac)	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser et administrer de manière générale son ordinateur et le système d’exploitation - Assurer l’installation et la maintenance de logiciels et périphériques, notamment de stockage, d’acquisition et d’impression - Utiliser une suite bureautique (traitement de texte, tableur, ...) - Échanger des données entre applications - Procéder à des sauvegardes de données (backups) - Assurer une maintenance de base (diagnostic et réparation des pannes) - Assurer la sécurité de l’accès aux ressources, l’intégrité et la confidentialité des données, notamment par la gestion des droits d’utilisateur et des cryptosystèmes 	<ul style="list-style-type: none"> - Recourir à l’aide en ligne et à la documentation disponible 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les techniques de gestion efficace et cohérente des fichiers et des données - Connaître les procédures adéquates en matière de protection contre les virus - Comprendre les normes en vigueur et leur signification

WDS.01 - Utiliser les outils informatiques, bureautiques et infographiques de base

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
002 Travailler dans un environnement réseau	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les ressources disponibles (partage de ressources, accès aux serveurs, ...) dans un réseau local - Assurer une maintenance de premier niveau notamment en identifiant les problèmes sur un réseau TCP/IP 		<ul style="list-style-type: none"> - Connaître le fonctionnement d'un réseau local basé sur TCP/IP
003 Utiliser Internet	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le courrier électronique, de manière rationnelle, adéquate et sécurisée - Récupérer les éléments d'une page Web (texte, images, ...) - Mener une recherche sur le réseau en utilisant différents outils - Installer et utiliser des plug-ins - Installer et paramétrer les clients de communication (messagerie instantanée, courrier électronique, vidéoconférence, téléphonie sur IP, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Être attiré par les innovations techniques des TIC - Apprendre de manière rapide et autonome - Perfectionner sa culture générale - Actualiser ses connaissances dans le domaine des arts 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître de manière approfondie Internet, tant d'un point de vue théorique (historique, fonctionnement, ...) que pratique - Identifier les enjeux sociaux d'Internet, au niveau de la communication entre les hommes et de l'évolution de la société - Connaître le langage et la terminologie d'Internet - Connaître les capacités de communication d'Internet - Savoir comment les informations sont diffusées via le Net et comment l'utilisateur y accède - Connaître les différents protocoles et leurs possibilités d'utilisation (tcp/ip, http, ftp, smtp...)

WDS.01 - Utiliser les outils informatiques, bureautiques et infographiques de base

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
			<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les différents navigateurs, leurs fonctionnalités et capacités
004 Travailler dans un environnement infographique	<ul style="list-style-type: none"> - Choisir les attributs typographiques d'un texte en tenant compte de critères esthétiques et techniques - Utiliser et personnaliser les filtres et effets - Exporter des illustrations dans un autre format 	<ul style="list-style-type: none"> - Recourir à l'aide en ligne et à la documentation disponible 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier les composantes de l'image (poids, couleurs, effets, ...) dans une situation de communication et en dégager des règles d'utilisation adéquates dans le cadre du Web. - Connaître le langage et la terminologie liée à l'infographie - Connaître les prises de vue et le maniement d'un appareil photo numérique ou argentique - Connaître les techniques d'anti-dithering et d'anti-aliasing
005 Dessiner à l'aide d'un logiciel standard de dessin vectoriel (Adobe Illustrator, Macromédia Freehand, Macromédia Fireworks)	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir dessiner - Utiliser les outils de dessin : crayon, formes primitives et motifs, plume, tracés droits et courbes, courbe de Béziérs et point d'ancrage, tracés à l'aide de lignes et points directeurs, ... - Intervenir sur les propriétés des objets dessinés : modification de la 	<ul style="list-style-type: none"> - Recourir à l'aide en ligne et à la documentation disponible. 	

WDS.01 - Utiliser les outils informatiques, bureautiques et infographiques de base

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
	<p>taille, de la forme, de la couleur, ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colorier les objets dessinés, y compris au moyen de couleurs ou de dégradés de couleurs personnalisés - Incorporer du texte dans un document graphique, y compris le long d'un tracé - Définir et utiliser des styles - Grouper, dissocier des objets dans des calques ou par sélection multiple - Créer des aplats et des dégradés de couleurs - Définir et utiliser les transparences 		
<p>006 Traiter les images à partir d'un logiciel standard de traitement d'images Bitmap (Adobe Photoshop, Adobe Image Ready, Macromédia Fireworks)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les outils de sélection : lasso, rectangle, baguette magique, masque, ... en définissant des seuils de tolérance ou de précision - Déplacer une sélection. Enregistrer une sélection - Transformer le contenu d'une sélection - Exploiter et paramétrer les outils 	<ul style="list-style-type: none"> - Recourir à l'aide en ligne et à la documentation disponible. 	

WDS.01 - Utiliser les outils informatiques, bureautiques et infographiques de base

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
	<p>de dessin : plume, pinceau, formes personnalisées, ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Retoucher une image : utiliser les outils de retouche (éponge, tampon, ...), recadrer, corriger des dominantes colorées (histogramme, ...), adapter saturation et luminosité (niveaux, ...), corriger des éléments indésirables dans l'image - Créer des tracés vectoriels de détourage) - Contrôler le tramage suite à un scan - Créer et utiliser des calques et exploiter leurs propriétés - Appliquer et paramétrer des filtres pour créer des effets spéciaux (flou, relief, ...) - Ajouter du texte à une image - Réaliser un photomontage - Automatiser les tâches (traitement par lots) 		

WDS.02 - Gérer un projet Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
007 Aider le chef de projet à réaliser l'étude stratégique et tactique	<ul style="list-style-type: none"> - Écouter et détecter les besoins du client - Comprendre les fonctionnalités désirées par le client - Identifier l'environnement économique, les enjeux stratégiques, marketing et commerciaux d'un projet - Évaluer les répercussions techniques d'un projet selon les spécificités du client : quelles technologies sont nécessaires, quelles solutions de rechange existe-t-il, ... - Répondre aux questions relatives aux exigences techniques du projet - Rechercher la documentation pertinente sur une technologie en exploitant plusieurs sources : sites Web des fabricants, utilisation des moteurs de recherche, consultation de collègues, presse spécialisée, ouvrages de référence, newsgroup, ... - Assimiler rapidement de nouvelles techniques 	<ul style="list-style-type: none"> - Être attentif aux remarques du client - Être pleinement conscient des possibilités, exigences et limitations des technologies maîtrisées et non maîtrisées. - Savoir demander ou refuser - Proposer au client des points de vue différents offrant des solutions innovantes - Traiter les objections du client et les utiliser 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les possibilités en matière d'hébergement et leur impact technique

WDS.02 - Gérer un projet Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
	<ul style="list-style-type: none"> - Évaluer les délais et les coûts de production et de maintenance (budget) - Préparer avec le chef de projet la présentation et l'argumentation de l'étude stratégique - Aider le chef de projet à défendre l'étude stratégique et le cahier des charges - Intégrer les corrections nécessaires - Faire valider l'étude par le client 		
008 Participer à la réalisation du planning de production	<ul style="list-style-type: none"> - Élaborer et concevoir un projet Web dans sa globalité - Utiliser des outils de gestion de projet - Identifier l'ensemble des intervenants du projet et prendre connaissance de la répartition du travail et des missions affectées par le chef de projet - Prendre des rendez-vous suffisamment précis pour assurer la planification du travail avec les autres collaborateurs - Suivre l'avancement du projet durant les différentes étapes de 	<ul style="list-style-type: none"> - Coopérer à un projet commun - Pouvoir signaler en temps utile les imprécisions au chef de projet ou au client - Signaler rapidement les contretemps afin d'élaborer des solutions de rechange et éviter l'enlisement 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les étapes du processus de fabrication d'un site - Connaître le cycle de vie et l'organisation d'un projet : phases clés, contraintes et gestion des risques - Connaître les outils et les techniques pour le développement, la planification et le suivi des projets : coûts de production et élaboration d'un budget, management (encadrement d'une équipe interne ou externe) et reporting financier

WDS.02 - Gérer un projet Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
	<p>développement et consulter régulièrement ses collègues pour garantir la progression du travail</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exécuter des tâches administratives en fonction de la gestion du projet : négocier d'éventuels contacts avec le client (même sur le plan administratif), transmettre des commandes, ... - Enregistrer son propre emploi du temps (production/projet, formation, ...) afin de proposer au client une facturation exacte 		
009 Organiser son propre travail	<ul style="list-style-type: none"> - Préparer son travail en parcourant le cahier des charges, en étudiant des projets ou sites similaires, en demandant conseil à des collègues, en faisant connaissance avec l'entreprise cliente, ... - Réaliser une liste complète des tâches afférentes à la mission - Identifier les priorités en fonction des échéanciers de production et des instructions du chef de projet - Vérifier si l'on dispose d'informations suffisantes en 	<ul style="list-style-type: none"> - Alimenter un climat de travail positif et serein - Se concentrer sur la tâche grâce à une démarche méthodique afin de respecter les délais sans stress inutile 	

WDS.02 - Gérer un projet Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
	<p>rassemblant toutes les informations disponibles¹</p> <ul style="list-style-type: none"> - Évaluer le nombre de jours nécessaires pour réaliser chaque tâche et déterminer des délais - Analyser les difficultés techniques et les risques potentiels - Choisir les meilleurs outils, techniques ou méthodes de travail à utiliser - Organiser, éventuellement, les contacts avec les sous-traitants 		
010 Prendre en compte les contraintes de droit dans la production d'un site web	<ul style="list-style-type: none"> - Mettre en œuvre les méthodes de travail et les mesures raisonnables, en vue de respecter dans son travail la législation en matière de respect de la vie privée, de droit d'auteur et des droits voisins liés à la création et à la reproduction en ligne de produits multimédias - Identifier et rechercher les titulaires de droits 	<ul style="list-style-type: none"> - Être conscient qu'il existe différentes législations en la matière à l'échelle mondiale - Identifier les limites de la législation 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les risques possibles sous l'angle du droit d'auteur et les moyens de les limiter - Connaître les règles en matière d'achat, de dépôt, de valorisation et de protection des noms de domaine - Comprendre et expliquer les termes d'un contrat de création de site, d'hébergement, ... - Connaître les responsabilités de la

¹ C'est notamment le cas des aspects fonctionnels : plate-forme cible (OS, navigateur, connexion, ...), interfaces, technologies ou fonctionnalités spécifiques, caractère évolutif du site, ... des aspects de communication : public cible, objectifs, image véhiculée... et aspects de gestion : délais, budgets, ressources disponibles, étapes de développement.

WDS.02 - Gérer un projet Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
			<p>mise en ligne d'un site</p> <ul style="list-style-type: none">- Connaître les organismes utiles pour faire valoir ou respecter ses droits- Connaître et respecter les règles de la Netiquette

WDS.03 - Concevoir l'architecture virtuelle d'un site Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
011 Classer les informations à placer sur le site dans des groupes	<ul style="list-style-type: none"> - Rassembler et créer une liste des contenus et fonctionnalités potentielles - Procéder à un classement logique (sites, sous-sites, sections, chapitres, rubriques, pages, ...) et organiser des menus et sous-menus - Prendre en compte la fréquence de mise à jour des contenus - Choisir la nomenclature des chapitres et rubriques du site 	<ul style="list-style-type: none"> - Garder une écoute active - Faire preuve d'esprit de synthèse 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre les différentes sortes d'informations et la manière de les rendre accessibles de manière optimale - Comprendre le concept de hiérarchie de l'information et de priorité des fonctionnalités
012 Créer une architecture virtuelle intégrant une structure de navigation	<ul style="list-style-type: none"> - Élaborer en détail la structure du site, en tenant compte du cahier des charges et des diverses fonctionnalités souhaitées - Classer l'information dans une structure logique (sites, sous-sites, sections, chapitres, rubriques, pages, ...) avec menus et sous-menus - Optimiser l'architecture et le découpage de l'information en fonction de ses caractéristiques techniques et en envisageant différents scénarios utilisateurs 	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre en compte la fréquence de mise à jour des contenus. 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les possibilités en matière d'architecture et de navigation permettant de donner accès à l'information et de la mettre en valeur - Comprendre la diversité des types d'informations à placer sur le site - Connaître les contraintes et conséquences techniques liées aux différentes formes de navigation et fonctionnalités

WDS.03 - Concevoir l'architecture virtuelle d'un site Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
	<ul style="list-style-type: none"> - Proposer d'éventuelles solutions alternatives 		
013 Présenter le projet en concertation avec le chef de projet	<ul style="list-style-type: none"> - Présenter visuellement l'architecture virtuelle du site, avec différents niveaux - Vérifier si la solution proposée répond aux attentes du client 	<ul style="list-style-type: none"> - Soutenir la présentation du projet en expliquant les contraintes et les choix qui ont été faits - Tenir compte des rétroactions 	

WDS.04 - Communiquer dans un projet Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
014 Rédiger pour le Web	<ul style="list-style-type: none"> - Différencier les situations de communication (message, public visé, objectif, image véhiculée, ...) et l'utilisation du medium Internet qui y est liée - Prendre en charge ou collaborer avec un spécialiste (web rédacteur) pour la rédaction des textes - Choisir l'image, le son et le texte adéquat pour une communication efficace sur le Web - Prendre en charge ou collaborer avec un spécialiste pour rédiger et optimiser des textes adaptés à la lecture à l'écran - Prendre en charge ou collaborer avec un spécialiste pour relever et corriger les fautes de grammaire ou d'orthographe 	<ul style="list-style-type: none"> - Avoir le désir de proposer un contenu rédactionnel adapté à un public cible 	
015 Communiquer dans la gestion d'un projet Web	<ul style="list-style-type: none"> - Élaborer une stratégie de communication pour promouvoir un site Web - Réaliser son travail au sein du projet en adéquation avec le reste de l'équipe 	<ul style="list-style-type: none"> - Travailler occasionnellement en relation avec la clientèle, ce qui implique la représentation des valeurs de l'entreprise (créativité, fiabilité, confidentialité, confiance, ...). 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre comment s'élabore une campagne de communication avec Internet - Connaître les techniques d'écriture multimédia : systèmes narratifs (hypertexte), gestion de

WDS.04 - Communiquer dans un projet Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
	- Partager et transmettre ses compétences au sein d'une équipe		l'interactivité, animation dynamique et formalisation (synopsis, story-board, architecture, organigramme)

WDS.05 - Réaliser un site Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
016 Élaborer les maquettes des pages clés du site	<ul style="list-style-type: none"> - Déterminer dans l'architecture virtuelle quelles sont les pages représentatives ou spécifiques qui feront l'objet d'une étude graphique (création de maquettes) - Prendre connaissance de la charte graphique du client reprise dans le cahier des charges et respecter ses concepts - Prendre connaissance des contraintes techniques déterminées dans le cahier des charges : bande passante, résolution, profondeur de couleur, version de navigateur, plug-in, ... - Créer, lire et interpréter la note de conception pour les pages clés du site - Organiser et hiérarchiser de manière cohérente et structurée les éléments de la page - Intégrer dans la maquette les informations, éléments de navigation et fonctionnalités (le cas échéant, utiliser du contenu fictif) 	<ul style="list-style-type: none"> - Se documenter, pratiquer un brainstorming créatif, rechercher l'inspiration - Analyser les relations entre les éléments graphiques et en dégager des règles d'utilisation adéquates dans le cadre du Web 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître de manière approfondie les principes de mise en page et de design, les règles en matière de typographie et de couleurs, les techniques de présentation de l'information, ... - Connaître de manière approfondie les contraintes propres au Web, qu'elles soient esthétiques, techniques (appel de fichiers externes, dimensions, palette web, ...) ou ergonomiques (lisibilité, longueur des pages, facilitation de la lecture, dimensions, accessibilité de l'information, ...) - Connaître les moyens pour distinguer les éléments interactifs

WDS.05 - Réaliser un site Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des rougths de la maquette - Explorer les pistes et solutions graphiques sans préjugé ni a priori - Sur papier ou à l'aide d'un logiciel graphique, créer un style, un concept graphique cohérent qui donne forme à l'information, au système de navigation et aux fonctionnalités imposées par le cahier des charges et l'architecture virtuelle - Dégager différents types de structures et de mise en page - Définir une charte graphique en fonction de l'atmosphère et de l'ambiance recherchée - Rechercher des illustrations (le cas échéant, coopérer avec un directeur artistique interne ou externe) 		
<p>017 Réaliser l'étude critique et technique des maquettes d'un site web</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier et expliquer les fonctions, le contenu et la pertinence de la composition - Prendre en compte des contraintes telles que le temps de téléchargement, la charge du serveur ou du client, la 	<ul style="list-style-type: none"> - S'assurer que la maquette est d'une qualité graphique professionnelle - Avoir conscience de l'impossibilité d'obtenir un rendu identique sur toutes les plates-formes. Dans les cas 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre les liens qui doivent exister entre les divers composants

WDS.05 - Réaliser un site Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
	<p>compatibilité, l'interface, la quantité d'information ou les normes en matière d'ergonomie et d'accessibilité</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prendre en compte les problèmes de compatibilité avec les différents navigateurs. Être conscientisé aux problèmes de police, de fonte, de couleur, de dimension, ... - Évaluer la faisabilité technique de la maquette et de chacune des fonctionnalités 	<p>problématiques, privilégier la fonctionnalité à l'esthétique</p>	
<p>018 Présenter et valider les maquettes et la charte graphique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mettre au net les maquettes à l'aide d'un logiciel graphique - Présenter les maquettes au client et expliquer ses choix sur base des contraintes du projet - Convaincre le client de la pertinence technique de certaines solutions - Soumettre à chaque changement significatif la maquette au client jusqu'à son approbation définitive - Entamer la mise en œuvre quand l'accord définitif est donné 	<ul style="list-style-type: none"> - Tenir compte des remarques du client 	

WDS.05 - Réaliser un site Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
019 Analyser les maquettes et choisir les techniques de mise en œuvre	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre les liens qui doivent exister entre les divers composants - Identifier les types d'échanges avec l'utilisateur et choisir les techniques à mettre en œuvre (javascript, mailto, formulaire, ...) - Prendre en compte les contraintes liées aux relations entre le site et d'autres systèmes d'information (bases de données ou applications existantes) 	<ul style="list-style-type: none"> - Percevoir les différentes couches qui composent une page : structure générale, mise en forme, liens, images, ... 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître de manière approfondie toutes les techniques de mise en page utilisées sur le Web : traditionnelles (HTML, tableaux invisibles), standards (XHTML, CSS), Flash, ... - Connaître les règles en matière d'accessibilité
020 Élaborer l'architecture technique des maquettes	<ul style="list-style-type: none"> - Donner une vue d'ensemble des fichiers nécessaires - Sur base de conventions, planifier et déterminer une nomenclature cohérente et univoque pour les fichiers et dossiers - Mettre en place un système de localisation des fichiers sur base de dossiers (langue, image, section, thème, ...) - A travers un organigramme, présenter visuellement la structure hiérarchique du site avec les pages et les divers fichiers - Expliquer l'organisation technique 		

WDS.05 - Réaliser un site Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
	et justifier ses choix		
021 Rechercher ou créer les éléments graphiques¹⁸	<ul style="list-style-type: none"> - Découper la maquette à l'aide d'un logiciel graphique (slicing) - Interroger une base de données d'images sur base de plusieurs critères - Scanner des documents existants (papier, films, ...) en veillant à prendre soin des originaux - Distinguer les résolutions de capture, d'affichage et d'impression - Manipuler, corriger, retoucher des illustrations existantes - Redimensionner, recadrer, modifier les couleurs, appliquer des effets spéciaux, ... - Créer un photomontage avec des illustrations existantes - Réaliser des prises de vue simples avec un appareil photo argentique ou numérique - Créer des illustrations au format vectoriel ou bitmap 		<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les caractéristiques d'un fichier image (format, mode colorimétrique, résolution, trame, couleurs, dimensions, profondeur de couleur, algorithme de compression, poids, sujet, composition, cadrage, lumière, effets, ...).

¹⁸ Le terme 'élément graphique' tel qu'il est utilisé ici se veut général et englobe les photographies, dessins, pictogrammes, logotypes, ...

WDS.05 - Réaliser un site Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
	<p>(éventuellement en 3D)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Créer une image d'arrière-plan - Créer de la transparence dans une image ou un entrelacement - Créer ou télécharger un gif animé 		
022 Optimiser les éléments graphiques pour le Web	<ul style="list-style-type: none"> - Choisir le format de conversion sur base de plusieurs critères (temps de chargement, support, ...) - Convertir le matériel graphique dans le format désiré en exploitant les diverses techniques de compression (diminution des dimensions, de la profondeur de couleur, du taux de compression, ...) - Évaluer la qualité de l'image d'un point de vue esthétique, mais aussi technique en tenant compte de la configuration probable du système des utilisateurs ou d'autres exigences techniques 		<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les diverses possibilités et les facteurs importants pour le choix du format
023 Créer des animations avec un logiciel spécifique pour le Web (Macromedia Flash)	<ul style="list-style-type: none"> - Concevoir ou bien lire et interpréter un scénario multimédia et un story-board - Utiliser les différentes ressources 	<ul style="list-style-type: none"> - Mettre en œuvre les principes de l'animation en gérant les plans et le temps 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître et utiliser le vocabulaire adéquat : scène, calque, transition, animation, ligne du temps, frames, ...

WDS.05 - Réaliser un site Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
	<p>de l'interface du logiciel : fenêtres, palettes d'outils, outils de dessin et de texte, ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Créer les différents types d'objets et de symboles - Créer une animation basée sur des images fixes - Créer les séquences de mouvement image par image ou à l'aide d'interpolations de mouvement, de forme ou mathématiques - Utiliser le langage de programmation associé au logiciel pour analyser et créer des scripts élémentaires - Gérer les possibilités d'interactivité (bouton de réglage du volume, passer l'introduction, gérer le temps de chargement au moyen de système de préchargement, ...) - Gérer l'intégration de données et d'animations externes - Associer et synchroniser un fond sonore. Gérer les objets sonores en fonction des événements - Sauvegarder le document en 		<ul style="list-style-type: none"> - Connaître de manière approfondie le logiciel et les techniques pour créer des animations

WDS.05 - Réaliser un site Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
	<p>choisissant le format approprié en vue de son utilisation future et en optimisant le poids du fichier</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mettre en œuvre les techniques de streaming 		
024 Rechercher ou créer des documents vidéos	<ul style="list-style-type: none"> - Récupérer une vidéo sur un média en tenant compte de la législation en cours - Interroger une base de données de vidéos sur base de plusieurs critères - Réaliser des prises de vue simples avec un caméscope traditionnel ou numérique - Convertir le matériel vidéo dans le format désiré - Manipuler les techniques de compression (diminution des dimensions, de la profondeur de couleur, du taux de compression, ...) pour obtenir le meilleur résultat - Évaluer la qualité de l'image d'un point de vue esthétique, mais aussi technique : poids, format, profondeur de couleur... en tenant 		<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les techniques de base en matière de numérisation de vidéos analogiques - Connaître les techniques de base en matière de montage et de post-production (compositing, effets spéciaux, ...) - Connaître les procédés de lecture de sons ou de vidéos en ligne ainsi que les logiciels correspondants (players) - Connaître les diverses possibilités et les facteurs importants pour le choix du format

WDS.05 - Réaliser un site Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
	<p>compte de la configuration probable du système des utilisateurs ou d'autres exigences techniques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mettre en œuvre les techniques de streaming 		
<p>025 Rechercher ou créer des documents sonores</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Interroger une base de données de sons et de musiques sur base de plusieurs critères - Définir et utiliser les fréquences d'échantillonnage appropriées aux médias courants tels que CD, radio, téléphone... - Réaliser des prises de son simples avec un magnétophone traditionnel ou numérique - Améliorer, corriger ou transformer le son (SoundForge, Wavelab, ...) - Convertir le matériel sonore dans le format désiré - Manipuler les techniques de compression (diminution de la fréquence d'échantillonnage, du bit rate, du nombre de canaux, du taux de compression, ...) - Evaluer la qualité de 		<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les techniques de base en matière de numérisation de sources analogiques - Connaître les techniques de base en matière de montage et de post-production pour améliorer, corriger ou transformer le son (SoundForge, Wavelab, ...) - Connaître les diverses possibilités ainsi que les facteurs importants pour le choix du format (MP3, ra, wav, ...)

WDS.05 - Réaliser un site Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
	<ul style="list-style-type: none"> l'enregistrement - Mettre en œuvre les techniques de streaming 		
026 Créer d'autres types de documents	<ul style="list-style-type: none"> - Créer des documents PDF avec Adobe Acrobat - Créer des documents de type QuickTime VR, vue à 360° et équivalents 		
027 Rassembler les contenus rédactionnels	<ul style="list-style-type: none"> - Vérifier que l'on dispose de tous les contenus rédactionnels nécessaires - Vérifier que les contenus rédactionnels sont adaptés aux contraintes du Web 		
028 Réaliser le codage du modèle (template)	<ul style="list-style-type: none"> - Coder la page manuellement dans un éditeur simple (bloc-notes...) ou utiliser un éditeur spécialisé (Macromedia Dreamweaver, Adobe Golive, Microsoft Frontpage, ...) - Intégrer le balisage du prologue (doctype) - Formater le texte (taille, police, couleur, graisse, formatage, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Pouvoir expliquer les actions de l'éditeur au niveau du code - Avoir conscience de l'importance des bonnes pratiques de codage - S'informer des démarches des autres Webdesigners en étudiant leur code source - Tenir compte des conventions standard au sein de l'entreprise ou propres au projet : commentaires, 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître de manière approfondie les techniques traditionnelles (HTML, tableaux invisibles) et standards (XHTML, CSS) : composition des documents, syntaxe, normes, balises, propriétés facultatives et obligatoires, attributs, ... - Connaître les outils informatiques permettant la construction de pages

WDS.05 - Réaliser un site Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
	<ul style="list-style-type: none"> - Attribuer des couleurs aux différents éléments de la page - Insérer des images et les paramétrer : dimensions, bordures, texte alternatif, habillage... - Créer des liens internes ou externes, avec des adresses absolues ou relatives - Créer des signets, des liens mailto ou ftp - Créer des « cartes de liens » sur une image (image map) - Créer différents types de listes : numérotées ou non, listes de définitions... - Créer des tableaux - Utiliser les tableaux comme outils de mise en page - Créer une mise en page en CSS pur - Créer des frames (cadres) : positionnement, découpage, tailles relatives ou absolues, redimensionnement, bordures, ascenseurs, noms, cibles, ... - Créer des formulaires et les 	<p>modèles, bibliothèques, ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Intégrer une documentation suffisante selon les directives de l'entreprise ou du cahier des charges - Identifier les avantages et inconvénients d'un outil spécialisé (augmentation de la productivité, assistance, manque d'optimisation du code, ...) - Trouver des informations ou des solutions techniques à l'aide de différentes stratégies de recherche 	<p>et de sites (générateur de code, éditeur Wysiwyg, ...)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître la structure, le langage et les possibilités de Javascript - Connaître les capacités et limitations des plug-in

WDS.05 - Réaliser un site Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
	<p>paramétrer</p> <ul style="list-style-type: none"> - Intégrer des composants multimédias (son, vidéo, animation flash) - Mettre en œuvre des notions simples de programmation orientée objet nécessaires à la création de scripts Javascript côté client (objets prédéfinis, méthodes, propriétés, ...) permettant d'implémenter des mécanismes de base comme : récupérer les données d'un formulaire et les valider, gérer les dates, tester le navigateur client, détecter les plug-in, créer un pop-up et gérer ses propriétés, créer une image réactive (rollover), créer un menu déroulant, manipuler les propriétés des calques, ... - Incorporer, modifier et paramétrer des scripts Javascript côté client et gérer les événements adéquats - Lier un script Javascript externe - Mettre en œuvre des techniques d'optimisation de la productivité telles que la réutilisation de 		

WDS.05 - Réaliser un site Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
	<p>fragments de code, l'utilisation de feuilles de styles CSS (intralignes, imbriqués, liés ou importés) et la création de modèles et d'éléments de bibliothèque</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un programme de validation XHTML et CSS 		
029 Contrôler et tester le code sur les plates-formes cibles définies par le cahier des charges	<ul style="list-style-type: none"> - Configurer un logiciel FTP pour uploader une page ou un site sur un serveur de test - Vérifier l'affichage correct de la page et le bon fonctionnement des divers éléments - Tester le comportement et la compatibilité des pages pour les diverses plates-formes, configurations et navigateurs définis dans le cahier des charges - Détecter des erreurs de syntaxe et évaluer le rendu et la qualité - Corriger le code manuellement - Créer, éventuellement, plusieurs versions de la page 	<ul style="list-style-type: none"> - Rester attentif aux détails - Être sensibilisé aux règles en matière de travail collaboratif et aux mesures mises en œuvre pour éviter la perte de données 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les caractéristiques des différentes versions des langages de description de pages - Connaître la composition, le fonctionnement et la configuration d'un serveur - Connaître les bases relatives à la sécurité (utilisation de mots de passe, firewalls...)
030 Créer de mini-applications dynamiques dans un langage	<ul style="list-style-type: none"> - Lire et/ou rédiger une analyse fonctionnelle (document reprenant 	<ul style="list-style-type: none"> - Faire preuve de minutie - Tirer les leçons des erreurs 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier et comparer les différents langages Web (ASP, PHP,

WDS.05 - Réaliser un site Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
<p>de programmation propre au Web (ASP, PHP, ColdFusion, ActionScript, DHTML, Javascript)</p>	<p>les contraintes, les exigences et spécificités de l'application à réaliser)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre la structure, le fonctionnement et la logique de l'application - Rechercher des applications ou composants similaires dans ses propres archives ou sur le Web et les adapter à ses propres spécifications - Recycler (copier/coller) des fragments de code - Choisir la technologie la plus appropriée en fonction de l'application à réaliser - Utiliser des outils de développement (éditeurs spécialisés) - Créer de petites applications, comme par exemple : récupérer les données d'un formulaire, valider un formulaire côté serveur, tester la navigation client en analysant les paquets de requêtes, envoyer un courriel à partir d'un script côté serveur, inclure dans les scripts des 	<p>commises</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gérer les différentes versions de son application - Adopter les bonnes pratiques de codage : prévoir des messages d'erreur, utiliser des éléments de bibliothèque pour optimiser le code, commenter et documenter son code 	<p>ColdFusion, ActionScript, DHTML, Javascript) et les techniques utilisées dans les scripts côté serveur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître et comprendre les possibilités des divers langages de programmation et de leurs versions - Connaître les problèmes de compatibilité - Connaître un langage de programmation : logique, syntaxe (divers type de données, instructions, variables), traitement, fonctions et appels de fonctions, routines conditionnelles, répétitions (boucles, chaînes...), commentaires... - Connaître un métalangage tel que XML dans le cadre d'applications et d'échanges de données. Identifier les composantes d'un document XML (balises, données textuelles, prologues, instruction de traitement, espaces de nom, ...)

WDS.05 - Réaliser un site Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
	<p>transferts d'informations persistantes (cookies), ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Intégrer au site divers services (chat, forum, moteur de recherche...) - Gérer des variables d'environnement, des variables d'application et de session - Implémenter des scripts liés pour partager certaines fonctions - Adapter les réponses du serveur aux préférences du visiteur - Personnaliser certaines pages en fonction du navigateur - Posséder des bases pour identifier les composantes d'un document XSL (eXtensive Stylesheet Language) et élaborer un document de présentation en fonction du format de sortie souhaité (WML, HTML, PDF, ...) en transformant un document XML à l'aide de différents documents XSL - Décrire la structure des données à échanger au moyen d'un langage de description de données (DTD) 		

WDS.05 - Réaliser un site Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
	<ul style="list-style-type: none"> - Installer localement un serveur d'évaluation pour tester les scripts - Tester l'application sur plusieurs navigateurs et plates-formes - Détecter les erreurs, les comprendre et les corriger 		
031 Intégrer une base de données	<ul style="list-style-type: none"> - Analyser les fonctionnalités de l'application nécessitant une base de données : que doit contenir la base de données, qu'est-il nécessaire d'écrire... Analyser l'intégration des données de la base dans le site - Lire des organigrammes, diagrammes... pour élaborer un modèle - Créer des tables, des champs et définir leur format d'enregistrement - Créer des relations entre les tables - Convertir et importer des données dans la base - Ouvrir et remplir une base de données - Effectuer une sauvegarde des 	<ul style="list-style-type: none"> - Pouvoir « recycler » (copier/coller) des fragments de code - Faire preuve de minutie - Tirer les leçons des erreurs commises - Prendre en compte le temps de téléchargement et la charge pour le serveur - Faire preuve de qualités didactiques pour guider le client dans l'utilisation de l'application - Utiliser diverses stratégies de recherche pour obtenir des informations techniques 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les bases de données relationnelles (SGBDR) telles que Microsoft Access, MySQL, ... - Connaître de manière basique les méthodes de migration de données depuis différentes sources - Connaître de manière basique les passerelles technologiques d'interfaçage de bases de données et des environnements de développement - Connaître les bases d'un langage de programmation : logique, syntaxe (divers types de données, instructions, variables), traitements, fonctions et appels de fonctions, routines conditionnelles, répétitions (boucles, chaînes...), commentaires... - Connaître les bases en matière de

WDS.05 - Réaliser un site Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
	<p>données de la base</p> <ul style="list-style-type: none"> - Créer de petites applications ou utiliser celles créées par d'autres et les personnaliser - Utiliser des outils de développement - Générer des connexions à des bases de données de façon à afficher, mettre à jour, supprimer ou ajouter des enregistrements dynamiquement - Écrire des requêtes SQL et des transactions - Créer un programme permettant de sécuriser l'accès à certaines pages (restriction d'accès) - Intégrer le module dans le site - Créer l'affichage et la présentation des données au niveau de l'interface utilisateur sur la page en respectant des contraintes esthétiques et ergonomiques - Créer une interface (console d'administration) pour permettre au client d'importer et de modifier des données dans la base via un formulaire 		<p>sécurité (gestion des accès) et de gestion des ressources (session, utilisateur)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître les bonnes pratiques de codage : prévoir des messages d'erreur, commenter et documenter son code - Connaître les répercussions techniques qui découlent de l'intégration

WDS.05 - Réaliser un site Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
	<ul style="list-style-type: none"> - Effectuer des tests et des simulations au niveau de l'intégrité des données, de la fonctionnalité ou de l'ergonomie - Détecter les erreurs de codage et les corriger - Réaliser des tests 'en charge' ou avec différentes plates-formes - Procéder aux adaptations et corrections nécessaires - Présenter le module au client - Offrir un support pour ses propres applications - Enregistrer les rétroactions et effectuer les dernières corrections 		
032 Créer les pages du site sur base des modèles	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les modèles pour intégrer les contenus disponibles - Signaler les éléments graphiques et composants multimédias manquants ou inadaptés - Mettre en œuvre les techniques de codage traditionnelles ou les techniques standard - Concevoir des documents bien formés et valides 		

WDS.05 - Réaliser un site Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
	<ul style="list-style-type: none">- Intégrer les techniques de référencement : balises Meta, maximisation des mots clés, ...- Archiver et classer de manière adéquate les fichiers en respectant l'architecture technique		

WDS.06 - Finaliser un site Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
033 Réaliser le contrôle qualité	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre les spécifications techniques et fonctionnelles auxquelles le site doit répondre - Vérifier durant toute la phase de production si le site répond aux exigences du cahier des charges - Distinguer en permanence les spécifications du cahier des charges et le produit existant - Procéder de manière logique aux vérifications de qualité et de compatibilité ainsi qu'à la détection des dysfonctionnements en local puis sur le serveur (problème de fluidité, par exemple) et y apporter les corrections nécessaires - Exécuter les rapports automatiques d'audit de Dreamweaver - Réaliser une liste ordonnée d'erreurs, d'incohérences et de dysfonctionnements sur le plan graphique et fonctionnel - Lire et intégrer un rapport de Bêta test 	<ul style="list-style-type: none"> - Avoir conscience de l'importance des révisions et des contrôles pendant toutes les phases du processus de production - Disposer d'une énergie suffisante pour rechercher et éliminer jusqu'à la moindre erreur - Tirer des leçons des erreurs commises - Contrôler son propre travail, mais aussi celui de ses collègues - Essayer d'améliorer la qualité du travail en demandant et/ou en donnant un maximum de conseils - Dans les phases critiques, s'en remettre au client, au chef de projet ou à d'autres collaborateurs - Tenir compte des rétroactions 	

WDS.06 - Finaliser un site Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
034 Enregistrer le nom de domaine	<ul style="list-style-type: none"> - Traiter la procédure par la voie électronique 		<ul style="list-style-type: none"> - Connaître le système DNS et les méthodes d'attribution des noms de domaine - Connaître les procédures d'enregistrement, selon le domaine choisi
035 Mettre le site en ligne	<ul style="list-style-type: none"> - Transférer les pages sur le serveur - Vérifier l'accessibilité des différentes parties du document. Si nécessaire, remédier aux problèmes 		<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre de façon élémentaire la composition et la configuration d'un serveur - Connaître le maniement de base d'un logiciel serveur Web tel que IIS, EasyPHP, Apache, ... de manière à le paramétrer et l'administrer - Connaître les possibilités d'hébergement offertes par le marché - Connaître les principes technologiques du streaming et les caractéristiques des produits disponibles sur le marché - Connaître les principes de base relatifs à la sécurité (utilisation de mots de passe, firewalls...)

WDS.06 - Finaliser un site Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
036 Réaliser les opérations de référencement du site (post-production)	<ul style="list-style-type: none"> - Collaborer à la mise en œuvre d'une campagne promotionnelle 		<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les diverses techniques de promotion : moyens électroniques (bannering, search engine optimization, newsgroups, webzine, ...) et traditionnels (papeterie du client, annonces presse, ...)
037 Réaliser la documentation technique du site	<ul style="list-style-type: none"> - Documenter sa charte graphique et les processus de création d'illustrations - Documenter la localisation des fichiers et leur rôle - Documenter son codage et ses applications de manière suffisante, selon les prescriptions de l'entreprise 		
038 Former le client	<ul style="list-style-type: none"> - Convaincre le client de la nécessité de procéder à des mises à jour régulières (ajout ou renouvellement d'informations), de répondre au courrier, ... - Aider à organiser la procédure de mise à jour au sein de l'entreprise cliente - Mettre en œuvre des interfaces et 		

WDS.06 - Finaliser un site Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
	<p>des procédures pour que le client puisse adapter lui-même des informations du site de manière sûre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Transmettre et expliquer les outils et méthodes pour adapter le contenu du site - Assister le client ayant besoin d'un support technique 		
<p>039 Évaluer le succès du site</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Évaluer la fréquentation d'un site en réunissant des informations statistiques obtenues sur base des fichiers logs du serveur web : nombre d'accès, nombre de visiteurs, pages les plus populaires, temps de consultation, navigateurs utilisés, ... - Interpréter les résultats avec un œil critique en tenant compte des spécificités techniques du réseau qui peuvent tronquer les données - Mesurer l'efficacité de la solution au regard des objectifs marketing - Présenter les informations au client 		

WDS.07 - Maintenir un site Web

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
040 Réaliser le calendrier éditorial et de maintenance	<ul style="list-style-type: none"> - Créer un calendrier éditorial relevant la liste et la fréquence des rubriques à mettre à jour - Lister les opérations à réaliser pour maintenir le site en état et pour garantir un développement harmonieux du site 		
041 Effectuer les opérations de maintenance	<ul style="list-style-type: none"> - Créer, déplacer, supprimer ou modifier les fichiers sur le serveur avec la circonspection nécessaire - Utiliser différents outils pour organiser la gestion du contenu (fichiers dans une structure logique, mise à jour d'hyperliens, action de recherche et remplacement, ...) - Créer de nouvelles illustrations en respectant la charte graphique - Mettre à jour le contenu du site en modifiant des fichiers de données externes - Activer une liaison avec le logiciel Macromedia Contribute 		

Bibliographie

Documents internes (Bruxelles Formation)

Enquête commanditée par Bruxelles Formation auprès d'Artopol | 1999.

Des interviews de Webdesigners et d'employeurs effectuées lors de la visite d'une quarantaine d'entreprises de la région de Bruxelles Capitale. Toutes ces entreprises sont actives dans le secteur du Web Building ou ont internalisé cette activité. Le panel englobe aussi bien des sociétés de moyenne et de petite taille.

- 440px
- ABS MM
- Antidot
- Artecom
- Art Solution
- Blue4you
- Cook Design
- CVB
- DAD
- Digi-work
- Dynamite
- Echoes Factory
- Eduline
- Electro Concept
- Emakina
- Expert IT
- Intelliga
- IOL
- Les Terribles Enfants
- Marketane
- Ministère de la Région de Bruxelles Capitale
- Molos
- No-Bug
- Pastabal
- PIAS (Play It Again Sam)
- Play the game
- Royal CRM
- RTBF - cellules i-médias et imagique
- Seize the day
- Signes particuliers
- Soap Studio
- Screen Shot
- The Web factory
- Urban Media
- Vertige
- Walking Men
- Web@dvising
- ZB22

Des entretiens avec d'anciens stagiaires du Centre de la Communicative ayant suivi l'une des neuf premières formations en Webdesign.

L'analyse d'offres d'emploi ayant trait au métier et au secteur.

Référentiels existants

Institut d'enseignement de promotion sociale de la Communauté française Evere – Laeken. - Programme de la section Webmaster (option Web-designer), 2004.

Centre d'Études Supérieures Industrielles (Cesi) - Référentiel de compétences du concepteur intégrateur multimédia, France, 28.11.03

Études

Rapport du projet Adapt Medibility Printegrator – 1999 | Profil de Webdesigner

Technofutur Cepegra, en collaboration avec la Technothèque et Bruxelles Formation – 2000 | Profil du métier de Webdesigner

L. Wouters, G. Van Hootegem – Bits, bytes et bugs – HIVA – 1999 – Etude commanditée par le CEFORA. | Profil de développeur de site Internet



BRUXELLES
FORMATION
MANAGEMENT &
multimediaTIC

BRUXELLES FORMATION MANAGEMENT & multimediaTIC
Rue de Stalle, 67 - 1180 Bruxelles
Tél : 02.371.73.20