

# Multimédia : regard sur les compétences techniques, leur rôle et responsabilités

Une équipe Web est constituée de plusieurs spécialistes qui vont devoir travailler ensemble autour d'une même réalisation. Gestionnaires, créatifs, techniciens ont leurs particularités et interrelations. Une équipe de production multiplateforme fait habituellement appel aux compétences de huit profils :

PRODUCTEUR    GESTIONNAIRE DE PROJET / COORDONNATEUR    RÉALISATEUR MULTIMÉDIA  
CONCEPTEUR / SCÉNARISTE INTERACTIF    RÉDACTEUR-WEB / ANALYSTE DES CONTENUS  
WEBDESIGNER    PROGRAMMEUR / INTÉGRATEUR    WEBMESTRE

## LE PRODUCTEUR

Le producteur assume la responsabilité du projet multimédia, du démarchage à la commercialisation. Il joue un rôle d'orchestration des différentes activités et assure le lien entre le client et l'équipe de production. Nous avons constaté qu'une proportion non négligeable des entreprises du secteur du multimédia emploie des représentants chargés des activités de promotion et de vente,

ce qui a pour effet de modifier le rôle des producteurs. Dans d'autres entreprises, les producteurs cumulent plusieurs rôles, dont celui de président ou de vice-président avec celui de producteur. Nous nous en tiendrons ici au seul rôle de producteur.

À l'instar de l'industrie de l'audiovisuel, nous avons identifié trois types de producteurs

multimédia, soit les producteurs exécutifs, les producteurs délégués et les producteurs. Dans ce profil, nous ne faisons pas référence au rôle de producteur qu'assument certaines entreprises mais plutôt à celui tenu par un individu. Puisque le producteur joue un rôle senior au sein de l'entreprise, nous avons choisi de ne pas séparer les niveaux débutant et expérimenté.

## Tâches

- Participer au développement de la stratégie d'affaires de l'entreprise
- Effectuer le développement des affaires de l'entreprise
- Gérer la relation avec les partenaires ou les clients internes et externes
- Élaborer des concepts multimédias préliminaires à partir ou non des spécifications des partenaires ou des clients internes et externes
- Effectuer ou faire effectuer l'évaluation budgétaire des projets
- Effectuer ou faire effectuer les montages financiers
- Préparer ou s'assurer que les propositions aux partenaires et aux clients externes sont préparées
- Collaborer à la négociation des droits d'utilisation sur les contenus existants et les contenus originaux
- Collaborer à la négociation des contrats de prestation de service pour la création de contenus originaux
- Participer à la négociation et à la conclusion d'ententes avec les partenaires ou clients

- Constituer l'équipe de production
- Assurer l'encadrement du projet et de sa production (budget, échéanciers, ressources humaines et techniques)
- Adapter le projet au contexte du marché afin de s'assurer que le produit réponde à une demande
- Vérifier ou s'assurer de faire vérifier la qualité du produit fini
- Collaborer avec l'équipe de commercialisation
- Faire l'évaluation de la production
- Assurer une veille technologique et concurrentielle

## Compétences professionnelles

### Dimension technique

- Capacité de démontrer de l'autonomie dans la mise à jour des connaissances liées à la technologie
- Connaissance de chacune des étapes de la production
- Connaissance de base des langages de programmation, des logiciels de création,

des bases de données, des composantes de l'ordinateur, de leurs capacités et de leurs limites techniques

- Connaissance des technologies de l'Internet et des autres supports du multimédia, de leurs possibilités et de leurs limites

### Dimension des contenus

- Capacité de canaliser la créativité des membres de l'équipe
- Comprendre le processus de création
- Posséder une culture générale étendue (ex. : artistique, scientifique, sociale, etc) applicable aux domaines d'activités des clients ou partenaires de l'entreprise
- Connaissance de l'encadrement juridique applicable à la négociation de contrats
- Connaissance de l'encadrement juridique applicable à la vie privée et à la propriété intellectuelle
- Capacité d'anticiper les tendances culturelles internationales et les phénomènes de société
- Connaissance des canaux de communication

## Dimension de la gestion

- Capacité de prendre des décisions
- Capacité de déléguer
- Capacité de négocier
- Capacité de définir l'encadrement du livrable et d'en évaluer la faisabilité
- Capacité de gérer les aspects financiers du projet et de respecter le budget établi
- Capacité de gérer les principales activités (marketing, administration, production) liées à la mise en oeuvre et la réalisation d'un projet
- Capacité d'identifier et d'assurer la mise en place des conditions favorisant le respect des échéanciers

- Capacité de représenter son Organisation
- Connaissance des principes de marketing et de distribution
- Capacité de préparer des plans d'affaires

## Compétences comportementales

- Autonomie
- Communication orale et écrite
- Conceptualisation / Capacité d'analyse et de synthèse
- Créativité
- Initiative
- Leadership

- Bonnes relations interpersonnelles
- Travail en équipe
- Résistance au stress
- Vision globale
- Rigueur
- Entrepreneurship

## LE GESTIONNAIRE DE PROJET / COORDONNATEUR

Le gestionnaire de projets coordonne et contrôle tous les aspects de la planification et du développement des projets multimédias. L'appellation «chargé(e) de projets» semble aussi être utilisée pour désigner le même type de rôle.

D'entrée de jeu, il nous apparaît important de distinguer le rôle du gestionnaire de projets de celui du producteur. Le gestionnaire de projets est plutôt orienté vers la production et la gestion de l'équipe

du projet. Bien qu'ayant à établir une relation de travail avec le client, il ne le fera normalement qu'après que le producteur ait initié le projet. Selon la taille des projets, le gestionnaire peut être plus ou moins impliqué dans le processus de production du produit. Le producteur intervient davantage avant le début de la production. Il va sans dire que le gestionnaire de projets et le producteur doivent s'assurer d'une bonne circulation de l'information concernant les attentes du client.

La gestion de l'équipe de travail et du projet est essentielle à la production d'un produit multimédia. Dans cette industrie, le travail en équipe constitue une donnée fondamentale. Une saine coordination entre les différents intervenants s'avère donc cruciale.

Puisque cette profession fait clairement partie de la catégorie de la gestion, nous avons choisi de ne pas séparer les niveaux débutant et expérimenté.

## Tâches

- Participer à la définition des préférences et des exigences du client et à l'analyse des besoins du client
- Participer à l'évaluation de la faisabilité du projet
- Participer à la conception et à la rédaction des spécifications du produit ou de l'offre de service
- Préparer une description structurée des besoins du projet
- Gérer des ressources technologiques en identifiant les besoins et en choisissant les logiciels et les composants informatiques
- Coordonner et participer aux activités de la préproduction incluant le scénario, les paramètres des produits, l'estimation des coûts, la préparation du budget et des échéanciers
- Assurer les liens entre le client et l'équipe du projet pendant la réalisation du projet
- Gérer les ressources humaines et financières du projet
- Préparer les rapports d'étape et les approbations pour le client
- Documenter par écrit l'évolution du projet
- Préparer et faire des présentations aux clients en utilisant des outils techniques et visuels dans le but de présenter l'avancement du projet
- Supporter son superviseur immédiat dans différentes activités telles que le marketing, les finances, les soumissions, la négociation des contrats, les achats de matériel, etc
- Maintenir une communication entre les différents membres de l'équipe et s'assurer que les membres communiquent entre eux
- Participer à la préparation et à la négociation des contrats avec des fournisseurs externes
- Revoir la qualité des livrables des fournisseurs externes
- Veiller au suivi des aspects légaux
- Assurer un suivi auprès du client après la livraison du produit
- Assurer une veille technologique et concurrentielle

## Compétences professionnelles

### Dimension technique

- Capacité d'évaluer et d'analyser des problèmes opérationnels et de les résoudre
- Connaissance des technologies du multimédia, de leurs possibilités et de leurs limites
- Connaissance de chacune des étapes de production
- Connaissance des outils de création pour le multimédia dans les environnements techniques (PC ou Mac)
- Connaissance des langages de programmation, des bases de données, de leurs capacités et leurs limites
- Capacité de réaliser le contrôle de la qualité
- Capacité d'apprendre et de s'adapter rapidement aux nouveaux outils informatiques
- Capacité de démontrer de l'autonomie dans la mise à jour des connaissances liées à la technologie

- Capacité d'effectuer le montage d'une présentation informatisée (présentative)
- Capacité d'opérer les mécanismes de contrôle des changements

#### Dimension des contenus

- Capacité d'adapter son produit aux besoins et habitudes des usagers
- Capacité de comprendre le processus de création
- Capacité de structurer et de faire la synthèse de l'information à véhiculer
- Connaissance de l'encadrement juridique applicable à la négociation de contrats
- Connaissance de l'encadrement juridique applicable à la vie privée et aux droits d'auteurs

#### Dimension de la gestion

- Capacité d'appliquer des techniques de prise de décisions
- Capacité d'évaluer la faisabilité du projet
- Capacité de canaliser la créativité des membres de l'équipe
- Capacité de gérer le budget
- Capacité de gérer les ressources humaines dans un contexte de production
- Capacité de gérer un projet et un plan de travail
- Capacité de maintenir à jour l'évolution du projet
- Capacité de négocier
- Capacité de représenter son organisation
- Connaissance des principaux outils de gestion et de planification de projets

#### Compétences comportementales

- Leadership
- Travail en équipe
- Orientation vers le service à la clientèle
- Esprit d'analyse, de synthèse et de conceptualisation
- Relations interpersonnelles
- Communication orale et écrite
- Flexibilité
- Initiative
- Méthodique
- Résistance au stress
- Ouverture à la critique
- Sens pratique

### LE RÉALISATEUR MULTIMÉDIA

Le réalisateur multimédia coordonne le développement et la production de produits ou services multimédias avec des équipes de production composées d'infographistes, d'intégrateurs, de programmeurs, d'un concepteur scénariste, d'animateurs 2D et 3D, etc. Il assure l'évolution du projet sur les plans artistique, technique et informatique de la conception à la finalisation.

Le réalisateur travaille en collaboration avec un producteur. Le premier se concentre essentiellement

sur la production et la gestion des ressources humaines alors que le second veille davantage à la gestion de la relation avec le client et des aspects financiers.

L'appellation réalisateur est empruntée au domaine de l'audiovisuel. La maturation du secteur du multimédia au Québec tend à démontrer une utilisation accrue du titre et du rôle de réalisateur. Les réalisateurs se retrouvent à la fois dans les entreprises spécialisées en multimédia et sur le marché des travailleurs autonomes.

Les réalisateurs multimédia doivent posséder un haut niveau de polyvalence, car ils doivent à la fois connaître les médias audiovisuels traditionnels et les nouveaux médias. La formation des réalisateurs multimédia est très hétérogène. Les réalisateurs multimédia possèdent généralement une formation de base dans l'une des spécialités du multimédia et une expérience à titre de membre d'équipes de production ou encore à titre de réalisateur dans les médias traditionnels.

#### Tâches

- Assumer la responsabilité de la gestion du processus de création du contenu et de l'interactivité
- Participer à la définition des spécifications des attentes et exigences du client (lorsque le contrat est signé)
- Préparer la documentation détaillée décrivant le produit fini
- Participer aux choix technologiques
- Élaborer la méthode de production
- Assurer la cohérence de l'œuvre
- Veiller à ce que le contenu reste bien adapté aux objectifs fixés et aux groupes cibles
- Documenter par écrit l'évolution du projet
- Maintenir une communication entre les différents membres de l'équipe
- Diriger l'équipe du projet

- Assurer la coordination entre le client et l'équipe du projet en ce qui a trait aux contenus préparés par le client
- Participer aux choix des fournisseurs externes
- Revoir la qualité des livrables des fournisseurs externes
- Revoir la qualité des livrables aux clients
- Veiller au respect du budget et de l'échéancier
- Assurer une veille technologique et concurrentielle

#### Compétences professionnelles

##### Dimension technique

- Capacité d'évaluer et d'analyser des problèmes opérationnels et de les résoudre

- Capacité d'évaluer la faisabilité technique et graphique
- Capacité de démontrer de l'autonomie dans la mise à jour des connaissances liées à la technologie
- Capacité de diriger la réalisation avec des supports audiovisuels et informatiques
- Capacité de réaliser le contrôle de la qualité
- Connaissance de chacune des étapes de production
- Connaissance des supports audiovisuels
- Connaissance des usages des technologies de l'Internet et du multimédia, de leurs possibilités et de leurs limites
- Connaissance sommaire des outils de création pour le multimédia dans des environnements techniques (PC/Mac/Unix)

- Connaissance des approches utilisées pour développer, intégrer et implanter un site Web

### Dimension des contenus

- Capacité d'adapter son produit aux besoins et habitudes des usagers
- Capacité d'évaluer la qualité de la relation entre le contenu et le design de l'interface
- Capacité d'utiliser l'interactivité dans la communication
- Capacité de comprendre le processus de création
- Capacité de structurer et de faire la synthèse de l'information à véhiculer
- Capacité de vulgariser l'information à diffuser
- Connaissance d'Internet et des internautes
- Connaissance de l'encadrement juridique

applicable à la vie privée et aux droits d'auteurs

- Connaissance de l'ergonomie des nouveaux médias
- Connaissance des notions de base de la communication
- Connaissance des techniques de scénarisation

### Dimension de la gestion

- Capacité d'évaluer la faisabilité du projet
- Capacité de canaliser la créativité des membres de l'équipe
- Capacité de diriger des ressources multidisciplinaires dans un contexte de production
- Capacité de gérer un projet et un plan de travail en utilisant les outils de gestion appropriés

- Capacité de maintenir à jour l'évolution du projet
- Capacité de prendre des décisions
- Capacité de respecter le budget

### Compétences comportementales

- Leadership
- Capacité de travailler en équipe
- Esprit d'analyse, de synthèse et de conceptualisation
- Relations interpersonnelles
- Communication orale et écrite
- Flexibilité
- Capacité à persuader et à influencer
- Esprit méthodique
- Résistance au stress
- Ouverture à la critique et capacité critique
- Créativité

## LE CONCEPTEUR - SCÉNARISTE INTERACTIF

En appliquant des habiletés créatrices, de recherche et d'analyse, le concepteur-scénariste doit être en mesure d'identifier les possibilités offertes par le multimédia pour proposer des approches nouvelles et des concepts originaux dans les domaines des communications et/ou du divertissement électronique. Ce rôle comprend deux aspects complémentaires, soit la conception, qui consiste essentiellement en une étape de création, et la scénarisation,

qui présente quant à elle une composante technique.

Les tâches associées au rôle de concepteur-scénariste sont essentielles au sein des firmes du secteur du multimédia. Dans les plus grandes entreprises, une seule personne peut occuper le rôle de concepteur-scénariste. En revanche, nous avons constaté que dans les plus petites entreprises, ce rôle est souvent fragmenté ou associé à un ou plusieurs

autres rôles. Le concepteur-scénariste est particulièrement actif au début du processus, son rôle perdant un peu d'importance au fur et à mesure que les étapes de production sont terminées.

La profession de concepteur-scénariste peut être assimilée à la catégorie des rôles détenus par des gens d'expérience. Aussi avons-nous choisi de ne pas séparer les niveaux débutant et expérimenté.

### Tâches

- Participer à l'analyse des besoins du client
- Définir et développer le concept initial du produit ou service
- Adapter le concept et les médias aux commentaires du client
- Planifier l'interactivité, le schéma de navigation et un schéma de l'interface usager
- Participer à la rédaction des spécifications
- Élaborer la documentation destinée aux différents intervenants avec le gestionnaire de projets
- Déterminer les types de contenus et élaborer le scénario de production
- Veiller à la réalisation d'une maquette représentative du concept
- Collaborer à la structuration du contenu
- Participer au design de l'interface
- Collaborer à la production et à la validation du produit

### Compétences professionnelles

#### Dimension technique

- Capacité de faire de la recherche de contenu sur différents médias
- Connaissance des technologies du multi média, de leurs possibilités et leurs limites
- Capacité d'optimiser les médias en fonction de la diffusion
- Capacité de démontrer de l'autonomie

dans la mise à jour des connaissances liées à la technologie

### Dimension des contenus

- Capacité de transposer un contenu écrit en contenu visuel et sonore interactif
- Connaissance approfondie des méthodes d'écriture et de scénarisation interactive
- Capacité de structurer et de faire la synthèse de l'information à véhiculer
- Capacité d'organiser l'information logiquement
- Capacité d'adapter son produit aux besoins et habitudes des usagers

- Capacité à imaginer des situations interactives qui captent l'attention des utilisateurs
- Comprendre le processus de création
- Capacité d'organiser son travail et gérer ses fichiers et ses dossiers
- Posséder une culture artistique
- Connaissance de l'encadrement juridique applicable à la vie privée et aux droits d'auteurs

### Compétences comportementales

- Capacité de conceptualisation et d'abstraction
- Créativité
- Travail en équipe
- Méthodique
- Orientation vers le service à la clientèle
- Relations interpersonnelles

- Communication orale et écrite
- Souci du détail
- Capacité de respecter les échéanciers
- Persévérance
- Ouverture à la critique
- Flexibilité
- Résistance au stress

## LE RÉDACTEUR - WEB - ANALYSTE DES CONTENUS

L'analyste des contenus structure, organise et gère l'information électronique de manière à s'assurer que l'information soit claire, de qualité, cohérente et accessible afin de répondre aux besoins des utilisateurs. Il s'intéresse avant tout à la logique et à la structure de l'information. Son rôle est différent de celui du rédacteur qui, comme son titre l'indique, rédige les contenus des produits multimédias.

Nous avons constaté que nombre d'entreprises répartissent entre

plusieurs personnes les tâches associées à ce rôle. Le plus souvent, le concepteur-scénariste jouera aussi le rôle d'analyste des contenus. Si ces deux fonctions ne sont pas occupées par la même personne, il devient important que le concepteur-scénariste et l'analyste des contenus travaillent en étroite collaboration. Dans certaines entreprises plus structurées ou encore au sein d'entreprises impliquées dans la production de produits multimédias contenant beaucoup d'informations ou ayant un haut niveau d'interactivité, nous avons

identifié des individus qui occupaient un poste comportant comme principale responsabilité l'analyse des contenus.

La profession d'analyste des contenus peut être assimilée à la catégorie des rôles détenus par des gens d'expérience. Nous avons donc choisi de ne pas séparer les niveaux débutant et expérimenté.

### Tâches

- Structurer l'information pour la hiérarchiser et la segmenter de façon logique en collaboration avec le concepteur-scénariste
- Définir les bases de données afin de répondre aux objectifs du produit
- Faire une recherche des ressources documentaires disponibles
- Employer des outils qui permettent de définir des contenus avec beaucoup d'interactivité
- Vérifier la qualité, l'intégrité et la cohérence de l'information aux différents stades de développement du produit sur le support sur lequel le produit sera livré
- S'assurer de la circulation de l'information et des fichiers au sein de l'équipe de projet
- Faire le suivi auprès du client pour obtenir les informations complémentaires nécessaires au projet
- Assurer une veille technologique
- Compétences professionnelles

### Compétences professionnelles

#### Dimension technique

- Connaissance des technologies du multimédia, de leurs possibilités et de leurs limites

- Connaissance des logiciels d'édition, des innovations technologiques et leur intégration dans le processus de production
- Capacité d'apprendre et de s'adapter rapidement à de nouveaux outils informatiques
- Capacité de démontrer de l'autonomie dans la mise à jour des connaissances liées à la technologie
- Capacité d'opérer les mécanismes de contrôle des changements

#### Dimension des contenus

- Capacité de structurer logiquement et de faire la synthèse de l'information à véhiculer
- Capacité de faire la recherche documentaire et d'images
- Connaissance des bases de données, de leurs capacités et de leurs limites
- Capacité d'adapter son produit aux besoins et habitudes des usagers
- Capacité d'organiser son travail, gérer ses fichiers et ses dossiers
- Connaissance de chacune des étapes de production
- Connaissance de l'encadrement juridique applicable à la vie privée et aux droits d'auteurs

- Dimension de la gestion
- Capacité de maintenir à jour l'évolution du projet
- Capacité de réaliser le contrôle de la qualité
- Capacité de représenter son organisation

### Compétences comportementales

- Esprit d'analyse, de synthèse et de conceptualisation
- Méthodique
- Souci du détail
- Orientation vers le service à la clientèle
- Travail en équipe
- Communication orale et écrite
- Ouverture à la critique
- Relations interpersonnelles
- Persévérance
- Capacité de respecter et de fixer des échéanciers
- Flexibilité
- Autonomie
- Sens pratique

## LE WEBDESIGNER

Le webdesigner conjugue des compétences artistiques et techniques pour concevoir des sites Web. Bien que ce rôle comporte une composante technique inévitable dans le multimédia, il est surtout orienté vers l'aspect artistique du travail.

Le Web a connu une croissance phénoménale au cours des dernières années. Ceci explique que les postes au sein des entreprises impliquées dans la préparation de produits pour le Web commencent à peine à se spécialiser. Nous avons constaté

que certaines grandes entreprises ont des postes de web concepteur, webdesigner et de webmestre. Ces trois rôles interviennent à des étapes différentes du processus de production, soit la conception, le design et le maintien, incluant les modifications et le contact avec les usagers. Dans les entreprises de plus petite taille, nous retrouvons souvent un seul poste, souvent appelé webmestre, qui couvre les trois aspects.

L'identification des tâches attribuées au webdesigner a représenté un défi

particulier en raison du faible niveau de spécialisation au sein des entreprises. Nous avons donc jugé préférable de nous limiter à un seul niveau, soit le niveau expérimenté.

### Tâches

- Créer, optimiser et enchâsser les composantes pour le Web
- Écrire et concevoir des éléments simples de programmation
- Concevoir la navigation sur le site Web
- Définir l'architecture du site
- Participer à la rédaction de l'arborescence du site
- Rassembler et organiser l'information à inclure sur le site
- Définir l'aspect graphique des pages Web en intégrant des concepts de design en collaboration avec l'infographiste
- Participer à la conception et à l'amélioration des images, des vidéos et du son
- Participer à l'analyse des besoins des clients et du public-cible
- Tester le bon fonctionnement du site
- Assurer une veille technologique

- Capacité de traiter les documents destinés au site Web
- Comprendre les approches utilisées pour développer, intégrer et implanter un site Web
- Comprendre les outils et les techniques des systèmes pour le développement et la planification des applications
- Capacité de démontrer de l'autonomie dans la mise à jour des connaissances liées à la technologie
- Capacité d'apprendre et de s'adapter rapidement à de nouveaux outils informatiques
- Capacité d'opérer les mécanismes de contrôle des changements
- Capacité d'intégrer les médias pour la diffusion en ligne
- Capacité d'utiliser le code de logiciel fourni
- Capacité de participer à la réalisation de documents sonores (bruitage) et vidéo

- Capacité de concevoir et d'adapter l'interactivité des pages
- Capacité d'organiser son travail et de gérer ses dossiers et ses fichiers
- Capacité de gérer une partie d'un projet et d'un plan de travail
- Capacité d'évaluer la faisabilité de la partie design du projet
- Capacité de collaborer à la gestion du développement et de la production
- Capacité de remarquer les différences entre les formes, les volumes et les détails
- Capacité de visualiser et d'imaginer des formes géométriques et des objets dans l'espace
- Capacité de créer des animations
- Connaissance générale de l'encadrement juridique applicable à la vie privée et aux droits d'auteurs
- Posséder une culture artistique

### Compétences professionnelles

#### Dimension technique

- Capacité de faire de la modélisation graphique 2D et 3D
- Connaissance des outils de création pour le multimédia dans les environnements techniques (PC ou Mac)
- Connaissance des langages utilisés dans la programmation d'un site Web
- Connaissance des technologies de l'Internet et du multimédia
- Capacité de faire de la conception interactive et de la réaliser

#### Dimension des contenus

- Capacité de faire du design graphique
- Capacité de faire du design d'interface
- Capacité de faire la composition de l'aspect visuel
- Capacité de faire des illustrations à l'écran
- Capacité de faire la recherche d'information et d'images
- Capacité d'adapter son site Web aux besoins et habitudes des usagers
- Capacité de communiquer et d'organiser l'information à l'aide d'indices visuels (ex. icônes) et universellement reconnaissables
- Capacité d'évaluer et d'analyser des problèmes opérationnels et de les résoudre

### Compétences comportementales

- Sens artistique
- Souci du détail
- Créativité
- Esprit d'analyse, de synthèse et de conceptualisation
- Communication orale et écrite
- Méthodique
- Travail en équipe
- Ouverture à la critique
- Autonomie
- Initiative
- Résistance au stress

## LE PROGRAMMEUR – INTÉGRATEUR

La majorité des firmes dans le secteur du multimédia ont à leur emploi une ou plusieurs personnes habilitées à exercer la fonction d'intégrateur. Celui-ci développe des programmes qui permettent le fonctionnement d'un produit multimédia. Dans un contexte normal, l'intégrateur intervient surtout en fin de processus de production.

Nous avons regroupé les titres de programmeur et d'intégrateur sous un seul profil. Certains travailleurs réalisent des tâches davantage axées sur la programmation alors que d'autres se concentrent sur l'intégration des différentes composantes du produit multimédia. Ceux que l'on appelle les intégrateurs

utilisent souvent des logiciels qui minimisent les tâches de programmation. Nous retrouvons donc deux axes à l'intérieur de ce profil.

Comparativement à d'autres rôles décrits dans le cadre de cet exercice, la fonction d'intégrateur exige essentiellement des compétences techniques. Nous avons en effet constaté que l'exécution de cette fonction ne requiert généralement pas de compétences artistiques. Ce n'est qu'exceptionnellement que les intégrateurs pourront retoucher certaines images. Cette compétence artistique permettra alors d'accélérer le processus d'intégration des composantes multimédias lors de la dernière étape de production.

Le rôle d'intégrateur peut être un poste d'entrée au sein d'une entreprise. Nous avons donc séparé les tâches des intégrateurs selon qu'ils effectuent des tâches de niveau débutant ou de niveau expérimenté. Le niveau débutant regroupe des tâches généralement assignées à un individu au cours de sa première année et demi de travail. Le niveau expérimenté vise quant à lui des tâches assumées par un individu qui maîtrise bien son rôle au sein d'une entreprise. Il s'agit généralement d'une personne ayant au moins dix-huit mois d'expérience. Les compétences des deux niveaux d'expérience sont regroupées sous les rubriques « Compétences professionnelles » et « Compétences comportementales ».

### Tâches

#### Débutant

- Pour des portions de projets, planifier et établir l'horaire de travail en fonction des échéanciers et des objectifs
- Rédiger des spécifications satisfaisantes pour le programme
- Concevoir les documents basés sur les scripts pour tester les modules de programmation et les données à traiter
- Utiliser les bonnes techniques de programmation pour assurer un environnement stable
- Concevoir des améliorations ou des modifications aux programmes
- Diagnostiquer et résoudre les problèmes des modules de programmation
- Optimiser l'intégration afin de faciliter la mise à l'épreuve du produit
- S'assurer d'un archivage adéquat des données
- Assurer une veille technologique

#### Expérimenté

- Analyser la scénarisation interactive, les spécifications fonctionnelles et les modèles de données
- Participer à la définition du protocole de travail
- Planifier et établir l'horaire de travail en fonction des échéanciers et des objectifs des projets

- Rédiger des spécifications précises pour le programme
- Concevoir les scripts pour tester les modules de programmation et les données à traiter
- Analyser les approches techniques des autres membres de l'équipe de production et proposer des solutions
- Conceptualiser, optimiser, intégrer et valider les éléments de programmation et les données à traiter
- S'assurer de l'intégrité des données et de la performance des solutions adoptées
- S'assurer d'un archivage et d'une classification adéquats des données
- Assurer une veille technologique

### Compétences professionnelles

#### Dimension technique

- Capacité d'effectuer le montage des médias à l'aide de logiciel d'auteur pour la diffusion
- Capacité de faire de l'édition et de la rédaction de scripts
- Capacité de faire le montage de la maquette
- Capacité de faire de la conception interactive et de la réaliser
- Capacité d'évaluer et d'analyser des problèmes opérationnels et de les résoudre

- Capacité d'effectuer le montage pour la diffusion en ligne
- Connaissance des technologies de l'Internet et du multimédia, de leurs possibilités et de leurs limites
- Connaissance des logiciels d'édition, des innovations technologiques et de leur intégration dans le processus de production
- Connaissance des outils de création pour le multimédia et des systèmes d'exploitation dans les environnements techniques (PC ou Mac)
- Connaissance des langages de programmation, des bases de données, de leurs capacités et de leurs limites techniques
- Capacité de traiter les images fixes et animées
- Capacité de démontrer de l'autonomie dans la mise à jour des connaissances liées à la technologie
- Capacité d'adapter l'interactivité des pages
- Capacité d'apprendre et de s'adapter rapidement à de nouveaux outils informatiques
- Capacité d'évaluer la faisabilité technique du projet
- Capacité d'utiliser le code de logiciel fourni
- Comprendre les approches utilisées pour développer, intégrer et implanter le site Web
- Comprendre les outils et les techniques des systèmes pour le développement et la planification des applications
- Capacité d'effectuer le montage d'une présentation informatisée (présentative)

- Capacité de numériser les sources
- Capacité de réaliser le contrôle de la qualité
- Connaissance des contraintes techniques des différents navigateurs Web
- Connaissance de la terminologie informatique anglophone
- Capacité de réaliser des documents sonores (bruitage) et vidéo

#### Dimension des contenus

- Capacité d'adapter son produit aux besoins et habitudes des usagers
- Capacité d'organiser son travail et de gérer ses dossiers et ses fichiers
- Capacité de retoucher les composantes graphiques du produit afin de les intégrer à la production
- Comprendre le processus de création

#### Compétences comportementales

- Méthodique
- Persévérance
- Répondre à des demandes précises
- Souci du détail
- Esprit d'analyse, de synthèse et de conceptualisation
- Respect des consignes et des délais
- Résistance au stress
- Capacité d'établir et de respecter des échéanciers
- Autonomie
- Curiosité et intérêt dans son domaine de spécialisation
- Initiative
- Travail en équipe

## LE WEBMESTRE

Le webmestre est la personne responsable de la gestion d'un site Web (intranet et/ou extranet), incluant la coordination et la mise à jour des informations présentées et des services offerts. Le profil de compétences ci-dessous présente le poste de webmestre généraliste. En 2000, nous trouvons surtout ce type de webmestre dans les petites et moyennes entreprises ou celles ayant un site Web essentiellement informatif.

Selon le milieu de travail, le webmestre peut être appelé à exercer un ensemble de tâches très variées associées à la gestion du site Internet ou à agir à titre de gestionnaire de projets. Les entreprises dans le domaine du multimédia identifient davantage le webmestre à un gestionnaire de projets. Ce

webmestre gestionnaire de projets encadre une équipe multidisciplinaire composée de webdesigners, d'infographistes, de programmeurs, de spécialistes du contenu, etc. Les entreprises des autres secteurs qui possèdent un site Web ont quant à elles une personne responsable du site qui effectue presque l'ensemble des tâches reliées à la maintenance du site. Ce webmestre peut être qualifié de webmestre généraliste. Lorsque le site devient transactionnel ou simplement plus volumineux, certaines organisations optent pour une spécialisation des membres de l'équipe Web avec un webmestre gestionnaire de projets ou elles divisent le rôle du webmestre en un responsable des aspects techniques et un responsable de l'aspect contenu.

Au début de l'Internet, les sites Web étaient généralement sous la responsabilité du service informatique. Une migration progressive s'opère maintenant vers les directions des communications ou du marketing. En effet, le site Internet devient un moyen parmi d'autres pour faire la promotion de l'organisation et, dans certains cas, effectuer des transactions d'affaires.

Les webmestres proviennent soit de la filière des communications ou de la filière informatique selon le rôle exercé. Une forte proportion des webmestres généralistes ont une formation hybride en communication et en informatique. Jusqu'à tout récemment, il n'existait pas de programme de formation structuré; les individus intéressés se formaient en cours d'emploi.

### Tâches

- Coordonner la collecte et l'organisation de l'information à inclure sur le site
- Définir l'architecture du site
- Recommander des scénarios de navigation sur le site Web
- Définir l'aspect graphique des pages Web en intégrant des concepts de design en collaboration avec le webdesigner
- Assurer l'utilisation optimale des composantes graphiques et techniques
- Faire ou déléguer les tâches de programmation pour mettre à jour ou ajouter des composantes au site Web
- Assurer la cohérence et la qualité du site
- S'assurer de la sécurité du site en collaboration avec l'administrateur de réseau
- Obtenir les rapports d'achalandage sur le site, les analyser et vulgariser les résultats
- Assurer un soutien technique aux utilisateurs du site Web
- Assurer le lien entre les fournisseurs internes et externes et les internautes
- Accompagner et former les utilisateurs des sites Web
- Assurer la promotion du site
- Assurer une veille technologique

### Compétences professionnelles

#### Dimension technique

- Connaissance des usages des technologies de l'Internet et du multimédia, de leurs possibilités et de leurs limites
- Comprendre les approches utilisées pour développer, intégrer et implanter un site Web
- Capacité d'apprendre et de s'adapter rapidement à de nouveaux outils informatiques
- Connaissance des différentes plateformes (PC / Mac ou Unix)
- Capacité d'évaluer et d'analyser des problèmes opérationnels et de les résoudre
- Capacité d'évaluer la faisabilité technique et graphique du projet
- Capacité d'optimiser les médias en fonction de la diffusion
- Capacité de démontrer de l'autonomie dans la mise à jour des connaissances liées à la technologie
- Capacité de faire de l'édition et de la rédaction de scripts
- Capacité de réaliser le contrôle de la qualité
- Compréhension de base des techniques et des outils des systèmes utilisés pour le développement et la planification des applications

- Comprendre les approches utilisées pour développer, intégrer et implanter le site Web
- Connaissance de chacune des étapes de production
- Connaissance des langages de programmation, des bases de données, de leurs capacités et de leurs limites techniques
- Connaissance des logiciels d'édition, des innovations technologiques et de leur intégration dans le processus de production
- Connaissance des usages des technologies de l'Internet et du multimédia, de leurs possibilités et de leurs limites
- Connaissance sommaire des outils de création pour le multimédia dans les environnements (PC / Mac ou Unix)

#### Dimension des contenus

- Capacité de faire la recherche d'information, de documentation et d'images
- Capacité d'adapter son site Web aux besoins et habitudes des usagers et aux tendances du marché
- Capacité de communiquer et d'organiser l'information à l'aide d'indices visuels (par ex., icônes) universellement reconnaissables
- Capacité de concevoir et d'adapter l'interactivité des pages

- Capacité de gérer une partie d'un projet et d'un plan de travail
- Capacité de vulgariser l'information à diffuser
- Connaissance des notions de base en communication
- Connaissance des principes de l'apprentissage autonome chez les internautes
- Connaissances de l'ergonomie des nouveaux médias
- Capacité d'imaginer des situations interactives qui maintiennent l'attention des utilisateurs
- Capacité d'évaluer la qualité de la relation entre le contenu et le design de l'interface
- Capacité de structurer l'information de manière cohérente
- Capacité d'utiliser l'interactivité dans la communication

### Compétences comportementales

- Autonomie
- Capacité d'adaptation
- Capacité de prendre des décisions
- Communication orale et écrite
- Esprit d'analyse, de synthèse et de conceptualisation
- Leadership
- Capacité de négocier
- Orientation vers le service à la clientèle
- Souci du détail
- Capacité de travailler en équipe