

1. RÉALISATEUR MULTIMÉDIA

Présentation

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 de projet
- Assurer la coordination entre le client et l'équipe de 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'auteur
- 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

2. CONCEPTEUR DE FORMATION MULTIMÉDIA INTERACTIF

Présentation

Le concepteur de formation multimédia interactif conçoit les stratégies optimales et les outils d'apprentissage utilisés dans le cadre des formations multimédia interactif. Ce professionnel spécialisé dans les technologies éducatives est passé maître dans l'art de concevoir des environnements d'apprentissage interactif. Le produit de formation peut être en ligne sur le Web, sur un intranet ou un didacticiel hors-ligne sur CD-rom.

Les concepteurs de formation multimédia interactif s'intègrent aux équipes de développement avec les experts au plan du contenu de la formation et les spécialistes techniques (infographiste, intégrateur, etc.).

Dans le cadre de projets de plus petite envergure, ils peuvent assumer la gestion du projet de développement. Ils détiennent généralement une formation universitaire avancée dans le domaine des technologies de l'éducation. Ils travaillent principalement dans des firmes spécialisées ou des services spécialisés dans le domaine de la formation, ou encore ils sont travailleurs autonomes.

L'utilisation des technologies dans le milieu de la formation n'est pas nouvelle, mais les avancées technologiques de la dernière décennie ont permis de diffuser à plus grande échelle des formations multimédia interactif de haut calibre. Les contenus de formation sont extrêmement diversifiés. En effet, ces formations portent autant sur le savoir, le savoir-faire que sur le savoir-être. En 2000, les concepteurs ne sont généralement pas spécialisés dans des types de formation ou d'apprenants, mais on s'attend, au cours des prochaines années, à les voir se spécialiser davantage.

Tâches

- Participer à l'analyse des besoins des apprenants
- Développer des stratégies d'apprentissage en fonction des objectifs de formation, des apprenants potentiels, du contenu et du contexte de formation
- Choisir les outils multimédias appropriés découlant des objectifs de formation
- Concevoir le programme de formation en utilisant une méthode appropriée (par ex., ingénierie pédagogique, prototypage rapide, approche systémique, etc.)
- Modéliser les connaissances relatives au contenu de formation en collaboration avec un expert en contenu
- Revoir le matériel régulièrement en cours de développement
- Tester le matériel auprès des apprenants à certaines étapes du processus
- Développer le scénario interactif
- Concevoir une stratégie d'accompagnement et d'implantation
- Après la livraison aux clients, évaluer le programme et formuler des recommandations afin d'apporter, au besoin, les changements nécessaires

Compétences professionnelles

Dimension technique

- Capacité d'apprendre et de s'adapter rapidement à de nouveaux outils informatiques en ligne et hors-ligne
- Capacité d'évaluer et d'analyser des problèmes opérationnels et de les résoudre
- Capacité d'évaluer la faisabilité technique et graphique du projet
- Capacité de faire de la conception interactive et de la réaliser
- Capacité de réaliser le contrôle de la qualité
- Compréhension de base des outils et des techniques des systèmes utilisés pour le développement et la planification des applications
- Connaissance de chacune des étapes 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 techniques (PC/Mac/Unix)

Dimension des contenus

- Capacité à imaginer des situations interactives qui soutiennent l'attention des apprenants
- Capacité d'adapter son produit aux besoins et habitudes des apprenants
- Capacité d'appliquer les notions de base de la communication
- Capacité d'appliquer les principes de l'apprentissage autonome
- Capacité d'appliquer des théories pédagogiques et andragogiques
- Capacité d'appliquer les principes ergonomiques des nouveaux médias
- Capacité d'appliquer les théories de l'apprentissage
- Capacité d'évaluer l'efficacité du produit par rapport à l'apprentissage
- Capacité d'évaluer la qualité de la relation entre le contenu et le design de l'interface
- Capacité de concevoir et d'adapter de la formation en intégrant l'interactivité
- Capacité de gérer des contenus et des activités dans un contexte interactif
- Capacité de gérer une partie d'un projet et d'un plan de travail
- Capacité de structurer l'information de manière cohérente
- Capacité de transposer un contenu écrit en contenu visuel et sonore interactif
- Capacité de vulgariser l'information à diffuser
- Connaissance approfondie de la scénarisation interactive

Compétences comportementales

- Autonomie
- Communication orale et écrite
- Créativité
- Esprit d'analyse, de synthèse et de conceptualisation
- Orientation vers l'apprenant
- Ouverture à la critique et capacité critique
- Relations interpersonnelles
- Respect des consignes et des délais
- Sens de l'organisation
- Souci d'actualiser ses connaissances et compétences
- Capacité de travailler en équipe

3. WEBMESTRE

Présentation

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 projet. Les entreprises dans le domaine du multimédia identifient davantage le Webmestre à un gestionnaire de projet. Ce Webmestre-gestionnaire de projet 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 projet 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

4. PRODUCTEUR

Présentation

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 multimédias, 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
- Connaissance actualisée de la concurrence et des produits disponibles
- Capacité de faire la vérification de la qualité

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
- Conceptualiser/capacité d'analyse et de synthèse
- Créativité
- Initiative
- Leadership
- Bonnes relations interpersonnelles
- Travail en équipe
- Résistance au stress
- Vision globale
- Rigueur
- Entrepreneurship

5. GESTIONNAIRE DE PROJET

Présentation

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 de 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 composantes informatiques (hardware)
- 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 de 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 leur 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 (présentation)
- 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 contrat
- 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

6. CONCEPTEUR-SCÉNARISTE

Présentation

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 multimédia, 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 conceptualiser 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

7. ANALYSTE DES CONTENUS

Présentation

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.

Malgré que ce rôle soit moins répandu dans l'industrie québécoise du multimédia, nous avons choisi de l'inclure dans notre liste des profils. Selon des experts internes de PricewaterhouseCoopers s.r.l, les entreprises qui assurent une analyse adéquate du contenu de leur production réussissent à mettre sur le marché un produit de qualité supérieure.

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

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

8. DIRECTEUR ARTISTIQUE

Présentation

Le directeur artistique conjugue des compétences artistiques et techniques pour déterminer comment le multimédia peut apporter des solutions nouvelles aux milieux des affaires, des loisirs, de l'apprentissage et des communications. Il est responsable des aspects artistiques de la conception du produit jusqu'à sa production.

La plupart des firmes œuvrant dans le multimédia ont un directeur artistique. La taille de l'entreprise influera sur l'importance accordée à la coordination/gestion de l'équipe de production. En effet, au sein des firmes de plus petite taille, le directeur artistique est, la plupart du temps, impliqué dans la réalisation du produit alors qu'au sein des plus grandes entreprises, la

création du concept visuel et l'encadrement des infographistes et des animateurs occupent la majorité de son temps.

Les directeurs artistiques ont souvent une formation de base dans le domaine des arts avec un complément de formation dans le domaine technique. La maîtrise des aspects artistiques et d'une partie du savoir-faire technique s'avère essentielle dans l'exécution de leurs fonctions. Du reste, dans plusieurs organisations, le directeur artistique aura précédemment occupé un poste d'infographiste. Étant donné que la profession de directeur artistique peut être assimilée à la catégorie de la gestion, nous avons choisi de ne pas séparer les niveaux débutant et expérimenté.

Tâches

- Rencontrer le client pour présenter les concepts et les aspects liés à la création
- Participer à l'élaboration du scénario
- Définir les préférences et les exigences avec le client concernant l'aspect visuel et faire l'analyse du produit
- Définir la plate-forme et l'identité visuelle
- Coordonner le travail artistique des infographistes, illustrateurs, animateurs, réalisateurs du son, photographes, concepteurs multimédias, etc.
- Concevoir la communication graphique et en assurer la continuité
- Vérifier que les normes graphiques soient bien respectées
- Vérifier la qualité du produit
- Assurer la communication entre les intervenants impliqués
- Approuver et/ou faire la recherche d'images
- Gérer les ressources humaines
- Assurer une veille technologique

Compétences professionnelles

Dimension technique

- Connaissance des technologies de l'Internet et du multimédia, de leurs possibilités et de leurs limites
- Connaissance des outils de création pour le multimédia dans les environnements techniques (PC ou Mac)
- Capacité d'évaluer et d'analyser des problèmes opérationnels et de les résoudre
- Capacité de faire de la conception interactive et de la réaliser
- Capacité d'adapter l'interactivité des pages
- Connaissance de chacune des étapes de production
- 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 de faire des illustrations à l'écran
- Capacité de traiter les images fixes et animées
- Capacité d'optimiser les médias en fonction de la diffusion
- Capacité d'opérer les mécanismes de contrôle des changements

Dimension des contenus

- Comprendre le processus de création
- Capacité d'adapter son produit aux besoins et habitudes des usagers
- Connaissance des logiciels d'édition, des innovations technologiques et leur intégration dans le processus de production
- Posséder une culture artistique
- Capacité d'évaluer la faisabilité de la partie design du projet
- Capacité d'organiser son travail, gérer ses fichiers et ses dossiers
- Capacité de transposer un contenu écrit en contenu visuel et sonore interactif
- Capacité de préparer la maquette
- Capacité de faire du design d'interface
- Capacité de faire du design graphique
- Capacité de faire la conception graphique
- Capacité de faire la composition de l'aspect visuel
- Capacité de faire la recherche documentaire et d'images
- 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
- Connaissance de l'encadrement juridique applicable à la vie privée et aux droits d'auteur

Dimension de la gestion

- Capacité de gérer une partie d'un projet
- Capacité de gérer les ressources humaines dans un contexte de production
- Capacité de gérer le budget
- Capacité de canaliser la créativité des membres de l'équipe
- Capacité d'appliquer des techniques de prise de décisions
- Capacité de réaliser le contrôle de la qualité de l'aspect artistique

Compétences comportementales

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

9. INFOGRAPHISTE

Présentation

Les infographistes combinent des habiletés techniques et des habiletés artistiques pour concevoir du contenu multimédia. Ce rôle comprend la production et/ou l'interprétation d'éléments graphiques, sonores ou visuels en fonction des spécifications du produit. Au sein des entreprises du multimédia, les infographistes jouent un rôle essentiel avec les intégrateurs et les producteurs. Dans les petites organisations, ils assument les responsabilités associées aux aspects artistiques du projet, incluant l'animation. Au sein d'organisations de taille plus importante, un directeur artistique encadre normalement leur travail ainsi que celui des animateurs.

Les infographistes spécialisés dans le multimédia se classent en deux types soit les infographistes artistes et les infographistes techniques. Les forces, les limites et les intérêts de ces deux types d'infographistes sont plutôt complémentaires. Il s'avère important, lors d'un processus de sélection pour un infographiste, de

bien identifier les besoins de l'organisation afin de choisir le bon type d'infographiste. Malgré leurs différences, les infographistes doivent tous être en mesure d'utiliser les outils techniques utilisés en infographie.

L'infographiste peut être un poste d'entrée au sein d'une entreprise. Nous avons donc séparé les tâches des infographistes selon qu'ils effectuent des tâches de niveau débutant ou de niveau expérimenté. Le niveau d'initiation regroupe les tâches généralement assignées à un individu au cours de sa première année et demie de travail. Le niveau expérimenté présente quant à lui les 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

- Comprendre les prérequis techniques du scénario
- Comprendre les spécifications de l'interface graphique
- Concevoir et réaliser les images, les graphiques et les tableaux
- Créer le contenu visuel incluant la disposition du texte et la mise en page
- S'assurer de la cohérence visuelle et ergonomique de ses réalisations
- Se tenir au fait des nouveaux outils en infographie

Expérimenté

- Évaluer et comprendre les prérequis techniques du scénario
- Comprendre les spécifications de la scénarisation interactive
- Concevoir et réaliser les images, les graphiques et les tableaux
- Créer le contenu visuel incluant la disposition du texte et la mise en page
- Participer, avec les autres membres de l'équipe, au développement de l'interface graphique et des contenus visuels
- S'assurer de la cohérence visuelle et ergonomique de ses réalisations
- Manipuler les fichiers de vidéo, de photographie et de son
- Proposer de nouvelles approches/méthodes de production infographique
- Assurer une veille technologique

Compétences professionnelles

Dimension technique

- Capacité de faire des illustrations à l'écran
- Capacité de traiter les images fixes et animées
- Connaissance des technologies de l'Internet et du multimédia, de leurs possibilités et de leurs limites
- Connaissance des outils de création pour le multimédia dans les environnements techniques (PC ou Mac)
- Capacité d'optimiser les médias en fonction de la diffusion
- Capacité d'évaluer et d'analyser des problèmes opérationnels et de les résoudre
- 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'effectuer le montage d'une présentation informatisée (présentative)
- Capacité de numériser les sources
- Capacité de réaliser des documents sonores (bruitage) et vidéo

Dimension des contenus

- Capacité de faire du design graphique
- Capacité de faire la composition de l'aspect visuel
- Capacité d'organiser son travail, de gérer ses dossiers et ses fichiers
- Capacité d'adapter son produit aux besoins et habitudes des usagers
- Capacité de transposer un contenu écrit en contenu visuel et sonore interactif
- Capacité de faire la recherche documentaire et d'images
- 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
- Posséder une culture artistique

Compétences comportementales

- Sens artistique
- Souci du détail
- Créativité
- Esprit d'analyse, de synthèse et de conceptualisation
- Capacité de répondre à une demande précise
- Travail d'équipe
- Méthodique
- Ouverture à la critique
- Persévérance
- Autonomie
- Flexibilité

10. ANIMATEUR 2D ET 3D

Présentation

Les postes d'animateur 2D et 3D exigent de leurs détenteurs à la fois des habiletés artistiques et une connaissance des outils/logiciels d'animation pour produire des animations digitales. Les animateurs travaillent souvent au sein d'entreprises produisant des jeux, des cédéroms ludo-éducatifs ou des effets spéciaux.

Malgré que l'animation soit un domaine qui regroupe un nombre important de sous-spécialités et que la création d'animation en 3D requiert la maîtrise de logiciels différents de ceux utilisés pour faire de l'animation 2D, nous avons néanmoins regroupé sous un seul profil les animateurs 2D et 3D. Cela s'explique essentiellement par la nature des tâches qui sont confiées aux animateurs 2D et 3D, tâches qui sont susceptibles de varier selon la taille des organisations au sein desquelles ils œuvrent. Ainsi, les grandes organisations tendent à favoriser la spécialisation de leurs animateurs. Par exemple, ces organisations constituent des équipes chargées exclusivement de la modélisation, de l'application de textures, des éclairages, de la préparation d'effets spéciaux, etc. Au sein des plus petites entreprises, une proportion importante d'infographistes

font aussi des animations en 2D, ne créant que très rarement des animations en 3D étant donné le niveau de spécialisation requis pour le 3D. Certains intervenants préfèrent avoir recours aux services d'animateurs qui ont reçu une formation traditionnelle, davantage axée sur l'aspect artistique. Selon eux, cette formation permettrait aux animateurs de développer une compétence de base plus fondamentale. La maîtrise de la technologie demeure toutefois essentielle pour évoluer sur le marché du travail.

L'animateur 2D et 3D peut être un poste d'entrée au sein d'une entreprise. Nous avons donc séparé les tâches des animateurs 2D et 3D 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 demie 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

- Comprendre les spécifications de l'interface graphique
- Analyser les feuilles de structure d'animation (dope sheet) sur papier ou en format numérique
- Modéliser certaines pièces et formes
- Préparer les personnages en vue de l'animation
- Choisir et appliquer les textures, les couleurs et les lumières
- Animer et créer une partie des mouvements
- Faire un rendu
- Retoucher les animations
- Transférer et compresser les réalisations
- Se tenir au fait des nouveaux outils en animation

Expérimenté

- Participer à l'évaluation de la faisabilité technique du projet
- Analyser les spécifications de la scénarisation interactive
- Faire les feuilles de structure d'animation (dope sheet) sur papier ou en format numérique
- Modéliser les pièces et les formes
- Préparer des personnages en vue de l'animation
- Choisir et appliquer les textures, les couleurs et les lumières
- Animer et créer les mouvements
- Faire un rendu
- Retoucher les animations
- Compresser et archiver les réalisations
- Se tenir au fait des innovations et des nouveaux produits
- Assurer une veille technologique

Compétences professionnelles

Dimension technique

- Capacité de traiter les images fixes et animées
- 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 technologies de l'Internet et du multimédia, de leurs possibilités et de leurs limites
- Capacité d'évaluer et d'analyser des problèmes opérationnels et de les résoudre
- Capacité d'apprendre et de s'adapter rapidement à de nouveaux outils informatiques
- Capacité de programmer des expressions dans les logiciels 3D
- Capacité de démontrer de l'autonomie dans la mise à jour des connaissances liées à la technologie

Dimension des contenus

- Capacité de créer des animations
- Capacité de faire du design d'interface
- Capacité de faire du design graphique
- Capacité de faire de la composition visuelle
- 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 d'organiser son travail, gérer ses fichiers et ses dossiers
- Capacité d'analyser la synchronisation d'un mouvement et de le reproduire
- Connaissance des principes de l'animation traditionnelle
- Posséder une culture artistique

Compétences comportementales

- Capacité de répondre à une demande précise
- Sens artistique
- Souci du détail
- Méthodique
- Esprit d'analyse, de synthèse et de conceptualisation
- Créativité
- Ouverture à la critique
- Travail d'équipe
- Résistance au stress
- Capacité de respecter les échéanciers
- Flexibilité

11. INTÉGRATEUR

Présentation

La majorité des firmes dans le secteur du multimédia ont à leur emploi une ou plusieurs personnes habilitées à exercer la fonction d'intégrateur. Ceux-ci développent 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 demie 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 (présentation)
- 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

12. WEB DESIGNER

Présentation

Le Web designer 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, Web designer 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 Web designer 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

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
- 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

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
- 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 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

13. DIRECTEUR DU MARKETING

Présentation

La priorité des directeurs du marketing est de plus en plus de fidéliser ses clients. Dans ce contexte, le marketing par base de données prendra de l'importance par rapport à des outils plus traditionnels, comme la publicité. En effet, les banques de données permettent de connaître le profil socio-économique et les habitudes d'achat des clients et, par le fait même, de mettre sur pied des promotions ciblées plus efficaces. Les gestionnaires qui ont des connaissances en marketing par base de données sont donc avantagés.

Des compétences en marketing direct seront aussi recherchées puisqu'une hausse des budgets est à prévoir dans ce domaine. Une connaissance des médias utilisés en marketing direct (publipostage, télémarketing, catalogues, médias électroniques et imprimés) est un atout. Enfin, l'arrivée de l'autoroute électronique modifiera les habitudes en matière de marketing et de ventes. Les gestionnaires qui sauront optimiser l'utilisation de ce nouvel outil seront en demande.

Ce profil, ayant une approche différente des précédents, nécessite quelques mises au points.

À la page suivante, dans la colonne de gauche se trouve énumérées les responsabilités et tâches d'un directeur du marketing telles qu'elles ont été identifiées au cours de l'étude, notamment par l'ensemble des personnes consultées.

Dans la colonne du centre se trouve le profil des compétences, c'est-à-dire des capacités que doit détenir une personne pour réaliser des tâches ou des activités d'une fonction de travail. Les compétences supposent l'acquisition des connaissances, d'habiletés, d'attitudes et de comportements bien spécifiques. Certaines tâches nécessitent des compétences particulières pour être accomplies correctement, d'autres non. Il arrive aussi qu'une même compétence permette l'accomplissement de plusieurs tâches distinctes.

La simulation de formulation entre une tâche et une compétence ne doit pas faire perdre de vue la distinction fondamentale entre les deux.

Responsabilités et tâches

Analyser le marché et positionner les produits

- Analyser l'environnement
- Analyser la clientèle
- Analyser la concurrence
- Caractériser le produit
- Choisir un segment-cible
- Déterminer la position stratégique du produit
- Assurer une veille de l'industrie

Élaborer un plan marketing

- Participer à la détermination des caractéristiques des produits
- Participer à la détermination des prix
- Choisir des canaux de distribution performants
- Élaborer une stratégie de promotion
- Évaluer les possibilités d'alliance stratégique
- Évaluer l'impact du plan et ajuster le marketing

Promouvoir des produits et l'image de l'entreprise

- Concevoir et réaliser des activités de promotion
- Concevoir et réaliser une campagne de publicité
- Concevoir et réaliser des outils de promotion incluant le site Web
- Participer aux foires commerciales
- Assurer les relations publiques de l'entreprise
- Générer des prospects

Administrer le service

- Gérer les ressources humaines
- Gérer les ressources matérielles
- Élaborer, suivre, évaluer le budget
- Se coordonner avec d'autres services

Contribuer à l'établissement de la vision et des orientations de l'entreprise

Profil de compétences

Analyser le marché et positionner les produits

- Analyser l'environnement technologique, économique, socioculturel
- Analyser la clientèle
- Analyser la concurrence
- Caractériser les produits
- Choisir un segment-cible
- Déterminer la position stratégique des produits
- Assurer une veille technologique, économique, socioculturelle en particulier pour les nouvelles tendances

Élaborer un plan marketing

- Participer à la détermination des caractéristiques des produits
- Participer à la détermination des prix
- Choisir des canaux de distribution
- Élaborer une stratégie de promotion
 - Publicité
 - Activités promotionnelles
 - Relations publiques
- Évaluer les possibilités d'alliance stratégique

Concevoir, réaliser et placer le matériel publicitaire

- Établir et présenter le logo et la marque auprès d'une clientèle-cible
- Effectuer le placement publicitaire : revues, journaux, etc.
- Choisir les médias selon les clientèles-cibles
- Gérer le budget de publicité

Concevoir et réaliser des activités de promotion

- Organiser des conférences pour annoncer les produits
- Organiser des tournées de presse
- Participer aux foires commerciales
- Prioriser les foires selon les objectifs de marketing
- Assurer le suivi post-foire

Concevoir et produire des outils de promotion

- Rédiger et réaliser du matériel promotionnel sur les produits
- Participer à l'élaboration du matériel publicitaire
- Préparer le matériel pour les démonstrations
- Concevoir des outils de vente : documentation, publipostage, brochures
- Concevoir l'emballage du produit
- Utiliser le site Web pour fournir de l'information sur les produits aux clients

Réaliser des activités de relations publiques

- Réseautage
- Conférences
- Articles de journaux et revues
- Relations avec les médias

Évaluer les impacts d'une démarche marketing

- Évaluer le plan et ajuster le marketing selon la croissance de ventes de l'entreprise en fonction des ressources disponibles

Attitudes et comportements

- Dynamisme
- Disponibilité
- Intérêt et ambition
- Entregent
- Attitude positive
- Tolérance
- Assiduité
- Confiance en soi
- Persévérance
- Capacité d'être à l'écoute des collègues et des techniciens de support
- Sens de la responsabilité
- Autonomie
- Honnêteté et intégrité
- Ponctualité

Connaissances et habiletés

Dimension technique

- Connaissance de l'environnement Windows
- Capacité à utiliser un traitement de texte, un chiffrier, une base de données
- Capacité à utiliser Internet et ses applications
- Capacité à utiliser des logiciels de présentation

Dimension des contenus

- Connaissance des techniques de recherche marketing et d'analyse des marchés
- Connaissance des techniques de sondage
- Connaissance des principes de commerce international
- Capacité à définir la vision, la mission et l'énoncé des valeurs de l'entreprise
- Connaissance des particularités du télémarketing
- Connaissance des techniques de développement de stratégies marketing
- Connaissance des tactiques de positionnement marketing
- Connaissance des techniques de marketing par Internet
- Connaissance des techniques de segmentation de marché
- Connaissance des modèles de définition des prix
- Savoir ajuster le plan marketing
- Connaissance des stratégies visant à établir une marque (branding)
- Connaissance des techniques de marchandisage (seulement pour les produits s'adressant au grand public)
- Connaissance du cycle de vie des produits et des effets sur la distribution
- Capacité à comparer l'efficacité des canaux de distribution
- Connaissance du milieu et des occasions d'affaires

Dimension de la gestion

- Habileté à planifier le travail
- Connaissance de base en budgétisation et comptabilité
- Connaissance de la gestion des ressources humaines
- Connaissance de base en administration générale

Les connaissances et habiletés générales

- Connaissance de l'art de négocier
- Capacité à vulgariser le langage technique
- Capacité à rédiger des rapports, des brochures
- Capacité à communiquer avec aisance
- Multilinguisme
- Capacité d'analyse et de synthèse
- Connaissances juridiques de base (contrats de distribution, royalties, publicité, transfert des technologies, licence des produits, droits dérivés, etc.)
- Esprit visionnaire

Compétences communes aux fonctions directeur du marketing et directeur des ventes

Planifier son travail et gérer son temps

Faire des présentations verbales

- dans le cadre d'activités professionnelles
- dans le cadre de séminaires et de conférences

Rédiger des documents

- rédiger des rapports
- rédiger des articles de journaux et de revues

Utiliser des outils et logiciels informatiques

- Poste de travail informatique
- Divers logiciels :
 - Présentation
 - Bureautique
 - Comptabilité
- Navigation Internet

Coordonner une équipe de travail

Administrer un service

- Élaborer et suivre le budget
- Gérer les ressources humaines
- Gérer les ressources matérielles
- Se coordonner avec d'autres services

Apprendre par soi-même

- Reconnaître ses besoins d'apprentissage
- Planifier ses apprentissages
- Déterminer ses objectifs
- Choisir les activités
- Réaliser ses apprentissages
- Évaluer ses apprentissages

14. DIRECTEUR DES VENTES

Présentation

L'intensification de la concurrence modifie le rôle du directeur des ventes. Il doit pouvoir gérer le changement, c'est-à-dire permettre à ses vendeurs d'identifier les changements, de les comprendre et de les accepter. Le directeur des ventes doit aussi inciter ses représentants à faire plus d'analyse et de planification et il doit insister sur l'importance de la relation à long terme avec le client.

De plus en plus, le directeur des ventes aura à sa disposition un logiciel des ventes le reliant à ses détaillants. Enfin, en raison de sa connaissance des besoins des clients, le directeur des ventes participe de plus en plus à la conception de stratégies avec les autres dirigeants de l'entreprise

Ce profil, ayant une approche différente des précédents, nécessite quelques mises au points.

À la page suivante, dans la colonne de gauche se trouve énumérées les responsabilités et tâches d'un directeur des ventes telles qu'elles ont été identifiées au cours de l'étude, notamment par l'ensemble des personnes consultées.

Dans la colonne du centre se trouve le profil des compétences, c'est-à-dire des capacités que doit détenir une personne pour réaliser des tâches ou des activités d'une fonction de travail. Les compétences supposent l'acquisition des connaissances, d'habiletés, d'attitudes et de comportements bien spécifiques. Certaines tâches nécessitent des compétences particulières pour être accomplies correctement, d'autres non. Il arrive aussi qu'une même compétence permette l'accomplissement de plusieurs tâches distinctes.

La simulation de formulation entre une tâche et une compétence ne doit pas faire perdre de vue la distinction fondamentale entre les deux.

Responsabilités et tâches

Planifier les ventes

- Établir les stratégies de vente
- Fixer les objectifs de vente
- Déterminer les approches de vente
- Développer les outils de vente
- Concevoir et mettre en place un système d'information-client
- Évaluer la satisfaction des clients
- Évaluer les ventes

Gérer l'équipe de vente

- Recruter les vendeurs
- Former les vendeurs
- Superviser et motiver les vendeurs
- Évaluer la performance des vendeurs

Gérer les canaux de distribution

- Identifier les distributeurs
- Négocier les ententes avec les distributeurs
- Assurer le suivi auprès des distributeurs
- Évaluer la performance des distributeurs

Vendre les produits

- Répondre aux demandes d'information des clients
- Transformer les prospects en clients
- Évaluer les besoins du client et proposer des solutions
- Présenter le produit
- Préparer des soumissions
- Négocier et administrer des contrats
- Assurer le suivi

Administrer le service des ventes

- Élaborer et suivre le budget
- Gérer les ressources humaines
- Gérer les ressources matérielles
- Se coordonner avec les autres services

Contribuer à l'établissement de la vision et des orientations de l'entreprise

Profil de compétences

Déterminer les objectifs et les stratégies du service des ventes

- Déterminer les objectifs de l'ensemble du service
- Déterminer les objectifs par produit, par territoire, par vendeur
- Choisir les voies et moyens en tenant compte des ressources disponibles

Déterminer les approches de vente et élaborer des outils

- Élaborer des outils de vente :
 - Brochures et dépliants
 - Présentation électronique
 - Démonstration simulée
 - Scénarios de télémarketing
- Concevoir et mettre en place un système d'information-client

Recruter et former des vendeurs

- Déterminer les profils
- Mener des entrevues
- Choisir les vendeurs
- Former les vendeurs
 - Élaborer des plans de formation
 - Organiser les activités
 - Donner la formation
 - Évaluer les apprentissages

Superviser le travail des vendeurs

- Coordonner le travail
- Évaluer les performances des vendeurs
- Soutenir et motiver les vendeurs

Gérer les canaux de distribution

- Identifier les distributeurs
- Négocier les ententes avec les distributeurs
- Évaluer la performance des distributeurs

Vendre les produits

- Répondre aux demandes d'information
- Trouver des clients
- Évaluer les besoins des clients et proposer des solutions
- Présenter le produit
- Préparer des soumissions
- Négocier et administrer des contrats
- Assurer le suivi des ventes

Évaluer les impacts d'une démarche de vente

- Évaluer les ventes
- Évaluer la satisfaction des clients
- Identifier les facteurs de réussite et d'échec
- Choisir et implanter des mesures correctives

Attitudes et comportements

- Confiance en soi
- Autonomie
- Capacité d'écoute
- Persévérance
- Empathie
- Créativité
- Entregent
- Sens de l'organisation
- Débrouillardise
- Sens de la responsabilité

Connaissances et habiletés

Dimension technique

- Connaissance de l'environnement Windows
- Savoir utiliser un traitement de texte, un chiffrier, une base de données
- Savoir utiliser Internet et ses applications
- Savoir utiliser des logiciels de présentation

Dimension des contenus

- Connaissance du marché et du produit
- Connaissance du processus de vente
- Connaissance des techniques de vente
- Connaissance du merchandising
- Connaissance du marketing par base de données
- Connaissance du marketing direct
- Connaissance du télémarketing
- Connaissance du commerce électronique
- Connaissance du commerce international
- Capacité de convaincre et persuader
- Habileté à présenter le produit (démonstration, foires, etc.)
- Habileté à négocier
- Capacité à développer des propositions
- Habileté à organiser une activité de formation
- Capacité à réaliser des enquêtes ou des sondages
- Connaissance du cycle de vie des produits
- Connaissance technologique du produit
- Connaissance des réseaux de distribution locaux
- Connaissance des réseaux de distribution étrangers
- Connaissance du milieu et des occasions d'affaires

Dimension de la gestion

- Connaissance de base en budgétisation et comptabilité
- Connaissance des styles de gestion
- Connaissance de base en administration générale (management)
- Savoir planifier le travail
- Capacité d'exercer un leadership (diriger, motiver)
- Savoir sélectionner les vendeurs
- Savoir évaluer les vendeurs

Les connaissances et habiletés générales

- Savoir rédiger des rapports, des brochures, etc.
- Capacité de s'exprimer oralement (présentation, conférences, etc.)
- Capacité de communiquer avec aisance
- Capacité d'apprendre par soi-même
- Capacité d'analyse et de synthèse

Compétences communes aux fonctions directeur du marketing et directeur des ventes

Planifier son travail et gérer son temps

- Faire des présentations verbales
- dans le cadre d'activités professionnelles
- dans le cadre de séminaires et de conférences

Rédiger des documents

- rédiger des rapports
- rédiger des articles de journaux et de revues

Utiliser des outils et logiciels informatiques

- Poste de travail informatique
- Divers logiciels :
 - Présentation
 - Bureautique
 - Comptabilité
- Navigation Internet

Coordonner une équipe de travail

Administrer un service

- Élaborer et suivre le budget
- Gérer les ressources humaines
- Gérer les ressources matérielles
- Se coordonner avec d'autres services

Apprendre par soi-même

- Reconnaître ses besoins d'apprentissage
- Planifier ses apprentissages
- Déterminer ses objectifs
- Choisir les activités
- Réaliser ses apprentissages
- Évaluer ses apprentissages