



WEBDESIGNER (H/F)

Autre(s) appellation(s) : Chargé de production numérique (H/F) ; Designer graphique (H/F) ; Graphiste internet (H/F) ; Graphiste multimédia (H/F)

Il/elle prépare et réalise des supports de communication visuelle d'un site internet pour lequel il/elle crée tous les éléments graphiques en fonction du public visé, des impératifs du marketing et des contraintes techniques. L'objectif est de mettre en valeur l'offre de l'entreprise pour déclencher l'acte d'achat des consommateurs.

➤ Accès à l'emploi

Les formations/certifications courantes pour accéder à l'emploi (cette liste n'étant pas exhaustive) sont :

- BUT - Métiers du Multimédia et de l'Internet : Stratégie de communication numérique et design d'expérience
- Titre à finalité professionnelle - Concepteur Webdesigner
- Titre à finalité professionnelle - Designer Graphique et Digital
- Diplôme national des métiers d'art et du design (DNMADE) – Numérique
- Grade Licence - Sciences et Ingénierie - Communication Globale et Design Digital
- RNCP34343 – Graphiste concepteur (niv.6)

Expérience professionnelle souhaitée dans le domaine visé
Pratique de l'anglais requise

➤ Relations fonctionnelles

Le webdesigner (H/F) intervient sous la responsabilité du responsable marketing et communication (H/F)

Relations internes :

- Directeur artistique (H/F)
- Chef de projet digital (H/F)
- Concepteur rédacteur (H/F)
- UX designer (H/F)
- Directeur marketing et communication (H/F)

Relations externes :

- Prestataires
- Clients

➤ Mobilité professionnelle

Le webdesigner (H/F) peut évoluer vers ces emplois (cette liste n'étant pas exhaustive) :

- Chargé de e-commerce (H/F)
- Responsable projet digital (H/F)

Avec l'expérience et une formation complémentaire notamment en management, le webdesigner (H/F) peut progressivement évoluer vers les emplois suivants :

- Responsable e-commerce (H/F)
- Directeur artistique (H/F)





➤ Activités & compétences techniques



En fonction du contexte de l'entreprise et du poste concerné, la personne peut exercer tout ou partie des activités suivantes :

Concevoir le design du site et/ou les applicatifs

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

Analyser la demande du client et s'approprier son univers graphique

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

Réaliser la production graphique

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



➤ Compétences comportementales

- + Créativité
- + Rigueur, organisation, gestion des priorités
- + Capacité d'adaptation
- + Approche orientée client

