



Fiche métier : Designer web mobile

Webdesigner mobile, Web designer mobile, Designer internet mobile, Web mobile designer

Le designer web mobile crée les interfaces de sites et d'applications mobiles. Son expertise vise à apporter aux utilisateurs le meilleur confort ainsi qu'une efficacité dans l'utilisation des terminaux mobiles. Pour cela, il conçoit la structuration et l'organisation des différents écrans de l'interface en tenant compte des spécificités liées à la taille des écrans et aux systèmes d'exploitation propres aux terminaux mobiles (smartphones, tablettes numériques). Le designer web mobile peut exercer dans une agence Web, en tant que travailleur indépendant ou directement chez le client.

Présentation

Le designer web mobile exerce une fonction essentielle dans le traitement graphique des interfaces et des contenus destinés aux sites et aux applications mobiles (webapps). Il est un spécialiste de ce domaine en raison des spécificités liées à la taille des écrans et aux principes de navigation propres aux terminaux mobiles : téléphones mobiles (Smartphones), tablettes numériques (iPad, Android).

Il est un créateur de valeur d'usage dans la mesure où son expertise vise à apporter à l'utilisateur le meilleur confort ainsi qu'une efficacité dans l'utilisation des périphériques nomades. Il connaît pour cette raison les particularités des différentes familles de terminaux mobiles que sont notamment les environnements spécifiques (iPhone d'Apple, Android de Google, Blackberry de RIM, Symbian de Nokia, etc.).

En raison de l'accroissement du nombre et de la variété des applications mobiles, le designer est confronté à la nécessité d'effectuer une veille permanente de façon à se tenir informé, à anticiper les évolutions et à comprendre au mieux les particularités inhérentes à ces outils. Il doit faire constamment la preuve de sa curiosité d'esprit et de son esprit pratique.

Missions

- Imaginer et concevoir la structuration et l'organisation de pages web dynamiques en tenant compte des contraintes techniques de l'application.
- Assembler les éléments graphiques, visuels et sonores dans la mise en page.
- Trouver en permanence le meilleur équilibre en matière de poids des pages pour fluidifier la navigation sur l'écran de l'appareil mobile.
- Concevoir un produit ergonomique, adapté à son usage

Domaines et périmètre d'intervention

Son domaine d'intervention s'exerce avant tout dans la mise en page et la valorisation des contenus proposés par l'appareil mobile en termes de graphisme, d'esthétique, de navigation et d'efficacité.



Il possède de ce fait des connaissances et des compétences techniques et maîtrise les principaux logiciels graphiques utilisés pour la manipulation des images, la réalisation d'animations, le développement.

Il exerce son activité de façon indépendante ou dans le cadre d'une équipe de taille variable, en fonction de son environnement professionnel et de la taille de l'entreprise. Dans ce dernier cas, son travail s'exerce en relation avec d'autres acteurs spécialisés dans sa propre discipline ou dans des domaines connexes au sien (développement, intégration, etc.).

Lorsqu'il exerce son travail dans un cadre indépendant notamment, il conjugue tout à la fois les fonctions de conseil en amont et de réalisation en aval. À ce titre, il peut être tout à la fois directeur artistique, graphiste et intégrateur. Dans ce contexte, il peut travailler sur des problématiques et des situations variées ce qui nécessite une certaine flexibilité ainsi qu'une part d'adaptation et d'imagination.

Activités et tâches

Activités 1

Prise en compte des besoins

Tâches

Compréhension des besoins du client :

- Contexte du projet
- Pré-requis

Formalisation et analyse de l'expression de besoins :

- Fonctionnelle (service attendu, cibles et publics visés, etc.)
- Technique (implications en matière de développement, contraintes spécifiques).

Identification des caractéristiques du projet :

- Plate(s)-forme(s) utilisées (iOS, Android, Windows Mobile, Symbian, etc.)

Identification des pierres d'achoppement (risques potentiels, complexité, etc.)

Activités 2

Création graphique

Tâches

Qualification :

- Analyse de la demande
- Formalisation des idées
- Inventaire des hypothèses

Scénarisation :

- Traduction des idées en images
- Choix graphiques
- Ergonomie des applications
- Architecture d'information



- Principes de navigation

Réalisation du ou des concepts :

- Création graphique
- Scénarisation d'animation
- Formalisation d'identité visuelle

Création d'une charte graphique

Activités 3

Intégration

Tâches

Suivi des phases du projet et intégration des éléments graphiques :

- Illustrations
- Animations
- Adaptations et ajustement

Suivi de l'intégration :

- Réalisation des différents éléments graphiques

Participation au montage, à l'intégration des textes et des images

Activités 4

Évaluation et mesure

Tâches

Vérification du traitement final :

- Conformité au projet initial
- Homogénéité de l'ensemble
- Ajustements éventuels

Évaluation :

- Conformité aux attentes de l'utilisateur (tests, etc.)

Tests :

- Utilisabilité
- Accessibilité

Activités 5

Veille

Tâches

Activités 6



Employabilité

Tâches

Formation :

- Mise à jour de ses connaissances personnelles dans son propre domaine d'expertise
- Formation complémentaire
- Participation à des séminaires, à des rencontres

Constitution de son patrimoine de connaissance :

- Recensement des projets menés
- Constitution de cas d'école
- Création d'une base de données

Compétences

Savoirs

Connaissance du design :

- Concepts, codes
- Principes, règles

Connaissances des domaines d'application du design dans le domaine mobile :

- Pages web
- Création d'interface
- Applications

Connaissances de l'univers « mobile » :

- Systèmes d'exploitation
- Terminaux

Connaissance des spécifications propres aux applications mobiles :

- Concision du texte
- Images
- La connaissance des langages de structuration est un plus
- Poids des pages et des images
- Ajustement des pages aux écrans des différents terminaux mobiles

Connaissance des normes en vigueur :

- W3C web mobile initiative
- XHTML



- DOM
- CSS

Connaissance des « interdits » du mobile :

- Tableaux
- Javascript (pop-up, jQuery, Ajax)
- Cookies
- Frames et iframes
- Texte riche

Savoir faire

Pratique et expérience des logiciels d'infographie, d'animation et d'édition :

- Adobe Photoshop
- Adobe Firework
- Adobe Illustrator
- Adobe Dreamweaver
- Gimp
- Graphic converter
- Etc.

Pratique du design pour mobiles :

- Langages de programmation
- Intégration de bases de données

Pratique du suivi de projet :

- Gestion des ressources
- Suivi des contributions
- Gestion de planning

Travail en équipe :

- Partage avec les autres
- Implication des hommes
- Communication de proximité
- Résolution des problèmes

Évaluation :

- Respect des objectifs, implication, participation
- Satisfaction (conformité des résultats)

Savoir être



Créativité

- Imagination
- Curiosité d'esprit

Goût esthétique

- Sens du design
- Sens graphique

Capacité d'écoute

- Empathie
- Echange

Intérêt pour l'univers mobile :

- Implication
- Motivation
- Flexibilité

Goût pour l'environnement web :

- Enjeux
- Évolutions

Caractère opérationnel :

- Sens pratique
- Efficacité
- Auto-organisation
- Rigueur

Sens du travail en équipe :

- Goût pour l'échange
- Sens de la participation
- Force de proposition

Curiosité d'esprit à l'égard de :

- Son activité

Les évolutions de son domaine d'expertise



Cette fiche métier est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution 2.0 France.

Dernière mise à jour : 13 novembre 2012.

Contributeurs

- Délégation aux usages de l'Internet (DUI) - novembre 2011
- Applidium : Julien DEVEAUX - avril 2011
- CELSA : Michel GERMAIN - juillet 2010