



Fiche métier : Développeur multimédia

Développeur d'applications riches, Développeur rich media, Développeur Rich Internet Applications, Rich media developer

Le développeur multimédia est un spécialiste mi-technique, mi-crétatif chargé de réaliser des sites internet interactifs et des applications internet riches (appelées aussi "Rich Internet Applications" ou RIA). D'abord technicien, le développeur multimédia doit également être doté d'un fort sens esthétique et bien connaître les règles d'ergonomie. Le développeur multimédia peut exercer dans une Société de Services en Ingénierie Informatique (SSII), dans une agence Web, en tant que travailleur indépendant ou directement chez le client.

Présentation

Le développeur multimédia conçoit et développe des produits et services multimédia. Il s'agit d'un technicien ou d'un ingénieur capable d'analyser les besoins des clients afin de réaliser des sites internet enrichis grâce à des animations, de la musique, des vidéos et de l'interactivité (appelés sites internet riches) et des applications internet riches (Rich Internet Applications ou RIA). A ce titre, le développeur multimédia est en charge de :

- L'analyse des besoins techniques pour atteindre les objectifs de communication fixés
- Du choix de la solution technique
- Du développement de toutes les fonctionnalités du site
- Respecter les bonnes pratiques de codage
- Tests et validation des fonctionnalités développées

De façon complémentaire, il participe aussi à :

- La formation du client
- Support technique
- Corrections des problèmes remontés par le client

Bien que la définition de son métier se rapproche beaucoup de celle du développeur web, le développeur multimédia doit impérativement posséder un sens esthétique et une bonne connaissance des règles d'ergonomie. En effet, le développement d'applications multimédias ou de RIA est très lié à l'ergonomie et le développeur multimédia doit être force de proposition concernant l'aspect graphique et ergonomique.

Missions

Le développeur multimédia réalise les analyses fonctionnelles des besoins et le cahier des charges technique en collaboration avec les porteurs de projet. Il doit notamment participer à la conception des maquettes graphiques car celles-ci auront un grand impact sur le travail de développement qu'il aura à effectuer par la suite.

Il a recours à des logiciels standards prêts à utiliser (progiciels), qui lui font gagner un temps considérable. Le



développeur multimédia participe aux phases d'essai, essentielles pour tester les applications. Enfin, il réalise les guides pour les utilisateurs. Il est parfois amené à apporter à ceux-ci un support technique ou à les former à l'application. Il doit par la suite pouvoir assurer le suivi et l'évolution de son travail.

Domaines et périmètre d'intervention

Le développeur multimédia est rattaché de façon fonctionnelle au chef de projet. Il intervient sur l'ensemble des fonctionnalités multimédia du site.

Il travaille sur des projets très différents destinés à des secteurs d'activité très variés : télécommunications, transports, banque, assurance, industrie automobile, commerce, ou encore grande distribution.

Il est spécialisé dans le développement d'interfaces riches : des applications web qui offrent des caractéristiques similaires aux logiciels traditionnels installés sur un ordinateur (par exemple : Flickr, Gmail, Google Maps).

Activités et tâches

Activités 1

Analyse technique

Tâches

Identifier et analyser les besoins du client :

- Appréhender les besoins client
- Ecrire les spécifications détaillées

Benchmark des solutions existantes :

- Lister les fonctionnalités demandées dans le cahier des charges
- Répertorier les solutions existantes
- Vérifier pour chaque fonctionnalité si elle existe ou non dans les solutions répertoriées

Apporter son avis sur la faisabilité des maquettes graphique au niveau :

- De l'esthétisme
- De l'ergonomie

Activités 2

Conception



Tâches

Architecture technique du projet permettant de :

- Respecter le graphisme et les cinématiques validés avec le client
- Réutiliser un maximum de solutions existantes
- Respecter les concepts de développement afin d'obtenir une solution pérenne

Activités 3

Programmation

Tâches

Développement :

- Respect des bonnes pratiques
- Choix des logiciels avec lesquels il développera le projet
- Réalisation des évolutions ou adaptation sur la solution retenue

Activités 4

Tests et Validation

Tâches

Réalisation d'un ensemble de tests :

- Tests unitaires pour vérifier chaque fonctionnalité
 - Tests d'intégration pour vérifier que l'ensemble des fonctionnalités développées fonctionnent bien ensemble

Validation exhaustive du site :

- Ecrire un plan de test qui permet de valider l'ensemble des fonctionnalités attendues
- Conduite des tests de validation

Activités 5

Support technique

Tâches

Activités 6

Veille technologique

Tâches



Veille sur la technologie existante

- Evolution des langages de programmation
- Evolution des solutions techniques existantes
- Vérifier la pérennité des technologies existantes

Veille technologique :

- Nouveaux langages de programmation
- Nouvelles solutions techniques
- Nouveaux outils

Veille sur les nouvelles tendances graphiques et ergonomiques sur Internet

Compétences

Savoirs

Compréhension des contraintes du projet :

- Délais
- Budget
 - Faire abstraction des spécificités techniques à partir des objectifs de communication attendus

Conception et développement de site :

- Techniques de conception, modélisation et architecture d'applications
- Méthodes, normes, langages et outils de développement
- Langages de programmation multimédia
- Algorithmique
- Environnement de développement
- Culture générale informatique
- Environnement web et XML

Connaissance des principes de l'ergonomie :

- Des sites web
- Des Rich Internet Applications (RIA)

Sens esthétique



Savoir faire

Réaliser une analyse des besoins fonctionnels à partir des objectifs du projet et préconiser une solution technique

Maîtrise des langages associés aux différentes technologies utilisées pour faire du multimédia sur internet :

- ActionScript pour Flash et Flex
- .NET pour Silverlight
- Java pour JavaFX

Maîtrise opérationnelle des outils associés aux différentes technologies :

- Flash develop ou Adobe Flash pour Flash
- Eclipse et Flex Builder pour Flex
- Visual Studio pour .NET
- Eclipse ou NetBeans pour JavaFX

Solutionner les problèmes détectés dans un site :

- Trouver l'origine des problèmes
- Effectuer les corrections nécessaires

Savoir être

Autonomie :

- Assimilation des objectifs du projet
- Respect des délais
- Rapidité d'exécution

Adaptabilité :

- Polyvalence
- Force de proposition
- Compréhension des métiers des autres membres de l'équipe

Capacité à travailler en équipe :



- Écoute
- Ouverture aux problématiques des autres

Auto-formation continue :

- Nouveaux concepts de programmation
- Evolutions / Nouveaux langages de programmation web
- Evolutions / Nouveaux outils

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

Dernière mise à jour : 3 octobre 2012.

Contributeurs

- Hautes Etudes des Technologies de l'Information et de la Communication (HETIC) : Marjorie SOUTRIC - mai 2009