



## Fiche métier : Webdesigner

*Web designer , Designer web*

Le webdesigner (ou designer d'interfaces web) est chargé de concevoir et de réaliser le design d'une interface web : son métier ne se résume pas à la conception graphique seule car il s'attache avant tout à la formalisation des interactions des pages du site web. Créatif et novateur, il tient néanmoins compte des contraintes spécifiques au support Internet en termes d'ergonomie, d'utilisabilité et d'accessibilité. Le webdesigner peut exercer dans une agence Web, dans une ESN (Entreprise de Services du Numérique), en tant que travailleur indépendant ou directement chez le client.

### Présentation

Le webdesigner est chargé de réaliser la conception d'une interface web : l'architecture interactionnelle, l'organisation des pages, l'arborescence et la navigation. Il s'agit d'une phase essentielle dans la conception d'un site. La conception d'un design web tient compte des contraintes spécifiques du support internet en termes d'ergonomie, d'utilisabilité et d'accessibilité.

Le webdesigner intervient dès le début du projet, il élabore la maquette et produit les différents éléments graphiques du site. A la fois artiste et informaticien, il conçoit l'identité visuelle et la charte graphique des sites sur lesquels il travaille, tout en tenant compte des spécificités techniques du web. À partir de la demande du client, il fait une traduction artistique globale, en lien avec le contenu du site. Créatif et novateur, les priorités du webdesigner sont : le respect du cahier des charges du client et la séduction des futurs utilisateurs des pages web.

### Missions

L'objectif du webdesigner est de valoriser l'image de l'entreprise ou de l'organisation grâce aux éléments graphiques du site et de permettre ainsi de renforcer son identité visuelle et de procurer un sentiment de confiance à l'utilisateur. Il est chargé :

- De cibler les besoins de l'entreprise en prenant en compte l'image institutionnelle, l'objectif marketing et les moyens techniques et financiers.
- D'établir la charte graphique et l'identité visuelle du site web.
- De réaliser la maquette : choisir la place des photos, la taille des caractères, les couleurs.
- De concevoir les illustrations, les animations, les typographies.
- De respecter les contraintes ergonomiques définies lors de la création du projet.
- D'assurer le suivi et la mise à jour de tous les éléments graphiques.
- Dans certains cas, de chercher à développer la fréquentation du site web par les techniques de référencement.



## Domaines et périmètre d'intervention

Le webdesigner intervient dans les domaines indirectement liés au contenu éditorial en s'appuyant sur le cahier des charges et les spécificités créatives délivrées par le directeur artistique. Il travaille sous la responsabilité du directeur artistique et du chef de projet lors d'une création.

Indépendant ou salarié :

Le webdesigner peut travailler comme indépendant. Il bénéficie alors d'une grande liberté. Il peut également travailler dans une agence Web spécialisée en communication d'entreprise ou en publicité, dans un studio multimédia ou d'animation Flash, une maison d'édition multimédia en ligne, le service de communication ou de publicité d'une entreprise.

Toujours en équipe :

En étroite collaboration avec le client et le chef de projet qui valident sa charte graphique, il supervise directement, pendant la phase de réalisation du site, le travail des infographistes et parfois celui des intégrateurs multimédias, et doit souvent arbitrer- en fonction des contraintes techniques - entre l'artistique et le fonctionnel.

Il travaille en partenariat avec les équipes éditoriales et artistiques de la chaîne de production. Il collabore également avec l'auteur, le réalisateur, le directeur artistique et l'équipe de recherche et développement.

## Activités et tâches

### Activités 1

#### Identification du projet

### Tâches

Identifier la cible et les besoins

- Réalisation d'étude de faisabilité, de marché, et concurrence

Estimer le niveau d'équipement des futurs internautes

Définir les objectifs généraux et le type de site

- Rédaction du cahier des charges fonctionnel

### Activités 2

#### Elaboration du contenu

### Tâches

Réaliser une arborescence

Elaborer les trames des pages web sans graphisme pour représenter l'agencement des informations et le positionnement des différents éléments

Rédiger les spécifications fonctionnelles

- Processus de « travail-feedback-re-travail » de l'arborescence et des trames des pages par la MOA



### Activités 3

#### Conception visuelle

##### Tâches

- Créer une identité visuelle
- Réaliser des modèles de pages principales graphiques
- Réaliser des modèles de pages secondaires graphiques
- Créer une maquette du site
- Formaliser les processus de « travail-feedback-re-travail » de la maquette et des modèles pages par la MOA
- Définir des règles graphiques et ergonomiques (dimensions et aspects des pages)
- Rédiger la charte graphique
- Choisir les technologies et typologie des médias

### Activités 4

#### Réalisation technique du site

##### Tâches

- Découper les trames des pages web
- Préparer des éléments au format JPG ou GIF
- Créer des animations, ou éléments animé/interactif
- Construire des pages CSS
- Retranscrire des modèles pages principales graphiques en HTML
- Retranscrire des modèles pages secondaire graphiques en HTML
- Définir des processus de « travail-feedback-re-travail » par la MOA pour finaliser les détails

### Activités 5

#### Test de design et mise en ligne

##### Tâches

### Activités 6

#### Concevoir des supports de communication

##### Tâches

Définir les supports en ligne

- Publicité en ligne
- E-mailing
- Newsletters
- Echange de liens

Définir les supports offline

- Publicité



- Communiqué de presse

## Compétences

### Savoirs

Connaissance du web :

- Standards du web
- Architecture de l'information
- Conception graphique
- Programmation

Notions de :

- JavaScript
- PHP/MySQL
- XML

Connaissances des règles :

- Typographiques
- Ergonomique

Connaissance des contraintes:

- Recommandations W3C
- Accessibilité
- Portabilité
- Print

Connaissances de la technologie :

- Flash
- Print
- 3D

Notions basiques en termes de :

- Design sonore
- Référencement
- Marketing
- Communication



## Savoir faire

Maîtrise des logiciels graphiques :

- Photoshop
- Illustrator
- Dreamweaver
- Flash
- Image Ready
- Fireworks

Expérience des éléments suivants :

- Faire une traduction artistique globale, en lien avec le contenu du site
- Anticiper les besoins d'un client
- Lire la programmation
- Adapter des codes simples
- Choisir la technologie et le niveau de dynamisme les plus adaptés au projet
- Gérer des délais de production
- Gérer la relation avec le client

Maîtrise du développement web:

- HTML
- CSS

## Savoir être

Esprit :

- Curieux
- Rigoureux
- Efficace
- Organisé
- Autonome
- Créatif
- Méthodique
- Ouvert à la critique
- Réactif

Être :

- A l'écoute
- Au courant des dernières tendances et évolutions technologiques du web

Faire preuve de :

- Diplomatie



- Patience
- Un esprit vif
- Dynamisme

Avoir :

- Un sens artistique
- Une bonne culture du web
- Un bon relationnel
- Un esprit d'analyse et de synthèse affuté
- Une bonne culture générale
- Une grande sensibilité graphique et visuelle

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

Dernière mise à jour : 15 novembre 2013.

## Contributeurs

- Délégation aux usages de l'Internet (DUI) - novembre 2011
  - CELSA - Ecole des hautes études en sciences de l'information et de la communication, Université Paris IV-Sorbonne et Ecole des Mines d'Alès - MASTER 2 Professionnel Communication et Technologies Numériques : Xiaowan YOU - mai 2009