



## Fiche métier : Directeur artistique Web

### *Directeur artistique multimédia*

À la fois créatif et gestionnaire, le directeur artistique Web assure la conception et la réalisation graphiques et artistiques d'un projet Web. Il travaille en lien étroit avec le chef de projet Web, le concepteur-rédacteur multimédia et l'équipe de développement du projet. Il exerce soit dans une agence Web ou dans une agence de communication soit au sein d'une entreprise ou d'une organisation, soit en tant que travailleur indépendant.

### Présentation

Le directeur artistique Web réalise ou supervise toutes les étapes de la conception et de la réalisation du design, du graphisme, et, éventuellement de l'animation et des illustrations sonores d'un projet Internet (site Web, intranet, extranet, publicité online etc.). Il doit faire preuve de créativité et d'innovation, d'ouverture aux attentes du client ou de la direction de l'entreprise, tout en veillant à l'ergonomie et à l'accessibilité des interfaces réalisées.

### Missions

Les principales missions du directeur artistique Web sont les suivantes :

- Conception :
  - Charte graphique (identité visuelle)
  - Maquettes, ou rough (croquis des éléments visuels essentiels) présentés au client
- Contact client (ou direction de l'entreprise) :
  - Analyse des besoins graphiques, conseil
  - Validation de chaque étape de la production
- Production :
  - Réalisation ou supervision de l'équipe de production
    - Vérification du respect de la demande exprimée, de la charte graphique, des contraintes d'ergonomie et d'accessibilité

### Domaines et périmètre d'intervention

Le directeur artistique Web peut intervenir dans des domaines d'activité variés lorsqu'il exerce dans une agence Web ou de publicité ou dans un secteur spécialisé s'il exerce au sein d'une entreprise.



## Activités et tâches

### Activités 1

#### Conception graphique / artistique

#### Tâches

- Concevoir l'identité visuelle d'un site, d'un produit ou d'un service en fonction des besoins du client ou de l'entreprise
- Élaborer la charte graphique en tenant compte des tendances artistiques du moment
- Appliquer la charte graphique à tous les visuels
- Réaliser une maquette ou un rough (croquis des éléments visuels essentiels)
- Si besoin, concevoir les animations et la sonorisation
- Créer les illustrations : personnages, décors (pour les jeux notamment)
- Concevoir tous les éléments en veillant à l'ergonomie et à l'accessibilité des réalisations

### Activités 2

#### Gestion de projet

#### Tâches

- Participer aux réunions de projet avec le client (ou la direction) pour le cadrage et le suivi du projet
- Rédiger le volet graphique/artistique du document de conception
  - Assurer la coordination de la production graphique (si nécessaire, rechercher des prestataires externes)
  - Veiller au respect du calendrier prévisionnel et du budget alloué
  - Veiller à l'ergonomie et au respect des normes d'accessibilités des réalisations
  - Veiller au respect des contraintes juridiques (droit d'auteur, ...)

### Activités 3

#### Conseil

#### Tâches

- Prendre connaissance de la stratégie de communication du client ou de l'entreprise
- Proposer des recommandations sur l'identité visuelle du client ou de l'entreprise
- Conseiller sur le déploiement visuel d'une marque, d'un produit ou d'un service

### Activités 4

#### Production

#### Tâches

- Adapter les techniques et les logiciels utilisés au support existant ou demandé
- Choisir les prestataires externes si besoin
- Assurer ou coordonner les réalisations graphiques / artistiques
  - Vérifier la conformité des réalisations à la demande du client ou de l'entreprise, aux contraintes ergonomiques, d'accessibilité et juridiques
  - Ajuster les réalisations avant le rendu final du projet

### Activités 5

#### Veille



## Tâches

## Activités 6

## Tâches

# Compétences

## Savoirs

Connaissances graphiques :

- Logiciels spécifiques
- Contrainte liées à l'environnement Web
- Contraintes du numérique

Connaissance de l'environnement artistique international :

- Tendances dans les domaines artistiques
- Tendances dans les jeux vidéo

Compréhension des enjeux du Web :

- Réseaux sociaux
- &quot;Rich media&quot;
- Interfaces graphiques
- Interfaces dynamiques

Connaissance des innovations dans le domaine du numérique (Web, logiciels, formats...)

Connaissance des contraintes techniques liées au Web :

- W3C
- Accessibilité
- CSS

Connaissances en matière de stratégie et de techniques de communication

Bon niveau en Anglais

## Savoir faire

Compétences graphiques, dessin

Maîtrise des outils et logiciels de graphisme :

- Photoshop
- Illustrator
- Flash
- Flex
- Frontpage



- Xpress
- After effects
- etc.

Autres outils de création et de diffusion :

- Vidéo : montage (ex : logiciel Adobe première), effets spéciaux (ex : Aftereffect)
- Son

Connaissances informatique :

- Bases du langage HTML

Compétences en :

- Ergonomie
- Interactivité

Pratique courante des logiciels de bureautique (Word, Excel, PowerPoint ou équivalents)

### Savoir être

Goût pour les arts graphiques

Sens de l'esthétique

Qualités relationnelles :

- Ouverture d'esprit, écoute
- Capacité à argumenter et convaincre

Créativité

Sens de l'organisation :

- Méthodologie
- Gestion du temps
- Gestion des ressources mobilisées

Autonomie

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

Dernière mise à jour : 20 février 2012.



## Contributeurs

- Délégation aux usages de l'Internet - février 2012
  - CELSA - École 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 : C.BENCHEHIDA - mars 2011