



Fiche métier : Graphiste Web

Graphiste Internet, Graphiste multimédia, Infographiste multimédia

Le graphiste Web est un professionnel de la communication visuelle qui crée les éléments graphiques de sites Internet ou applications mobiles. Il exerce, soit en agence, soit au sein d'un service interne de communication, soit en indépendant. Sous la responsabilité du directeur artistique, il est amené à collaborer avec le chef de projet (ou, directement, le commanditaire), le designer Web et l'équipe d'intégrateurs-développeurs.

Présentation

Le graphiste Web conçoit et réalise la partie graphique des interfaces de sites web ou d'applications mobiles : charte graphique, logo, images, etc ... Son rôle est important pour donner une identité aux sites, les rendre attractifs et agréables à consulter, renforcer le sens des contenus.

Missions

Le graphiste Web a pour mission de traduire les objectifs de promotion et d'information du commanditaire par une formalisation visuelle et artistique des éléments graphiques du site en lien avec les contenus textuels et en fonction des publics cibles. Il est chargé notamment de définir l'identité visuelle du site à travers la charte graphique, la création et la mise en page des éléments graphiques.

Domaines et périmètre d'intervention

Statut d'indépendant (freelance) :

En tant que freelance, le graphiste Web est libre dans le choix des prestations qu'il souhaite offrir, des clients qu'il prospecte, de ses rythmes et horaires de travail. Il assure lui-même la gestion ainsi que le marketing et la communication de son activité pour démarcher et convaincre les entreprises.

Statut de salarié :

Le graphiste Web peut travailler au sein d'une agence de communication ou de publicité, d'une agence Web, dans un studio multimédia ou d'animation flash, une maison d'édition multimédia en ligne, une ESN (Entreprise de Services du Numérique), un service de communication ou de publicité d'une entreprise ou autre organisation.

Activités et tâches

Activités 1

Cadrage du projet

Tâches

Identifier les besoins du commanditaire avec l'équipe projet

Définir les besoins de création graphique en fonction des objectifs visés et des moyens



techniques et financiers :

- Identifier les enjeux de l'intervention graphique et les attentes du commanditaire (client ou direction de l'entreprise)
- Examiner les moyens disponibles (étude de faisabilité).

Identifier les usages des utilisateurs

Recueillir et analyser les informations sur le profil type des publics cibles pour estimer leurs usages et leurs goûts.

Activités 2

Description

Tâches

Participer à l'élaboration du cahier des charges pour la présentation des choix d'identité visuelle du site ou de l'application web, de scénarisation d'animations, en fonction des besoins, usages et moyens identifiés.

Activités 3

Conception

Tâches

Créer une charte graphique en fonction des codes graphiques de l'organisation : logo, polices de caractères, jeux de couleurs, éléments graphiques, choix des illustrations)

Choisir les technologies et la typologie des médias

Respecter les préconisations du W3C en matière d'accessibilité :

- WAI (Web Accessibility Initiative)
- RGAA (Référentiel Général d'Accessibilité des Administrations)
- AccessiWeb (label qui évalue le niveau d'accessibilité d'un site web)

Concevoir une maquette graphique du site ou de l'application

Réaliser les gabarits de pages («templates») pour la page d'accueil et les pages secondaires ainsi que les éléments graphiques (animations, etc.).

Activités 4

Production technique

Tâches

Préparer les éléments au format JPG ou GIF

Remettre des livrables :

- de la charte graphique
- des maquettes graphiques en format PNG, Fireworks ou PSD
- des images (logos, icônes, boutons, illustrations)
- des animations, des kits mailing, des jeux de bannières,

Activités 5

Suivi de projet

Tâches



Activités 6

Tâches

Compétences

Savoirs

Connaissance des arts graphiques, des typographies, couleurs et de leur normalisation (code typographique,)

Connaissance de l'outil informatique, des palettes graphiques et des principaux logiciels de graphisme et de mise en page

Connaissance de base des langages CSS, HTML

Connaissance de l'environnement web et des contraintes liées au support numérique :

- Standards d'interopérabilité, de portabilité et d'accessibilité W3C
 - Droit d'auteur, règles de reproduction et de diffusion de documents graphiques et multimédia
- Sécurité informatique

Connaissance générale de l'environnement professionnel :

- Tendances graphiques et de communication en vogue
- Communication d'entreprise, publicité, marketing.

Savoir faire

Maîtrise des logiciels de conception graphique :

- Adobe Photoshop, Adobe Illustrator et Adobe Fireworks (pour créer et travailler l'image)
- Adobe Flash (pour créer des animations)
- Adobe Dreamweaver (pour les développements HTML et CSS)
- Image Ready
- After Effect

Capacité à assurer une veille sur les tendances graphiques et l'évolution des technologies

Capacité de traduction artistique d'une demande et de justification des choix graphiques et fonctionnels

Savoir travailler dans l'urgence, anticiper les besoins, s'adapter

Savoir gérer les délais de réalisation, la relation client

Savoir être

Qualités artistiques :

- Avoir un sens artistique affirmé
- Être créatif / imaginatif

Qualités organisationnelles :

- Être méthodique, rigoureux, autonome



- Faire preuve de réactivité et d'adaptabilité

Qualités relationnelles et commerciales :

- Être ouvert, savoir écouter et comprendre
- Être dynamique, avoir le sens de l'initiative
- Savoir convaincre
- Être patient, savoir accepter la critique

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

Dernière mise à jour : 17 avril 2012.

Contributeurs

- Délégation aux Usages de l'Internet - avril 2012
- CELSA - École des hautes études en sciences de l'information et de la communication, Université Paris IV-Sorbonne et École des Mines d'Alès - MASTER 2 Professionnel Communication et Technologies Numériques : Laura BERNARD - février 2011