

📅 07/10/2008 / [LinkedIn](#) ⌚ 6 mn

Fiche Métier : Développeur multimédia

WEB•BDD•CD-Rom

Votre problématique est unique...



Le développeur exerce un métier qui s'articule autour de trois principales activités : **analyse** , **programmation** et **optimisation** . Dans le domaine du multimédia, il intervient sur le développement de produits off line (cédéroms culturels ou ludo-éducatifs, jeux vidéos...), on line (site internet, boutique en ligne...) ou hybrides (cédéroms avec prolongement sur le web).

Quel que soit le langage de programmation qu'il utilise (Lingo / Director, HTML / Javascript, ASP / SQL Server, Lasso / PHP / MySQL, ActionScript / Flash...), il apporte aux applications multimédias leur structuration et leur dimension interactive, au travers des fonctionnalités spécifiques à chaque type de produit ou de site.

Le **développeur multimédia** est particulièrement apprécié lorsqu'il dépasse le stade de simple programmeur, en s'impliquant dans la conception d'ensemble des projets. Sa capacité à travailler en étroite collaboration avec les autres membres de l'équipe (chef de projet, concepteur, directeur artistique, Web Designer, intégrateur...) est un complément indispensable à sa formation initiale, sa méthodologie, sa maîtrise des langages et des différents types de programmation (fonctionnelle, événementielle, orientée objet...).

Le Métier : mission et tâches

... Analyser

Meilleure sera l'analyse préalable d'un projet, plus grandes seront les chances de réaliser un produit correspondant au cahier des charges, d'une grande qualité technique, fiable et évolutif. C'est ainsi que le développeur multimédia intervient sur un projet bien avant de saisir la première ligne de code.





- lister, s'assurer de la pertinence et détailler l'ensemble des fonctionnalités à ir
- décrire la structuration des données et la façon d'y accéder ;

E SYSTEMES**RÉFÉRENCES****LIVE BLOG****CONTACT**

-
- valider ou proposer les outils de développement ;
 - proposer des adaptations de l'application si cela s'avère nécessaire ;
 - prévoir, avec le plus de précision possible, les conséquences des évolutions prévues ou prévisibles ;
 - identifier et prévenir les problèmes majeurs qui risquent d'apparaître en cours de développement.

Plus le scénario de l'application est complexe, comme dans les jeux, les produits ludo-éducatifs ou certains sites marchands, plus la phase d'analyse doit être poussée.



... Programmer

Il existe deux grandes familles de produits multimédias que l'évolution technologique tend à rapprocher de plus en plus :

- les produits on line (site internet, intranet, extranet) ;
- les produits off line (cédérom, dévédérom, dévédé vidéo interactif).

Les produits hybrides (support cédérom et prolongement en ligne) font se rejoindre des contenus off line et on line.

Quel que soit le type de produit, le développeur multimédia prend en charge son architecture, ses fonctionnalités, l'accès à ses données et contribue ainsi à la qualité technique, la fiabilité et l'évolutivité de l'application ou du site.

Ses outils de base sont SGBD (systèmes de gestion des bases de données) et langages de programmation, qui diffèrent selon la nature du produit et la plate-forme utilisée. Un site web, hébergé sur un serveur Unix, n'utilise ainsi ni le même langage, ni le même gestionnaire de base de données, que le même site hébergé sous Windows NT. La plupart des développements de produits off line sont réalisés en Lingo, langage de programmation intégré au logiciel auteur Director. D'autres langages sont spécifiques à l'animation (ActionScript/Flash), à l'image de synthèse, aux réseaux et systèmes...

... Optimiser

Tout développement multimédia intègre, en fin de production, une phase d'optimisation, qui a deux objectifs :

- corriger les inévitables bugs apparaissant à l'usage de l'application ;
- optimiser les fonctionnalités pour en augmenter les performances.

L'optimisation est d'autant plus nécessaire que le développement multimédia tient moins de la science exacte que de la capacité à fixer les erreurs d'interprétation de code ou à gérer la diversité de comportement des machines cibles, selon leur système d'exploitation (MacOS 9 ou X, Window





Les langages de script, généralement utilisés pour le développement multimédia, sont d'accès relativement plus simple que les langages applicatifs utilisés dans d'autres domaines informatiques. Chaque langage se différencie des autres par ses mots de vocabulaire, sa syntaxe, sa grammaire, ses bibliothèques de fonctionnalités ou les plates-formes utilisées :

- application on line : JavaScript, VBScript, Lasso, ASP, Perl, PHP, ActionScript/Flash...
- application off line : Lingo/Director...
- langages de programmation applicatifs : C, C++, Java...
- systèmes de gestion de bases de données : langage SQL (Simple Query Language) pour Oracle ou MySQL, SQL Server, Access, FileMaker Pro, 4D...

A connaître également :

- les logiciels serveurs comme Apache et IIS ;
- les systèmes d'exploitation comme OS X Serveur, Windows NT ou Linux ;
- les protocoles internet : TCP/IP, HTTP, FTP...

(NB : E SYSTEMES travaille en environnement Apple, le connaître et le pratiquer est incontournable.)

Parce que les technologies évoluent sans cesse, le développeur multimédia doit actualiser et compléter en permanence ses connaissances techniques sur les matériels, les logiciels et les langages de programmation.

Il parle couramment l'anglais informatique et technique, et fait preuve d'un esprit logique et structuré, de rigueur, d'inventivité. Ses qualités relationnelles au sein de l'équipe sont appréciées, en particulier lorsqu'il est amené à coordonner techniquement un projet ou à jouer un rôle d'encadrement.

De nombreuses sociétés, souvent de petites structures (c'est le cas d'E SYSTEMES), attendent du développeur multimédia une certaine polyvalence, c'est-à-dire la capacité de gérer plusieurs types de développement. En contrepartie, elles confient les applications plus complexes à des prestataires extérieurs (développeurs spécialisés).

D'autres sociétés, généralement de grosses structures, recherchent un profil d'expert. Le développeur maîtrise alors parfaitement un langage au détriment des autres.

Formation et parcours professionnel

Le développeur multimédia possède généralement, mais pas forcément, une formation initiale en informatique (DUT, BTS ou diplôme universitaire ou d'ingénieur). Il a acquis la maîtrise des langages de programmation, en formation initiale ou en entreprise, et suit régulièrement des formations. Généralement jeune, il est recruté au niveau Bac + 2 minimum. Après quelques années d'expérience, il peut parfois adopter un statut d'indépendant. Le salaire brut d'un débutant dépasse normal





> [Rejoignez nous](#)

[Source fiche métier : <http://www.cna-cefag.org>]

➤ **Thème** • Blog

🔖 Tags de l'article

blog • développeur • job • métier • vu sur le web • web

🔗 Partager



☁ Tous les tags

communication • e-commerce • emailing • vu sur le web • développement • CMS • job • Lasso •
optimisation • Application Web • référencement • Cas client • HTML • RWD • **web**

SITES WEB

APPLIS

FILEMAKER

SERVICES



**E SYSTEMES****RÉFÉRENCES****LIVE BLOG****CONTACT**

E SYSTEMES

8 rue Colbrant 59000 Lille

Tel +33 3 28 32 31 81

bienvenue@e-systemes.com

- Sites Web
- Applications web et mobiles
- Développement FileMaker Pro
- Services et solutions web



Go



Cap

Website made with ♥♥♥ and Propulsion by E SYSTEMES • Mentions légales, données personnelles et cookies •
recrutement

