

Concepteur-idéateur, conceptrice-idéatrice de produits multimédias

Code CNP-R : 52120-07

Modifié le : 2023-07-17

Titre(s) synonyme(s)

Développeur, développeuse de produits multimédias

Personne qui élabore le concept de base, le scénario préliminaire ainsi que les mécaniques interactives d'un produit multimédia tel qu'un site Web ou une borne interactive en vue de créer un produit de qualité destiné à transmettre de l'information sous une forme intéressante, attrayante et conviviale.

Tâches

- Analyse les besoins énoncés par le client et crée un concept original.
- Représente le producteur auprès du client au cours de toutes les opérations d'amorce du projet.
- Élabore le concept et les composantes de base du produit à réaliser en tenant compte du support électronique choisi, du budget disponible et de l'échéancier.
- Élabore le scénario préliminaire et le présente au client pour fin d'approbation.
- Participe activement à la réalisation des prototypes.
- Rédige le cahier des charges et la maquette de travail afin de définir les tâches des personnes qui travailleront sur le projet.
- Veille à l'élaboration des différents éléments de contenu auprès des experts en contenu.
- Participe, en collaboration avec les autres membres de l'équipe de travail, à la réalisation du scénario interactif.
- Assure la cohérence entre le travail des différentes équipes de création.
- Veille à mettre à jour ses connaissances de façon à suivre l'évolution des nouvelles technologies de l'information et des communications.

Fonctions liées aux données, personnes et choses

Données	Personnes	Choses
Synthétiser (0)	Enseigner - Consulter - Agir comme consultant (2)	Travailler avec précision (1)

Champs d'action

Cédéroms, sites Internet, bornes interactives, logiciels multimédias, applications mobiles.

Conditions de travail

Salaire

	Minimum moyen	Maximum moyen	En date de
Annuel	31000 \$ - 36999 \$	83000 \$ - 97999 \$	2022

Commentaires

Le salaire varie selon la taille de l'entreprise et le niveau de responsabilités.

Organisation du travail

Travail à horaire fixe

Travail de jour surtout

Précisions

© GRICS, 1985-2025

L'horaire peut varier selon les exigences du projet.

Environnement social

Travail d'équipe.

Environnement physique

Conditions ambiantes : Endroit où la température est contrôlée

Lieu de travail : Travail à l'intérieur

Caractéristiques personnelles

Champs d'intérêt

- Aimer accomplir des tâches de création artistique.
- Aimer lire, rédiger, communiquer, oralement ou par écrit.
- Aimer travailler physiquement ou manipuler des instruments.
- Aimer communiquer avec les gens pour les convaincre, les persuader.
- Aimer gagner l'estime des autres, diriger des personnes.
- Aimer comprendre les phénomènes et résoudre les situations problématiques.
- Aimer travailler en contact avec des personnes ou les aider.

Inventaires spécialisés

Intérêts ICIP

- Aimer interagir ou communiquer avec d'autres personnes.
- Aimer communiquer avec les gens pour les convaincre, les persuader.
- Aimer comprendre les phénomènes et résoudre les situations problématiques.
- Aimer manipuler des objets ou des idées dans un but artistique ou dans la formulation ou l'utilisation de concepts.
- Aimer gagner l'estime des autres, diriger des personnes.
- Aimer voir concrètement les résultats de son travail.

Intérêts ICIT

- **1^{er} rang** Aimer comprendre les phénomènes et résoudre les situations problématiques.
- **2^e rang** Aimer travailler selon des procédures établies, sous la supervision des autres.
- **3^e rang** Aimer travailler avec les gens, prendre soin des autres ou les aider.

Intérêts MEQ-Kuder

- Aimer lire, rédiger, communiquer, oralement ou par écrit.
- Aimer comprendre les phénomènes et résoudre les situations problématiques.
- Aimer accomplir des tâches de création artistique.
- Aimer communiquer avec les gens pour les convaincre, les persuader.

Personnalité

Types de personnalité (Holland)

1^{re} position	A	Préférer accomplir des tâches de création artistique.
2^e position	E	Préférer décider, superviser, influencer ou persuader des personnes.
3^e position	I	Préférer comprendre les phénomènes et résoudre les situations problématiques.

Type Éveilleur (Z)

1^{re} position	A	Préférer accomplir des tâches de création artistique.
2^e position	E	Préférer décider, superviser, influencer ou persuader des personnes.
3^e position	Z	Préférer dénoncer les injustices et toutes les erreurs qui menacent l'humanité et sa planète

Indices de tempérament

- Préférer des tâches variées avec de fréquents changements.
- Préférer planifier des activités, diriger, contrôler et organiser l'ensemble des tâches.
- Préférer travailler en relation avec des gens et collaborer avec eux.
- Préférer influencer les opinions, les attitudes et les jugements des autres.
- Préférer porter son propre jugement pour décider ou résoudre des problèmes.
- Préférer exprimer ses idées, ses goûts, sa personnalité et utiliser sa créativité.
- Préférer travailler de façon méticuleuse, avec le souci du détail et de la précision.

Qualités personnelles exigées

- Capacité d'écoute
- Créativité
- Curiosité intellectuelle
- Diplomatie
- Dynamisme
- Entregent
- Esprit critique
- Esprit d'analyse
- Esprit d'équipe
- Esprit d'initiative
- Esprit de synthèse
- Facilité à communiquer
- Minutie
- Persévérance
- Persuasion
- Résistance au stress
- Rigueur
- Sens de l'observation
- Sens de l'organisation

Aptitudes BGTA

Description	Cote
G Habileté à comprendre, à apprendre et à raisonner rapidement.	Fort
V Habileté à comprendre et à utiliser les mots pour communiquer.	Moyen
N Habileté à faire des calculs rapidement et avec exactitude.	Moyen
S Habileté à imaginer et visualiser des formes géométriques et des objets dans l'espace.	Fort
P Habileté à remarquer les différences entre les formes, les volumes et les détails.	Fort
Q Habileté à remarquer les détails dans les chiffres et les mots.	Moyen
K Habileté à coordonner la vue et le mouvement des mains et des doigts rapidement et avec précision.	Fort
F Habileté à mouvoir les doigts rapidement et avec précision.	Fort
M Habileté à mouvoir les mains habilement et avec facilité.	Moyen

Capacités physiques

Vision :	Être capable de voir de près
Perception sensorielle :	Être capable de distinguer les couleurs Être capable de distinguer les sons Être capable de communiquer verbalement
Position corporelle :	Être capable de travailler principalement en position assise
Coordination des membres :	Être capable de coordonner les mouvements de ses membres supérieurs
Force physique :	Être capable de soulever un poids jusqu'à environ 5 kg

Formation / qualification

Voies de formation - Dans le réseau scolaire

Ordre d'ens.	Programme	Langue	Code
Collégial	Techniques d'intégration multimédia (DEC)	Français	582.A1

Ordre d'ens.	Cycle	Discipline
Universitaire	1er cycle	Arts graphiques (communications graphiques)
Universitaire	1er cycle	Communications
Universitaire	1er cycle	Communications (Médias interactifs)
Universitaire	1er cycle	Informatique
Universitaire	1er cycle	Informatique appliquée

Précisions sur les voies de formation

Bien que ces programmes ne forment pas spécifiquement des concepteurs-idéateurs de produits multimédias, il demeure que ce travail peut être accessible aux personnes qui ont suivi ces formations et obtenu un diplôme.

Conditions d'admission au sein de la profession

- La maîtrise de la langue anglaise est un atout et elle peut être exigée dans certaines entreprises.
- Le talent de l'individu compte autant, sinon plus, que sa formation pour exercer cette profession.

Employeurs

Catégories d'employeurs

- Éditeurs de logiciels
- Éditeurs, radiodiffuseurs et télédiffuseurs par Internet et sites portails de recherche
- Entreprises de systèmes informatiques, de logiciels et de sites Web
- Entreprises spécialisées dans les services informatiques

Perspectives d'emploi

Perspectives professionnelles du gouvernement du Québec (2024-2028)

Diagnostic pour l'ensemble du Québec :

Excellentes

Perspectives d'emploi du gouvernement du Canada (2024-2026)

Considérations importantes

MISE EN GARDE :

Les perspectives sont des prévisions basées sur l'analyse des tendances que l'on peut observer sur le marché du travail. Ces prévisions doivent être considérées comme des tendances. Pour cette raison, nous vous invitons à les utiliser avec prudence et jugement et à les mettre en relation avec d'autres informations provenant de sources crédibles.

Les prévisions proviennent du gouvernement du Québec et du gouvernement du Canada. Ces deux organismes utilisent des méthodes d'analyse différentes. Les données du gouvernement Canada présentent des prévisions de croissance et de besoins de main-d'œuvre d'ici la fin de 2026 pour l'ensemble du Québec. Les prévisions du gouvernement du Québec présentent les perspectives attendues en moyenne d'ici la fin de 2028 pour l'ensemble du Québec, et ce, pour les dix-sept régions du Québec ainsi que pour les régions métropolitaines de recensement (RMR) de Montréal et de Québec.

Professions apparentées

Principales professions apparentées

Titre	Code CNP-R
Animateur, animatrice 2D-3D	52120-02
Concepteur, conceptrice de jeux vidéo	21233-02
Designer graphique	52120-01
Édimestre	51111-01
Ergonome des interfaces	41400-05
Gestionnaire de projets en technologies de l'information (TI)	20012-01
Gestionnaire de réseaux sociaux	10022-04
Scénariste interactif	51111-07
Stratège Web	11202-07
Webmestre	21234-01

Pour en savoir plus

Organismes et ressources

JeunesExplo

Internet : <https://www.jeunes-explorateurs.org/>

Courriel : info@jeunesexplo.ca

Catégorie: Autres organismes (fondations, associations, etc.)

TechnoCompétences - Comité sectoriel de main-d'oeuvre en technologies de l'information et des communications

Internet : <https://www.technocompetences.qc.ca/>

Courriel : info@technocompetences.qc.ca

Catégorie: Comités sectoriels de la main-d'oeuvre (CSMO)

Documents en ligne

Mon métier c'est Web développeur (Le Forem)

Description :

Ce document en ligne est produit hors Québec. Toutefois, vous pourrez constater certaines ressemblances avec le marché du travail québécois.

Année : 2013

Durée approximative : 3 minutes

Produit par : Le Forem

Site Web : <https://www.youtube.com/watch?v=6ALDzbxuk3g>

Le contenu du présent document est sous la responsabilité de l'organisme qui l'a produit et peut, dans certains cas, être différent de celui de REPÈRES.

Codes et classifications

Code CNP-R : 52120-07

Code Cléo : 722.03

Domaines professionnels

Informatique et multimédia :

Multimédia