

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

République Algérienne Démocratique et Populaire

وزارة التكوين والتعليم المهنيين

Ministère de la Formation et de l'enseignement Professionnels

*Institut National  
de la  
Formation Professionnelle*



المعهد الوطني  
للتكوين المهني

*Référentiel des activités Professionnelles*

## Informatique/option : Développeur Web et Multimédia

Code N°: INF0705

Comité technique d'homologation  
Visa N° : INF 02/05/06

T.S

Niv. V

2006

## **I- DONNEES GENERALES SUR LA PROFESSION**

### **1- PRESENTATION DE LA PROFESSION**

**1-1– Dénomination de la profession** : Développeur Web et multimédia.

**1-2-Définition de la profession** :

Le développeur Web et multimédia doit être capable de :

- Concevoir et développer des sites statiques et dynamiques
- Concevoir des cd rom.
- Intégration des données multimédia et gestion des bases de données en ligne.

### **2 – CONDITIONS DE TRAVAIL**

**2-1- Lieu de travail** : Salle machine, bureaux. .etc.

**2-2- Caractéristiques physiques** :

\* Eclairage : Normal

\* Température et humidité : Normale / salles ou bureaux climatisés

\* Bruits et vibrations : Environnement non bruyant sauf bruit des équipements informatiques (ventilateurs, lecteur CD-ROM, ...)

\* Poussière : Néant

**2.3- Risques et Maladies professionnelles** :

- Fatigue des yeux
- Maladie dorsale

**2.4- Travail seul ou en équipe** : Le développeur multimédia peut travailler seul ou en équipe

**2.5- Contacts sociaux** : Entretien des relations fonctionnelles hiérarchiques au sein de l'entreprise, comme il peut entretenir des relations avec les clients.

### **3 – EXIGENCES DE LA PROFESSION**

**3.1- Exigences physiques** : Indemne d'un handicap visuel ou auditif.

**3.2- Exigences Intellectuelles** : Qualité d'adaptation, esprit d'équipe, d'organisation et d'initiative.

#### **4– RESPONSABILITES :**

##### **4.1- Responsabilités matérielles :**

Il est responsable du matériel Soft et Hard mis à sa disposition

##### **4.2- Responsabilités décisionnelles :**

Prise de décisions qui permettent d'améliorer la qualité des travaux à réaliser en collaboration avec l'équipe de travail et le chef du projet.

##### **4.3- Responsabilités morales :**

- Le développeur web et multimédia doit répondre aux exigences en matière de qualité et de délais
- il doit respecter le secret professionnel et les droits d'auteur

##### **4.4- Sécurité :**

- Le développeur web multimédia doit veiller sur le matériel et les équipements mis à sa disposition et veiller sur les personnes travaillant sous sa responsabilité.

#### **5 – POSSIBILITE DE PROMOTION**

- **Cadre réglementaire** : Conformément au statut de l'entreprise

#### **6 – FORMATION**

**6.1- Conditions d'admission** : 3ème AS science ou maths.

**6.2- Durée de la formation** : 30 mois

**6.3- Niveau de qualification** : V

**6.4- Diplôme** : Technicien Supérieur

## **II- IDENTIFICATION DES POSTES ET DES TACHES**

<i><b>Postes</b></i>	<i><b>Tâches</b></i>
<b><u>Poste I</u></b> Conception du projet	-Participer à l'élaboration du cahier de charges. -Participer à l'étude de faisabilité - Gérer le projet
<b><u>Poste II</u></b> - Mise en œuvre du produit	- Maîtriser l'environnement de réalisation - Réaliser une partie ou la totalité du produit selon le story-board
<b><u>Poste III</u></b> - Finalisation du produit	- Réaliser la mise en support du produit - Tester le produit et participer à l'élaboration du manuel d'utilisation.

**III- TABLEAU DES TACHES ET DES OPERATIONS**

<i><b>Tâche</b></i>	<i><b>Opérations</b></i>
<b>P1-T1-</b> Participer à l'élaboration du cahier de charges	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Définir les objectifs du projet</li> <li>- Identifier les caractéristiques publiques cible</li> <li>- Définir une charte graphique</li> <li>- Organiser le contenu</li> <li>- Dégager l'ébauche du story-board</li> <li>- Définir l'architecture de l'œuvre multimédia (le squelette, l'ossature, ...)</li> <li>- Définir les objets (éléments), le format et la nature</li> <li>- Rédiger le dossier technique détaillé de la solution Adoptée</li> </ul>
<b>P1-T2-</b> Participer à l'étude de faisabilité	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier les besoins du client</li> <li>- Analyser le projet sur le plan technique</li> <li>- Identifier les différentes étapes du projet</li> <li>- Estimer le coût du projet</li> <li>- Proposer l'esquisse du projet</li> <li>- Identifier les séquences et le contenu d'informations de chaque séquence</li> </ul>
<b>P1-T3-</b> Gérer le projet	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborer les plannings d'exécution du projet.</li> <li>- Distribuer et coordonner les activités</li> <li>- Suivre le projet</li> </ul>
<b>P2.T4 :</b> Maîtriser l'environnement de réalisation	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Distinguer entre les différentes normes et standards multimédia</li> <li>- Choisir la norme et les logiciels les plus adéquats pour la réalisation</li> </ul>
<b>P2.T5 :</b> Réaliser une partie ou la totalité du produit selon le story-board	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Appliquer les règles de la communication visuelle.</li> <li>- Réaliser les éléments du produit (texte, son, image, 2D, 3D, ...)</li> </ul>
<b>P3.T6 :</b> Réaliser la mise en support du produit	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Intégrer les différents éléments réalisés</li> <li>- Etablir les liens entre les différents modules</li> <li>- Déterminer les supports de stockage adéquat (CD, DVD .etc.)</li> <li>- Mettre sur support CD, DVD etc.</li> </ul>
<b>P3.T7 :</b> Tester le produit et participer à l'élaboration du manuel d'utilisation	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborer les jeux d'essai</li> <li>- Dérouler l'œuvre à travers les jeux d'essai</li> <li>- Participer à la description des différentes fonctionnalités du produit.</li> <li>- Mise en forme du manuel.</li> <li>- Apporté les différents correctifs</li> </ul>

**IV- DESCRIPTION DES TACHES****P1-Tâche 1 : Participer à l'élaboration du cahier de charges.**

<i>Opérations</i>	<i>Condition de réalisation</i>	<i>Critère de performance</i>
<b>OP1-</b> Définir les objectifs du projet	- Bon de commande	- Précision de la définition des objectifs
<b>OP2-</b> Identifier les caractéristiques du public cible	- Support d'information concernant l'entreprise ou la publique cible	- Identification correcte des caractéristiques
<b>OP3-</b> Définir la charte graphique	- Support documentaire du client - Rapport d'analyse	- Adaptée aux exigences du client
<b>OP4-</b> Organiser le contenu	- Rapport d'analyse	- Clarté et précision des informations
<b>OP5-</b> Dégager l'ébauche du story-Board	- Rapport d'analyse	- Conformément aux spécifications du rapport d'analyse
<b>OP6-</b> Définir l'architecture de l'œuvre multimédia	- L'ébauche du story-board - Rapport d'analyse	- Respect des choix adoptés
<b>OP7-</b> Définir les objets (éléments), le Format et la nature	- L'ébauche du story-board - Rapport d'analyse	- Choix adéquat des formats et des objets pour optimiser les espaces de stockage et les temps de réponses.
<b>OP8-</b> Rédiger le dossier technique détaillé de la solution adoptée	- Micro-ordinateur doté de logiciels de traitement de texte - Ebauche du story-board - Rapport d'analyse	- Clarté et précision du dossier technique

**P1-Tâche 2 : Participer à l'étude de faisabilité.**

<i>Opérations</i>	<i>Condition de réalisation</i>	<i>Critère de performance</i>
<b>OP1-</b> Identifier les besoins du client	- La commande. Du client.	- Identification correcte des besoins
<b>OP2-</b> Analyser le projet sur le plan technique et juridique	- Dossier technique - Droit du multimédia.	- Adapté aux exigences du client et aux contraintes techniques et juridiques
<b>OP3-</b> Identifier les différentes phases du projet.	- Dossier technique.	- Identification correcte et chronologique des phases du projet
- <b>OP4</b> Identifier les séquences et le contenu d'informations de chaque séquence	- Dossier technique.	- Adapté aux exigences du client
<b>OP5-</b> Proposer l'esquisses du projet	- Rapport d'analyse - Dossier technique	- Adapté aux exigences du client
<b>OP6-</b> Estimer le coût du projet	- Planning général. - Dossier technique.	- Estimation correcte du coût

**P1-Tâche 3 : Gérer le projet**

<i>Opérations</i>	<i>Condition de réalisation</i>	<i>Critère de performance</i>
<b>OP1-</b> Elaborer le planning d'exécution du projet.	- Dossier technique. - Logiciel de gestion de Projet + microordinateur.	- Optimisation des délais et des coûts de réalisation
<b>OP2-</b> Distribuer et coordonner les activités	- Dossier technique - Logiciel de gestion des projets - microordinateur.	- Cohérence de la distribution des tâches
<b>OP3-</b> Suivre l'exécution du projet	- microordinateur - Logiciel de gestion des projets - planning d'exécution.	- Respect des délais et des coûts.

**P2 -Tâche 1 : Maîtriser l'environnement de réalisation.**

<i>Opérations</i>	<i>Condition de réalisation</i>	<i>Critère de performance</i>
<b>OP1 :</b> Distinguer entre les différentes normes et standards multimédia	- Normes et logiciels standards multimédia : HTML, XML, Director .etc. - Documentation technique	- Pertinence du choix de la norme
<b>OP2 :</b> Choisir la norme et les logiciels les plus adéquats pour la réalisation	- Ebauche du story-board - Normes et standards du multimédia	- Respect des critères de choix et de fonctionnalités - Respect des normes
<b>OP3 :</b> Choisir les équipements et accessoires	- Ebauche du story-board	- Respect des critères de choix et de fonctionnalités

**P2-Tâche 5 : Réaliser une partie ou la totalité du produit multimédia selon le story-board.**

<i>Opérations</i>	<i>Condition de réalisation</i>	<i>Critère de performance</i>
<b>OP1 :</b> Appliquer les règles de la communication visuelle	- Appareils photo numérique - Caméra vidéo, scanner - Microordinateur muni de logiciels de numération	- Application correcte des règles - Pertinence du choix du support visuel - Bonne prise de vue et de séquence vidéo - Numération correcte
<b>OP2 :</b> Réaliser les éléments du produit (texte, son, image, 2D, 3D)	- Equipements, accessoires et logiciels adéquats - Dossier technique	- Utilisation correcte des équipements et logiciels - Conformité aux spécifications du dossier technique



**P3-Tâche 6 : Participer a la mise en support du produit**

<i>Opérations</i>	<i>Condition de réalisation</i>	<i>Critère de performance</i>
<b>OP1</b> : Intégrer les différents éléments réalisés	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Logiciels d'intégration</li> <li>- Objets à intégrer</li> <li>- Dossier technique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilisation adéquate des logiciels d'intégration</li> <li>- Conformité aux spécifications du dossier technique</li> </ul>
<b>OP2</b> : Etablir les liens entre les différents modules	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Documentation technique fournie par le concepteur</li> <li>- Logiciels d'intégration</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respect des consignes de la documentation technique</li> <li>- Fonctionnalité des liens</li> </ul>
<b>OP3</b> : Déterminer es supports de stockage adéquat.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prototype du produit fini</li> <li>- Dossier technique</li> <li>- Supports de stockage (CD, DVD, etc.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conformité aux choix retenus dans le dossier technique</li> <li>- Pertinence du choix du support</li> </ul>
<b>OP4</b> : Mettre sur support des CD ou DVD etc.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Supports de stockage (CD, DVD .etc.)</li> <li>- Microordinateur muni de logiciel adéquat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conformité aux choix retenus dans le dossier technique</li> <li>- Mise en support réussie.</li> </ul>

**P3-Tâche 7 : Tester le produit et participer à l'élaboration du manuel d'utilisation**

<i>Opérations</i>	<i>Condition de réalisation</i>	<i>Critère de performance</i>
<b>OP1</b> : Elaborer les jeux d'essai	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dossier technique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Représentativité de l'échantillon</li> </ul>
<b>OP2</b> : Dérouler l'ouvre à travers les jeux d'essai	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prototype du produit</li> <li>- Jeux d'essai : On line et off line</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conformité des résultats.</li> <li>- Fiabilité des résultats obtenus.</li> </ul>
<b>OP3</b> : Participer à la description des différentes fonctionnalités du produit.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prototypes du produit fini.</li> <li>- Dossier technique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Clarté et précision de l'information</li> </ul>
<b>OP4</b> : Mise en forme du manuel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Micro-ordinateur muni de logiciels adéquats</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respect des règles de mise en forme</li> </ul>
<b>OP5</b> : Apporté les différents correctifs.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prototypes du produit</li> <li>- Jeux d'essai on line off line</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Correction des résultats</li> <li>- Fiabilité des résultats obtenus.</li> </ul>

## **V- ANALYSE DES RISQUES PROFESSIONNELS**

<i>Sources de danger</i>	<i>Effets sur la santé</i>	<i>Moyens de prévention</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Luminosité de l'écran</li> <li>- Position assise fréquente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fatigue des yeux</li> <li>- Risque de maladies dorsales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Filtre ou écran LCD</li> <li>- Chaise ergonomique</li> </ul>

## **VI- EQUIPEMENTS ET SUPPORTS UTILISES**

### **1- Matériel :**

- Micro-ordinateur multimédia + les périphériques (scanner, graveur, cartouche Zip, data Show,)
- Support de stockage (CD-ROM, DVD,)
- Réseau informatique multimédia à grand débit, connexion à Internet

### **2- Logiciels :**

- Environnement de développement graphique  
Ex : HTML, XML...)
- Logiciel de traitement d'images fixes et animés, photoshop, illustrator, flash, director,  
\* Dossier technique fourni par le concepteur

### **3- Matériel audiovisuel :**

- Vidéo, cassette vidéo, caméra, magnétoscope, appareil photo,
- Documentation : manuel d'utilisation des logiciels – Ouvrages sur l'informatique, ...

### **4- Documentation :**

- Toute la documentation technique.

**VII- CONNAISSANCES COMPLEMENTAIRES**

<i>Discipline, domaines</i>	<i>Compétences complémentaires</i>
-Techniques d'expression	- Communiquer oralement et par écrit
- Géométrie	- Dimensionner et représenter un objet en 2D et 3D
- Informatique	- Notion de Hard. - Notion de Soft. - Concevoir des algorithmes et les traduire en Pascal - Identifier le fonctionnement des réseaux et les exploiter
- Anglais technique	- Utiliser le vocabulaire de base - Lire la documentation technique
- Bureautique	- - Utiliser les logiciels de base : Windows, Word, Excel, Power Point.