

WEBDESIGNER

Famille : Architecture et conception de la solution

Autres appellations en français

- Infographiste
- Graphiste internet
- Designer Interface Web
- Ergonome
- Chargée de référencement

Autres appellations en anglais

- Webdesigner

Présentation du métier

Finalité du métier

Le Webdesigner conçoit les plans conceptuels et l'ergonomie d'un site Web dans l'objectif de garantir la bonne expérience de l'utilisateur final et du client.

Missions principales

Concevoir le design d'un site :

Le Webdesigner conçoit et réalise le design et l'ergonomie d'une interface web, en tenant compte des contraintes d'accessibilité et d'utilisabilité des utilisateurs. Il analyse le besoin client et s'approprie son univers graphique.

Il conçoit et pense le site web sur la base de la demande du client (structure du site, ergonomie, storyboard...) et le conseille avec sa vision et son expertise.

Réaliser une maquette et faire preuve de créativité :

Il réalise plusieurs maquettes du futur site : position des éléments, arborescence, architecture interactionnelle afin d'échanger avec le client sur la maquette définitive.

Il établit la charte graphique du site et assure le suivi de la réalisation des éléments graphiques (illustrations, pictogrammes) en lien avec le client.

Exercer une veille des tendances :

Il contrôle les développements réalisés pour vérifier leur respect des choix graphiques. Il effectue une veille design et technologique dans son domaine d'intervention.

Contexte de travail

Variables spécifiques au métier

Expertise(s) métier(s) ou sectorielle(s) :

En lien avec la taille et le positionnement de l'organisation, l'expertise métier du Webdesigner a une importance dans ses missions et projets. Il se sert de sa connaissance de fonctionnement et de process du secteur spécifique de son client afin de concevoir la solution adaptée à celui-ci. Par exemple dans le secteur de l'ingénierie il tient compte des populations cibles et des usages afin de proposer une solution spécifique à la cible.

Niveau de technologies :

Le développement des technologies sur les marchés du numérique influe sur ce métier qui doit arbitrer les choix des technologies et d'adaptation des méthodologies nécessaires à sa compétitivité; il doit s'adapter et se renouveler pour proposer des services en phase avec les marchés actuels. Il doit rester en veille et se former pour monter en compétences sur les nouvelles technologies. Les technologies sont différentes selon les besoins du client, mais aussi la population cible. Il mobilise fréquemment des solutions existantes, qu'il adapte et complète par des briques qu'il conçoit afin de créer une solution spécifique au besoin du client.

Contextes organisationnels

Type et taille d'entreprise :

Dans une grande entreprise, le Webdesigner imagine et conçoit la maquette du site Internet et/ou intranet. Il prépare les éléments pour procurer une expérience utilisateur de qualité et le bon fonctionnement du site, avec le souci de respecter un budget et les délais. Dans une petite entreprise ou en tant qu'indépendant, il cumule toutes les fonctions (Webdesigner et Chargé de référencement) et peut avoir une autonomie plus grande. Selon les choix et l'organisation de l'entreprise, il est plus orienté vers l'animation, la conception ou le développement de site ou encore vers la communication.

Type et taille de projet :

Selon la taille du projet client, il intervient sur une ou plusieurs parties du projet (Analyse, cahiers des charges et conception de la maquette), et partage les autres parties avec une équipe interne ou externe sur un projet de grande envergure. Dans un projet de petite et moyenne taille, il intervient sur toutes les parties de la conception à la maintenance et animation.

Conditions de travail

Le rythme de travail

Le rythme de travail du Webdesigner est variable en fonction de la taille du projet et des phases. En phase conception de maquette, selon le délai défini dans le contrat, il est amené à augmenter son temps de travail.

Déplacements

Les déplacements sont rares, le Webdesigner se déplace en début de projet pour le lancement et lors des négociations commerciales. Les autres rendez-vous se déroulent en visioconférence ou par téléphone.

Les relations professionnelles

Relations internes

- Chef de projet
- Ergonome
- Chargé de communication et marketing
- Webdesigner

Relations externes

- Client
- Prestataires

Compétences et niveaux attendus en 4 niveaux cumulés

Macro compétences	Progression dans la macro-compétence				Progression attendue pour le métier		Exemple concret d'activité pour le niveau attendu
	Niveau de maîtrise 1	Niveau de maîtrise 2	Niveau de maîtrise 3	Niveau de maîtrise 4	Niveau attendu	Compétence attendue	
Créer du contenu web	Identifier les besoins éditoriaux selon les objectifs et le contexte	Concevoir la maquette et définir le contenu/charte graphique d'un site	Piloter le développement des éléments graphiques et de contenu	Equilibrer les choix techniques et budgétaires au regard de la stratégie de communication	3	Piloter le développement des éléments graphiques et de contenu	Le webdesigner conçoit la maquette et le plan de développement à partir du cahier des charges du client.
Développer une solution digitale	Identifier et analyser les usages et les contraintes techniques de la solution	Adapter les choix de plateformes et les langages de programmation	Rédiger le code et tester les fonctionnalités en base recette puis production	Anticiper les évolutions et modifications sur la solution existante	2	Adapter les choix de plateformes et les langages de programmation	Dans le cadre d'un projet de création de sites web, il choisit l'outil le plus adapté à la demande du client et tient compte des futures évolutions.
Analyser et gérer les risques	Actualiser le référentiel des risques et analyser leurs impacts potentiels	Rédiger un plan de gestion des risques selon les objectifs et le contexte	Piloter l'ensemble des ressources face aux risques	Donner du sens aux mesures et accompagner les acteurs internes/externes impliqués	2	Rédiger un plan de gestion des risques selon les objectifs et le contexte	Dans le cadre d'une proposition client, il analyse les risques de la demande et propose des solutions
Gérer la production de livrables	Définir les critères de coût, délai et qualité attendus	Mettre en place les outils et process intermédiaires nécessaires	Anticiper la charge et la rentabilité liées à la production d'un ou plusieurs livrables	Superviser la production et l'adaptation d'un livrable en tenant compte des évolutions des besoins	2	Mettre en place les outils et process intermédiaires nécessaires	Dans la phase de création de ses projets, il intègre et assure le suivi et le partage avec le client de l'avance des travaux afin de respecter le délai prévisionnel.
Utiliser l'anglais en contexte professionnel	Utiliser de la documentation technique en anglais	Converser en anglais professionnel courant et écrire en anglais les livrables simples, notes, e-mails	Délivrer et soutenir des livrables ou propositions complexes	Diriger des débats techniques et un projet en anglais	3	Délivrer et soutenir des livrables ou propositions complexes	Dans le cadre du développement web, il utilise l'anglais dans les codes informatiques, ainsi que dans les documents techniques et logiciels métiers

	Progression dans la macro-compétence				Progression attendue pour le métier		
Macro compétences	Niveau de maitrise 1	Niveau de maitrise 2	Niveau de maitrise 3	Niveau de maitrise 4	Niveau attendu	Compétence attendue	Exemple concret d'activité pour le niveau attendu
Exploiter les solutions et matériels audiovisuels	Identifier les matériaux spécifiques à l'installation audiovisuel	Adapter la solution aux caractéristiques du projet et son contexte	Piloter le déploiement et l'intégration d'outils audiovisuels	Coordonner les équipes de production technique et de contenus	3	Piloter le déploiement et l'intégration d'outils audiovisuels	Dans le cadre d'un projet web, il définit et utilise du matériel audiovisuel afin de développer et déployer des contenus numériques dans le but de communiquer avec les lecteurs/clients
Développer son autonomie	Proposer des évolutions dans le cadre d'instructions données	Adapter sa prise d'initiatives selon les situations de travail	Se rendre décisionnaire dans un périmètre donné	Développer l'autonomie des membres d'une équipe	2	Adapter sa prise d'initiatives selon les situations de travail	Dans le cadre d'un projet de développement d'un contenu web, il décide et adapte sa proposition lors de problématiques ou nouveautés technologiques
Innover et animer un processus d'innovation	Analyser le besoin et participer à la recherche d'idées et de solutions innovantes	Adapter des solutions déjà éprouvées à des contextes de mêmes caractéristiques	Piloter le déploiement de solutions innovantes (pilote, déploiement etc.)	Donner du sens à l'innovation et coordonner les acteurs internes/externes impactés	3	Piloter le déploiement de solutions innovantes (pilote, déploiement etc.)	Lors d'un nouveau projet, il se forme en continu et développe de nouvelles compétences, méthodologies et connaissances
Influencer et convaincre	Identifier et décrypter les positions des différents interlocuteurs et les relais d'influence	Adapter son discours, ses arguments et l'organisation des échanges aux interlocuteurs à convaincre	Synthétiser une argumentation percutante et anticiper les objections	Equilibrer un discours fidèle à la finalité partagée par les parties prenantes	3	Synthétiser une argumentation percutante et anticiper les objections	Dans le cadre d'une réponse à une proposition client, il prépare son argumentation orale/écrite afin de promouvoir la solution adaptée
Gérer une architecture fonctionnelle SI	Analyser les besoins d'architecture fonctionnelle du SI (flux d'informations, destinataires des applications etc.) et leurs impacts	Concevoir la cartographie fonctionnelle du SI	Anticiper les besoins d'intégration et de développement	Piloter l'implémentation dans le SI et être référent de l'équipe de développement	2	Concevoir la cartographie fonctionnelle du SI	Lors d'un développement web, il définit la cartographie fonctionnelle correspondant au cahier des charges.

	Progression dans la macro-compétence				Progression attendue pour le métier		
Macro compétences	Niveau de maitrise 1	Niveau de maitrise 2	Niveau de maitrise 3	Niveau de maitrise 4	Niveau attendu	Compétence attendue	Exemple concret d'activité pour le niveau attendu
Maîtriser les échanges entre différents logiciels métiers	Identifier les besoins en logiciel des acteurs d'un projet	Concevoir et utiliser les formats d'échange de données	Paramétrer un logiciel métier et l'interfacer à d'autres applicatifs	Développer un complément (plug-in) pour augmenter les capacités d'un logiciel métier	2	Concevoir et utiliser les formats d'échange de données	En phase d'analyse de la demande du client, il définit et anticipe les échanges entre les outils et sites web pour les inclure dans la proposition
Communiquer efficacement	Ecouter activement et partager une information pertinente	Adapter et rédiger un support de communication aux objectifs et au contexte	Synthétiser une présentation adaptée à l'objectif et au public cible	Coordonner une communication d'organisation en situation complexe (ex : message sensible, public difficile, situation imprévue...)	2	Adapter et rédiger un support de communication aux objectifs et au contexte	Dans ses présentations client, il utilise une écoute active de la demande afin de bien la comprendre et ajoute les éléments techniques et spécifiques non identifiés par le client.

Certifications

Liste des certifications

Hors branche

Designer d'expérience interactive et ludique pour le jeu vidéo, la culture et la communication (MS)

Métiers du numérique : conception, rédaction et réalisation web (fiche nationale)

Concepteur réalisateur web et digital

Lead infographiste 2D - 3D

Métiers du design (fiche
nationale)

Directeur artistique en
design graphique

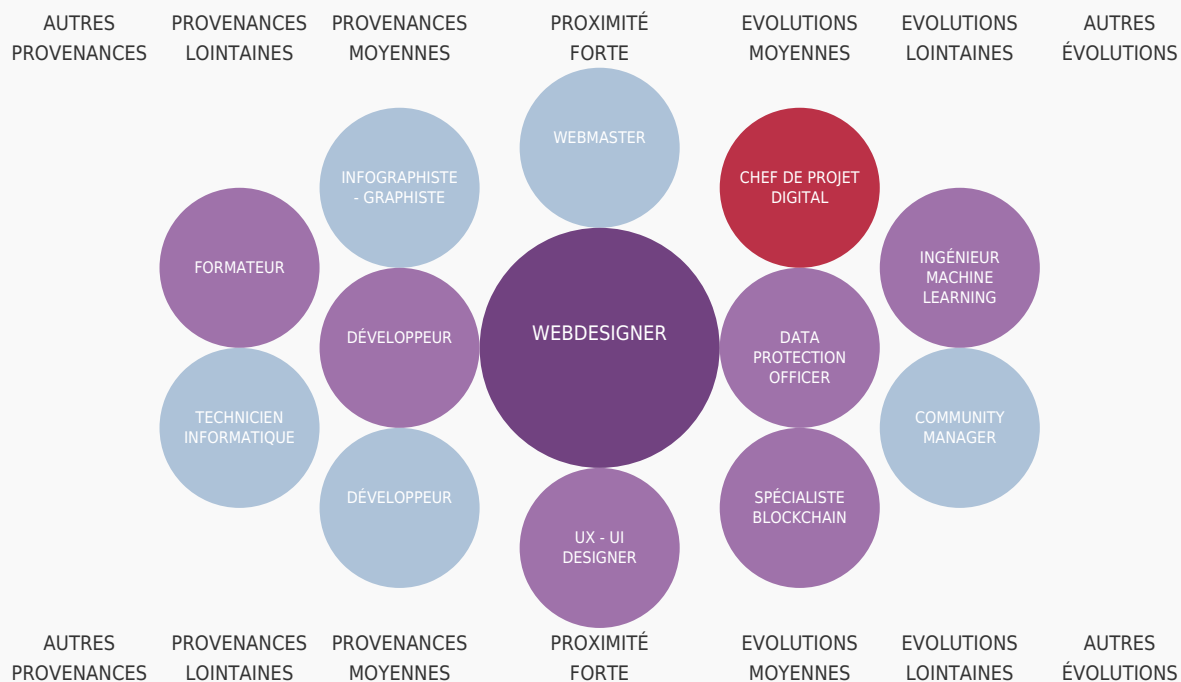
Assistant web et
marketing

Proximité(s)/évolution(s) envisageables

La proximité des métiers

PROVENANCES POSSIBLES

EVOLUTIONS ENVISAGEABLES



Tendance sur le métier



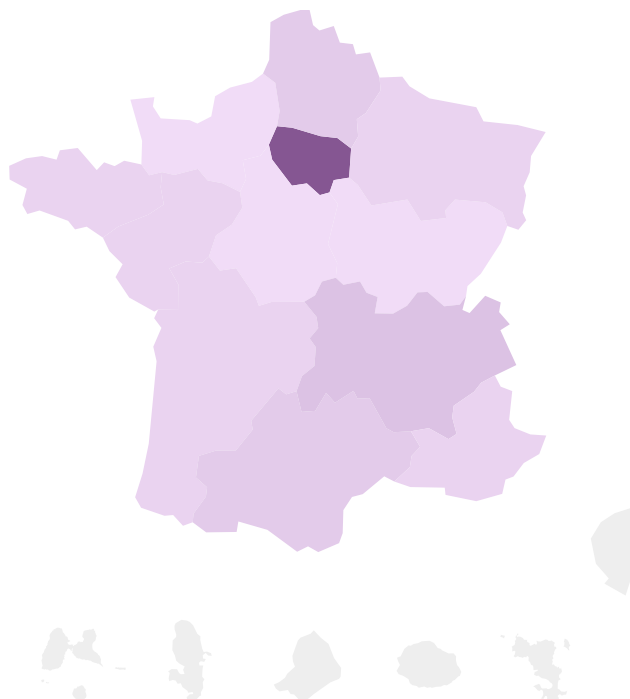
1 329

offres d'emploi sur un an



+26.7%

offres d'emploi sur un an

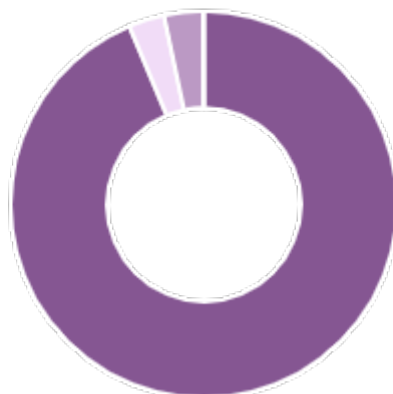


Valeurs :

- Île-de-France : 597
- Auvergne-Rhône-Alpes : 134
- Hauts-de-France : 100
- Occitanie : 79
- Nouvelle-Aquitaine : 70
- Pays de la Loire : 67
- Provence-Alpes-Côte d'Azur : 60
- Grand Est : 52
- Bretagne : 44
- Bourgogne-Franche-Comté : 19
- Centre-Val de Loire : 16
- Normandie : 14

Expérience requise au recrutement

0 à 2 ans 2 à 5 ans 5 à 10 ans > 10 ans

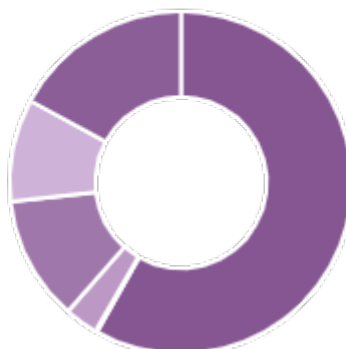


Valeurs :

- 0 à 2 ans : 1246
- 2 à 5 ans : 40
- 5 à 10 ans : 43
- > 10 ans : 1

Niveau de formation requis au recrutement

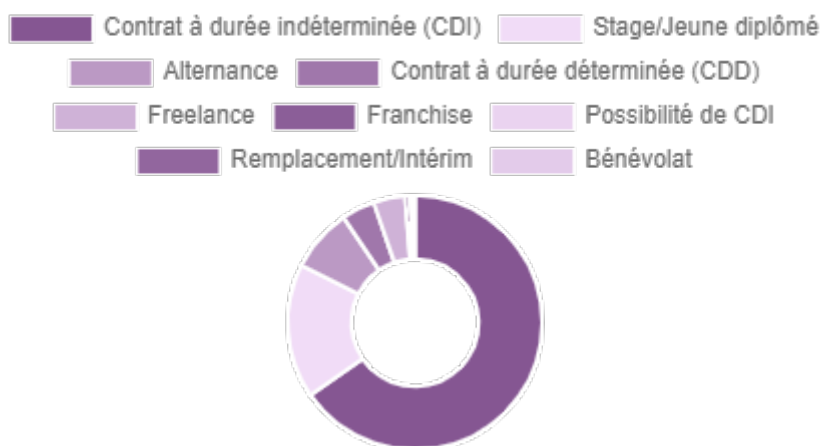
Non renseigné BEP/CAP Bac Bac+2
Bac+3/+4 Bac+5



Valeurs :

- Non renseigné : 773
- BEP/CAP : 2
- Bac : 42
- Bac+2 : 156
- Bac+3/+4 : 129
- Bac+5 : 227

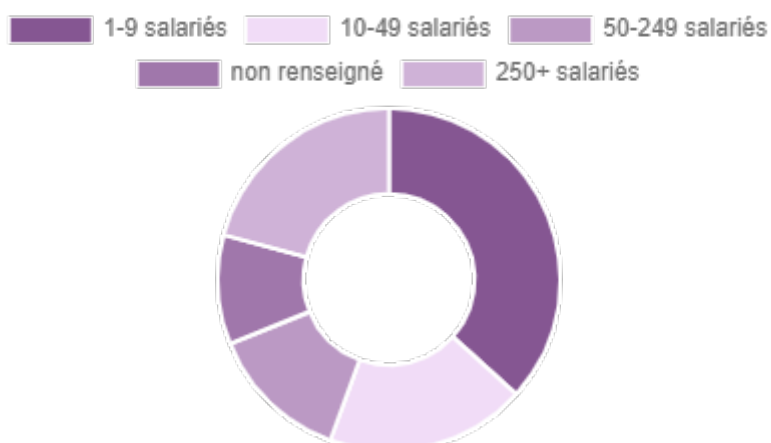
Types de contrats au recrutement



Valeurs :

- Contrat à durée indéterminée (CDI) : 869
- Stage/Jeune diplômé : 227
- Alternance : 107
- Contrat à durée déterminée (CDD) : 56
- Freelance : 53
- Franchise : 9
- Possibilité de CDI : 4
- Remplacement/Intérim : 3
- Bénévolat : 1

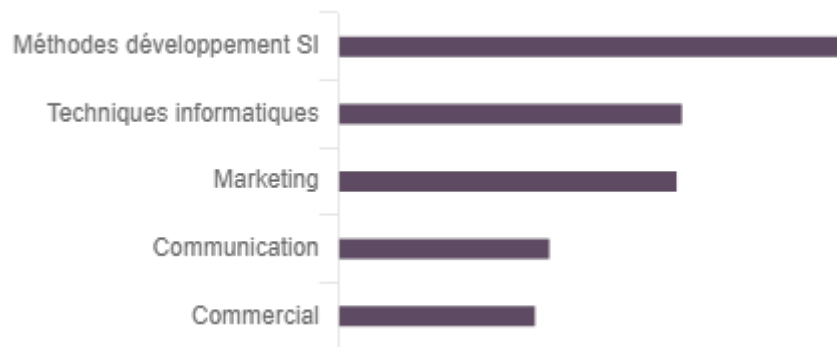
Taille des entreprises du secteur



Valeurs :

- 1-9 salariés : 487
- 10-49 salariés : 251
- 50-249 salariés : 177
- non renseigné : 137
- 250+ salariés : 276

Les compétences les plus demandées au recrutement



Valeurs :

- Méthodes développement SI : 883
- Techniques informatiques : 597
- Marketing : 588
- Communication : 366
- Commercial : 341

Les études publiées

Evolution des compétences et des métiers liés à la transformation des villes au 21ème siècle
Etude sur les besoins en compétences, emploi et formation de la blockchain en France
L'attractivité des métiers du numérique et de l'ingénierie pour les femmes en France

Les codes Rome

- E1205 : Réalisation de contenus multimédias