

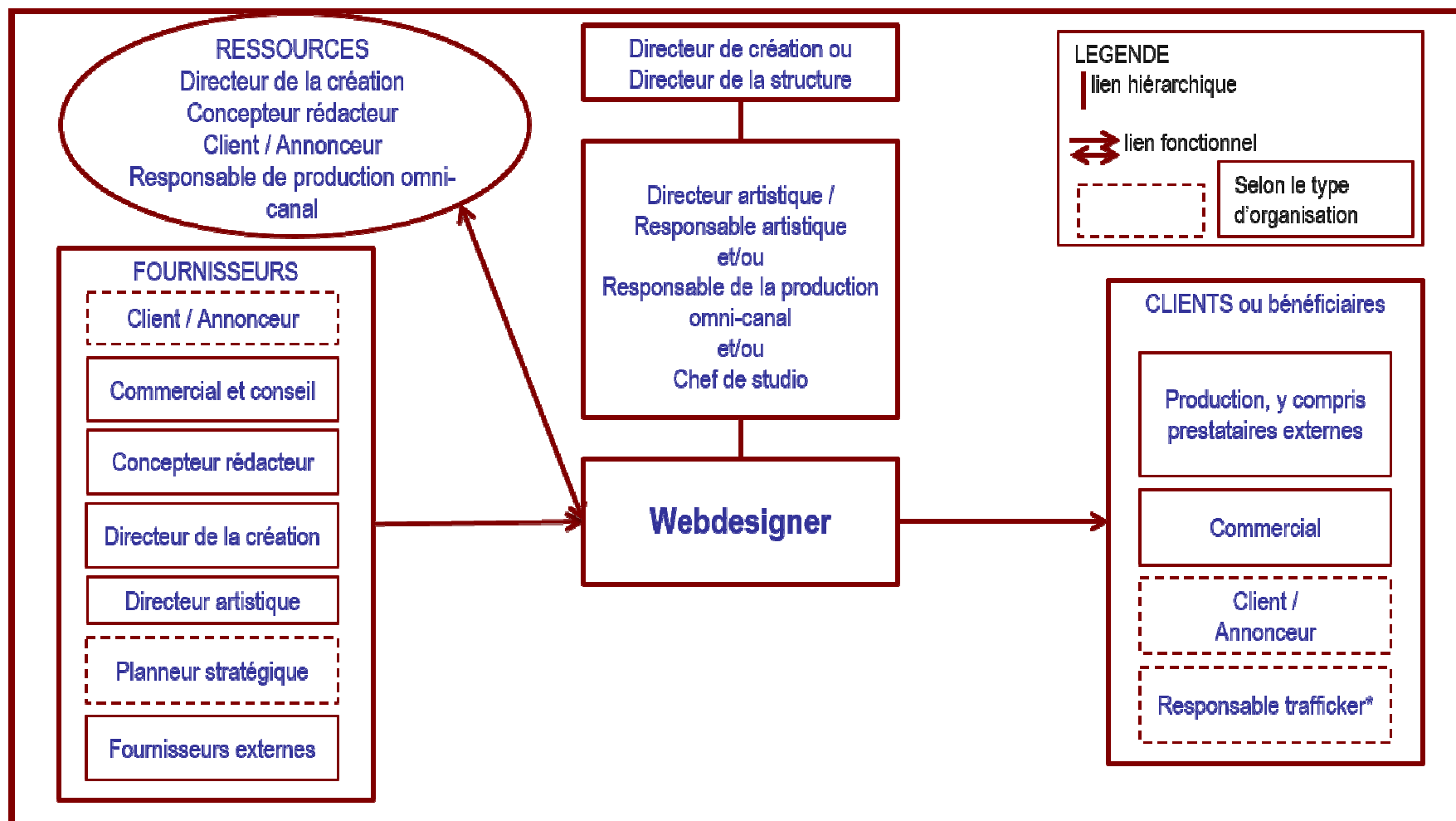
2

CQP Webdesigner

## REFERENTIEL EMPLOI ET COMPETENCES

## 1. LES RELATIONS FONCTIONNELLES DU CQP WEBDESIGNER

Ce schéma montre les clients (ceux à qui le chef de projet fournit du travail ou une prestation), les fournisseurs (ceux qui fournissent de l'activité au chef de projet), les ressources (sur lesquelles peut s'appuyer le chef de projet pour réaliser sa mission), son responsable hiérarchique.



\*Responsable trafficker : expert en matière de Tracking (ad server, outil de routage de mail ...), il est chargé d'établir et d'analyser les statistiques des vue de pages web et autres données statistiques.

## 2. LE REFERENTIEL EMPLOI ET COMPETENCES DU CQP WEBDESIGNER

Mission générale : Concevoir une proposition graphique, la décliner en éléments graphiques et en animations pour tous supports, la finaliser et réaliser des intégrations simples sur tous supports, réaliser une veille créative et technologique dans son champ d'intervention, contribuer au conseil au client interne/externe.

Le CQP webdesigner est divisé en trois blocs de compétences.

### BC1- Assurer un support au conseil client

C1- Comprendre et analyser le *brief* création, étudier les spécifications techniques détaillées, lister les fonctionnalités demandées dans le cahier des charges, vérifier la faisabilité technique des demandes du client interne/externe, enrichir une solution technique

C2- Elaborer une présentation mettant en valeur le livrable

### BC2- Concevoir des conceptions graphiques sur tous supports

C3- Estimer les étapes et le temps nécessaire à une réalisation, établir et suivre un planning

C4- Identifier la culture de l'annonceur en matière de communication (histoire de la marque, segmentation...)

C5- Définir les différents éléments d'une charte graphique (choix des couleurs et des formes...)

C6- Intégrer dans sa réalisation la possibilité d'une déclinaison de la proposition graphique sur différents supports et formats

C7- Concevoir une charte graphique tenant compte des formats spécifiques du web

C8- Réaliser des éléments graphiques sur tous supports en respectant les choix validés avec le client interne/externe (délais, normes de fabrication, normes techniques, charte graphique...) et les contraintes techniques (intégration web, développement web, administration de bases de données, ergonomie liée à l'expérience client...)

C9- Réaliser des fichiers informatiques contenant des éléments graphiques

C10- Créer à l'aide de logiciels des animations en respectant les contraintes ergonomiques définies lors de la création du projet

C11- Réaliser des fichiers informatiques contenant des animations

C12- Réaliser l'intégration simple d'éléments graphiques, y compris d'animations, sur tous supports

C13- Réaliser les livrables à l'aide du logiciel approprié dans le respect des délais fixés avec le client interne/externe

C14- Préparer les éléments nécessaires à la mise en production du livrable

C15- Participer à l'écriture d'un plan de test ou recette informatique et alerter en cas d'incohérences afin de permettre aux développeurs web de valider l'ensemble des fonctionnalités attendues

### BC3- Réaliser une veille créative et technologique

C16- Appliquer une méthodologie de veille incluant la recherche de l'information auprès de sources pertinentes sur l'évolution des supports et des formats publicitaires (types de fonctionnalités de sites ou d'applications, vidéos, réalité virtuelle/augmentée, 3D, technologies en développement, etc.), l'analyse individuelle et/ou de façon participative de l'information collectée, l'organisation et la mise à disposition de l'information collectée

C17- Identifier les acteurs ayant les compétences en vue de leur mobilisation sur un projet de développement d'innovations

C18- Participer à une production en utilisant des outils collaboratifs

Blocs de compétences	Activités	Compétences	Critères d'évaluation
BC1- Assurer un support au conseil client	Proposition et alerte en matière de produits publicitaires depuis la prise de <i>brief</i> client interne/externe jusqu'au suivi après-vente	C1- Comprendre et analyser le <i>brief</i> création, étudier les spécifications techniques détaillées, lister les fonctionnalités demandées dans le cahier des charges, vérifier la faisabilité technique des demandes du client interne/externe, enrichir une solution technique	E1- Le candidat a pris connaissance du cahier des charges et a identifié les contraintes techniques du projet E2- Le candidat mène une analyse comparée des demandes du client interne/externe avec les possibilités de réalisation technique E3- Le candidat propose des ajustements techniques en fonction de la faisabilité des demandes
	Présentation des livrables au client interne/externe	C2- Elaborer une présentation mettant en valeur le livrable	E4- Le candidat accompagne son livrable d'une présentation réalisée à l'aide du logiciel approprié E5- La présentation est convaincante, claire et synthétique afin que l'auditoire capte toutes les informations
BC2- Concevoir des conceptions graphiques sur tous supports	Pilotage de son activité	C3- Estimer les étapes et le temps nécessaire à une réalisation, établir et suivre un planning	E6- Les étapes et le temps nécessaire estimés sont réalistes et cohérents avec les objectifs du projet E7- En cas de discordance entre le planning et sa réalisation, le candidat alerte son responsable
	Conception d'une proposition graphique en réponse au <i>brief</i> et définition d'une charte graphique générale tous supports	C4- Identifier la culture de l'annonceur en matière de communication (histoire de la marque, segmentation...)	E8- Le candidat a collecté les documents retraçant l'historique des campagnes du client/annonceur interne/externe Son analyse permet de comprendre la stratégie de communication du client interne/externe et/ou annonceur
		C5- Définir les différents éléments d'une charte graphique (choix des couleurs et des formes...)	E9- Le candidat conçoit et définit précisément une proposition graphique cohérente avec les choix du client interne/externe
		C6- Intégrer dans sa réalisation la possibilité d'une déclinaison de la proposition graphique sur différents supports et formats	E10- Le candidat identifie les différents supports et formats de réalisation souhaités par le client interne/externe Le candidat utilise les ressources techniques et humaines nécessaires pour
BC2-			

Blocs de compétences	Activités	Compétences	Critères d'évaluation
Concevoir des conceptions graphiques sur tous supports (suite)			décliner la proposition graphique sur tous les supports
		C7- Concevoir une charte graphique tenant compte des formats spécifiques du web	E11- Le candidat récapitule les choix graphiques opérés dans une recommandation technique
	Déclinaison de l'identité visuelle sur tous supports en respectant la charte graphique générale	C8- Réaliser des éléments graphiques sur tous supports en respectant les choix validés avec le client interne/externe (délais, normes de fabrication, normes techniques, charte graphique...) et les contraintes techniques (intégration web, développement web, administration de bases de données, ergonomie liée à l'expérience client...)	E12- Le candidat réalise les éléments graphiques à l'aide des logiciels appropriés, dans le respect des contraintes techniques du projet et des choix validés avec le client interne/externe
		C9- Réaliser des fichiers informatiques contenant des éléments graphiques	E13- Le candidat crée des fichiers informatiques contenant les éléments graphiques dans le format adapté E14- Le candidat sécurise et sauvegarde les fichiers informatiques
	Conception d'animations pour tous supports	C10- Créer à l'aide de logiciels des animations en respectant les contraintes ergonomiques définies lors de la création du projet	E15- Le candidat produit les animations en utilisant le logiciel de création et en respectant les contraintes ergonomiques définies lors de la création du projet
		C11- Réaliser des fichiers informatiques contenant des animations	E16- Le candidat crée des fichiers informatiques contenant les animations dans le format adapté E17- Le candidat sécurise et sauvegarde les fichiers informatiques
	Intégration basique d'éléments graphiques, y compris d'animations, sur tous supports	C12- Réaliser l'intégration simple d'éléments graphiques, y compris d'animations, sur tous supports	E18- Le candidat utilise la technologie d'intégration pertinente E19- Le candidat produit un code propre, organisé et réutilisable par les intégrateurs et développeurs web E20- Le candidat réalise l'intégration simple d'éléments graphiques adaptée à l'ensemble des terminaux de consultation de contenus prévus dans le projet

Blocs de compétences	Activités	Compétences	Critères d'évaluation
BC2- Concevoir des conceptions graphiques sur tous supports (fin)	Réalisation, harmonisation, contrôle des livrables et intégration des corrections fournies	C13- Réaliser les livrables à l'aide du logiciel approprié dans le respect des délais fixés avec le client interne/externe	E21- Le candidat utilise le logiciel approprié pour réaliser le livrable attendu E22- Le candidat intègre les corrections fournies dans les temps impartis
		C14- Préparer les éléments nécessaires à la mise en production du livrable	E23- Le candidat rassemble et ordonne l'ensemble des éléments nécessaires à la mise en production en vue de les transmettre
		C15- Participer à l'écriture d'un plan de test ou recette informatique et alerter en cas d'incohérences afin de permettre aux développeurs web de valider l'ensemble des fonctionnalités attendues	E24- Le candidat liste les fonctionnalités qui assureront que le livrable est conforme aux attentes formulées E25- Le candidat fournit les éléments nécessaires au déroulement des procédures de test et à l'identification de tout écart fonctionnel ou technique
BC3- Réaliser une veille créative et technologique	Réalisation d'une veille créative et technologique dans un champ d'intervention délimité en vue de proposer de nouvelles solutions aux clients internes/externes	C16- Appliquer une méthodologie de veille incluant la recherche de l'information auprès de sources pertinentes sur l'évolution des supports et des formats publicitaires (types de fonctionnalités de sites ou d'applications, vidéos, réalité virtuelle/augmentée, 3D, technologies en développement, etc.), l'analyse individuelle et/ou de façon participative de l'information collectée, l'organisation et la mise à disposition de l'information collectée	E26- Le candidat a identifié les sources pertinentes et appropriées pour mener une veille créative et technologique dans son champ d'intervention et organise l'information pour la rendre accessible à ses collègues E27- Le candidat produit des analyses argumentées de l'information collectée, individuellement et lors de séances collaboratives E28- Le candidat produit un argumentaire synthétique et convaincant sur les nouvelles solutions potentielles à proposer aux clients internes/externes à partir de l'information analysée E29- Le candidat utilise des outils de gestion collaborative
	Collaboration au développement d'innovations	C17- Identifier les acteurs ayant les compétences en vue de leur mobilisation sur un projet de développement d'innovations C18- Participer à une production en utilisant des outils collaboratifs	E30- Le candidat repère les ressources humaines mobilisables pour développer des innovations et identifie leur niveau de disponibilité E31- Le candidat contribue au développement d'innovations par l'apport d'idées, d'analyses ou de travaux E32- Le candidat participe aux travaux de développement d'innovations via des outils collaboratifs