

4.3 Fiche Métier – COMPETENCES/ concepteur de contenus multimédia

1.	Intitulé de l'emploi appellations	• Chef de création artistique communication multimédia • Chef de groupe de création multimédia • Concepteur / Conceptrice artistique communication multimédia • Concepteur / Conceptrice de jeux vidéo • Concepteur / Conceptrice de jeux web online • Concepteur / Conceptrice en publicité • Concepteur / Conceptrice multimédia • Concepteur réalisateur /Conceptrice réalisatrice communication • Concepteur rédacteur / Conceptrice rédactrice communication • Concepteur rédacteur / Conceptrice rédactrice publicitaire • Directeur / Directrice artistique - jeux vidéo • Directeur / Directrice artistique communication multimédia • Directeur / Directrice artistique web • Directeur / Directrice de création - jeux vidéo • Directeur / Directrice de création communication multimédia • Game designer - jeux vidéo • Game designer - jeux web online • Lead game designer - jeux vidéo • Level designer - jeux vidéo • Level designer - jeux web online • Rédacteur / Rédactrice web • Responsable de conception communication multimédia • Webmaster concepteur / conceptrice de site web
2.	Code	REC/UMA/11103
3.	Famille Professionnelle	Famille Communication média et multimédia / Edition et communication
4.	Catégorie	Cadre
5.	Définition	Recherche et définit les concepts créatifs de projets multimédia (communication, jeux vidéo, ...), supervise la réalisation des projets retenus (maquette, rough, story-board) en cohérence avec la stratégie commerciale. Peut coordonner une équipe.
6.	Environnement et conditions de travail	

L'activité de ce métier s'exerce au sein d'agences de publicité, de communication, de promotion des ventes, ou en indépendant, en relation avec différents services (direction, service informatique, communication, ...) et intervenants (clients, responsables de la production, imprimeurs, photographes, réalisateurs de films, ...).

Elle varie selon le type de support (print, web, ...) et de média.

7.

Conditions d'accès

Ce métier est accessible à partir d'un diplôme de BTS ou Licence dans les secteurs de la communication, du multimédia, du marketing, du commerce et de la publicité, arts graphiques...

La pratique d'une langue étrangère est requise.

La maîtrise des outils de création informatique (publication assistée par ordinateur -PAO-, palette graphique, image de synthèse) est requise.

Activités principales

- Analyser les besoins du client et traduire le concept et le script en une première représentation visuelle à l'aide de crayons, peinture
- Elaborer un concept créatif en fonction du support choisi (presse, web, télévision, affiche, jeu vidéo, ...)
- Présenter le concept créatif au commanditaire, à l'équipe (concepteur-rédacteur, directeur, commerciaux, ...) pour information ou approbation
- Définir les modalités de réalisation du projet (maquette, rough, storyboard, ...) avec le commanditaire
- Superviser et coordonner la réalisation de projets
- Suivre et mettre à jour l'information culturelle, réglementaire, professionnelle

09

Compétences requises

Nomenclature des compétences

Les savoir faire

Réf compétence	Description des compétences	I	P	M	T
1	Analyser des besoins du client	I	P	M	T
2	Elaborer des concepts créatifs en fonction du support choisi (presse, web, télévision, affiche, jeu vidéo, ...)	I	P	M	T
3	Définir les modalités de réalisation du projet (maquette, rough, story-board, ...) avec le commanditaire	I	P	M	T
4	Utiliser des logiciels de Publication Assistée par Ordinateur -PAO-	I	P	M	T
5	Concevoir des projets pour un support média	I	P	M	T
6	Traduire le concept et le script en une première représentation visuelle	I	P	M	T
7	Présenter des concepts créatifs	I	P	M	T
8	Utiliser l'outil bureautique (traitement de texte, tableur,...)	I	P	M	T

Les savoir

Réf compétence	Description des compétences	I	P	M	T
1	Droit de la propriété intellectuelle	I	P	M	T
2	Techniques d'impression	I	P	M	T
3	Techniques d'infographie	I	P	M	T
4	Chaîne graphique	I	P	M	T

5	Conduite de projet	I	P	M	T
6	Technologies de l'accessibilité numérique	I	P	M	T
7	Sémiotique et Linguistique	I	P	M	T
8	Règles d'élaboration d'une Charte Graphique	I	P	M	T
Les savoir êtres					
1	Etre disponible et orienté clients	I	P	M	T
2	Communiquer et gérer ses relations	I	P	M	T
3	Maintenir l'esprit d'équipe et de partage	I	P	M	T
4	Organiser et gérer le temps et les activités	I	P	M	T
5	Savoir se maîtriser et gérer ses comportements et ses émotions	I	P	M	T
6	Faire preuve de rigueur, de précision et de curiosité	I	P	M	T

* I : initiation / P : pratique / M : maîtrise / T : Tutorat /expertise