



# CONCEPTEUR, RÉALISATEUR DE PRODUIT MULTIMÉDIA

## COMMUNICATION

### Pilotage, management et gestion des ressources internes

**Définition :** Propose l'architecture d'un système multimédia sur différents types de supports. Participe à la réalisation ou réalise un support de communication graphique ou numérique. Met en scène l'information sous différentes formes : écrite, graphique, audiovisuelle, etc.

#### AUTRES APPELLATIONS :

- Infographiste

#### ACTIVITÉS PRINCIPALES

- Participation à la stratégie de communication multimédia du Pays
- Etudes de faisabilité du projet
- Conception et/ou réalisation de produits multimédias

#### FACTEURS D'ÉVOLUTION :

- Développement de la maîtrise d'ouvrage (délégation et externalisation de la maîtrise d'œuvre)
- Impact des nouvelles technologies sur les méthodes de conduite de projets (progiciels intégrés, Internet, etc.)
- Fonctionnement en continu de la plateforme technique (services en ligne, etc.)

#### CONDITIONS D'ACCÈS :

Concours externe et interne

## COMPÉTENCES

Savoir-Faire	Savoirs
<b>○ PARTICIPATION À LA STRATÉGIE DE COMMUNICATION MULTIMÉDIA DU PAYS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proposer des solutions technologiques adaptées à la stratégie de communication</li> <li>- Elaborer des propositions dans le cadre de la stratégie éditoriale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Stratégie et priorités de la Polynésie française en matière de systèmes d'information</li> <li>- Architectures et fonctionnalités du système d'information de la Polynésie française</li> </ul>
<b>○ ETUDES DE FAISABILITÉ DU PROJET</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proposer des choix technologiques adaptés aux besoins</li> <li>- Rédiger un cahier des charges et rechercher éventuellement un prestataire</li> <li>- Intégrer des contraintes et des règles liées à la sécurité des systèmes d'information</li> <li>- Proposer des scénarios d'évolution technique des architectures et des systèmes en place</li> <li>- Proposer les moyens et supports de communication adaptés aux objectifs de communication</li> <li>- Assurer la représentation de l'imagerie technique et scientifique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Caractéristiques des supports ciblés (veille technique et logicielle)</li> <li>- Méthodes de développement d'architectures Intranet et Extranet</li> <li>- Technologies liées au support et aux langages associés</li> <li>- Notions de gestion des risques en matière d'informatique et de télécommunication</li> <li>- Droit appliqué à la communication et à la propriété intellectuelle</li> <li>- Droit appliqué à l'accès aux documents administratifs et aux libertés individuelles</li> <li>- Méthodes, normes et outils de développement</li> <li>- Techniques d'écoute</li> </ul>



## Savoir-Faire

## Savoirs

### CONCEPTION ET/OU RÉALISATION DE PRODUITS MULTIMÉDIAS

- Effectuer les travaux préparatoires et essais nécessaires : esquisse, préprojet, prémaquette, choix des supports, des techniques ou du style
  - Réaliser l'ouvrage : maquette, illustration, traçage, mise en couleur, graphisme, animation ou rédaction des slogans, annonces, scénarios, etc.
  - Utiliser, intégrer des supports audiovisuels
  - Intégrer les contraintes et les étapes de production
  - Concevoir des interfaces de navigation
  - Intégrer les contraintes liées aux navigateurs
  - Participer à la conception et à l'animation d'un site Internet
  - Faire évoluer la maquette jusqu'au produit final
  - Assurer la cohérence de la production avec la charte graphique
  - Respecter les cahiers des charges, les délais et les coûts
- Principaux langages de la communication (écrit, oral, événementiel, signalétique, charte graphique, multimédia, etc.)
  - Techniques audiovisuelles : ergonomie, sémantique graphique, construction artistique
  - Méthodes de construction d'un produit multimédia
  - Calligraphie, colorimétrie
  - Règles des chaînes de production
  - Logiciels de publication assistée par ordinateur
  - Création et gestion interactives, programmation
  - Techniques rédactionnelles (écrit, web, etc.)
  - Cible, structure du site, arborescence, mise en page, typographie, chromie, ergonomie, navigateurs, serveurs
  - Techniques de maquette, illustration, traçage, mise en couleur
  - Techniques et outils de réalisation de l'image et du son