

Institut Paul Hankar

## BES WEBDESIGNER

### ACTIVITE

En utilisant des outils informatiques, le web designer réalise des éléments graphiques fixes ou animés, en 2 ou 3 dimensions, en respectant le schéma de navigation du site et sa charte graphique, après avoir participé à la définition de celle-ci. Il assure, si nécessaire, des retouches graphiques et est toujours en recherche de nouvelles idées et créations. Il recherche un juste milieu entre l'esthétique et les possibilités techniques.

Il dispose de connaissances techniques suffisantes pour dialoguer avec des responsables de projets ou des responsables informatiques. Dans le cadre de sa fonction, il fait preuve d'une maîtrise suffisante dans des domaines comme le graphisme, la communication visuelle et multimédia, l'ergonomie, l'interactivité, les techniques d'animation avancées, la législation.

Il propose identités visuelles, interfaces et chartes graphiques pour les sites web. Il travaille en concertation étroite avec l'équipe éditoriale afin de répondre aux attentes des utilisateurs et de leur permettre de trouver facilement l'information pertinente.

Il se forme sans cesse aux nouvelles technologies et aux nouveaux standards du web.

Il développe des qualités de communicateur, y compris avec la clientèle, et est capable de s'exprimer dans une autre langue nationale ou internationale.

### RÔLE

Rechercher et exploiter l'information nécessaire à l'animation et à la maintenance d'un site web.

Créer et articuler des éléments graphiques et interactifs.

Utiliser les fonctionnalités et les commandes évoluées de logiciels création et d'animation graphiques.

Créer des navigations logiques, claires et interactives pour des solutions multimédia innovantes à intégrer aux sites web.

Assembler les éléments statiques et interactifs d'un site web en intégrant les éléments des maquettes graphiques et en veillant à la compatibilité avec les navigateurs et les médias ainsi qu'aux exigences du référencement.

Assurer la veille technologique et graphique.

### DÉBOUCHÉS

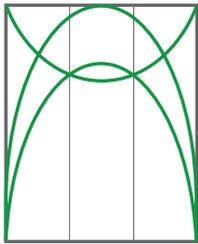
Services publics ou privés.

Entreprises industrielles.

Sociétés de services.

Agences de communication.

Sociétés de production audiovisuelle.



Institut Paul Hankar

La formation est modulaire et est constituée de 14 unités de formation (modules).

<b>Intitulé</b>	<b>Nbre de périodes</b>
Base des réseaux	40
Environnement et technologies Web	40
Ergonomie et communication	120
Création de sites Web statiques	160
Technique de l'audio et de la vidéo	40
CMS – Niveau 1 (Content Management System)	40
CMS – Niveau 2 (Content Management System)	40
Approche développement	120
Activités professionnelles de formation	240
Technique de l'image	160
Projet Web multimédia et interactif	160
Veille technologie	40
Anglais en situation appliqué à l'enseignement supérieur – UF2	80
Epreuve intégrée de la section webdevelopper	120
<b>TOTAL DES PÉRIODES DE LA SECTION</b>	<b>1400</b>

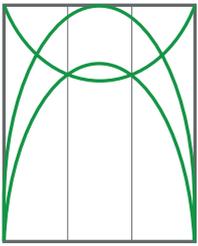
Les modules de cours permettent d'acquérir les savoirs et techniques liés aux différentes facettes du métier.

### **Base des réseaux**

Les équipements composant les réseaux. Le fonctionnement d'un réseau.  
Les URL et la résolution des adresses. Les ports et leur implication dans les firewalls. Installation de logiciels clients.  
Utilisation des services. Vérification de connectivité IP.  
Identification et la résolution d'une panne élémentaire.  
Installer et de configurer un ensemble intégré de serveurs (serveur web + langage de programmation + base de données) destiné au développement.  
Configurer les principaux paramètres des fichiers de configuration des serveurs et des services utilisés.  
Définir les autorisations sur les dossiers (HTACCESS, CHMOD, ROBOTS.TXT,...)  
Expliquer le protocole SSL ou autre protocole de sécurisation.  
Identifier et caractériser les principales formes de paiements sécurisés.  
Utiliser un hébergement extérieur et d'en paramétrer d'éventuels services associés  
Accorder ou de modifier des droits d'accès à un dossier sur un serveur.  
Environnement et technologies Web  
Utiliser, installer et configurer des navigateurs différents.  
Utiliser les principaux services du Web.  
Effectuer des recherches et des sélections pertinentes de l'information sur le Web.  
Identifier, choisir et utiliser un service Web permettant de communiquer et de publier ou diffuser la synthèse de ces recherches ou autres informations.

### **Ergonomie et communication**

Elaborer et publier une présentation répondant au cahier des charges par :  
– la définition de l'ergonomie et les critères d'ergonomie propres au web ;



Institut Paul Hankar

- la différenciation et la caractérisation des éléments constitutifs d'une page ;
- l'analyse de l'interaction de ces différents éléments au sein de la page;
- l'élaboration d'une stratégie de communication d'un site et un story-board en posant des choix techniques, graphiques et ergonomiques ;
- l'évaluation de l'architecture et la navigation du site ;
- la sensibilisation à la dimension éthique ;
- l'identification et la justification des techniques d'accessibilité ;
- l'identification du public cible et les différents scénarii d'utilisation ;
- la création d'une navigation avec un parcours visuel cohérents (eye tracking), une structure adaptée (sitemap) et l'élaboration des éléments de navigation en rapport avec le cahier des charges ;
- la sensibilisation à l'importance du premier contact (page d'accueil, splash page, présence de publicités, ...);
- l'analyse de l'usage des sons, des vidéos et de l'interactivité ;
- la définition des stratégies de référencement en fonction du plan de communication, l'évaluation du résultat et la mesure de la politique de référencement avec les outils appropriés ;
- l'élaboration d'une stratégie de promotion et de fidélisation.

### Création de sites web statiques

Créer et structurer une feuille de style CSS, une page web (X)HTML, un document validé par une DTD (Document Type Definition) ou un schéma XML.

Optimiser son code pour le référencement et pour l'accessibilité.

Réaliser la liaison entre les feuilles de styles et les pages web en utilisant les techniques et méthodologies les plus pertinentes.

Réaliser, à l'aide de feuilles de style, des mises en page et des menus.

Valider ses pages auprès de services agréés (W3C,...). Vérifier la compatibilité.

Transférer et mettre à jour les fichiers nécessaires sur un serveur.

Utiliser des outils /extensions permettant de tester les documents et sites créés.

Optimiser son code pour le référencement, en fonction des informations fournies par un outil d'évaluation. Transférer et mettre à jour le site sur un serveur.

Recourir à bon escient à la documentation disponible.

Technique audio et vidéo

Caractériser les différentes propriétés d'une séquence audio et les principaux formats exploitables sur le web.

Acquérir des séquences audio (périphériques, Internet,...)

Utiliser les capacités des logiciels afin de produire des montages sonores de qualité professionnelle (outils, filtres, pistes, traitement des fréquences,...)

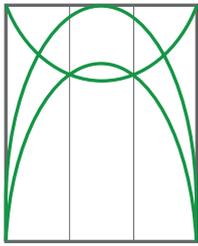
Optimiser les caractéristiques des éléments sonores en vue de leur publication sur différents médias Web.

Evaluer la pertinence des choix d'optimisation.

Caractériser les différentes propriétés d'une séquence vidéo et les principaux formats exploitables sur le web.

Acquérir des séquences vidéo (périphériques, Internet,...)

Utiliser les capacités des logiciels afin de produire des montages audios/vidéos de qualité professionnelle.



Institut Paul Hankar

Optimiser les caractéristiques des séquences audios/vidéos, en vue de leur publication sur différents médias Web.  
Evaluer la pertinence des choix d'optimisation.

### **CMS – Niveau 1 (Content Management System)**

Décrire et expliciter les avantages et les inconvénients liés à l'utilisation d'un CMS.  
Rechercher les éléments d'information permettant de comparer et de choisir une solution CMS, «templates» et extensions pertinentes.

Installer et configurer le CMS choisi sur un réseau local ou distant.

Utiliser les concepts suivants, : «backend/frontend», gestion des langues, niveaux d'accès et permissions, groupes d'utilisateurs, classement de l'information, gestion des dates de publication, gestion des menus, suivi éditorial (envoi automatique des mails), gestion des extensions, utilisation de «templates».

Assurer la phase de production par le transfert et/ou l'installation distante et la maintenance du site (sécurité, sauvegarde).

### **CMS – Niveau 2 (Content Management System)**

Rechercher les éléments d'information permettant de comparer et de choisir une solution CMS, «templates» et extensions pertinentes.

Utiliser, dans la phase de développement, les concepts suivants, en vue leur intégration :

- création de «templates» ;
- intégration d'éléments de design et d'interactivité appropriés ;
- adaptation graphique et ergonomique des services tiers.

Assurer la phase de production par :

- le transfert et/ou l'installation distante ;
- maintenance du site (sécurité, sauvegarde).

### **Approche développement**

Analyser et de schématiser un problème donné et d'en dégager les besoins en termes de scripts serveurs et de bases de données.

Décrire et de caractériser une base de données.

Ecrire et de caractériser les éléments essentiels d'un système de gestion de bases de données (SGBD).

Schématiser une base de données à partir d'un problème pratique en justifiant les choix effectués.

### **Créer une base de données par :**

- l'identification et la création de tables ;
- l'identification et la création d'index (clé primaire, clé étrangère,...) ;
- l'identification des champs et la définition à bon escient du type de données ;
- l'identification et la création des relations entre les tables.

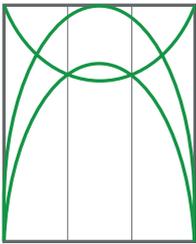
Intervenir sur le contenu de la base de données par :

- l'ajout, la modification et la suppression de données.

Interroger une base de données.

Utiliser un langage tel que SQL par :

- des requêtes de sélection ;
- d'importer et d'exporter des données.



Institut Paul Hankar

Identifier différents langages utilisés pour la programmation côté serveur.

Installer les services nécessaires à l'exécution de scripts.

Analyser un script serveur en termes de :

- définition des variables ;
- structures conditionnelles et itératives ;
- fonctions et de procédures.

Exploiter un script serveur dans une page web.

Utiliser, dans le langage choisi, les variables (de programmation, d'environnement, de session,...), les structures conditionnelles, les structures itératives, les tableaux, l'affichage dans une page web,...

Transférer des données entre pages et scripts (méthodes GET et POST,...)

Mettre en oeuvre une application web dynamique.

Interagir avec un système de gestion de bases de données (récupérer, ajouter, modifier, supprimer des enregistrements,...)

### Activites professionnelles de formation

Respecter le règlement intérieur et les contraintes de l'entreprise ainsi que les termes de la convention de stage, les demandes de l'entreprise touchant à la confidentialité, l'exploitation des résultats, la propriété des créations éventuelles.

Observer les dispositions relatives à la sécurité.

Adopter un comportement de nature à faciliter son intégration dans l'entreprise, notamment par son application, son assiduité, sa ponctualité, sa disponibilité.

Communiquer avec la personne ressource dans l'entreprise et les collègues de travail.

Travailler en équipe en manifestant un esprit de collaboration.

Respecter les dispositions convenues pour l'élaboration du rapport de stage avec le personnel chargé de l'encadrement.

Rédiger un rapport d'activités mettant en évidence les résultats de ses acquis.

Créer et articuler des éléments graphiques et interactifs.

Créer des navigations logiques, claires et interactives apporter des solutions multimédia innovantes à intégrer aux sites web.

Assembler les éléments statiques et interactifs d'un site web en intégrant les éléments des maquettes graphiques et en veillant à la compatibilité avec les navigateurs et les médias ainsi qu'aux exigences du référencement.

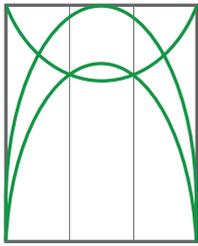
### Technique de l'image

Création de retouche de fichiers images bitmap :

- différencier, identifier et acquérir des images bitmap et images vectorielles ;
- caractériser les différents modes colorimétriques ;
- utiliser les capacités des logiciels afin de produire des images de qualité ;
- distinguer et de caractériser les principales propriétés et formats d'image ;
- optimiser les caractéristiques des éléments graphiques en vue de leur publication sur différents média Web ;
- évaluer la pertinence des choix d'optimisation ;
- automatiser les tâches (traitements par lots,...) ;
- exploiter les fonctionnalités web des logiciels utilisés.

Création et retouche de fichiers images vectorielles :

- caractériser les images vectorielles et les courbes de Bézier ;



Institut Paul Hankar

- utiliser des capacités du logiciel afin de produire des objets graphiques 2D ou 3D ;
- associer images bitmaps et dessins vectoriels en vue d'une production graphique de qualité professionnelle ;
- optimiser les caractéristiques des éléments graphiques en vue de leur publication sur différents média Web.

### **Projet web multimédia et interactif**

Décrire, caractériser et produire le cahier des charges du projet.

Décomposer le projet en ses différentes étapes depuis sa conception jusqu'à sa clôture.

Identifier les acteurs (collaborateurs, prestataires de service,...) intervenant dans la réalisation d'un projet web multimédia et interactif, de caractériser leurs rôles.

Etablir la planification du projet à l'aide d'un outil informatique.

Construire un dossier technique reprenant les différentes étapes et leur planification.

Mettre en oeuvre le projet via le cas échéant d'un CMS en développant parmi les concepts suivants :

- la création et l'intégration de séquences animées (synopsis de l'animation, ses éléments constitutifs, optimisation des éléments multimédia,...) ;
- l'intégration et la configuration des éléments nécessaires à l'interactivité de l'interface web ;
- l'intégration et la configuration des éléments nécessaires à l'interactivité des éléments multimédia (vidéo interactive, animation interactive, publicité volet dynamique,...) ;
- l'optimisation et l'intégration d'éléments multimédia dans le projet ;
- l'utilisation pertinente de l'interactivité en vue d'améliorer l'ergonomie ;
- l'adaptation et l'intégration de scripts existants ;
- l'intégration et le paramétrage de fonctions de librairie de scripts clients.

Utiliser en vue de son amélioration, le cas échéant, le projet web multimédia pour développer son travail de fin d'études.

### **Veille technologique**

Identifier les outils et les méthodologies de la veille technologique.

Mettre en oeuvre les principes-clés de la veille technologique.

Définir les principales étapes d'un processus de veille.

Mettre en place une cellule de veille.

Résoudre les cas proposés et de rédiger un rapport reprenant :

- des critiques pertinentes ;
- des solutions alternatives négociées en mode collaboratif ;
- des améliorations nécessaires à la réussite du projet de veille.

Anglais en situation appliqué à l'enseignement supérieur – UF2

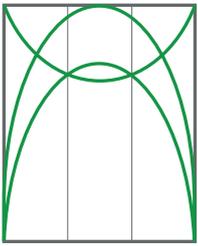
Comprendre des messages oraux.

Comprendre des messages écrits.

S'exprimer oralement. S'exprimer par écrit.

Epreuve intégrée de la section webdesignerr

Réaliser un projet personnel d'application multimédia, interactive et animée, accompagné d'un rapport circonstancié, respectant les règles et usages de



Institut Paul Hankar

la langue française mettant en évidence sa maîtrise des connaissances, des techniques et des méthodes parmi les thèmes suivants :

- la recherche et l'exploitation de l'information nécessaire ;
- la création de navigations logiques, claires et interactives pour apporter des solutions multimédia innovantes à intégrer aux sites web ;
- la compatibilité avec les navigateurs, les médias et le référencement ;
- la mise en oeuvre de la veille technologique et graphique.

Préparer judicieusement la défense orale de son rapport pour mettre en valeur :

- les connaissances, les techniques et les méthodes propres au sujet traité ;
- sa capacité à prendre en compte les règles de déontologie de la profession ;
- les démarches effectuées pour confronter les résultats de ses recherches avec les réalités de la profession.

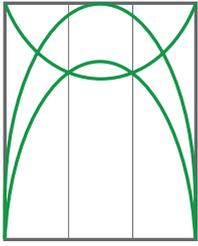
Participer aux séances collectives.

S'accorder avec le chargé de cours sur le thème général de la recherche à mener et de communiquer l'engagement qu'il prend dans le traitement du sujet qu'il a choisi. Informer le chargé de cours de l'état d'avancement de ses travaux de recherche, de la rédaction de son travail.

Prendre en compte les conseils prodigués et les remarques émises par le chargé de cours.

Evaluer, avec le chargé de cours, la valeur de son travail pour pallier, s'il y a lieu, les lacunes tant sur le plan du contenu que des techniques développées ;

Se situer au sein d'une équipe de travail.



Institut Paul Hankar

## ORGANIGRAMME

