

CCPQ

Bd Pachéco - 19 - boîte 0
1010 Bruxelles

Tél. : 02 210 50 65

Fax : 02 210 55 33

Email : ccpq@profor.be

www.enseignement.be

6. ARTS APPLIQUES

6.2. PRODUCTION GRAPHIQUE

6.2.4. TECHNICIEN / TECHNICIENNE EN MULTIMEDIA

PROFIL DE QUALIFICATION

Validation par la C.C.P.Q.

Le 20 avril 2004

LE METIER

Le (la) technicien(ne) multimédia participe à la réalisation de sites internet, intranet, de bornes interactives, de CD Rom, de DVD, etc. Il (elle) travaille en collaboration avec le graphiste ou infographiste, le chef de projet, le directeur artistique ou le développeur.

Technicien(ne) polyvalent(e), il (elle) utilise les logiciels auteurs et pratique couramment les logiciels d'infographie. Il (elle) doit faire preuve de précision, de rigueur technique, d'adaptabilité, d'astuce, de créativité. Son bagage technique est à actualiser en permanence dans un domaine en constante évolution.

FONCTIONS	ACTIVITES	COMPETENCES
1. ANALYSER LES DONNEES D'UN PROJET	1.1. Inventorier le cahier des charges (la charte graphique, etc...)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifier dans un projet ou une commande les données objectives, subjectives et esthétiques. ▪ Reconnaître les besoins et les exigences de la commande. ▪ Proposer des suggestions permettant d'affiner la demande (aux plans technique, esthétique, financier) et les argumenter. ▪ Examiner la faisabilité du projet ou de la commande (capacités, matériel disponible, temps de réalisation, budget). ▪ Choisir et argumenter la méthodologie de travail à mettre en œuvre.
	1.2. Planifier la réalisation.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifier la chronologie des différentes phases de travail. ▪ Estimer la durée de chaque phase. ▪ Identifier les parties de la réalisation qui devront être sous-traitées.
	1.3. Etablir, si nécessaire, un devis.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Calculer, dans les limites de ses responsabilités, le coût total de la réalisation en tenant compte des travaux de préparation, des travaux à sous-traiter, des taxes, du temps de réalisation. ▪ Présenter et argumenter diverses alternatives possibles dans les lites de ses responsabilités.
	1.4. Etablir, si nécessaire, le bon de commande ou le contrat de réalisation.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifier les principaux éléments d'un contrat (droits et devoirs des contractants, responsabilité légale et recours, propriété des fichiers, copyright).

2. ELABORER UN MODE OPERATOIRE	2.1. Se documenter sur le sujet à développer.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifier les sources d'information. ▪ Classer, archiver les informations, se constituer une banque de données. ▪ Développer son ouverture d'esprit et sa curiosité intellectuelle pour s'imprégner de la culture propre aux sujets traités.
	2.2. Rechercher et rassembler les données multimédia à utiliser.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifier les éléments multimédia à générer.
	2.3. Choisir les matériels et techniques à utiliser pour réaliser le projet, en fonction du média final (CD, DVD, site Web, bornes, etc...)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifier les spécificités des logiciels professionnels et leurs limites. ▪ Identifier le(s) logiciel(s) le(s) plus adéquat(s) à un travail. ▪ Interpréter correctement les données techniques (<i>hardware</i>) d'un matériel afin d'évaluer ses performances et ses limites. ▪ Appliquer les techniques permettant l'extension des performances d'un matériel (<i>upgrade</i>).
	2.4. Etablir l'architecture du produit	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Déterminer les moments où les techniques doivent être mises en œuvre sur les matériels existants ou à générer.
3. COMPOSER LES ELEMENTS MULTIMEDIA	3.1. Acquérir des données.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliser les techniques d'acquisition : scanner – appareil numérique – enregistreur son – caméra vidéo.
	3.2. Créer (générer) les éléments indispensables à la réalisation du produit.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Choisir les logiciels adéquats. ▪ Utiliser des logiciels 2 D de base. ▪ Utiliser les logiciels d'édition sonore et vidéo (découpage).

	3.3. Assurer le traitement informatique des différents médias.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Choisir les logiciels adéquats. ▪ Utiliser les logiciels 2 D (formatage). ▪ Utiliser les logiciels son – vidéo (montage). ▪ Veiller au conditionnement technique et esthétique (style) des médias selon la charte graphique.
	3.4. Assurer l’animation 2D.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliser les logiciels d’animation 2D. ▪ Respecter les exigences du story-board.
4. INTEGRER LES DIFFERENTS MEDIAS	4.1. Réaliser la mise en page pour écran.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Respecter les règles d’ergonomie et de lisibilité ▪ Utiliser les logiciels auteurs pour réaliser la mise en forme de tous les écrans.
	4.2. Monter et mettre en place des effets, selon le story-board.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliser les logiciels auteurs et ou spécifiques multimédia pour intégrer les effets sonores et visuels. ▪ Intégrer un fichier 3D.
5. REALISER LE PRODUIT FINAL « ON LINE » OU « OFF LINE »	5.1. Assurer la création matérielle du projet « on line » ou « off line ».	<ul style="list-style-type: none"> ▪ créer l’interactivité du projet grâce aux logiciels auteurs courants. ▪ Appliquer et paramétrer une fonction préprogrammée.
	5.2. Restituer le projet dans son format final.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Créer les exécutables avec des logiciels de manipulation aisée. ▪ Créer un Cd Rom installable, un DVD Rom, un DVD vidéo. ▪ Mettre en ligne un site web.
	5.3. Assurer le debogage.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tester l’ergonomie et la fiabilité. ▪ Mettre à l’épreuve la programmation. ▪ Lors de bogues, assurer les correctifs.
6. S’INTEGRER DANS LE MONDE PROFESSIONNEL	6.1. Communiquer avec la hiérarchie, les clients, les fournisseurs.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ S’exprimer succinctement dans diverses situations de communication. ▪ Synthétiser une communication orale ou écrite sous la forme d’un mémo.

6.2. Actualiser ses informations.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Classer tout document professionnel (revues, catalogues, etc...) ▪ Se tenir au courant des évolutions de la profession , des matériels, des produits, de l'actualité, des mouvements artistiques, etc... ▪ Visiter et participer aux foires, expositions et salons professionnels.
6.3. Replacer son activité professionnelle dans le cadre général de l'entreprise.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifier les activités des entreprises de l'amont (p.e. entreprises clientes) et de l'aval (p.e. sous-traitants).
6.4. S'informer des contraintes du métier.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifier les services, juridictions et organismes liés à la vie professionnelle. ▪ Identifier ses droits et devoirs. ▪ Identifier les contraintes sociales et morales à l'égard de l'image. ▪ Identifier les contraintes relatives aux droits d'auteur.
6.5. Respecter les règles déontologiques spécifiques à la profession.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Développer des attitudes professionnelles. ▪ Développer son autonomie, son sens des responsabilités, sa motivation.
6.6. Organiser son travail et son plan de travail (outils, éclairage, ergonomie, sécurité).	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Être disponible au renouvellement des techniques graphiques. ▪ Expérimenter de nouveaux concepts graphiques
6.7. S'inscrire dans une perspective de formation permanente.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ S'autoformer aux upgrades des logiciels professionnels. ▪ Identifier les perfectionnements apportés à l'évolution de la chaîne graphique. ▪ Chercher constamment la qualité du service et la satisfaction du client.