WEBDESIGNER

MOBILITÉ

ORIENTÉ SOLUTION

RESPONSABILITÉ

TRAVAIL EN ÉQUIPE

RÉACTIVITÉ

Derrière le site internet de chaque entreprise se cache un·e webdesigner. C'est ton rôle de **concevoir l'interface d'un site** en le rendant à la fois **attirant, clair, fonctionnel** et rapide à prendre en main.

Ton travail commence avec la réalisation des **éléments graphiques** du site, tout en respectant un cahier des charges qui présente les contraintes et les demandes du·de la client·e. Tu créés les différents éléments visuels comme les illustrations ou les bannières publicitaires. Tu te charges également de concevoir son **identité visuelle** et sa **charte graphique** : tu définis les couleurs, les typographies qui seront à utiliser, etc. Une fois le design finalisé, tu proposes une maquette du produit au·à la client·e.

Tu travailles également sur l'**arborescence** et l'architecture des pages (la manière dont les pages s'imbriquent) et sur l'ergonomie, pour rendre le produit intuitif.

Il est important que le site soit facile à utiliser pour les internautes, puisqu'un site difficile à prendre en main ou sur lequel il est compliqué d'obtenir l'information recherchée sera vite abandonné par les internautes !

Une fois le site conçu, tu gères, modifies et mets à jour ce dernier. Ton métier est un mélange d'**informatique et de graphisme**.

Ton plus grand défi est de combiner les possibilités techniques, les demandes du·de la client·e et l'accessibilité du site (facilité de navigation, clarté du contenu…). L'objectif final est de valoriser l'image du·de la client·e faisant appel à tes services en lui concoctant un site web ou une application qui représente son image, son message commercial et ses valeurs… et qui plaira et parlera aussi au public !

OUTILS CLÉS

- Des logiciels de graphisme et de retouche d'images
- Des outils de tests de polices
- Des outils de tests de codes couleurs
- Des outils de prototypage
- Des outils de planification de tâches

TÂCHES PRINCIPALES

- Comprendre l'entreprise pour laquelle le site est réalisé
- Travailler sur l'identité visuelle d'un site
- Mettre en place certains aspects techniques (enchaînement des pages, arborescence…)
- Penser « ergonomie »
- Réaliser des maquettes du futur site web

Retrouvez toutes les fiches métiers sur
www.interface3namur.be/orientation/fiches-metiers/

Avec le soutien du Fonds social européen et de la Wallonie
LE FONDS SOCIAL EUROPÉEN ET LA WALLONIE INVESTISSENT DANS VOTRE AVENIR

WEBDESIGNER

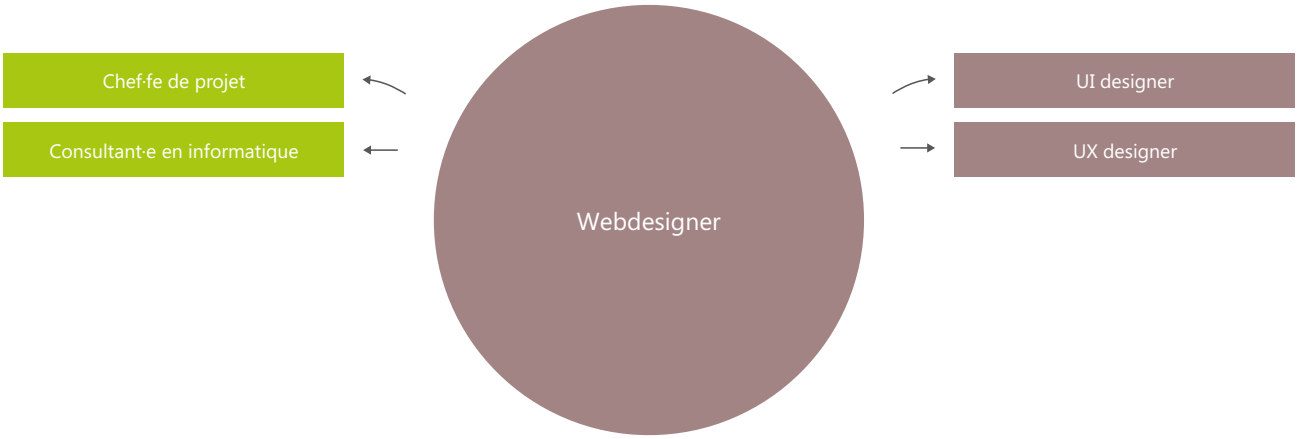
ÉTUDES ET FORMATIONS

- Secondaire
- Supérieur
  - Type Court : *Bachelier professionnalisant Haute École (3 ans)*
  - Type Long : *Master (en Haute École ou université, bachelier + 2 ans)*
- Promotion sociale
- Centres de compétence TIC
- Formation en alternance
  - IFAPME
- Autres organismes de formation

COMPÉTENCES REQUISES

- Maîtriser les logiciels de création graphique et PAO
- Faire preuve de créativité
- Faire preuve d'empathie
- Savoir travailler dans l'urgence et gérer le stress
- Savoir convaincre et persuader
- Avoir des connaissances en ergonomie
- Pouvoir accepter la critique et prendre en compte les remarques du client
- Être capable d'identifier et de comprendre les attentes du client
- Comprendre les besoins et les problèmes rencontrés par les utilisateur.trices
- Connaitre l'anglais technique informatique

PERSPECTIVES DE CARRIÈRE



Retrouvez toutes les fiches métiers sur
www.interface3namur.be/orientation/fiches-metiers/

Avec le soutien du Fonds social européen et de la Wallonie
www.enmieux.be
LE FONDS SOCIAL EUROPÉEN ET LA WALLONIE INVESTISSENT DANS VOTRE AVENIR