

Titre Professionnel Concepteur designer UI

Formation de niveau 6

*Inscrit au RNCP (Répertoire Nationale des Certifications Professionnelles) – code
35634*

Délivré par le ministère du travail

Définition métier :

Le concepteur designer UI détermine comment un utilisateur interagit avec une interface homme-machine. Pour cela, il conçoit et réalise des outils de communication numériques adaptés à différents supports de publication et de communication, en tenant compte de l'utilisateur, des standards, de l'accessibilité, de l'ergonomie et de la bonne visibilité du produit.

À partir du recueil du besoin utilisateur, d'un brief client, éventuellement d'un cahier des charges, d'instructions reçues d'un responsable de projet ou directement d'un client, il analyse la demande, conçoit l'interface, élabore une ambiance graphique, crée ou adapte une charte graphique et des médias. Il réalise des visuels ou des maquettes et élabore des animations.

Pour la réalisation des outils de communication numériques, tels que des sites web et des applications, il intègre les médias en utilisant des logiciels professionnels, des frameworks, des langages informatiques de balisage ou de présentation. Il met en œuvre et personnalise des systèmes de gestion de contenus. Pour optimiser la compatibilité, la performance, il teste ses réalisations sur différents périphériques (ordinateurs de bureau ou mobiles) et sur différents navigateurs. Il tient compte des bonnes pratiques et des règles en matière de sécurité.

Le concepteur designer UI contribue à la gestion d'un projet numérique en ligne. Il assure une veille technique et concurrentielle du secteur professionnel. Il sait collecter les besoins du client et les analyser pour proposer une réponse adaptée. Il sait s'approprier un cahier des charges, concevoir un prototype et l'interactivité avec les utilisateurs, réaliser les outils pour la promotion et la communication du produit ou du service client. Il optimise le projet en utilisant des tests, des outils d'analyse webmarketing ou de statistiques et travaille à l'amélioration de l'ergonomie et de l'expérience utilisateur. Afin de rendre plus efficace le référencement naturel il détermine les informations-clés à transmettre et adapte le contenu textuel du site. Il met à jour et améliore le contenu régulièrement.

103 av. Henri Barbusse
83000 TOULON

06 32 07 30 32
04 94 93 25 80
www.agalis.fr

Le concepteur designer UI dispose d'un niveau d'autonomie lui permettant d'organiser les phases techniques et créatives de son activité d'après les contraintes du projet. Selon la structure de l'entreprise et la nature des projets, il collabore avec des experts : chef de projet, directeur artistique, intégrateur frontend, UX designer, développeur, spécialiste du marketing ou du webmarketing, motion designer, community manager, commercial. Il rend compte régulièrement de l'avancée de sa production au responsable du projet ou au client.

L'emploi s'exerce dans une structure publique ou privée, ou en tant que prestataire de services indépendant. Il nécessite une station assise prolongée et un travail de façon continue face à des écrans. Il nécessite également d'être souvent au contact des clients et des utilisateurs. Les horaires de travail sont généralement fixes, mais le rythme peut varier selon l'activité et les projets à traiter.

Prérequis :

- Niveau BAC.

Il est conseillé d'avoir de bonnes connaissances en informatique.

« Le petit plus » culture liée à l'expression graphique et à la composition, capacité et goût du travail en équipe, qualités rédactionnelles.

Objectifs :

- Concevoir les éléments graphiques d'une interface et de supports de communication.
- Contribuer à la gestion et au suivi d'un projet de communication numérique.
- Réaliser, améliorer et animer des sites web.

Durée :

Parcours continu de formation sur 8 mois et demi – 1218 heures

945h en organisme de formation + 273h de stage en entreprise (8 semaines consécutives)

Les heures de formation sont dispensées en présentiel.

- Avantages : dynamique dans le groupe, échanges entre stagiaires et formateurs, échanges d'idées et développement de la créativité par le partage (sorties pour prise de vues photos, expositions...) pause-café.
- Cependant il est possible, selon la situation, de suivre la formation en Distantiel.

Délai d'accès :

1 session par an en moyenne. Calendrier fourni.

103 av. Henri Barbusse
83000 TOULON

06 32 07 30 32
04 94 93 25 80
www.agalis.fr

Tarif : 10395 €

Emploi :

UI Designer
Web designer
Chargé de communication digitale
Chargé de veille technologique et stratégique,
Web marketeur
Web réalisateur
Infographiste 2D/3D
Animateur 2D/3D

Évolution professionnelle : ...

Directeur de projet, directeur de création interactive, directeur d'agence web...

**Taux de réussite –
Retour à l'emploi –**

Méthodes mobilisées :

- Des exercices de simulation et de créativité – exercices imposés et création libres.
- Équipements individuels par candidat : 1 poste informatique MAC, connexion internet, logiciels intégrés dernière version en licence Éducation (Adobe CC : Photoshop, Illustrator, Indesign, Dreamweaver, Animate, XD, Rush, Première, Acrobat pro...)
- Équipements collectifs : imprimante couleur, scanner, rétroprojecteur.
- Accès au support de cours en ligne et / ou en téléchargement.
- Livres, magazines à disposition dans la salle.

Modalité d'évaluation :

- Trois évaluations en cours de formation (ECF) sont effectuées tout au long du parcours de formation. Chaque ECF correspond aux compétences devant être acquises pour chacun des trois CCP prévu dans le référentiel (RNCP).

Accessibilité : Adaptation et individualisation du parcours de formation en fonction du handicap – chaise réglable, table avec poste de travail à côté du formateur pour un meilleur suivi (difficulté de compréhension, personnes sourdes, malentendante...). Bâtiment non accessible aux personnes en fauteuil, mise en place de formations en vidéo conférence. *En savoir +*

Référent handicap – Patrick Scherrer

Suivi pédagogique individuel :

103 av. Henri Barbusse
83000 TOULON

06 32 07 30 32
04 94 93 25 80
www.agalis.fr

- Assistance pédagogique par téléphone ou internet permettant de poser toutes questions.
- Échanges réguliers avec les formateurs et l'équipe pédagogiques.
- Conseils méthodologiques permettant d'avancer régulièrement et efficacement.

Accompagnement pendant et après la formation :

- Recherche de stage et emploi (ateliers individuels et collectifs) : *Les stagiaires doivent préparer des outils leur permettant d'être efficaces dans leur recherche de stage, puis d'emploi (CV, lettre de motivation, book imprimés, book PDF, portfolio en ligne).*

Procédure d'admission des candidats :

- Le candidat est invité à lire attentivement le programme de formation et de renvoyer un CV, si la formation l'intéresse.
- Entretien de motivation professionnelle, téléphonique et/ou lors d'un rendez-vous avec le directeur du centre et la responsable de session de validation.

Processus de validation :

- Des évaluations sont effectuées tout au long de la formation (ECF), elle valide les compétences nécessaires à l'obtention des CCP (Certificat de Compétences Professionnels) passés par les candidats.
- Le candidat doit tout au long de la formation remplir son « dossier professionnel ». Le dossier sera expliqué lors de la réunion rentrée.
- La session de validation se déroule selon le statut du candidat.

En parcours continu (passage devant un jury)

Le candidat présente son projet réalisé en amont de la session : 1h10.

Entretien avec le jury : 0 h 15 min.

Entretien final : 0h15 min.

Un parchemin est attribué au candidat ayant obtenu le titre complet.

En parcours par capitalisation de CCP (passage devant un jury)

Possibilité de capitaliser les 3 CCP sur 5 ans.

Le candidat présente son projet réalisé en amont de la session : 0h50.

Un livret de certification, où sont enregistrés les CCP acquis, est remis au candidat.

103 av. Henri Barbusse
83000 TOULON

06 32 07 30 32
04 94 93 25 80
www.agalis.fr

La formation est composée de 3 CCP (Certificat de Compétences Professionnelles) ou blocs de compétences.

CCP1/Bloc de Compétences 1 – 420 heures.

Concevoir les éléments graphiques d'une interface et de supports de communication.

1. Réaliser des illustrations, des graphismes et des visuels.
2. Concevoir des interfaces graphiques et des prototypes.
3. Réaliser une animation pour différents supports de diffusion.
4. Créer des supports de communication.

CCP2/Bloc de compétences 2 – 266 heures.

Contribuer à la gestion et au suivi d'un projet de communication numérique.

1. Mettre en œuvre une stratégie webmarketing.
2. Assurer une veille professionnelle et développer les compétences collectives de son équipe.

CCP3/Bloc de compétences 3 – 231 heures.

Réaliser, améliorer et animer des sites web.

1. Intégrer des pages web.
2. Adapter des systèmes de gestion de contenus.
3. Optimiser en continu un site Web ou une interface.

Préparation et validation – 28 heures.

Bloc de compétence 1/CCP1 : **Concevoir les éléments graphiques d'une interface et de supports de communication.**

Compétence 1 : Concevoir un site ou une application Web

- À partir des choix graphiques définis à la conception du projet, des instructions contenues dans le cahier des charges et des images choisies pour la production, réaliser des illustrations, des graphismes et des visuels afin d'élaborer un support de communication numérique.
- Tenir compte des supports de destination, pour réaliser des illustrations vectorielles et bitmap (éléments d'interface, pictogrammes) ou des éléments à intégrer dans une animation.
- Effectuer des retouches, créer des photomontages.
- Optimiser le poids et la qualité des réalisations.
- Sélectionner le format d'enregistrement et définir la taille.
- Utiliser les différents éléments en respectant les droits d'auteur.

Compétence 2 : Concevoir des interfaces graphiques et des prototypes.

- À partir des choix graphiques définis à la conception du projet, des instructions contenues dans le cahier des charges ou communiquées par le responsable du projet ou de la demande directe du client, traiter ou créer des éléments graphiques, des visuels, pour concevoir l'interface d'un site ou d'une application.
- Tenir compte de l'ergonomie, de l'accessibilité, du référencement naturel et de la législation en vigueur (droit d'auteur, RGPD, loi de finance).
- Analyser les interfaces existantes, les tendances du web et les évolutions des habitudes utilisateurs.
- Concevoir l'interface en réalisant des schémas (zoning, wireframe...) illustrant la position et le contenu des différents éléments (navigation, entête, contenu, pied de page).
- Décliner ces schémas pour différents types de périphériques.
- Définir une orientation graphique et une palette chromatique au travers de prototypes.
- Rechercher des visuels complémentaires (photos, illustrations, icônes).
- Sélectionner des typographies adaptées et gérer le texte pour optimiser la lecture sur écran.

- Structurer et hiérarchiser l'information, anticiper le référencement naturel (titres, sous-titres, listes, fil d'Ariane...) définir une arborescence.
- Optimiser le poids, la taille et la qualité des réalisations en fonction des spécificités du support. Sélectionner le format d'enregistrement.

Compétence 3 : Réaliser une animation pour différents supports de diffusion.

- À partir du cahier des charges défini à la conception du projet, de la demande directe du client ou de la médias fournis, concevoir et réaliser une animation pour différents supports et canaux de diffusion.
- En utilisant les séquences filmées mises à disposition, réaliser un montage pour créer un clip vidéo et le transférer sur un site d'hébergement de vidéos en ligne.
- Concevoir un Story-board en tenant compte des règles de cadrage, de rythme, d'échelle des plans et de mouvement.
- Définir l'aspect graphique de l'animation.
- Présenter et argumenter le concept et le story-board aux destinataires.
- Adapter les différents médias – typographies, illustrations, photos.
- Optimiser le poids, adapter la taille de l'animation et choisir le format d'enregistrement pour le support de diffusion – site web, périphérique mobile, réseau d'affichage dynamique.
- Après validation du client, publier l'animation sur un réseau ou sur un support numérique.

Compétence 4 : Créer des supports de communication.

- À partir du cahier des charges, de la demande du client, des choix de l'équipe de communication ou de marketing, effectuer la mise en page d'un document à des fins de communication.
- À partir de médias fournis ou préparés en amont, élaborer et mettre en page des documents de communication ou de promotion – dépliants, flyers, brochures... en tenant compte de la charte graphique.
- Acquérir des éléments visuels et textuels par saisie, numérisation, téléchargement, prises de vue ou recherches iconographiques.
- Respecter et intégrer une charte graphique.
- Utiliser des moyens non destructifs pour le traitement des éléments visuels.
- Utiliser des logiciels professionnels d'illustration vectorielle et de mise en page pour concevoir des éléments de communication simples – cartes de visite, papier entête, flyers, brochures... et réaliser une composition graphique conforme aux règles de mise en page et aux attentes du client.
- Réaliser une épreuve de contrôle – papier ou numérique – des documents pour la validation par le client.

103 av. Henri Barbusse
83000 TOULON

06 32 07 30 32
04 94 93 25 80
www.agalis.fr

- Optimiser et enregistrer les documents au format PDF ou dans un autre format en fonction de sa destination – web, périphériques mobiles, impression offset ou numérique, publication numérique...

Savoirs à acquérir (connaissances) :

Connaissance des éléments constitutifs d'un cahier des charges
Connaissance des techniques de recherche d'images en ligne
Connaissance des bases de la législation des droits d'auteurs
Connaissance des principes de l'image numérique
Connaissance des différents modes colorimétriques
Connaissance des règles de composition photographique (nombre d'or, règle des tiers, cadrage, perspective...)
Connaissance de la symbolique des formes et des couleurs
Connaissance des principes de la visualisation de données
Connaissance des techniques de mise en valeur graphique (effets visuels...)
Connaissance des différents formats d'enregistrement d'images
Connaissance des fonctions d'un logiciel professionnel d'illustration vectorielle
Connaissance de base d'un logiciel professionnel de traitement graphique
Connaissance des spécificités des supports de destination
Connaissance du vocabulaire professionnel technique, y compris en anglais (niveau A2)
Connaissance des bases de la législation en vigueur (droits d'auteurs, RGPD, loi de finance)
Connaissance des principes de l'image numérique
Connaissance des fonctions d'un logiciel professionnel de traitement d'image
Connaissance des fonctions d'un logiciel professionnel de prototypage
Connaissance des spécificités des supports de diffusion
Connaissance des techniques de recherche d'images en ligne
Connaissance des principes de gestion du texte sur écran et des règles typographiques
Connaissance des règles pour structurer et hiérarchiser l'information
Connaissance des fonctions de base d'un logiciel de traitement de texte
Connaissance des tendances graphiques du web
Connaissance de la signification et de la symbolique des couleurs
Connaissance des principes de base du référencement naturel (SEO)
Connaissance des principes de base d'accessibilité et d'ergonomie
Connaissance des spécificités des différents types de périphériques
Connaissance des différents formats d'enregistrement pour les vidéos
Connaissance des spécificités des sites d'hébergement et de partage vidéo
Connaissance de la signification et de la symbolique des couleurs
Connaissance des règles de gestion du texte sur écran et des règles typographiques
Connaissance des bases de la législation des droits d'auteurs
Connaissance des éléments constitutifs d'un cahier des charges

103 av. Henri Barbusse
83000 TOULON

06 32 07 30 32
04 94 93 25 80
www.agalis.fr

Connaissance des règles de cadrage, de rythme, d'échelle des plans et de mouvement.

Connaissance des principes de l'animation : compression/étirement, anticipation, accélération, exagération Connaissance des spécificités des supports et canaux de publication (web mobile, affichage dynamique, ordinateurs de bureau...)

Connaissance des techniques de compression et d'optimisation des animations

Connaissance des principes fondamentaux d'une composition graphique

Connaissance des outils et des techniques de numérisation d'images et de caractères Connaissance des contraintes liées à la résolution et aux modes colorimétriques

Connaissance de base des règles orthographiques et grammaticales

Connaissance des familles typographiques

Connaissance des règles typographiques et orthographiques

Connaissance des bases de la législation des droits d'auteurs

Connaissance des éléments constitutifs d'un cahier des charges

Connaissance des techniques de recherche d'images en ligne

Connaissance des principes de gestion du texte sur écran et des règles typographiques Connaissance des règles pour structurer et hiérarchiser l'information

Connaissance du principe des grilles de mise en page à l'écran

Connaissance des fonctions de base d'un logiciel de bureautique.

Savoir-faire technique :

Réaliser des schémas d'interface

Optimiser ses recherches sur le Web

Créer ou adapter une charte graphique

Réaliser une planche de tendances

Utiliser les outils de numérisation d'images

Utiliser un logiciel professionnel de dessin

Utiliser un logiciel professionnel de traitement graphique

Optimiser le poids et adapter la taille des réalisations

Utiliser les outils de numérisation d'images

Utiliser un logiciel professionnel de traitement de l'image

Sélectionner et appliquer des effets visuels

Optimiser le poids et adapter la taille des réalisations

Élaborer un scénarimage

Utiliser un logiciel d'animation (du type : Adobe Animate ®, Adobe After effect ®,

Utiliser un framework d'animation (ex. : Greensock TwinMax ®)

Incorporer du son ou de la vidéo dans un scénario

Optimiser le poids et adapter la taille des animations

Bloc de compétences 2 – CCP2.

Contribuer à la gestion et au suivi d'un projet de communication numérique.

Compétence 5 : Mettre en œuvre une stratégie webmarketing.

- À partir de la collecte du besoin, du cahier des charges, de la demande du client, des choix de l'équipe de communication ou de marketing, préparer les différents supports et moyens de communication définis dans une stratégie webmarketing.
- Proposer un nom de domaine pertinent et sélectionner une offre d'hébergement adaptée.
- Sur la base des éléments fournis, élaborer un calendrier afin de planifier la production des contenus.
- Acquérir les éléments visuels et textuels et sélectionner les formats pertinents, en vue de réaliser les différents supports prévus.
- Utiliser des logiciels d'illustration vectorielle, de traitement d'image et de montage vidéo pour concevoir des éléments de communication web simples (à destination des réseaux sociaux...), tout en respectant la charte graphique.
- Élaborer des newsletters pour fidéliser les utilisateurs du site. Rédiger des contenus pour le web en tenant compte de la cible et de l'optimisation pour le référencement naturel.
- Déterminer les moments et les plateformes les plus pertinents pour publier son contenu, afin de susciter un meilleur engagement. Concevoir une page de vente (contenu, up selling, cross selling, panier...) et créer un entonnoir de conversion à partir de celle-ci.
- S'assurer de la cohérence de son planning par rapport à la stratégie webmarketing.

Compétence 6 : Assurer une veille professionnelle et développer les compétences collectives de son équipe.

- À partir de la collecte du besoin, du cahier des charges, de la demande du client, des choix de l'équipe de communication ou de marketing, préparer les différents supports et moyens de communication définis dans une stratégie webmarketing.
- Proposer un nom de domaine pertinent et sélectionner une offre d'hébergement adaptée.
- Sur la base des éléments fournis, élaborer un calendrier afin de planifier la production des contenus.
- Acquérir les éléments visuels et textuels et sélectionner les formats pertinents, en vue de réaliser les différents supports prévus.

103 av. Henri Barbusse
83000 TOULON

06 32 07 30 32
04 94 93 25 80
www.agalis.fr

- Utiliser des logiciels d'illustration vectorielle, de traitement d'image et de montage vidéo pour concevoir des éléments de communication web simples (à destination des réseaux sociaux...), tout en respectant la charte graphique.
- Élaborer des newsletters pour fidéliser les utilisateurs du site. Rédiger des contenus pour le web en tenant compte de la cible et de l'optimisation pour le référencement naturel.
- Déterminer les moments et les plateformes les plus pertinents pour publier son contenu, afin de susciter un meilleur engagement.
- Concevoir une page de vente (contenu, up selling, cross selling, panier...) et créer un entonnoir de conversion à partir de celle-ci.
- S'assurer de la cohérence de son planning par rapport à la stratégie webmarketing.

Savoirs à acquérir (connaissances) :

Connaissance du vocabulaire professionnel technique, y compris en anglais (niveau A2)

Connaissance des différents formats d'enregistrement d'images et de vidéos

Connaissance des langages HTML et CSS

Connaissance des standards du Web W3C et des normes d'accessibilité WAI ou RGAA

Connaissance des techniques du responsive web design

Connaissance du langage JavaScript

Connaissance des outils de test et de validation du code

Connaissance des principes du référencement naturel (SEO)

Connaissance des principes de base d'ergonomie

Connaissance des spécificités des différents navigateurs

Connaissance des spécificités des différents types de périphériques

Connaissance de base du langage PHP et de MySQL

Connaissance des spécificités des newsletters

Connaissance des éléments constitutifs d'un cahier des charges

Connaissance de l'organisation d'un CMS

Connaissance des fonctions de base d'un logiciel de traitement de texte

Connaissance de base de l'utilisation des principaux CMS

Connaissance de base du langage PHP, de MySQL et JavaScript

Connaissance des langages HTML et CSS

Connaissance des principes de base d'ergonomie

Connaissance des spécificités des différents navigateurs

Savoir-faire techniques. :

Utiliser un éditeur de code

103 av. Henri Barbusse
83000 TOULON

06 32 07 30 32
04 94 93 25 80
www.agalis.fr

Configurer un serveur d'évaluation
Utiliser un framework HTML / CSS
Adapter des effets d'animation ou de transition
Intégrer la vidéo dans des formats compatibles avec les différents navigateurs
Configurer un serveur d'évaluation
Configurer un système de gestion de base de données sur un serveur
Déployer un CMS (ex. : droits des utilisateurs, paramétrage des URL, gestion des médias)
S'informer des bonnes pratiques de sécurité
Utiliser un éditeur de code
Modifier le code HTML/CSS d'un CMS
Effectuer des modifications de bases en PHP
Adapter un CMS au e-commerce

Bloc de compétences 3 – CCP3. Réaliser, améliorer et animer des sites web.

Compétence 7 : Intégrer des pages web.

- À partir des maquettes validées à la conception du projet et avec les différents médias préparés, réaliser l'intégration de pages web responsive et de newsletters, en tenant compte des standards du web, du référencement naturel (données structurées, sitemap, durées de chargement des pages, etc.), de l'accessibilité et de l'ergonomie.
- Collaborer avec un développeur pour adapter ou développer les scripts, et améliorer l'expérience utilisateur.
- Ajouter des effets d'animation ou de transition, intégrer les diaporamas, les carrousels, les animations ou des vidéos optimisées pour les différents navigateurs.
- Transférer les dossiers et les fichiers du site en utilisant des outils de transfert de fichiers.

Compétence 8 : Adapter des systèmes de gestion de contenus.

- À partir des maquettes validées à la conception ou du cahier des charges et avec les différents médias préparés, mettre en place et adapter un système de gestion de contenu pour réaliser un site web personnalisé.
- Transférer les dossiers et les fichiers du site en utilisant des outils de transfert de fichiers. Installer et configurer le système de gestion de contenu sur un serveur (base de données, droits des utilisateurs, paramétrage des URL, gestion des

médias, sécurité), intégrer la maquette en personnalisant le thème pour le client.

- Sélectionner, installer et paramétrer des thèmes ou des modules complémentaires dits premium et s'approprier leur fonctionnement grâce à la documentation fournie.
- Utiliser un constructeur de page (Bakery Visual Builder, Divi, Elementor, etc.) afin de réaliser des pages web complexes et dynamiques depuis le système de gestion de contenu.
- Configurer l'espace d'administration et réaliser un guide pour l'utilisateur.

Compétence 9 : Optimiser en continu un site web ou une interface.

- Tester les pages en local et en ligne dans différents navigateurs et sur différents périphériques.
- Réaliser des tests d'ergonomie auprès d'utilisateurs cibles, effectuer des analyses d'audience et de comportement.
- À partir des résultats des tests, des analyses et des retours utilisateurs, optimiser un site ou une application web pour améliorer l'expérience utilisateur et répondre aux besoins du client.
- Valider la conformité du code des pages. Réaliser un audit SEO. Optimiser le référencement naturel (code HTML / CSS, longue traîne, récurrence des mots-clés, balises meta, etc.). Apporter les améliorations pour optimiser les performances (temps de chargement, rapidité d'affichage...). Soumettre le site aux différents moteurs de recherche.

Savoirs à acquérir (connaissances) :

Connaissance des langages HTML et CSS
Connaissance des standards du Web W3C
Connaissance des spécificités des différents navigateurs
Connaissance de base en sécurité informatique
Connaissance des bases de la législation sur les données en ligne
Connaissance de base des solutions de paiement en ligne
Connaissance des outils de test et de validation du code
Connaissance des outils et des techniques pour optimiser les performances Web
Connaissance des principes du référencement naturel (SEO)
Connaissance des solutions d'hébergement
Connaissance du vocabulaire professionnel technique, y compris en anglais (niveau A2)
Connaissance des tendances graphiques du Web
Connaissance des spécificités des outils de recherche

103 av. Henri Barbusse
83000 TOULON

06 32 07 30 32
04 94 93 25 80
www.agalis.fr

Connaissance des outils et techniques de curation de contenu et de souscription à l'information
Connaissances de base des outils d'étude de marché
Connaissance des éléments constitutifs d'un cahier des charges
Connaissance des étapes de production d'un projet Web
Connaissance générale des langages, des techniques, des concepts et des tendances du Web
Connaissance des principes de base d'accessibilité, d'ergonomie et d'interactivité
Connaissance des spécificités des différents types de périphériques
Connaissance des différentes solutions de sites Web
Connaissance des règles de grammaire et d'orthographe
Connaissance des bases de la législation en vigueur sur les droits d'auteur, le droit à l'image, le commerce en ligne et les données personnelles
Connaissance des solutions d'hébergement
Connaissance des critères de sélection d'un nom de domaine
Connaissance des fonctions de base de logiciels de bureautique
Connaissance de base des solutions de paiement en ligne
Connaissance de base des outils d'étude de marché

Savoir-faire techniques. :

Utiliser un éditeur de code
Utiliser des logiciels de transfert de fichiers
Gérer les droits sur les répertoires
Utiliser les techniques pour bloquer ou favoriser l'indexation des fichiers
Optimiser ses recherches sur le Web
Identifier des sources d'information fiables (ex. : sites Web, forums, professionnels du secteur)
Analyser et synthétiser les informations issues de la veille
Réaliser des prototypes à l'aide d'un logiciel
Proposer un nom de domaine et sélectionner un hébergeur