

Architecte multimédia

Mission :

L'architecte multimédia définit une application, un système ou un produit mettant en œuvre des images, des sons et des données.

Il traduit la demande d'un "client" en besoins techniques, et conçoit une application finalisée, en faisant appel à des matériels ou des logiciels existants ou à développer.

Types d'entreprises et cadre d'intervention :

L'architecte multimédia travaille soit en sociétés de services, soit dans une entreprise utilisatrice. Plus généralement, il évolue dans de très petites structures spécialisées en multimédia et travaillant en réseau avec de multiples partenaires.

Il intervient parfois en développement d'un produit standard, mais le plus souvent réalise une application spécifique aux besoins d'un client.

Activités :

- ◆ Il analyse les besoins du client ou des clients potentiels. Il définit les fonctionnalités requises.

- ◆ Il élabore des solutions et propose des configurations et des architectures. Il les évalue sur le plan technique et financier. Il fait des choix en fonction des contraintes du client et notamment des contenus.

- ◆ Lors de la réalisation, il a un rôle d'assistance et de conseil auprès des équipes techniques, internes ou externes à l'entreprise utilisatrice, selon sa position. Il peut assurer la direction des équipes, gérer les plannings et les coûts. Il supervise les relations avec les fournisseurs.

- ◆ Il coordonne l'intégration du projet, vérifie la cohérence globale et décide des corrections éventuelles. Il coordonne l'ensemble des tests, et participe à la recette auprès des utilisateurs.

- ◆ Il doit se tenir au courant de toutes les évolutions technologiques relatives à son domaine, et faire preuve d'une vue prospective, en prévoyant et en intégrant les développements possibles.

Environnement relationnel :

L'architecte multimédia est rattaché à une direction technique chez un fournisseur, à la direction des études d'une direction informatique dans une entreprise utilisatrice.

Il a de multiples interlocuteurs chez le client (directions technique, commerciale, communication, scénaristes, auteurs, graphistes), et chez les fournisseurs, où il est en relation avec des équipes techniques ou des individus spécialisés dans divers domaines (informatique, télécom, vidéo).

Critères de performance :

Il doit être à même de dégager les besoins réels du client. Il sera apprécié sur ses capacités d'innovation, et sa capacité à réaliser un produit efficace, fiable, ergonomique et à un coût compétitif et permettant de mettre en valeur les contenus.

Conditions de travail :

Ce métier implique un rythme de travail soutenu, sans encadrement important, mais avec une variété de problèmes à résoudre et d'interlocuteurs.

Profil

Connaissances spécifiques :

- ♦ très bonnes connaissances techniques dans l'un des domaines concernés (informatique, vidéo, interface homme-machine) et bonnes connaissances dans les autres
- ♦ connaissances en ergonomie et gestion de projet

Qualités majeures :

Ce métier fait appel à des qualités d'imagination importantes, ainsi qu'à un certain sens de l'esthétique. Hauteur de vue, capacités de synthèse, curiosité et ouverture intellectuelles sont aussi nécessaires. Sur le plan relationnel, les capacités d'écoute et l'adaptabilité sont importantes notamment pour des contacts avec des professions non techniques (auteurs, graphistes, créatifs).

Expérience :

Certains aspects du métier peuvent être ouverts aux débutants, mais la maîtrise de grands projets nécessite une expérience préalable diversifiée.

Evolutions professionnelles :

L'architecte multimédia développe ses compétences en prenant en charge des projets de complexité et d'importance croissantes. Selon sa position, il peut soit évoluer vers le conseil éventuellement en indépendant, soit vers le pilotage de grands projets en entreprise. Plus généralement, il peut évoluer vers un rôle d'expertise technique ou vers le commercial.

Représentation du profil

