

Véritable chef d'orchestre, le chef de projet multimédia est chargé de mener à bien la réalisation d'un produit (cd-rom, site internet, jeux vidéo, etc.) en collaboration avec différents acteurs. En général, il collabore avec l'auteur/scénariste du projet mais aussi avec les différents techniciens dont les compétences sont requises : graphistes, ingénieurs du son, animateurs 2D-3D, réalisateurs vidéo, webdesigners, développeurs, programmeurs, etc.

Pour mener à bien la réalisation du projet, il doit coordonner les efforts de toute une équipe et faire cohabiter les savoir-faire de chacun. Occupant une fonction transversale, il est responsable de l'évaluation des moyens humains, matériels et financiers nécessaires à l'élaboration du projet (réalisation d'un cahier des charges et d'un planning). Il se doit également de respecter les délais prévus et de veiller à la bonne exécution des tâches.

Concrètement, le chef de projet évalue d'abord la faisabilité, la pertinence du projet en fonction de différents critères comme l'environnement économique du secteur, l'esprit de l'entreprise pour laquelle il travaille ou les dernières évolutions technologiques. Une fois la pertinence du projet évaluée, il négocie avec l'équipe technique au sujet du développement du projet mais aussi avec sa hiérarchie en ce qui concerne le budget.

Enfin, lors de la dernière étape de réalisation, il va travailler en étroite collaboration avec les différentes équipes et encadrer le projet jusqu'à son aboutissement final. Il lui restera à essayer le produit et à imaginer ses évolutions futures.

Compétences & actions

- Posséder des connaissances dans les nouvelles technologies
- Connaître l'ensemble de la chaîne de production multimédia
- Maîtriser les aspects à la fois artistiques, administratifs, techniques et financiers d'un projet
- Avoir des connaissances en gestion des ressources humaines
- Rédiger des contrats
- Encadrer une équipe
- Concevoir un planning et le suivre
- Gérer un projet de A à Z
- Etablir des contacts
- Posséder une bonne connaissance de l'anglais
- Définir et respecter un budget
- Se mettre à jour continuellement

Savoir-être

- Imagination, créativité
- Bonne culture générale
- Précision, rigueur
- Patience
- Polyvalence
- Flexibilité
- Dynamisme
- Bonne organisation
- Sens des relations humaines et de la communication
- Diplomatie
- Résistance au stress
- Capacité d'adaptation
- Sens des responsabilités
- Capacité à diriger une équipe, autorité naturelle
- Esprit d'initiative

Cadre professionnel

Le chef de projet évolue généralement au sein d'entreprises de création multimédia (réalisation de sites), d'agences de communication ou de publicité, d'éditeurs de cd-roms ou de jeux vidéo... Selon l'employeur, le chef de projet occupera un rôle davantage tourné vers la relation entre le client et la société ou vers la gestion d'équipe. Il peut également fonder sa propre société. Ses horaires dépendent souvent des projets et sont donc irréguliers, avec de nombreuses réunions. Il n'est pas rare qu'il effectue des heures supplémentaires afin de respecter les délais de production.

Interview - Louis De Decker - développeur Web - project director

• **En quoi consiste votre activité au quotidien ?**

Ma journée de travail est partagée entre la gestion des projets en cours et la production. En ce qui concerne la gestion de projet, il s'agit de suivre les différents producteurs internes (graphiste/développeur) dans leur tâche mais je m'occupe aussi du feedback avec le client. Afin de mener à bien ma mission, je veille à délivrer le projet dans les temps impartis. Pour ce qui est de la production, je contribue aussi au développement technique des projets. Je suis développeur Web : au travers de la maîtrise de divers langages de programmation, j'assemble les éléments graphiques fabriqués par le graphiste afin d'en faire une application fonctionnelle (un site web, par exemple).

• **Quelles sont les qualités nécessaires pour exercer votre profession ?**

Le métier de développeur nécessite de la logique, de la patience et le désir permanent d'apprendre les nouvelles techniques. Ces techniques évoluent rapidement. Après 3 ans, tout ce

que l'on a appris est presque obsolète. Le métier de gestionnaire requiert de l'organisation et des compétences humaines. Il s'agit de gérer dans un planning bien défini le travail de plusieurs personnes ainsi que les desiderata du client. Il faut connaître et comprendre le métier des personnes que l'on gère, comprendre leur réalité et savoir passer au-dessus des contraintes techniques afin de ne pas les mettre dans une impasse.

- **Quels sont les avantages et inconvénients de votre métier ?**

C'est un métier très gratifiant. Au terme d'un projet, il n'est pas rare de se faire remercier, féliciter par le client... Ce métier nécessite un apprentissage permanent des nouvelles techniques. On ne peut pas reposer sur ses acquis scolaires. Je travaille dans une agence proche de la publicité. Le travail doit toujours être impeccable et les délais sont toujours très courts. Le stress est un facteur à prendre en compte dans cet environnement.

- **Quel est l'horaire de travail ?**

J'ai un horaire dit normal, 38h/semaine de 9h à 18h.

- **Quelles études avez-vous suivies pour accéder à votre profession ?**

J'ai obtenu mon graduat à l'IAD et je m'étais orienté dans la section Multimédia.

- **Quel a été votre parcours professionnel ?**

De 2003 à 2004, j'ai travaillé en tant qu'infographiste chez ibi-center, une société située à Wavre. Je l'ai alors quittée pour travailler comme développeur web chez iFood et j'y suis toujours.

- **Pourquoi avez-vous choisi ce métier ?**

J'ai toujours été passionné par l'informatique ainsi que par le graphisme assisté par ordinateur. C'est donc tout naturellement que je me suis retrouvé dans les métiers numériques.

- **Que diriez-vous à un jeune qui souhaite se lancer dans cette voie ?**

Le choix des études et des formations s'étoffe sans cesse : il faut donc soigneusement choisir ce qui convient le mieux. Selon l'intérêt, on choisira une école reconnue pour l'accent qu'elle met tantôt sur la "technique", tantôt sur le côté "artistique". Il ne faut pas se limiter à ce que l'on apprend à l'école. L'auto-formation fait partie intégrante de l'apprentissage des métiers numériques. Le tout est facilité par l'énorme quantité d'informations disponibles sur le web. Mon expérience m'a montré que les employeurs avaient accordé plus d'importance à mes compétences qu'au diplôme que j'ai obtenu. La formation que j'ai faite était la première étape de mon apprentissage, la suite s'apprend sur le terrain. Au même titre qu'un artisan, vous devez avoir le goût du travail bien fait, le travail qui répond le mieux possible à la demande du client.

Sources :

<http://metiers.siep.be/metier/chef-projet-multimedia/>

<http://metiers.siep.be/interviews/louis-decker-developpeur-web-project-director/>