

CHARTRE DES COMPÉTENCES

Nouveaux Médias CRÉATION DU CONTENU

www.crhsculturel.ca



Conseil
des ressources humaines
du secteur culturel

Cultural
Human Resources
Council

Le créateur de contenu doit être capable de ...

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

A. Faire de la recherche/Explorer des idées

- 1. Jouer / Expérimenter
- 2. Accumuler des idées / découvertes
- 3. Anticiper les courants culturels
- 4. S'immerger dans diverses expressions culturelles
- 5. Identifier le public potentiel
- 6. Effectuer des recherches sur un sujet précis
- 7. Évaluer le potentiel d'une idée
- 8. Faire l'analyse des succès / des échecs

B. Déterminer l'(les) objectif(s) du projet

- 1. Analyser les besoins
- 2. Définir le public cible
- 3. Déterminer les facteurs de réussite
- 4. Déterminer les conditions financières
- 5. Estimer les délais
- 6. Évaluer les ressources existantes (RH et outils)
- 7. Estimer les retombées

C. Proposer un projet

- 1. Élaborer une proposition
- 2. Effectuer une analyse de la concurrence
- 3. Identifier les principaux obstacles
- 4. Utiliser l'expertise interne / externe pour préparer / présenter la proposition
- 5. Préparer une proposition de budget
- 6. Identifier les sources potentielles de financement / investissement / commanditaires
- 7. Élaborer des propositions sur mesure (contenu et format)
- 8. Créer des partenariats
- 9. Présenter le projet
- 10. Conclure le marché

D. Concevoir un projet

- 1. Déterminer la technique de livraison
- 2. Créer des scénarios-maquettes
- 3. Structurer le contenu
- 4. Élaborer un (des) échéancier(s) du projet
- 5. Finaliser le budget
- 6. Déterminer une méthodologie de production
- 7. Déterminer les besoins en ressources humaines pour la production
- 8. Expérimenter des concepts
- 9. Régler les questions juridiques (droit d'auteur, de licence, permis, ...)
- 10. Élaborer des prototypes
- 11. Déterminer les cahiers des charges fonctionnels
- 12. Rédiger un script détaillé
- 13. Créer un traitement (conception du document)
- 14. Élaborer un plan de production du vidéo / film

« Les emplois de l'industrie des nouveaux médias se répartissent globalement en quatre grands domaines d'expertise, incluant à la fois les professions techniques et non techniques. Ces quatre catégories sont : Stratégie d'affaires, **Création**, Recherche et Gestion des connaissances, Développement/Technique. »

Les exigences en matière de compétences dans les médias interactifs : *Les défis des ressources humaines : une recherche d'évaluation de besoins*, Recherche effectuée par MMSG Inc. pour le Conseil des ressources humaines du secteur culturel © Décembre 2000.

« Les créateurs de contenu en nouveaux médias évoluent au sein d'une industrie hautement diversifiée ». *CRTC, mai 1999. Cette charte concerne les emplois de création dans l'industrie des nouveaux médias.*

La présente charte de compétences doit être utilisée en conjonction avec le profil de compétences des créateurs de contenu en nouveaux médias élaboré par les travailleurs/travailleuses en nouveaux médias, réalisé en partenariat avec le Conseil des ressources humaines en culture et soutenu financièrement par Développement des ressources humaines Canada. Ce document présente l'ensemble des compétences des professionnels dans une vaste gamme d'emplois de création de contenu en nouveaux médias. Par exemple : animateur en 3-D, concepteur d'applications, consultant en création de contenu, concepteur de jeux, artiste graphique, illustrateur, compositeur de musique et de sons, artiste en nouveaux médias, concepteur de programme, programmeur, écrivain, architecte de systèmes, etc.

Sur un plan individuel, la charte et le profil peuvent être utilisés pour s'auto-évaluer et identifier les compétences nécessitant un perfectionnement. Au plan des organisations, ces documents peuvent servir à définir des profils de postes, élaborer des programmes de développement professionnel, négocier le développement, l'achat et l'adaptation des programmes de formation, élaborer des programmes de planification de carrière, établir des profils de postes individuels à des fins de recrutement. Dans une perspective plus large, la charte et le profil de compétences peuvent être utilisés pour assurer une meilleure compréhension du travail des créateurs de contenu en nouveaux médias, en particulier dans les organisations qui n'œuvrent pas principalement dans le secteur des nouveaux médias.

Principaux éléments de la charte

- Une série de champs de compétences (CDC), responsabilités ou compétences principales d'un emploi particulier, en l'occurrence — nouveaux médias : création de contenu.
- Deux types de CDC y figurent :
 - Sections A à J : **compétences professionnelles**
 - Sections K et L : **compétences générales**

Le profil de compétences décrit les tâches spécifiques ainsi que les indicateurs de performance, en soulignant les actions clés et une série d'habiletés personnelles, interpersonnelles et d'affaires.

La **charte et le profil de compétences** détaillent l'ensemble des habiletés identifiées par les créateurs de contenu en nouveaux médias sur la base de leur expérience et de leur expertise.



Conseil
des ressources humaines
du secteur culturel

Cultural
Human Resources
Council

Conseil des ressources humaines du secteur culturel
17, rue York, pièce 201, Ottawa (ON)
Téléphone: (613) 562-1535
Télécopieur: (613) 562-2982
www.crhsculturel.ca

tenu en nouveaux médias

E. Élaborer un projet (production)

- 1. Utiliser l'environnement existant
- 2. Réutiliser des références / modèles catalogués
- 3. Créer un code
- 4. Créer une base de données
- 5. Créer une interface
- 6. Produire un contenu à partir d'un texte
- 7. Créer des illustrations
- 8. Concevoir des images
- 9. Produire un vidéo
- 10. Construire des ensembles / maquettes architecturales en 3-D
- 11. Concevoir une animation en 3-D
- 12. Concevoir une animation traditionnelle
- 13. Concevoir l'éclairage
- 14. Produire le volet sonore
- 15. Créer la musique
- 16. Élaborer les installations médiatiques
- 17. Intégrer les éléments techniques et artistiques
- 18. Assurer un contrôle de qualité (tests)
- 19. Déterminer l'environnement de la commercialisation
- 20. Créer un document de soutien
- 21. Lancer le produit
- 22. Évaluer le projet

F. Gérer un projet

- 1. Définir les attentes du client
- 2. Négocier un contrat
- 3. Établir clairement les rôles et responsabilités de toutes les parties
- 4. Assurer les communications (à l'interne/ à l'externe)
- 5. Contrôler le projet (prévisions et réalisations)
- 6. Gérer les changements
- 7. Maintenir les flux de trésorerie
- 8. Maintenir l'enthousiasme et la vision (long terme)
- 9. Effectuer une analyse post mortem du projet

G. Interagir avec le client

- 1. Bien informer le client
- 2. Résoudre les conflits
- 3. Maintenir la relation avec le client une fois le projet complété

H. Faire la promotion du projet / des services

- 1. Établir une identité visuelle / professionnelle (stratégie de marque)
- 2. Monter un dossier promotionnel
- 3. Obtenir une couverture des médias
- 4. Créer une attente pour le produit
- 5. Publiciser un produit
- 6. Générer / maintenir l'intérêt pour le produit
- 7. Obtenir de l'appui / des témoignages publicitaires
- 8. Identifier les opportunités de marketing croisé
- 9. Créer des opportunités de mise en marché
- 10. Participer à des foires commerciales
- 11. Commanditer des événements / des organismes

I. Utiliser des outils et de l'équipement

- 1. Utiliser de l'équipement de bureau et des logiciels de base
- 2. Utiliser de l'équipement et des logiciels de fond d'image
- 3. Utiliser de l'équipement et des logiciels de vidéo
- 4. Utiliser de l'équipement et des logiciels de sonorisation
- 5. Utiliser de l'équipement et des logiciels de musique
- 6. Se servir d'éditeurs et de compilateurs de programmation
- 7. Se servir / Entretien un ordinateur
- 8. Utiliser de l'équipement et des logiciels de numérisation en 3-D
- 9. Utiliser de l'équipement et des logiciels d'animation en 2-D

J. Partager connaissances et information

- 1. Présenter les oeuvres en nouveaux médias dans des lieux publics
- 2. Participer à des événements en nouveaux médias
- 3. Contribuer au dialogue dans le domaine des nouveaux médias
- 4. Partager son expertise avec des intervenants intéressés
- 5. Enseigner
- 6. Agir comme mentor

COMPÉTENCES GÉNÉRALES

Pour accomplir les tâches associées aux compétences professionnelles énumérées ci-dessus, le créateur de contenu en nouveaux médias doit être capable de ...

K. Démontrer des habiletés interpersonnelles

- 1. Travailler en équipe
- 2. Collaborer avec d'autres disciplines
- 3. Avoir une approche diplomatique
- 4. Savoir écouter
- 5. Faire preuve de souplesse
- 6. Questionner / interviewer
- 7. Établir des attentes réalistes
- 8. Négocier
- 9. Faire preuve de leadership
- 10. Démontrer des habiletés de communication orale
- 11. Convaincre
- 12. Communiquer par écrit
- 13. Réseauter
- 14. Émettre / accepter des critiques constructives
- 15. Se vendre

L. Démontrer des habiletés personnelles

- 1. Manifester de la passion pour son travail
- 2. Faire preuve d'intégrité professionnelle
- 3. Utiliser l'informatique
- 4. Démontrer des habiletés conceptuelles
- 5. Manifester des habiletés artistiques
- 6. Faire preuve de créativité
- 7. Démontrer des habiletés analytiques
- 8. Résoudre des problèmes
- 9. S'adapter
- 10. Innover
- 11. Planifier
- 12. Faire preuve de fiabilité
- 13. Prendre des risques
- 14. Gérer le stress
- 15. Effectuer des tâches multiples et simultanées
- 16. Se motiver
- 17. Se tenir au courant
- 18. Apprendre de ses succès et ses échecs
- 19. Équilibrer vie personnelle et professionnelle
- 20. Travailler méthodiquement