
Contactez-nous sur :

E-mail : gilles@e-i.ma

Web : www.e-i.ma

Profil

Animateur Flash

Designer Flash
Flasheur

Polyvalent, le développeur / animateur Flash possède des compétences en animation. Son rôle est d'animer les éléments graphiques et notamment des bannières publicitaires à l'aide du logiciel d'animation Flash et du langage associé : l'ActionScript. Il réalise, soit des sites web entièrement en Flash (de moins en moins !), soit des animations Flash (bannières publicitaires, widgets ou mini-jeux) qui seront intégrées sur un site.

Missions

Le développeur / animateur Flash est chargé de :

- L'étude de faisabilité des projets Flash et notamment des contraintes de poids
- La conception, la réalisation et le développement d'animations Flash (bannières, widgets, jeux...)
- La maintenance et l'évolution des outils

En fonction des besoins de son organisation, il assure aussi :

- La conception des éléments graphiques du site
- Le montage et l'encodage de vidéos (intégration Flash / vidéo)

Activités et tâches

Activité 1

Etudes de faisabilité des projets Flash

Tâches :

Identifier et comprendre les besoins clients :

- . Objectifs du projet
- . Fonctionnalités souhaitées

Réaliser les analyses fonctionnelles des besoins ainsi qu'un cahier des charges technique pour évaluer :

- . Délais
- . Coûts
- . Faisabilité

Activité 2

Concevoir et réaliser le graphisme des applications Flash

Tâches :

Création des scénarii d'utilisation des applications :

- . Cinématiques
- . Wireframes

Création de l'identité graphique des applications :

- . Charte graphique
- . Maquettes

Intégration des éléments graphiques :

- . Importation de tous les éléments réalisés dans le logiciel Flash
- . Faisabilité

Activité 3

Programmer et intégrer des applications Flash

Tâches :

Formalisation des aspects techniques :

- . Cahier des charges technique
- . Spécifications détaillées

Réalisation du développement :

- . ActionScript 2
- . ActionScript 3

Rédaction de la documentation :

- . Documentation technique
- . Documentation fonctionnelle

Intégrer l'interactivité au sein d'interfaces statiques :

- . Incorporation des modules dans du langage HTML CSS.
- . Intégration du langage XML et des scripts à l'application.

Faire interagir l'interface avec les langages orientés serveurs :

- . PHP
- . Dispositifs de base de données

Activité 4

Tests et validation

Tâches :

Réalisation d'un ensemble de tests :

- . Tests unitaires pour vérifier chaque fonctionnalité
- . Tests d'intégration pour vérifier que l'ensemble des fonctionnalités développées interagissent correctement ensemble

Validation exhaustive de l'application :

- . Ecrire un plan de test qui permet de valider l'ensemble des fonctionnalités prévues

Vérification de la cohérence entre le rendu graphique et les maquettes fournies :

- . Validation écran par écran

Activité 5

Suivi technique

Tâches :

Réalisation de documentation :

- . Documentation technique
- . Documentation fonctionnelle

Suivre l'évolution de l'application sur le long terme :

- . Corrections des problèmes remontés
- . Dépannage des utilisateurs

Activité 6

Veille

Tâches :

Prendre en compte les problématiques d'accessibilité de Flash :

- . Caractéristiques techniques de chaque version de Flash Player
- . Adaptation des applications interactives aux utilisateurs ciblés
- . Anticipation des meilleures pratiques
- . Lien avec les communautés de développeurs
- . Veille constante auprès de sites référence

Veille sur la technologie existante

- . Evolutions du langage de programmation ActionScript
- . Vérifier la pérennité des technologies existantes

Compétences

Savoirs

Veille sur les nouvelles technologies :

- . Nouveaux langages de programmations
- . Nouvelles solutions techniques

Veille généraliste :

- . Nouvelles tendances en matière d'applications Flash
- . Nouvelles animations
- . Nouveaux widgets innovants

Compréhension de la notion d'interactivité :

- . Apports à l'internaute
- . Possibilités de création

Compréhension des contraintes du projet :

- . Délais
- . Budget
- . Fonctionnalités attendues
- . Valeurs à véhiculer

Fort sens créatif :

- . Elaboration d'une charte graphique cohérente avec les valeurs du client
- . Chemins de navigation innovants

Forte culture artistique :

- . Courants de pensée
- . Design

Conception et développement :

- . Techniques de conception, modélisation et architecture d'applications Flash
- . Méthodes, normes, langages et outils de développement
- . Algorithmique
- . Culture générale informatique

Compréhension des enjeux du web 2.0 :

- . Réseaux sociaux
- . Rich média
- . Mash-up

Savoir-faire

Maîtrise des langages utilisés pour le développement d'applications multimédia :

- . ActionScript 2 (AS2)
- . ActionScript 3 (AS3)

Utilisation de logiciels spécifiques :

- . Flash develop ou Adobe Flash
- . Axure

Savoir-être

- . Effets spéciaux / Animation
- . Traitement d'images

Maitrise des techniques d'infographie :

- . Création d'une identité graphique
- . Création de maquettes graphiques

Adaptabilité :

- . Polyvalence
- . Compréhension des métiers des autres membres de l'équipe

Apprécier le travail en équipe :

- . Écoute
- . Ouverture aux problématiques des autres

Auto-formation continue :

- . Evolutions / Nouveaux langages de programmation

Sens de l'innovation :

- . Nouvelles façons d'utiliser la technologie Flash
- . Nouveaux concepts de widgets ou de jeux

PROPOSITION TARIFAIRE & MODALITÉS

Un tarif unique :
1900 euros HT / mois.

1.
Un contrat sans engagement.
2.
Un contrat entre nos 2 structures permettant de garantir la bonne marche du process.
3.
Des outils adaptés : Redmine, Serveur dédié, VOIP.
4.
Un profil francophone.
5.
Un décalage horaire de 1H par rapport à la France.