

Travailler dans l'univers du Jeu Vidéo [HORS SERIE]

Les jeux vidéo c'est amusant d'y jouer, mais c'est encore mieux de les créer!

Surtout quand on est fan de dessin :)

Petit tour d'horizon

Depuis 2 ans, l'univers du jeu vidéo a de nouveau le sourire. Un marché en pleine forme qui pousse les entreprises du secteur à recruter sur cette année 2016 mais aussi 2017.

Même le SELL (Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs) fut surpris par cette croissance. 2,62 milliards de chiffre d'affaires en 2014 puis environ 2,87 milliards en 2015 soit un bond de 9.5%. À l'origine, le SELL tablait sur une croissance de 4 % pour fin 2015 pour rapidement changer ses prévisions à 8% courant 2015. Et encore, cette organisation ne dispose pas de toutes les données, notamment celles de très gros acteurs comme APPLE.

Selon le syndicat, le jeu vidéo est devenu la deuxième industrie culturelle en France, derrière le livre. Pas vraiment étonnant quand on sait que le nombre de joueurs a été multiplié par 2 en 10 ans ! Ainsi, plus de la moitié de la population française (53%) joue aux jeux vidéo pour un âge moyen de 35 ans. Un marché d'autant plus intéressant étant donné que l'on se rapproche de la parité homme-femme (H : 56%, F : 44%) et que les supports disponibles pour le développement sont extrêmement variés.

Proposant des emplois des plus classiques aux plus techniques, les Français voient à présent dans ce marché une source non négligeable d'opportunités professionnelles. Bien que la crise soit probablement en partie responsable de cette prise de conscience, cela reste néanmoins une reconnaissance nationale pour un univers souvent affublé de clichés en tous genres.

Et cette embellie pousse donc les acteurs à embaucher : 800 recrutements sont annoncés sur 2016 et cela ne devrait pas s'arrêter dans les années qui arrivent. En effet, l'industrie du jeu vidéo répond à des cycles de 5 ans en moyenne, et étant donné les annonces de certains constructeurs en matière de consoles et accessoires dédiés, cela laisse envisager une masse de travail non négligeable pour les différents acteurs du marché.

Tendances du marché

Évolution du hardware/software

En perpétuelle mutation, cet univers est peut-être en train de passer un nouveau cap technologique.

Toujours plus d'écran : déjà testé sous la génération précédente de consoles, le multi-écrans est une des tendances du marché. Ainsi, les smartphones et les tablettes vont voir leur interactivité avec les PC et les consoles s'affiner.

Idem avec la réalité augmentée sur laquelle s'oriente, par exemple, un géant comme Sony. Le but étant d'améliorer l'immersion du joueur avec des commandes vocales et gestuelles.



Le prochain casque de Sony, le Playstation VR

Moins de supports physiques : la dématérialisation s'impose petit à petit comme l'avenir du jeu bien que cela ne soit pas sans controverse.

Pour 2015, les ventes de softwares se répartissent de la façon suivante :

- 14% pour les mobiles,
- 46% pour les ventes traditionnelles (boîtiers),
- 40% pour les ventes dématérialisées PC + console (plateformes de téléchargement légales).

Des voix s'élèvent contre ce virage technologique et expliquent que ces ventes dématérialisées auront un impact négatif sur les magasins de vente au détail par exemple. Les collectionneurs grincent aussi des dents tandis que le joueur lambda peut regretter que le prix de vente reste proche voir identique à la version boîtier pour le moment (?).

D'autres rétorquent que, si cette dématérialisation change effectivement la donne, elle ouvre aussi de nouvelles opportunités de business. À cela, on peut aussi rajouter l'explosion du jeu en ligne, le Free-to-Play (jeu gratuit, mais intégrant des micropaiements pour avancer plus vite dans le soft) et les réseaux sociaux qui génèrent de nouveaux postes. Community managers ou analystes de données sont des exemples parmi d'autres. Parallèlement, des métiers classiques de cette industrie doivent intégrer de nouvelles compétences de type marketing ou vente.

Globalement, le marché international du jeu vidéo se porte bien. Très bien même, car les prévisions annoncent un chiffre d'affaires de 96,6 milliards de dollars pour 2016. Un record. Les jeux PC étant toujours en tête des ventes (31.9 milliards de dollars) devant l'univers console (29 milliards). Ce sont les jeux mobiles qui présentent la progression la plus importante passant de 24% de parts de marché à 34%. Certaines prévisions placent d'ailleurs l'univers des jeux smartphones comme le futur grand d'ici moins de 5 ans (2020). Cela s'explique par le fait qu'il y a aujourd'hui plus de possesseurs de smartphones dans le monde que de possesseurs de consoles ou de PC destinés au jeu. Les achats intégrés (Free-to-Play) se sont grandement répandus et semblent devenir le système le plus rentable à l'heure actuelle (coûts de développement moins importants que sur PC ou console).

Néanmoins, les plateformes de type YouTube ou Twitch offrent un nouveau souffle à l'industrie classique en lui assurant une source supplémentaire de revenus.

Le PDG d'Ubisoft, Yves Guillemot, annonce une autre tendance d'ici deux générations de consoles à venir. Celles-ci devraient tout simplement disparaître pour laisser place au jeu en streaming. Un glissement stratégique du produit au service. Si la technologie actuelle n'est pas assez puissante (bande passante insuffisante pour ce genre de contenu notamment), chez Ubisoft, on croit véritablement à ce futur virage technique. Une telle évolution permettrait aux constructeurs de baisser leurs coûts de fabrication et d'offrir des consoles dématérialisées plus puissantes encore.



Logo de l'E3, salon international majeur du jeu vidéo et des loisirs interactifs

Une formation adéquate ?

Pendant longtemps, les diplômes semblaient inutiles pour évoluer dans cet univers. Une idée reçue qui a encore moins de raison d'être de nos jours.

En réalité, la passion ne suffit plus et les jeunes diplômés sont demandés. Des formations spécialisées offrent la possibilité de se préparer à des métiers bien ciblés (programmeur, game designer, concept artist). Bien que de plus en plus rares, les autodidactes existent encore.

[Apprendre à dessiner](#)

Compte tenu des enjeux stratégiques, les différents acteurs axent plutôt leurs recherches de collaborateurs vers des profils d'individus formés et diplômés (un gage de qualité pour eux), pouvant être des éléments actifs dans un processus de production. Ainsi, les profils individualistes avançant à tâtons ne seront pas vus d'un bon œil.

Mais la formation et les diplômes ne font pas tout. La plupart des entreprises aiment que les profils ayant déjà de l'expérience (stage, alternance).

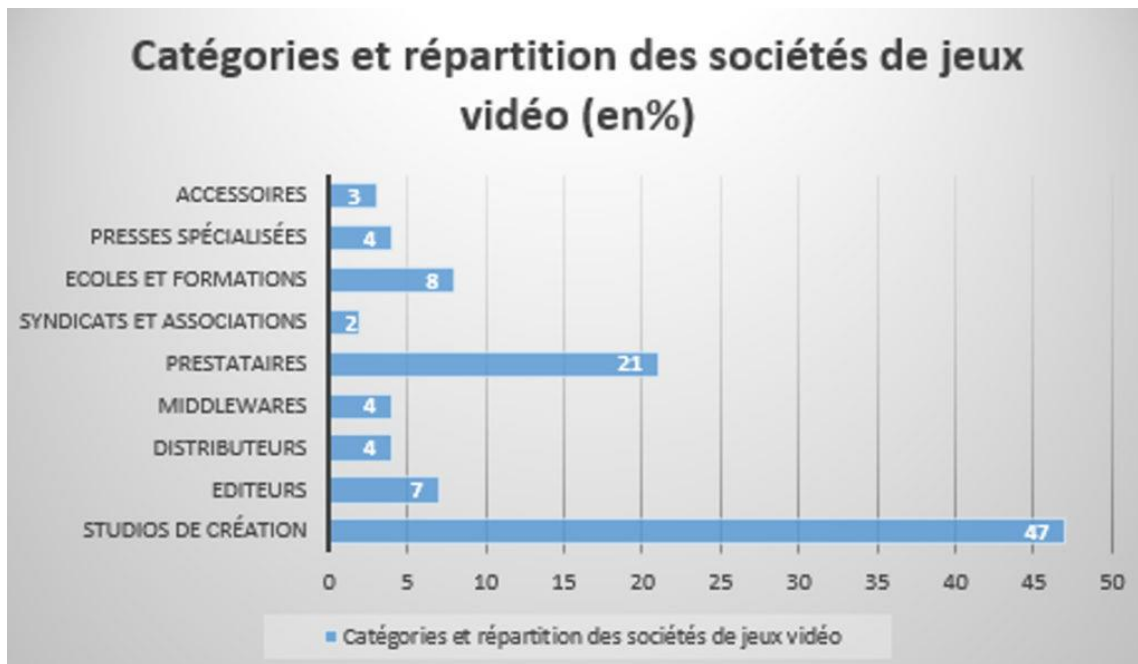
Maîtriser l'anglais est aussi indispensable tant pour les outils de travail que pour communiquer avec les clients ou les joueurs.

Et l'emploi dans tout ça ?

Comme nous venons de le voir, disposer d'une formation solide avec au bout l'obtention d'un diplôme est une priorité pour les recruteurs. D'ailleurs depuis une dizaine d'années, les trois quarts des collaborateurs disposent d'une formation dans le supérieur, de niveau licence au minimum. Les autodidactes représentent moins de 10 %, idem pour ceux ayant juste le niveau bac.

Des profils des collaborateurs, il en ressort qu'ils sont relativement jeunes (entre 25 et 35 ans) et assez peu expérimentés (moins de 3 ans d'expérience une fois en poste). Ces données datent cela dit de 2008-2009 et elles ont très certainement évolué depuis, le secteur étant de nouveau très dynamique.

En 2015, plus de 500 sociétés composant le tissu économique français ont été répertoriées. Pour les deux tiers, elles existent depuis plus de 5 ans et se répartissent dans différentes branches comme l'édition, la prestation, les studios de création, les réseaux de distribution, la formation, la presse spécialisée...etc, ce qui représente 10 500 emplois (CDI et CDD uniquement pris en compte). Les créations d'entreprises demeurent, malgré la crise, supérieures aux disparitions.



Les différents acteurs du marché. (Source : Étude de l'AFJV - 2015)

Sans surprise, l'Île-de-France accueille la moitié des entreprises du jeu vidéo et concentre 62% des emplois. Même le célèbre site jeuxvidéo.com finit par céder à l'appel de la capitale en quittant Aurillac. Webedia (qui a racheté le site en 2014 pour 90 millions d'euros) explique ce déménagement par la nécessité d'être au plus proche des différents acteurs du secteur.

La région Auvergne-Rhône-Alpes est, quant à elle, en deuxième position.

Partir à l'étranger (USA et Canada principalement) offre aussi des opportunités. Il est alors indispensable de savoir communiquer en anglais.

Les salaires y sont supérieurs de plus d'un tiers par rapport à l'Europe. Montréal et la Californie étant les plaques tournantes du jeu vidéo sur le continent américain.

Mais en France comme à l'étranger, il est recommandé de travailler d'abord à un poste subalterne avant de monter les échelons. Il est également difficile de commencer en freelance car cela implique de disposer d'un réseau solide et de compétences reconnues.

Précautions vis-à-vis des chiffres

Malgré la tendance largement positive qui entoure ce marché, il faut tout de même préciser qu'il est bien délicat de donner une tendance en France.

Toutes les données ne sont pas accessibles, mais quand elles le sont, elles ne sont pas forcément révisées. De plus, les ventes dématérialisées constituent un nouveau challenge pour établir des prévisions et le SELL ne peut donner que des estimations.

Se pose aussi le problème d'interprétation, d'arrondi des chiffres et du cumul d'erreurs statistiques. 2.87 peut être arrondi à 2.9. Mais 2.87 milliards arrondi à 2.9 milliards représentent tout de même 300 millions de différence.

Le genre d'arrondi qui a aussi un impact sur les moyennes. Car une fois révisés, les chiffres donnent une augmentation du marché de 5.5% et non plus 9.5%.

Mais ne faisons pas la fine bouche. Peu de marchés peuvent se vanter de connaître 5.5% de croissance.

D'autre part, le Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV) confirme cette tendance au recrutement bien que sur tous les chiffres de prévisions d'embauche, près de la moitié ne concernent pas des CDI.

Cela étant dit, entre le savoir-faire reconnu de la France et les quelques mesures prises par l'État, l'Hexagone est classé au troisième rang des pays les plus attractifs pour travailler dans ce secteur, derrière...les États-Unis et le Canada.

Métiers

Missions et salaires sont donnés à titre indicatif. D'une entreprise à une autre, et selon les profits des collaborateurs, la réalité peut être tout autre. Cette section contient aussi des exemples de formations pour chacun des métiers (liste non exhaustive).

Pôle management

Directeur de production

Il veille à ce que les projets se déroulent correctement et fait respecter la stratégie de l'entreprise.

Poste clef dans une entreprise, ses missions sont de différents types :

- Prendre en charge la gestion des risques liés au marché ou à la concurrence (études, estimation et actions),
- Gérer le management des équipes dont il a la charge,
- S'assurer de la qualité des productions en tenant compte des délais et des budgets dédiés,
- Permettre le développement de l'entreprise en réfléchissant sur les méthodes de travail adéquates,
- Faire de la veille (marché, technologies, produits).

Fourchette de salaire : 40 à 60 k€ - intitulé du poste à l'étranger : Executive producer

Les directeurs de production sont fréquemment d'anciens chefs de projet.

Directeur marketing

Devant développer les ventes de l'entreprise, il met en place les actions nécessaires pour y arriver. Pour cela, il s'appuie sur des plans marketing élaborés avec son équipe. Cela nécessite d'analyser le marché, de choisir des cibles et d'adapter la communication en conséquence.

Le directeur marketing doit connaître le marché afin de pouvoir anticiper de nouvelles tendances de consommation et soumettre des changements stratégiques.

En clair, le client final est au cœur de son activité.

Parallèlement à cela, il recherche aussi des partenariats publicitaires et des opportunités d'événementiels tout en veillant à l'équilibre investissement/revenus générés par ses actions. Un poste qui nécessite donc d'être créatif tout en ayant l'esprit d'analyse.

Fourchette de salaire : 30 à 40 k€ - intitulé du poste à l'étranger : Marketing director

Les directeurs marketing sont généralement nommés après avoir été chefs de produit.

Chef de projet

Comme son nom l'indique, il est en charge d'un projet dont il détermine les lignes directrices et les ressources nécessaires pour le concrétiser. Des ressources qui peuvent être internes (collaborateurs de l'entreprise) comme externe (prestations). Devant parlementer avec les éditeurs en ce qui concerne les délais de livraison du produit, il organise les activités des différents intervenants de production et fait le lien entre eux.

Premier impliqué dans les processus, il est aussi responsable

- Des budgets,
- De la qualité de la production,
- Des délais.

Son supérieur hiérarchique est le directeur de production.

Fourchette de salaire : 30 à 45 k€ - intitulé du poste à l'étranger : Producer

Il n'existe pas vraiment de formation spécifique à ce métier, mais des compétences larges sont demandées pour un tel poste. Le contenu des formations disponible ici et là est donc à creuser.

Quelques exemples :

- Écoles de commerce directement après bac,
- Grandes écoles de commerce et de gestion après une classe prépa,
- Écoles d'art,
- Écoles de communication,
- Écoles d'ingénieurs en informatique,
- Master management de projets,
- Master évaluation et gestion de projet,
- Master économie et gestion des nouveaux médias.

Chef de produit

Comme le directeur marketing (son supérieur hiérarchique), le chef de produit est toujours attentif aux évolutions du marché et veille le travail de la concurrence.

Il est responsable d'un produit et cela tout au long du cycle de vie de ce dernier. Il détermine le type de clients cibles ainsi que la politique des quatre P du produit (Politique de produit, de prix, de distribution et de communication).

Puis, il constitue le plan média correspondant au produit et programme des partenariats publicitaires.

Pour toutes ces missions, le chef de produit devra impérativement effectuer un suivi budgétaire et commercial.

Fourchette de salaire : 25 à 35 k€ - intitulé du poste à l'étranger : Product manager

Si le chef de produit n'est pas issu d'une promotion en interne, il dispose généralement d'un niveau master :

- Écoles de commerce,
- Master communication,
- Master gestion,
- Master marketing.

Pôle design

Directeur de création

Ce poste de direction doit permettre l'orientation artistique des projets retenus parmi tous ceux proposés par les équipes de création. Il veille aussi à ce que ces projets soient en corrélation avec l'identité artistique de l'entreprise.

Au sommet de la hiérarchie des métiers du design, le directeur de création doit faire preuve de diplomatie mais aussi de conviction pour fédérer ses équipes qui l'aideront à présenter des projets aux clients.

Une fois le projet validé, il prend garde à ce que le travail de création reste conforme aux attentes des clients. Dans cette optique, il guide ses équipes et leur propose des pistes de réflexion. Puis, il y apporte des critiques, des rectificatifs ou valide le travail.

Fourchette de salaire : 40 à 60 k€ - intitulé du poste à l'étranger : Creative director

Les formations souhaitées pour ce poste sont de niveau Bac+5 et peuvent être de type :

- Écoles des beaux-arts ou des arts créatifs,
- Master industries graphiques,
- Master communication.

Game designer

Ce poste nécessite une implication totale. Chargé de la conception du gameplay (concept de jeu), il doit aussi s'assurer que l'ensemble de ses éléments sont cohérents entre eux. Réalisation, interactivité ou scénarisation, le game designer est présent tout du long.

Une omniprésence qui implique d'avoir des connaissances en image de synthèse et de savoir maîtriser les logiciels de modélisation 3D et d'animation. Mais ce n'est pas tout. En effet, l'anglais technique lui sera utile comme les langages de programmation. Enfin, sa culture générale importante l'aidera au quotidien tout comme sa connaissance de la chaîne de production et de ses différents métiers.

Une personnalité ouverte et créative ne sera pas de trop pour manager des équipes et être force de proposition.

En conclusion, comme les autres métiers du pôle design, le game designer devra axer sa réflexion sur le plaisir de jeu du joueur.

Fourchette de salaire : 25 à 35 k€

Bac +2 :

- BTS design graphique option communication et médias numériques,
- BTS métiers de l'audiovisuel option métiers de l'image,
- DUT informatique option imagerie numérique,
- DUT MMI - métiers du multimédia et de l'internet.

Bac +3 :

- Licence pro : métiers du jeu vidéo.

Bac +5 :

- Master jeu vidéo et média interactif,
- Ecole supérieur d'infographie,
- Master conception et intégration multimédia parcours programmation et développement de jeux vidéo.



Shigeru Miyamoto, père de Super Mario

Level designer

Le level designer va concevoir un ensemble de maquettes représentant différents niveaux d'un jeu. Travaillant en collaboration avec les équipes de création, le level designer rajoute leurs travaux à ses maquettes.

Mais ce n'est pas tout. On lui fait suivre différents scripts de programmation qu'il intègre aussi à ses maquettes tout en tenant compte des contraintes techniques.

Ce travail de collaboration lui permet de tester ses réalisations et d'y apporter des correctifs. Modifications qu'il doit aussi apporter en fonction des retours de sa hiérarchie mais aussi des joueurs.

Tout comme le game designer, il doit disposer d'un panel de connaissances assez larges : prototypages 2D, modélisation 3D, technologies Web ou encore outils d'édition. Sans compter qu'il doit savoir se mettre à la place du futur joueur afin de garantir le plaisir de jeu et la rejouabilité.

Fourchette de salaire : 20 à 30 k€

Bac :

- Bac pro systèmes électroniques numériques,
- Bac général S,
- Bac techno sciences et technologies du design et des arts appliqués.

Bac +2 :

- BTS design graphique option communication et médias numériques,
- BTS communication visuelle (option multimédia),
- BTS métiers de l'audiovisuel,
- DUT informatique option imagerie numérique.

Bac +3 :

- Licence pro métiers du jeu vidéo,
- Licence pro infographiste,
- Formation animateur 3D,
- DU level designer.

Bac +5 :

- Master conception et intégration multimédia,
- Master management de projets innovants en jeu vidéo,
- Master jeu et médias interactifs numériques,
- Formation game design.



Une partie du niveau « the Green Hill Zone », tiré de Sonic the hedgehog

Dialoguiste/Scénariste

Professionnel impliqué dès le début du jeu, c'est lui qui se charge de la trame narrative du soft. Il est donc amené à créer des personnages, les histoires de ces derniers ainsi que leurs interactions. Il aide également au choix des voix des différents personnages du jeu.

Le synopsis qu'il rédige présente les lignes principales de l'histoire. Le storyboard lui permet d'expliquer l'enchaînement des différentes scènes du jeu.

Ses choix sont importants car ils ont une réelle répercussion sur le joueur. Un personnage trop cliché, une voix ridicule ou des dialogues qui tombent à plat et le joueur aura du mal à s'imprégner du jeu. Pire, il le délaissera.

Cette fonction nécessite d'avoir une bonne culture générale et beaucoup d'imagination afin de proposer des personnages originaux ainsi que des histoires pleines de surprises.

Une culture cinématographique n'est pas de trop bien au contraire. Il faut aussi aimer raconter des histoires et savoir le faire, ce qui implique d'être un bon communicant.

Enfin, comme dans tous les métiers, notamment de création, il faut savoir accepter les critiques et modifications de son travail.

Fourchette de salaire : 25 à 35 k€ - intitulé du poste à l'étranger : Dialoguist designer

Bac :

- Bac L spécialité audiovisuel-cinéma,
- Bac S,
- Bac ES,
- Bac techno STD2A.

Bac +2 :

- BTS audiovisuel,
- DUT informatique option imagerie numérique.

Bac +3 :

- Licences arts, lettres, histoire ou langues et civilisation, avec une spécialité audiovisuel,
- Licence pro scénariste et nouveaux médias.

Bac +5 :

- Master pro cinéma spécialité scénario,
- Master pro sciences et écritures audiovisuelles.



Max Payne, licence à la trame narrative cruciale pour rendre le jeu immersif

[Apprendre à dessiner](#)

Ergonome

Nous avons affaire maintenant à un métier souvent méconnu. Pourtant, ce poste est primordial pour l'amélioration d'un jeu.

En contact avec tous les membres de conception, il fait le lien entre ces derniers et les joueurs. Sans empiéter sur le travail du game designer, l'ergonome base son travail à partir du type de joueurs ciblés. Impliqué dans la conception de l'interface joueur-machine, il réalise des tests utilisateurs. Il analyse leurs intérêts, leurs façons de jouer ou de vivre le jeu vidéo. Avec son expérience, il tente aussi d'anticiper certains problèmes.

Dès lors, il fait remonter son travail aux services concernés et aide à la résolution de problèmes. Maniabilité, vitesse, paramétrages...tout y passe.

Les études de marché n'ont plus de secret pour lui tout comme les jeux similaires à celui sur lequel il planche. C'est ce mélange d'interaction et de savoir qui lui permet d'être source de propositions pour ses collègues de travail.

Ce type de poste nécessite d'avoir des connaissances larges et un savoir-faire certain. Par exemple, il faut savoir comment réagit un corps au moment d'une chute, comment se déforme une voiture lors d'un impact, avoir des connaissances techniques dans les métiers de ses collègues ou encore être un joueur quasi « expert » en toutes sortes de jeux.

L'ergonome devra aussi être capable de faire preuve d'empathie afin de comprendre les problématiques des joueurs.

Avec l'arrivée de nouvelles technologies comme la réalité augmentée, l'utilisation de ses compétences devrait se faire plus importante encore dans le futur.

Fourchette de salaire : 25 à 30 k€ - intitulé du poste à l'étranger : Human factor specialist

Métier moins connu et peu d'informations disponibles en matière de formation pour ce poste. Néanmoins, après recherches, on peut citer :

- Licence professionnelle sciences, technologies, santé, activités et techniques de communication spécialité création multimédia,
- Master professionnel sciences, technologies, santé, mention informatique spécialité jeux et médias interactifs numériques,

- Master professionnel sciences et technologies de l'information et de la communication mention informatique spécialité jeux et médias interactifs et numériques,
- Master recherche sciences et technologies de l'information et de la communication mention informatique spécialité jeux et médias interactifs et numériques,
- Master professionnel culture et communication mention création, innovation, informations numériques spécialité design d'interface multimédia et internet,
- Master sciences technologies santé, spécialité informatique, parcours interaction homme-machine.



Shaq Fu ou comment le marketing a eu le dessus sur les phases de test. Avec sa jouabilité médiocre, ce jeu fut un des plus mauvais de sa génération.

Designer sonore

Chargé de l'organisation et de l'habillage sonore d'un jeu, ce designer permet de fournir des informations au joueur. Ces indications favorisent la lecture sonore de ce qui se passe à l'écran ou oriente le joueur vers une solution à une énigme. Le designer sonore doit aussi proposer des ambiances en lien avec l'univers du jeu et qui s'adaptent à l'action du moment (changement de rythmes ou de styles).

Il est au jeu vidéo ce que le bruiteur est au cinéma. Sans lui, le résultat n'est pas vivant et l'immersion s'en trouve compromise.

[Apprendre à dessiner](#)

Durant son travail, il est forcément amené à travailler avec le game designer. Ce métier nécessite de savoir utiliser les outils de montage son virtuel et d'être capable de travailler en session d'enregistrement (son extérieur, bruitage en studio, enregistrement de voix...).

L'intégration des sons dans le moteur du jeu est aussi une étape que doit prendre en charge le designer sonore. Moment qui demande de la rigueur et de l'organisation tant cette tâche est délicate. Avoir des notions de programmation n'est pas une mauvaise idée, les moteurs audio étant de plus en plus sophistiqués.

Fourchette de salaire : 25 à 30 k€ - intitulé du poste à l'étranger : Sound designer

Bac :

- général option musique,
- technicien son orienté sonorisation.

Bac +2 :

- BTS métiers de l'audiovisuel option son,
- technicien métiers du son/sound designer,
- DUT mesures physiques.

Bac +3 :

- Licence pro nouvelles technologies du son,
- Licence pro réalisation audiovisuelle et design sonore,
- Licence pro sciences des arts et techniques de l'image et du son/Satis,
- Bachelor music and sound design,
- Designer sonore,
- Sound designer jeu vidéo.

Bac +5 :

- Master pro Ingénierie de la création et de la réalisation sonore et musicale, pour le film, la vidéo et le multimédia,
- Master Jeux et Médias Interactifs Numériques spécialité conception sonore,
- DNSEP option design sonore.



La licence « Resident Evil » a aussi connu le succès grâce à son ambiance sonore

[Pôle image](#)

Directeur artistique

Le DA chapote et contrôle l'ensemble de la production graphique d'un projet, de la conception à la livraison des travaux.

Pour cela, il doit établir un cahier des charges très précis contenant toutes les étapes de conception et impératifs du jeu. Ce document doit aider le directeur artistique à contrôler la cohérence visuelle du jeu en production et de guider les graphistes.

Ainsi, une bonne culture artistique se révèle nécessaire. C'est la raison pour laquelle, les DA en poste sont souvent d'anciens graphistes. Cela leur a permis de participer à de nombreux projets et donc d'approfondir leur culture artistique.

Il devra aussi être un leader afin de faire avancer le projet et de fédérer ses équipes.

Fourchette de salaire : 25 à 50 k€ - intitulé du poste à l'étranger : Artistic director

[Apprendre à dessiner](#)

Bac :

- Bac L, ES, S,
- Bac techno STD2A (sciences et technologies du design et des arts appliqués).

Bac +2 :

- BTS design graphique option B communication et médias numériques.

Bac +4 :

- DSAA art et techniques de la communication ou créateur concepteur.

Bac +5 :

- Master ingénierie de la création multimédia et direction artistique de projet,
- Master art et technologie de l'image virtuelle,
- Master création numérique,
- DNSEP option communication.



« Uncharted 4 a thief's end » qui fut sous la responsabilité de Robh Ruppel

Concept artist

Le Concept artist contribue à réaliser la vision artistique du projet en imaginant un univers, des personnages et des objets, le tout en partant de composition de couleurs. Il est source de proposition pour trouver des solutions graphiques. En effet, il doit être capable de traduire une idée en réalisations visuelles. Ses concepts sont soit tirés d'éléments réels ou soit d'un cahier de spécifications. Sensible aux couleurs, il devra en créer pour assurer l'ambiance du soft.

De par ses recherches, il aide à créer une vaste base de données d'éléments visuels.

Présent durant toutes les phases de développement du jeu, il est le garant des objectifs artistiques qui ont été définis auparavant. Il réalise son travail en collaboration avec les équipes de conception, cela afin de créer des solutions mixant les contraintes esthétiques et techniques.

Fourchette de salaire : 25 à 35 k€

Ce métier ne dispose pas de parcours précis. Débuter par un bac type ST2A puis enchaîner avec un Bac+2 en école d'art, voilà les diplômes de base mais sans plus de précision. Les professionnels en activité viennent des métiers de l'illustration, de l'animation, des effets spéciaux ou des arts graphiques.



Concept art de « No Man's Sky »

[Apprendre à dessiner](#)

Graphiste 2D

Il va concevoir l'allure des différents éléments du jeu (personnages, décors, objets, ambiances) en proposant des modèles liés aux contraintes d'animation et aux objectifs définis.

Sa première mission sera d'effectuer des recherches sur les tendances artistiques. Recherches qui vont se transformer en veille continue afin d'être toujours au goût du jour et d'informer au mieux les différentes équipes du projet. Un habit de communicant qu'il devra revêtir à plusieurs reprises car il présentera et défendra ses propositions devant sa hiérarchie, ses collègues mais aussi devant les clients.

Vient ensuite le temps de la création. Le graphiste 2D va produire des illustrations en lien avec les couleurs, l'ambiance du projet. Puis il procède à un découpage graphique des moments clés du jeu et en vérifie l'efficacité (storyboard).

Si la 3D est presque omniprésente dans les jeux actuels, rares sont ceux qui le sont à 100 %, y compris les grandes licences. Tout ce qui est en lien avec les menus sont fréquemment en 2D mais aussi certaines textures recouvrant les modélisations 3D.

Fourchette de salaire : 25 à 30 k€

Bac :

- Bac techno STD2A.

Bac +2 :

- BTS design graphique option communication et médias imprimés,
- BTS design graphique option communication et médias numériques.

Bac +3 :

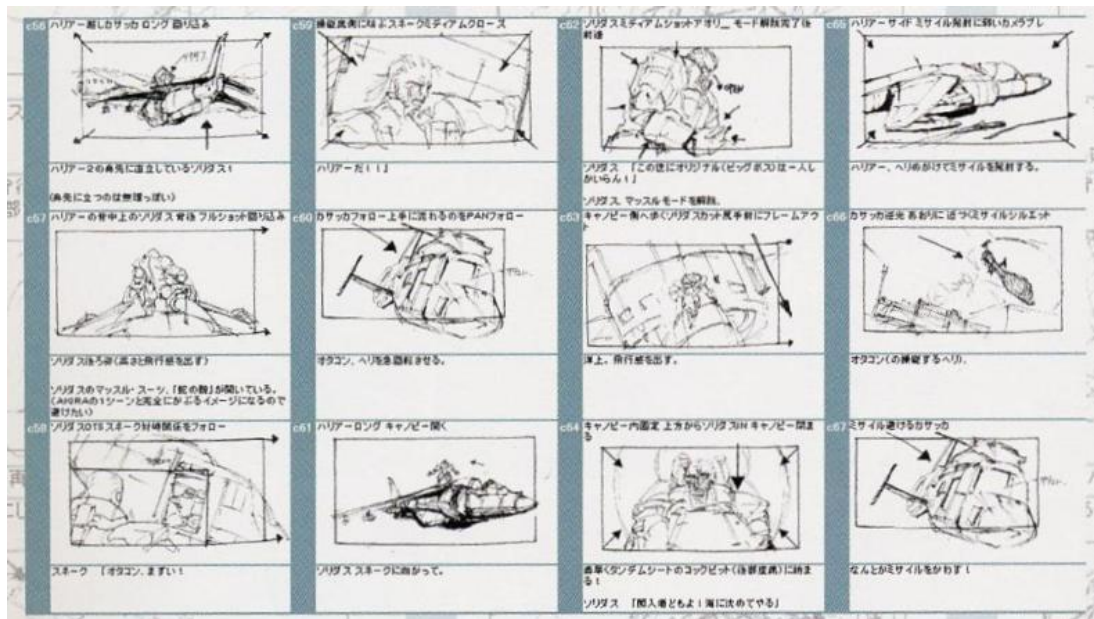
- DNAT option design graphique.

Bac +4 :

- DSAA art et technique de la communication ou créateur concepteur.

Bac +5 :

- DNSEP option communication.



Storyboard de Metal Gear Solid

Modeleur 3D

Comme le graphiste 2D, le modeleur va concevoir des personnages et des décors mais en 3D. Ce travail s'effectue une nouvelle fois en conformité avec la direction artistique et les contraintes techniques du moteur du jeu.

Là aussi, un travail préparatoire de recherche et de veille est nécessaire, toujours pour être au courant des tendances artistiques. Informations qu'il devra faire remonter aux équipes de création et à la hiérarchie.

Le modeleur 3D doit ensuite se pencher sur le moteur graphique et l'étudier. Cela doit lui permettre de proposer des créations optimisées qui ont tenu compte des capacités et des limites de ce moteur graphique.

Fourchette de salaire : 25 à 30 k€

[Apprendre à dessiner](#)

Bac :

- Bac général S ou ES,
- Bac général L option art,
- Bac techno STD2A (sciences et technologies du design et des arts appliqués).

Bac +2 :

- BTS design graphique option B communication et médias numériques,
- BTS métiers de l'audiovisuel option métiers de l'image,
- DUT informatique option imagerie numérique.

Bac +3 :

- Licence pro infographie en temps réel,
- Licence médias numériques associés aux techniques de l'image et du son.

Bac +4 :

- DSAA créateur concepteur.

Bac +5 :

- DNSEP.



Modèle 3D issu de la licence « Assassin's creed »

Animateur

C'est lui qui va insuffler la vie aux éléments du jeu (personnages, objets, décors) en créant des mouvements et comportements crédibles.

Pour cela, il doit avant tout faire une étude de faisabilité avec le directeur artistique, après avoir écouté les besoins de ce dernier. Avec le modelleur, il produit des dessins clefs tout en définissant les contraintes techniques d'animation.

Toujours dans le but de favoriser l'immersion du joueur, l'animateur réalise des cinématiques et veille à la synchronisation lèvres-paroles.

Avec ses recherches et ses créations animées, il contribue à la mise en place dans son entreprise d'une base de données réutilisables.

Fourchette de salaire : 25 à 35 k€

Bac +2 :

- Animation 3D jeux vidéo,
- BTS Design graphique option communication et médias numériques,
- Cinéma d'animation 3D,
- DMA Cinéma d'animation,
- DUT Informatique,
- DUT Métiers du multimédia et de l'Internet,
- Infographe en image de synthèse 3D,
- Infographiste 3D.

Bac +3 :

- Animation et réalisation 3D options game design, réalisateur,
- Animation 3D cinéma numérique,
- Bachelor Animation & 3D,
- Bachelor animation conception 3D et effets visuels,
- Bachelor animation, 2D/3D, illustration jeux vidéo, effets spéciaux,
- Bachelor animation, 3D et jeux vidéo,
- Bachelor arts numériques animation 2D/3D et jeu vidéo,
- Bachelor in Video Game Art,
- Certificat d'école en animation 2D,
- Cinéma d'animation et effets spéciaux 3D,
- Concepteur réalisateur 3D,

- Création digitale,
- Infographiste jeu vidéo.

Bac +4 :

- Concepteur réalisateur de contenus numériques option animation 3D,
- Dessinateur-concepteur option cinéma d'animation.

Bac +5 :

- Concepteur et réalisateur de films d'animation,
- Master pro informatique spécialité jeux et médias interactifs numériques,
- Réalisateur graphique 3D.

Pôle transversal

Testeur

Le « tester » dispose d'un rôle double.

Dans un premier temps, il doit élaborer toute une gamme de tests, qu'ils soient techniques ou fonctionnels. Dès que ses plans de test sont acceptés, il les met en œuvre puis propose des améliorations selon les résultats.

En lien avec la communauté ciblée, il évalue la pérennité d'un projet et organise des tests quantitatifs avec les joueurs.

Dans un deuxième temps, il gère la qualité du produit. En suivant méthodiquement le cahier des charges, il met à l'épreuve la maniabilité, la lisibilité ou encore l'ergonomie du jeu. Cela l'aide à détecter les bugs, leur gravité et les circonstances dans lesquelles ils se manifestent.

Il fait alors remonter son travail aux programmeurs, propose des corrections puis vérifie si ces bugs se manifestent toujours.

Peut-être un des seuls métiers du milieu qui peut se pratiquer dans un diplôme, du moins dans la théorie. En effet, le testeur doit maîtriser

l'anglais technique en plus d'avoir une grosse culture dédiée aux jeux vidéo et à leur pratique.

Fourchette de salaire : 20 à 30 k€ - intitulé du poste à l'étranger : Tester

Bac :

- Technique lié au milieu informatique.

Bac +2 :

- BTS design graphique option B communication et médias numériques,
- BTS métiers de l'audiovisuel options image et son,
- DUT informatique option imagerie numérique.



"Petit" Bug tiré de Fifa

Chargé de localisation

Son rôle va être de coordonner l'adaptation d'un jeu par rapport à un marché spécifique.

Pour cela, il doit pratiquer une veille du marché local ciblé. Ensuite, en fonction des ressources humaines dont il dispose dans son entreprise, il

[Apprendre à dessiner](#)

décide ou non d'avoir recours à la sous-traitance pour le travail de traduction, d'enregistrement, d'intégration et de test. Mais quelles que soient les ressources qu'il définit, le chargé de localisation va les superviser de bout en bout.

Durant ce processus de localisation, il intervient aussi auprès des équipes de production en qualité de conseiller et assure le suivi administratif des documents légaux.

Mais la traduction ne suffit pas. Il faut aussi adapter les références culturelles d'un pays à l'autre.

Être ouvert et curieux aux cultures étrangères est donc conseillé.

Fourchette de salaire : 20 à 30 k€ - intitulé du poste à l'étranger : Localisation manager

Formations souhaitées :

Les personnes qui prennent ce type de poste sont notamment d'anciens traducteurs. On retrouve aussi des diplômés en gestion de projet (linguistique ou non) ou en administration des affaires.



Final Fantasy VII et ses problèmes de traduction

[Apprendre à dessiner](#)

Data manager

Le data manager doit analyser puis définir une stratégie de fiabilisation des données et des méthodes de son entreprise. Dans cette optique, il propose différents plans d'optimisation.

Sa deuxième mission est de veiller à la sécurité des données d'un jeu. Ainsi, il développe des outils aidant à l'amélioration des processus de production et les contrôle. Le data manager assure la cohérence des versions du jeu, de l'alpha à la goldmaster...etc.

Enfin, sa troisième mission est d'assurer le support et l'assistance à l'utilisateur final. C'est pour cela qu'il rédige la documentation technique, guide les équipes ou le joueur. Pour ce poste, il est nécessaire de maîtriser les techniques d'analyse et de résolution de problèmes. Il faut aussi être capable de travailler dans un cadre complexe toujours en évolution.

Le data manager doit aussi avoir une profonde connaissance des logiciels de gestion de sources et des scripts. C'est ce genre de connaissances qui vont lui permettre d'assurer la maintenance, la qualité et la fiabilité du processus de production.

Fourchette de salaire : 25 à 35 k€ - intitulé du poste à l'étranger : Ressource manager

Bac +2 :

- BTS informatique
- DUT informatique.

Bac +5 :

- Écoles d'ingénieurs



Gestionnaire de communauté

Ce poste fait le lien avec la communauté de joueurs. Le community manager met en place et anime différents évènements ayant pour but de favoriser la visibilité d'un titre sur le marché et d'inciter les personnes à jouer.

Les différents biais par lesquels il communique sont les réseaux sociaux, les sites officiels, les blogs de développeurs, les forums officiels ou non. Ces supports l'aident aussi pour récupérer des informations et pour les analyser (tendances, attentes, problèmes rencontrés...).

Les questions auxquelles il est confronté concernent les problèmes d'installation ou de lancement d'un jeu, le stade de développement d'un titre ou la date de sortie du produit fini. Grâce à son travail d'analyse, de recherches et d'échanges avec les communautés, il peut faire remonter différentes informations aux équipes concernées dans l'entreprise.

Fourchette de salaire : 25 à 30 k€ - intitulé du poste à l'étranger : Community manager

Bac +2 :

- BTS MUC ou NRC spécialisé en E-business,
- DUT informatique.

Bac +3 :

- Licence pro animation de réseaux et de communautés,
- Licence pro marketing digital,
- Licence pro marketing et réseaux de communication,
- Licence pro activités et techniques de communication, spécialité lettres, culture et nouveaux médias.

Bac +5 :

- Master communication digitale.



Le community manager doit être présent partout malgré la diversité des réseaux sociaux.

Chargé d'études statistiques

Ce chargé d'études a pour mission de produire et d'analyser différentes données liées aux comportements du joueur. Métier exigeant pour lequel il est nécessaire de maîtriser les statistiques avancées, le chargé d'études doit aussi développer sa vision stratégique et savoir faire preuve d'anticipation.

C'est avec ce savoir qu'il pourra mettre en place des outils d'analyse et de suivis qui aideront à établir des recommandations destinées aux équipes de production.

Le rôle du chargé d'études statistiques est d'autant plus important qu'il est au cœur de la stratégie en matière :

- de prix du produit,
- de conquête de parts de marché,
- d'analyse des tendances.

Fourchette de salaire : 45 à 50 k€ - intitulé du poste à l'étranger : Data analyst

Bac +4 à Bac +5 dans le domaine :

- de l'ingénierie informatique,
- du marketing,
- des études statistiques.

Avoir des connaissances dans ces 3 domaines est la solution idéale pour être complet à ce poste.



Pôle promotion

Vendeur en magasin de jeux vidéo

Les missions principales du vendeur sont d'accueillir ses clients, de les renseigner puis de les guider vers les produits qu'ils recherchent.

Consoles, accessoires, produits dérivés, dates de sortie, garanties...le vendeur doit pouvoir répondre aux attentes du client.

Le but d'un magasin étant de faire du chiffre d'affaires, le vendeur devra aussi attirer l'attention du client sur les nouveautés, les promotions en cours ou le système de fidélisation de son enseigne.

Son métier consiste aussi à tenir le magasin (ou le rayon) en ordre afin que celui-ci soit clair pour le joueur. La vérification des prix de vente, la gestion des stocks ainsi que le contrôle des produits qui vont intégrer le marché de l'occasion font également parties de son travail.

[Apprendre à dessiner](#)

Enfin, selon l'enseigne et la taille du point de vente, le vendeur peut aussi gérer l'encaissement.

Fourchette de salaire : 18 à 20 k€ plus des primes selon l'enseigne

Métier largement ouvert aux jeunes, sans forcément d'expérience.

CAP/Bac :

- CAP employé de commerce multispécialisé,
- CAP employé de vente spécialisé en produits d'équipement courant,
- Bac pro commerce.

Bac +2 :

- BTS MUC ou NRC,
- DUT techniques de commercialisation.

Bac +3 :

- Licence pro commercialisation de produits culturels.



Super Potato, le magasin spécialiste du rétro-gaming au Japon.

Journaliste spécialisé en jeux vidéo

Si les jeux vidéo se sont grandement démocratisés, ils ont aussi permis à d'autres métiers de se développer. C'est le cas du métier de journaliste spécialisé en jeux vidéo.

Travaillant dans une rédaction spécialisée dans les jeux vidéo ou dans les nouvelles technologies, le journaliste rédige différents articles traitant de l'actualité des jeux, du matériel ou des entreprises actrices du secteur.

Si à l'origine, ce métier se pratiquait exclusivement pour la presse écrite, avec l'explosion d'internet, il est possible au journaliste de travailler pour la presse en ligne. Faisant partie d'une équipe, il participe à des réunions afin de choisir les sujets abordés.

Dans le cadre de son activité, il peut être envoyé en reportage afin d'assurer la couverture de salons annuels (E3, Paris Games Week, Gamescom...) ou d'événementiels dédiés à la sortie d'un jeu ou d'une console.

Le journaliste peut être soit rédacteur, soit pigiste. Le rédacteur est lié à un magazine et touchent un salaire fixe tandis que le pigiste est payé en fonction du travail fourni

Pour la presse papier, web ou TV, en tant que salarié ou indépendant. Ainsi, son salaire dépendra du statut qu'il a dans l'entreprise pour laquelle il travaille.

Bac +2 :

- BTS communication,
- DUT information-communication option journalisme.

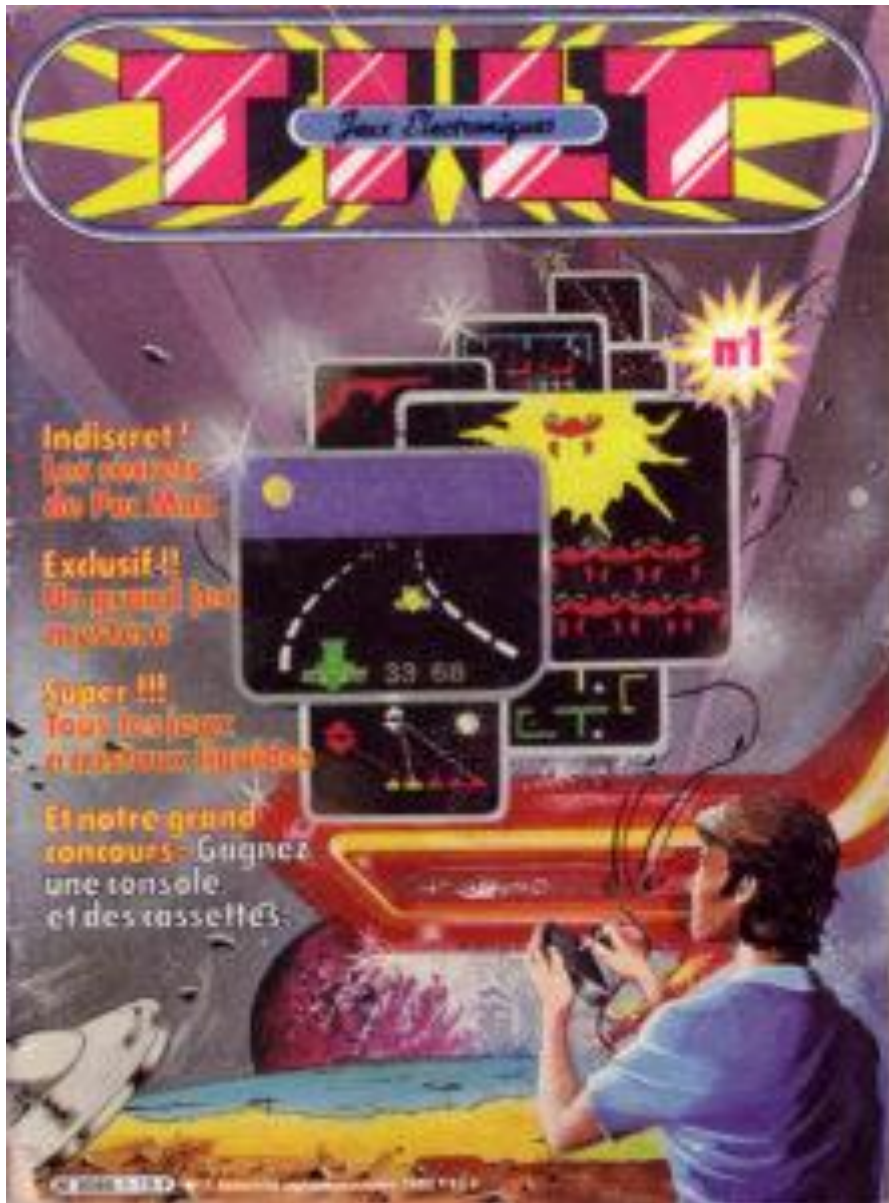
Bac +3 :

- Licence pro science humaines et sociales, activités et techniques de communication spécialité journalisme.

Bac +5 :

- Master pro arts, lettre, langues mention journalisme,
- Master pro droit, économie gestion mention science politique,
- Master pro droit, économie gestion mention journalisme, spécialité journaliste agence multimédia,
- Master pro droit, économie gestion mention journalisme spécialité journaliste du web,

- Master sciences humaines et sociales mention information et communication spécialité journalisme et média numériques,
- Master pro sciences politiques et sociales mention information et communication spécialité journalisme.



Tilt, le premier magazine de jeux vidéo en France, Septembre-Octobre 1982

Vous l'aurez donc compris, le monde du jeu vidéo est un vrai marché pour ceux qui en doutaient encore. Certains clichés sont encore tenaces mais les acteurs de cet univers ont tous de réelles compétences et le premier venu ne peut s'improviser spécialiste sans un savoir-faire certain.

Peut-être que ces fiches métier vous intéresseront aussi :

- [Game designer](#)
- [Concept Artist](#)
- [Animateur 2D/3D](#)
- [Graphiste](#)
- [Directeur artistique](#)

-Pyf-



Pierre-Yves Ferrand (aka PYF) *Contributeur AAD*

Cartésien et rêveur, ayant un intérêt pour les nouvelles technologies et l'art sous presque toutes ses formes.

Il contribue activement à maintenir la paix sur les forums, guide les internautes qui se perdent sur le site, et écrit des articles informatifs hors série pour le blog.