



GG!



GUIDE METIERS DU JEU VIDÉO



2022
2023



68 fiches métiers du jeu vidéo

Guide réalisé grâce au témoignages
de 108 professionnel-le-s

Près de 200 pages d'informations

Missions, compétences, formations, salaire, etc.

UN GUIDE ÉDITÉ PAR GAMING CAMPUS

CONCEPTION ET RÉALISATION

Conception : Rémi Tarrajat
Rédaction : Romain Charbonnet
Directeur de Création : Jonathan Ruiz
Directeur de Publication : Thierry Debarnot

ILLUSTRATIONS

Thurb
www.thurbwork.com

LES PARTENAIRES

Omen
Sogeti x Intel
Fulllife
Bollé
Maxnomic

Mars 2022

Ne pas jeter sur la voie publique,
Ne peut être vendu.

Copyright : Quest Education Group 2022

PASSION + PROFESSIONNALISME PERFORMANCE

Le premier marché culturel mondial (dépassant l'industrie du cinéma et de la musique cumulés) offre un contexte exceptionnellement favorable à tout jeune talent.

Le secteur du jeu vidéo offre de belles perspectives d'avenir aux passionnés et passionnés. Les processus de gamification ont dépassé le simple cadre du divertissement et s'étendent désormais à de nombreux domaines tels que l'éducation, le management, la santé, la muséographie, etc. Par ailleurs l'esport se développe de manière croissante sur la scène internationale comme française.

L'industrie du jeu vidéo est de surcroît un des secteurs les plus innovants

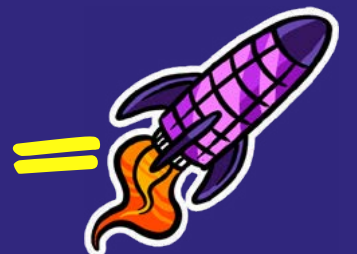
que ce soit en terme d'usages ou d'équipement (réalité virtuelle, cloud gaming, streaming, etc.) Les métiers y sont souvent à haute-technicité.

C'est pourquoi aujourd'hui le nombre de métiers composant le secteur du jeu vidéo est en constante croissance. Tous les domaines sont présents dans le secteur ainsi que les différents niveaux d'études – du niveau bac au bac + 5 – avec toutes les filières bachelières représentées.

Nous vous proposons dans ce guide les fiches de 68 métiers parmi les plus fréquemment représentés dans l'industrie du jeu vidéo.

Pour chaque métier : une description du métier, les missions courantes, une liste des compétences, qualités et avantages de la profession.

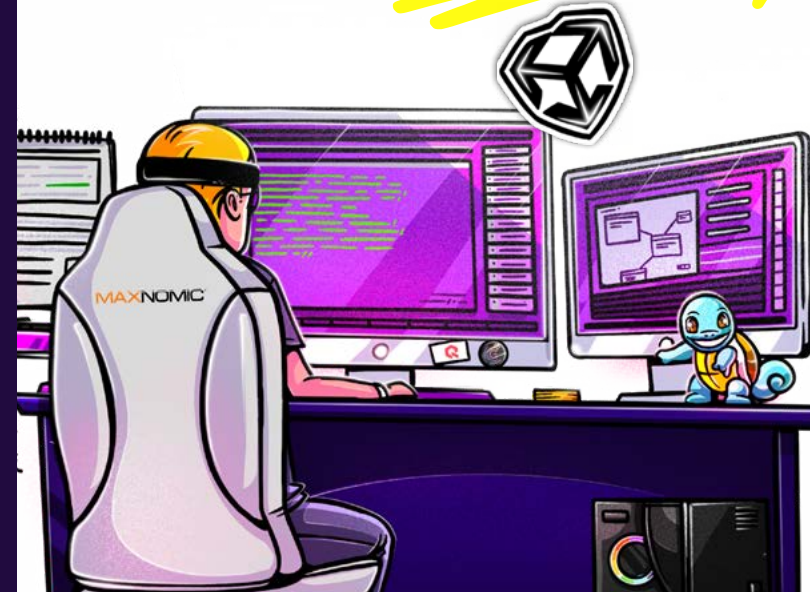
Ces fiches ont été réalisées en collaboration avec des professionnels en exercice. Au total, plus de 108 professionnels nous ont livré leur témoignage et raconté leur quotidien de professionnels du secteur du jeu vidéo.



SOMMAIRE



Les Métiers de l'Informatique **6**



Les Métiers de l'Esport **11**



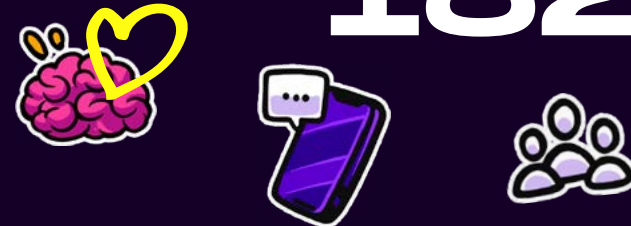
Les Métiers du Business **7**



Les Métiers Artistiques **9**



Soutiens **182**



MÉTIERS DE L'INFORMATIQUE

Soyez au cœur de la création du jeu vidéo en choisissant un des métiers de l'informatique des jeux vidéo. Les spécialités autour du métier de programmeur de jeux vidéo sont nombreuses : moteur, gameplay, 3D, VF... Découvrez les 16 métiers de l'informatique des jeux vidéo avec les conseils de + 50 professionnels du secteur.



14 **Animateur**^{-rice}
3D



60 **Développeur**^{-euse}
Audio

66 **Développeur**^{-euse}
Jeux Vidéo

70 **Développeur**^{-euse}
Mobile

GG!



76 **Développeur**^{-euse}
Outils

56 **Développeur**^{-euse}
3D



72 **Développeur**^{-euse}
Moteur

62 **Développeur**^{-euse}
Gameplay

74 **Développeur**^{-euse}
Online

80 **Développeur**^{-euse}
XR



78 **Développeur**^{-euse}
UI

92 **Directeur**^{-rice}
Technique

106 **Lead Développeur**^{-euse}
Jeux Vidéo

128 **Modleur**
3D

146 **Rigger**



154 **Spécialiste**
IA

MÉTIERS DE L'ESPORT!

WP

Le boom de l'esport entraîne la création de nouveaux métiers. Vous êtes fan d'esport ou tout simplement intrigué par les nouveaux secteurs d'activité ? Vous aimez être à l'avant-garde d'une nouvelle activité ? Les nouveaux métiers de l'esport sont fait pour vous. Découvrez les 10 métiers de l'esport avec les conseils de + 30 professionnels du secteur

12 **Ambassadeur**^{-rice}
Esport

18 **Business Developer**



30 **Chef·fe de**
Produit

32 **Chef·fe de**
Projet Esport

36 **Coach**
Esport

38 **Community**
Manager

54 **Data**
Analyst

122 **Manager**
Esport




134 **Organisateur**^{-rice}
d'Événements Esport

156 **streamer**^{-euse}



MÉTIERS ARTISTIQUES

Vous aimez créer des univers ? Votre imagination n'a pas de limites ? Les métiers de l'art du jeu vidéo sont faits pour vous ! Plongez dans les arts numériques et les multiples spécialités des techniques artistiques du jeu vidéo. Découvrez les 29 métiers de l'art des jeux vidéo avec les conseils de + 60 professionnels du secteur

14 **Animateur·rice 3D** 

22 **Character Artist**

24 **Character Designer**



28 **Chargé·e de Production Vidéo**

42 **compositeur·rice**

44 **Concept Artist** 



84 **Directeur·rice Artistique** 

86 **Directeur·rice Audio**

88 **Directeur·rice de Création**

94 **Game Artist** 



98 **Game Designer**

102 **Game Master**

104 **Graphiste 2D/3D**

108 **Lead Game Designer**

110 **Lead Graphiste** 

112 **Lead Level Designer**

114 **Level Designer** 

126 **Marketing Artist** 

128 **Modèleur·euse 3D**



132 **Monteur·euse Vidéo**

146 **Rigger** 

150 **Scénariste**

152 **Sound Designer** 

160 **Technical Artist** 



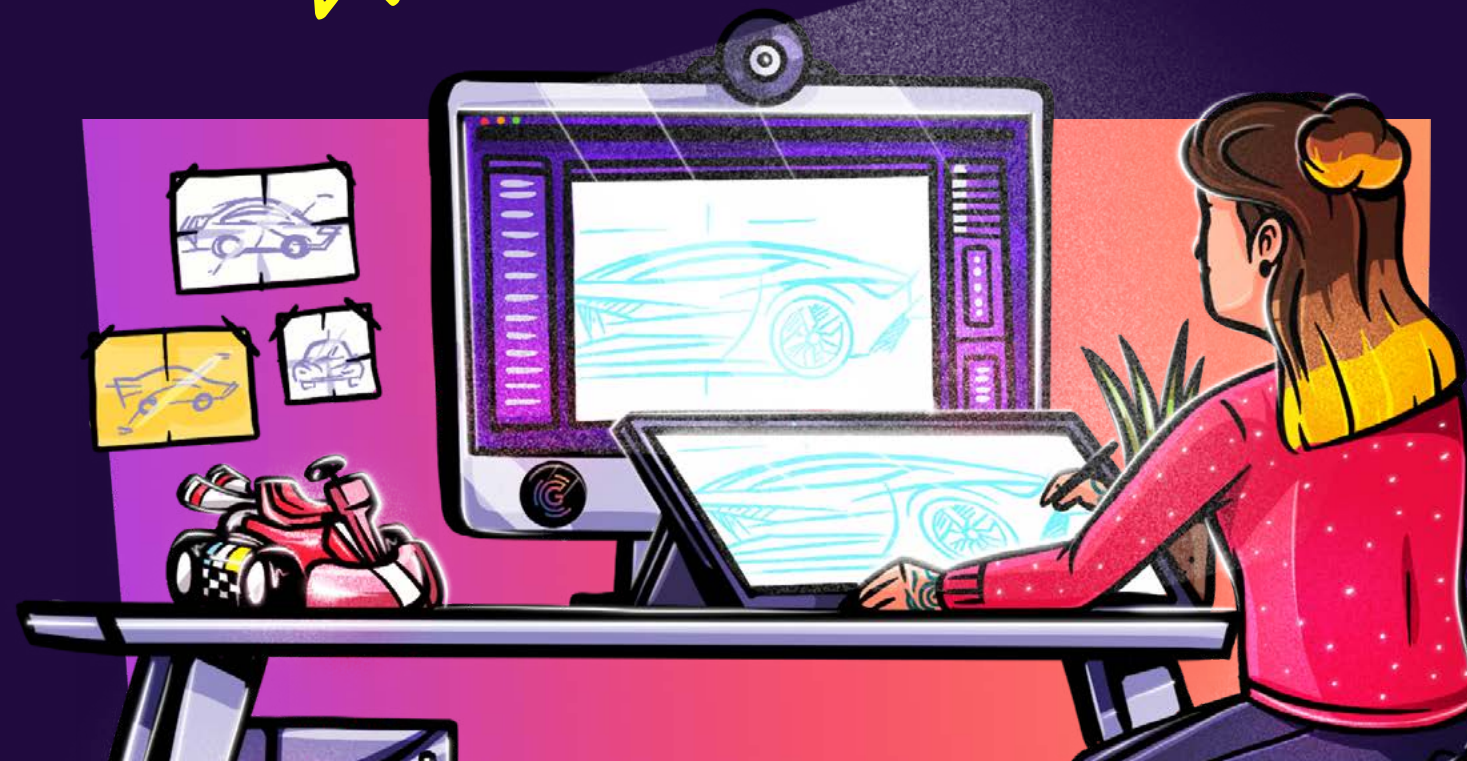
166 **Texture Artist**

170 **UI Designer** 

174 **UX Designer**

178 **VFX Artist**

180 **Vidéaste**



MÉTIERS DU BUSINESS



Vous êtes captivé par la commercialisation des jeux vidéo ? Les nouveaux leviers de communication d'un jeu vidéo vous intriguent ? L'amélioration de l'expérience de jeu vous intéresse ? Découvrez les 25 métiers du business des jeux vidéo avec les conseils de + 60 professionnels du secteur.

- 16 Brand Manager
- 18 Business Developer
- 28 Chargé·e de Production Vidéo
- 30 Chef·fe de Produit
- 34 Chef·fe de Projet Jeu Vidéo



38 Community Manager



48 Créateur·rice de Contenus Digitaux



- 52 Data Analyst
- 54 Data Scientist
- 90 Directeur·rice Marketing
- 100 Game Director
- 102 Game Master
- 116 Live Operations Manager



118 Manager de la Monétisation



126 Marketing Artist

136 Producer



140 Producer Associate

142 Producer Executive

144 QA Testeur·euse

150 Scénariste

156 Streamer

164 Testeur·euse de Jeux Vidéo

168 Trade Marketer

172 User Researcher

176 Vendeur de Jeux Vidéo





01 AMBASSADEUR-RICE ESPORT

Niveau d'études : Bac+3

Bac conseillé : SES

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 1 800 €

Activité nouvelle, née de l'explosion de l'esport, derrière le métier d'ambassadeur esport se cache un poste stratégique pour une équipe ou une marque puisqu'il est amené à la représenter pour la faire grandir, la faire connaître. Entre rencontres avec des sponsors et partenaires, présence sur des événements, publicité... c'est un job où se mêlent communication, marketing et commercial.

MISSIONS

Il va tout d'abord représenter la marque, porter sa raison d'être et défendre ses valeurs. Une visibilité importante. Il sera amené à assurer la promotion d'un produit, d'un service ou de l'équipe. Enfin, l'autre mission – et non des moindres – est celle de participer à des opérations de communication qu'il s'agisse d'interview par exemple, de publicité, de publication de contenus sur les réseaux sociaux.

De plus, avec un bagage mixant le commercial, le marketing et la communication, l'ambassadeur peut aussi participer au développement de l'entreprise en allant chercher des sponsors.

QUALITÉS

C'est un poste qui demande une grande implication puisque l'ambassadeur représente la marque. Il doit donc disposer d'un certain nombre de qualités pour être en mesure de tenir ses objectifs. Ainsi, c'est une personne qui sait communiquer, transmettre et partager, dotée d'un grand sens du relationnel. De plus, elle connaît bien l'entreprise pour laquelle elle travaille (du nom des joueurs, aux jeux en passant par les titres remportés, etc.). Dans certains cas, elle devra faire preuve de créativité, de conviction, de persuasion, toujours en sachant travailler en équipe.

COMPÉTENCES

A ce niveau d'engagement pour une équipe, une marque qui embauche un ambassadeur doit pouvoir compter sur ses compétences. A savoir une maîtrise de plusieurs aspects :

- L'environnement dans lequel évolue l'équipe (avoir été un ancien sportif aide)
- La prise de parole
- L'influence
- Les stratégies marketing, de communication, de business development
- Les réseaux sociaux
- L'anglais



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Ce métier nous permet d'avoir une très grande liberté de création tout en apportant un revenu fixe en supplément de nos activités de créateur de contenu, qui, elles en revanche, nous apportent un revenu qui peut énormément varier. En revanche, il faut être capable de se mettre en avant à côté de ce rôle d'ambassadeur : garder une activité régulière sur ses propres contenus (YouTube/ Twitch) pour ne pas être dépendant de son équipe. Un point très important à anticiper lors de la signature de son contrat. »



Alexandre Viot
Ambassadeur Esport
GAMEWARD



AVANTAGES

- Travailler dans un secteur passionnant
- Choisir pour qui l'on souhaite travailler (dans le cas d'une personne connue)
- Métier qui offre de nombreuses rencontres
- Missions variées
- L'occasion de voyager, de participer à des compétitions, des rencontres, etc.

COMMENT LE DEVENIR ?

Pour devenir ambassadeur esport, il n'y a pas de niveau d'étude défini, mais sachez qu'on ne le devient pas du jour au lendemain, seule une poignée de personnes accède à ce rang, convoité par certains. Il s'agit bien souvent d'anciens joueurs, de directeurs esportifs, de sportifs reconnus dans un autre domaine (comme le coach de foot Pascal Dupraz

qui est devenu en 2020 ambassadeur de la team suisse BDS) ou encore d'influenceurs. Ce qui n'empêche pas d'avoir un niveau de compétences et de connaissances qui sera un vrai plus, un jour, si l'occasion se présente. Un Bac +3 est donc une bonne chose. Une formation en marketing, en communication ou encore dans le jeu vidéo un vrai plus.

OÙ TRAVAILLER ?

Les ambassadeurs esport sont recrutés pour leur image, leur compétence, mais également leur influence dans l'esport ou dans un autre domaine. C'est pourquoi des marques comme Xiaomi, les chaises Herman Miller, la marque de manette SCUF Gaming ou encore Asus font appel à des ambassadeurs esports. Des équipes également telles que Vitality, Razer ou bien encore l'AS Monaco Esports en ont recruté aussi.



ANIMATEUR·RICE 3D

Niveau d'études : Bac+3

Bac conseillé : NSI ou Arts

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 2 080 €

L'animateur 3D est celui qui va créer les images de synthèse d'un jeu vidéo. Plus précisément, c'est à lui que revient de donner vie aux personnages ou des objets, de créer l'animation, de les mettre en mouvement (geste, allure, etc.). Et de le faire de la manière la plus réaliste possible.

MISSIONS

L'animateur 3D donne à un visage ses expressions, à un animal ses mouvements. Il peut créer des rires et des larmes, mais aussi des comportements. Au côté d'une équipe de créatifs, il intervient à plusieurs niveaux, bien souvent après le modelleur. C'est ainsi qu'il :

- Analyse du concept visuel
- Crée le concept en trois dimensions de manière à le rendre vivant
- S'attache à le faire le plus réaliste possible, le plus crédible
- Veille à la cohérence de l'ensemble
- Ajuste les réalisations en fonction des retours et tests

COMPÉTENCES

Elles ressemblent à la fois sur des connaissances techniques, informatiques et artistiques. Un animateur 3D possède alors plusieurs compétences, à savoir :

- Les logiciels 2D/3D (3ds Max, Maya, etc.)
- Les logiciels d'animation (Character Studio par exemple)
- Le dessin traditionnel
- Les outils d'intégration, de niveau
- Le scripting
- L'anatomie, l'architecture
- La culture cinématographique, de l'animation, du jeu vidéo, de l'art

QUALITÉS

Faire ce métier demande d'avoir certaines qualités essentielles qui permettent de travailler en équipe. Ainsi l'animateur 3D possède :

- Un sens de l'observation
- Une grande rigueur
- Une sensibilité artistique
- Un esprit vif et réactif

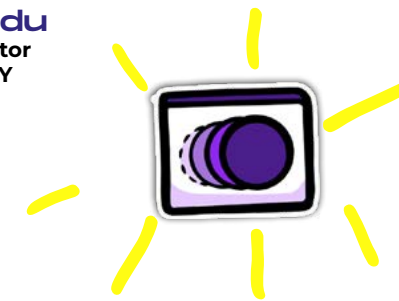
3D

L'AVIS DE LA PROFESSIONNELLE

« Difficile de définir ce métier en quelques phrases. Animateur 3D est un métier à multiples facettes. Au final c'est une catégorie de métiers, je dirais même, car en fonction du domaine (cinéma, série TV, jeux vidéo, pub, etc.), l'animateur 3D peut se retrouver à avoir des tâches au-delà de l'animation bien différentes. Un animateur 3D, en fonction de l'entreprise dans laquelle il se trouve, peut être + ou - artiste, technicien, peut résoudre des problèmes, etc. »



Aude Glondu
Seniro 3D Animator
UBISOFT ANNECY



FORMATION

Parmi toutes les formations possibles en France, faire le choix d'une école de qualité est important. A G. Art, nous vous proposons de vous former aux métiers créatifs du jeu vidéo avec des diplômes qualifiants, un enseignement de haut niveau, des intervenants reconnus et une pédagogie tournée vers des réalisations concrètes.

Notre Bachelor Infographiste 2D - 3D vous donnera l'opportunité en trois ans, d'obtenir toutes les connaissances dans les logiciels graphiques, dans le dessin, l'éclairage, l'anatomie, etc. Tout en vous apportant les bases d'une culture du jeu vidéo, du cinéma, du sound design et bien d'autres.

AVANTAGES

- Métier possible en freelance et avec un Bac+3
- Polyvalent : technicien, graphiste, artiste, informaticien
- Possibilité de travailler dans des domaines divers (animation, télévision, cinéma, etc.)

COMMENT LE DEVENIR ?

Il s'agit d'un métier qui demande d'avoir une bonne base en matière d'animation, d'avoir un certain sens de l'observation et d'être capable de s'adapter au style de la direction artistique, tout en étant flexible et autonome, si bien que pour cela, il faut obtenir une formation Bac +3 à Bac +5. A G.Art, nous permettons de devenir animateur 3D par le biais de deux diplômes.

Le premier étant notre Bachelor qui donne les bases à connaître et le second, le MBA, offre un moyen de se perfectionner et de devenir un spécialiste de l'animation 3D pour le jeu vidéo.

OÙ TRAVAILLER ?

Un animateur 3D va travailler auprès de studios de jeux vidéo comme Piece of Cake studio, Pinpin Team, Arutua Studio ou encore Voxler.

De plus, l'animateur 3D peut évoluer dans d'autres univers : contenus pour le web avec Studio 100 Animation, cinéma avec Tat Studio ou encore la SNCF, Winamax et bien d'autres qui recherchent des professionnels qualifiés.



BRAND MANAGER

Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : SES ou STMG

Employabilité : Très Bonne

Salaire débutant : 2 900 €

Avant la sortie d'un jeu vidéo, le brand manager va définir quelle stratégie à adopter lors du lancement du produit de la marque. Il l'appliquera également tout au long de son exploitation dans le but de développer sa notoriété.

MISSIONS

Le succès du lancement et du cycle de vie du jeu dépend, entre autres, de lui. Poste assez stratégique pour un éditeur, le brand manager doit mener une série d'actions avant la sortie d'un titre :

- Définir la stratégie marketing et de communication pour le lancement (campagne de communication, positionnement, mix marketing, etc.)
- Participer au développement de la marque
- Définir l'identité visuelle de la marque
- Coordonner les campagnes de communication
- Analyser le marché, les tendances et la cible
- Budgétiser et veiller aux dépenses

COMPÉTENCES

Multiples. Le responsable de marque d'un jeu vidéo doit être en mesure d'assurer ses missions en appliquant et maîtrisant des compétences apprises en formation et par ses expériences sur le terrain. Ainsi, il connaît :

- Les techniques de marketing
- Les techniques de communication
- Le développement et le lancement d'un produit
- Le secteur du jeu vidéo
- Les nouvelles tendances et les nouveaux besoins

QUALITÉS

Être responsable de la stratégie de marque d'un éditeur demande d'être en capacité de répondre aux attentes des objectifs définis. Au-delà des compétences fondamentales, un brand manager devra faire preuve de certaines qualités, comme :

- La rigueur
- L'organisation
- Savoir travailler en équipe
- La créativité
- Le sens de l'analyse
- La diplomatie
- Le leadership



L'AVIS DE LA PROFESSIONNELLE

« Etant passionnée de jeux vidéo depuis mon plus jeune âge, je ne me voyais pas travailler dans un autre secteur que celui-là. De plus, ce qui me plaît, c'est de travailler dans une industrie dynamique, en constante évolution; Et en plus de ma passion, j'ai également un fort intérêt dans le marketing stratégique, mon travail actuel me permet de réunir ces deux passions. »



Roxanne Domalain
Brand Manager Europe, Middle East & Africa
UBISOFT

AVANTAGES

- La polyvalence
- Participer au lancement d'un jeu vidéo
- Possibilité de devenir freelance
- Evolution vers d'autres secteurs

COMMENT LE DEVENIR ?

Développer la notoriété d'une marque et savoir gérer le lancement d'un jeu vidéo, le brand manager jeux vidéo doit être en capacité de répondre aux objectifs de l'éditeur. Une formation Bac +5 est donc à privilégier, car ce sera le meilleur moyen d'acquérir des compétences en marketing, communication et développement commercial, mais aussi être apte à piloter des projets et encadrer des équipes.

G. Business enseigne ainsi tout cela avec son MBA Marketing, communication et transformation digitale du jeu vidéo.

OÙ TRAVAILLER ?

Le responsable de marque peut évoluer au sein d'un éditeur de jeux vidéo comme EA Games, Warner Bros, Ubisoft, Riot Games. C'est un métier qui peut aussi s'exercer en freelance ou alors se faire dans une agence travaillant pour un éditeur sollicité pour une campagne de lancement par exemple ou au sein d'un cabinet de conseil.

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

En menant plusieurs campagnes marketing pour le lancement d'un jeu, le brand manager acquiert de l'expérience. Dès lors, il pourra prendre un poste avec plus de responsabilités comme directeur marketing par exemple. Il peut aussi travailler dans des univers différents comme le cinéma, la publicité ou le digital. Une autre passerelle éventuelle : devenir directeur commercial ou de la communication.



04

BUSINESS DEVELOPER



Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : SES ou STMG

Employabilité : Très Bonne

Salaire débutant : 2 900 €

Le business developer jeu vidéo et esport est en charge de concevoir une stratégie afin d'augmenter les opportunités de revenus de l'éditeur. A la fois bon commercial et bon communicant, il est une pièce maîtresse du modèle économique de l'entreprise.

L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Dans notre cas, il s'agit d'accompagner les marques et les médias dans leur compréhension de l'esport et la mise en place de stratégies de communication et de partenariats pertinents - stratégies liées à des investissements, avance Thomas Gavache, fondateur de l'agence. L'esport diffère du gaming au sens large et ne concerne que la pratique compétitive du jeu vidéo. En ce sens, le «business de l'esport» se rapproche plus de celui du sport (sponsoring, merchandising, droits de diffusion des compétitions, etc.) que de celui du jeu vidéo. »



Thomas Gavache
Fondateur
GOOD GAME MAGEMENT



DESCRIPTION DU MÉTIER

Le business developer travaille auprès d'un certain nombre de clients, il doit les fidéliser et en rechercher de nouveaux afin de diversifier les sources de revenus. Il peut exercer au sein d'un éditeur ou bien faire partie d'une agence qui travaille pour des entreprises du jeu vidéo.

COMPÉTENCES

Poste stratégique, le métier de business developer demande de savoir maîtriser différents aspects tels que :

- Anticiper les opportunités
- Être à l'écoute des marchés
- Fédérer et piloter une équipe
- Appliquer les techniques de prospection commerciale
- Appliquer les techniques de marketing opérationnel
- Savoir négocier
- Disposer de connaissances du milieu jeu vidéo et esport

Et pour Thomas Gavache, « il faut avant tout faire preuve de pédagogie, être capable d'expliquer ce qu'est League of Legends et ce qu'un partenariat avec le championnat d'Europe peut apporter à une marque à un(e) responsable marketing qui n'y a jamais joué, voire n'a jamais réellement joué aux jeux vidéos ».

MISSIONS

En d'autres termes, les missions du business developer sont de maintenir une relation de confiance entre l'entreprise, les clients et les partenaires. Mais également d'aller chercher d'autres

leviers de croissance. Grâce à sa vision du marché et ses compétences en la matière, il permet alors aux studios d'accroître leur chiffre d'affaires.

AVANTAGES

Evolution comme business developer jeux vidéo, c'est occuper sur un métier dynamique fait d'avantages :

- Salaire attractif
- Employabilité bonne
- Rôle attractif au sein de l'entreprise



Pour devenir business developer jeu vidéo et esport, il est nécessaire de passer par la case bac



QUALITÉS

Nombreuses sont les qualités qui peuvent s'apprendre sur le terrain comme le souligne Camille Emié : « La fibre commerciale et un certain bagou pour être à l'aise dans ce métier sont importants. Pour ma part, je suis persuadée que ce sont des qualités qui peuvent se déclarer avec le temps, grâce aux challenges relevés dans d'autres expériences professionnelles et grâce à différentes rencontres. »

Toutefois, il lui faut pouvoir compter sur des qualités relationnelles indéniables, un sens de la pédagogie. Il doit avoir une certaine curiosité, un esprit entrepreneurial et créatif.



ÉTUDES

Pour devenir business developer jeu vidéo et esport, il est nécessaire de passer par la case Bac pour poursuivre ses études vers une formation spécialisée en management du jeu vidéo (idéalement un Bachelor Marketing jeux vidéo). Un DUT ou BTS techniques de commercialisation ou en marketing est possible aussi avant d'intégrer une école spécialisée. Après un Bac + 3, un MBA / Mastère Marketing jeux vidéo est une voie à étudier.

COMMENT LE DEVENIR ?

Pour devenir Business developer jeu vidéo et esport, il est nécessaire de passer par la case Bac pour envisager de poursuivre ses études vers une formation spécialisée comme celle proposée par G. Business. École qui forme aux métiers du jeu vidéo et du esport, elle propose un Bachelor ainsi qu'un MBA en Management jeux vidéo et esport.

SALAIRES

Variable selon les entreprises, le salaire d'un business developer débute autour de 35 000 euros brut annuels et peut monter bien plus haut (déjà avec un MBA / Mastère Production jeux vidéo), en fonction des résultats obtenus, à plus de 80 000 euros. Le business developer jeu vidéo et esport se classe en 6ème salaire des métiers du jeu vidéo. De l'autre côté de l'Atlantique, à Montréal, un business developer peut gagner entre 37 000 et 100 000 dollars. Du côté de Los Angeles, le salaire s'affiche en moyenne à 70 000 dollars.

LES DÉBOUCHÉS

Au sein d'une équipe, le business developer travaillera d'abord à parfaire son expérience et se créer un portefeuille clients avant de pouvoir évoluer à des postes à responsabilités. Son savoir-faire pourra aussi le conduire à travailler comme directeur marketing chez un éditeur.

STAGES

C'est une volonté au sein de G. Business. Nous souhaitons que chaque étudiant puisse se confronter avec la réalité du terrain en réalisant plusieurs stages au cours de sa formation. Les périodes s'échelonnent de deux mois durant les deux premières années de Bachelor à 3 mois en fin de diplôme. Puis, pendant la première année de MBA, la période est plus importante avec six mois de stage. Enfin, l'année du diplôme Bac +5 est proposée à l'étudiant en rythme alterné de stage et CDD.



FORMATION

Suivre un enseignement en apprenant les enjeux de la filière jeu vidéo, c'est ce que propose G. Business. École qui forme aux métiers du jeu vidéo et du esport propose un Bachelor ainsi qu'un MBA en Management jeux vidéo et esport. Le premier est accessible après un Bac ou en admission parallèle. En trois ans, il offre toutes les connaissances dans les domaines du marketing, du développement commercial, de la gestion et de la communication.

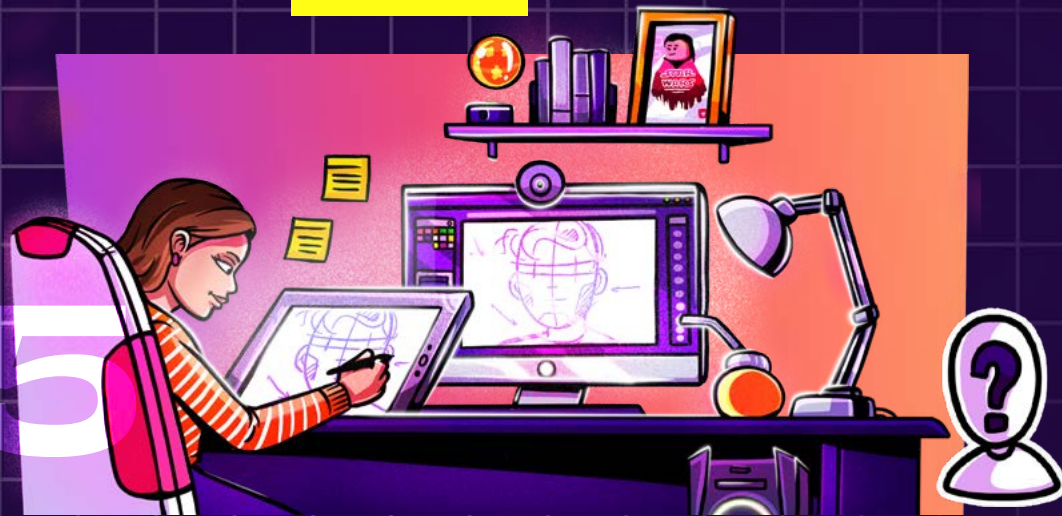
Et pour préparer à des postes à responsabilités, il est possible de viser plus haut et de poursuivre vers le MBA en deux ans. Accessible après le Bachelor G. Business ou en admission parallèle (après un Bac +3 ou Bac +4 validé), il permet d'approfondir tout ce qui a été vu en Bachelor et offre l'occasion de se spécialiser dans le management de projet et de l'innovation du jeu vidéo. Ou dans le marketing, communication et transformation digitale du jeu vidéo

GG!

OÙ TRAVAILLER

Un business developer peut travailler directement chez l'éditeur comme Atari, Bandai Namco, Capcom, Dreamworks, etc. Il est courant également d'évoluer au sein d'agences telles que les françaises Biborg Interactive, The Pawn.

"LE BUSINESS DEVELOPER DOIT IDENTIFIER ET ACTIVER DES LEVIERS DE CROISSANCE"



CHARACTER ARTIST

Niveau d'études : Bac+3

Bac conseillé : Arts ou STD2A

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 100 €

Métier artistique, le character artist intervient dans le processus de fabrication d'un jeu vidéo en travaillant à la création de personnages en trois dimensions. S'il lui est demandé d'être créatif, il est également un expert en technique de modélisation 3D et en texturing.



MISSIONS

Au sein d'un studio de production de jeux vidéo ou en exerçant en freelance, un character artist travaillera toujours en collaborant avec des équipes de graphistes, de programmeurs, de game designers, ainsi qu'aux côtés du directeur technique. Ses missions seront nombreuses, mais dépendent de chaque situation, de chaque projet. Toutefois, en général, un character artist devra :

- Concevoir des personnages 3D, mais aussi d'environnements
- Rigger
- Texturer afin de donner des couleurs aux personnages
- Modéliser en s'assurant que les personnages soient fidèles au jeu

- Créer l'animation
- Veiller à la qualité et au respect du cahier des charges

COMPÉTENCES

Si les qualités demandées à un character artist sont essentielles pour travailler à la production d'un jeu vidéo, les compétences à maîtriser le sont tout autant. C'est ainsi qu'il doit être en mesure de connaître :

- Les logiciels et outils de production comme ZBrush, 3DS MAX, Marvelous, Substance Painter
- Les logiciels de la suite Adobe
- Le dessin, les textures, les lumières, etc.

- L'intégration des personnages dans le moteur de jeu (savoir utiliser Unity 3D est un plus)
- Les contraintes de rendu sur du temps réel

QUALITÉS

Evoluant au milieu d'un ensemble de métiers, les qualités demandées seront nombreuses, telles que :

- Savoir travailler en équipe et communiquer
- Avoir un sens artistique et du détail
- Faire preuve de rigueur
- Être organisé
- Être capable d'accepter la critique



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Travailler sur quelque chose d'artisanal est très gratifiant quand on voit notre propre contenu dans un jeu/film/animation/série. L'inconvénient principal est que l'on ne travaille que sur des contenus et des visions artistiques qui ne sont pas les nôtres, même si elles peuvent nous plaire cela reste une tâche ou un travail pour quelqu'un ou pour une vision d'un projet, ce qui peut être frustrant ou peu motivant. Les artistes travaillant souvent à la motivation. »



Guillaume Mollet
Character Artiste
UBISOFT MONPELLIER



FORMATION

A partir d'une formation qualifiante et exigeante. C'est ce que nous vous proposons à G. Art, notre école des métiers créatifs du jeu vidéo.

Vous pourrez d'abord apprendre les fondamentaux de la culture du graphisme avec notre Bachelor Infographiste 2D/3D. Un diplôme en trois ans accessible après un Bac ou en admission parallèle au cours duquel, plusieurs volets seront abordés comme la culture gaming (game design, histoire, cinéma, jeu vidéo, etc.), la culture numérique et technologique (dessin, théorie des couleurs, graphisme, logiciels, etc.), l'apprentissage des outils de communication et des méthodes de management. Travail en groupe, cas concrets et autonomie seront privilégiés.

AVANTAGES

- Métier passion
- Salaire attractif
- Le travail ne manque pas
- Toujours être dans l'apprentissage
- Statut freelance possible

COMMENT LE DEVENIR ?

Pour travailler en tant que character artist soit en indépendant ou en tant que salarié d'une entreprise du jeu vidéo, il faut avoir un minimum de compétences professionnelles et relationnelles adaptées à cette spécialité. Si posséder des qualités artistiques est un vrai plus, se former dans le détail à la conception de personnages en 3D demande de suivre une formation dans une école spécialisée. En suivant notre Bachelor Infographiste 2D/3D puis notre MBA Game Artist, vous sortirez alors avec le niveau nécessaire pour entrer dans le

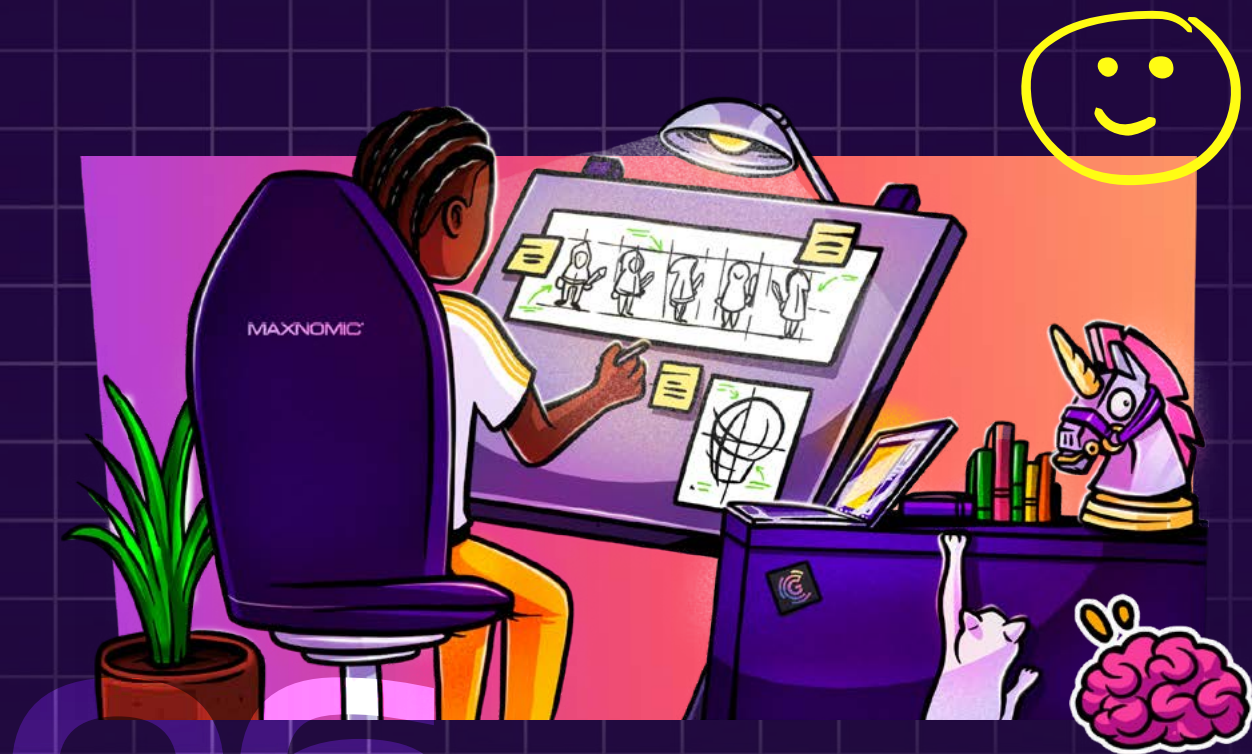
monde du travail.

OÙ TRAVAILLER ?

Nombreuses sont les entreprises du jeu vidéo à rechercher un character artist, notamment du côté des studios importants. Il est ainsi tout à fait possible de travailler pour SEGA, Quantic Dream, Reenbow, Ubisoft Ivory Tower à Lyon et bien d'autres.

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

Au poste de character artist, maîtrisant donc les aspects artistiques et techniques, l'évolution vers un poste à responsabilités est une option possible, comme devenir lead character artist. Ou même de viser au-dessus en devenant directeur artistique par exemple. Toujours dans le jeu vidéo, d'autres opportunités peuvent se présenter en se spécialisant dans le modeling, le texturing, le rigging. Ou encore la VFX ou l'animation 3D.



CHARACTER DESIGNER



Niveau d'études : **Bac+3**

Bac conseillé : Général

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 100 €

La spécialité du character designer (ou « chara »), ce sont les personnages, les créatures et les animaux d'un jeu vidéo. De la conception de leurs habits aux mouvements en passant par leurs sentiments et caractères physiques, tout passe entre les mains de cet artiste aussi bien à l'aise avec un crayon qu'avec l'animation numérique.



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Dans le milieu du jeu vidéo, le chara est certainement le métier qui nécessite le plus de compétences artistiques. C'est-à-dire, il doit avoir de bonnes connaissances anatomiques ainsi qu'une bonne maîtrise des arts traditionnels. La créativité est un plus, bien que ce soit différent selon les entreprises. Le character design est fait pour ceux qui ont une passion du détail et une curiosité insatiable. »



Aurélien Mauranne
3D Character Artist
EKO SOFTWARE



DESCRIPTION DU MÉTIER X

Le business developer travaille auprès d'un certain nombre de clients, il doit les fidéliser et en rechercher de nouveaux afin de diversifier les sources de revenus. Il peut exercer au sein d'un éditeur ou bien faire partie d'une agence qui travaille pour des entreprises du jeu vidéo.

MISSIONS

Dans un jeu vidéo comme dans le cinéma d'animation par exemple, le character designer a plusieurs missions dont les trois principales sont :

- Concevoir les personnages en utilisant le dessin traditionnel
- Définir leurs caractères, leurs visages, leurs mouvements, leurs vêtements, etc.
- Donner vie au moyen de logiciels de création graphique

QUALITÉS

Métier de passion, chara designer demande d'avoir un esprit créatif et imaginatif. De savoir s'adapter aux projets et aux publics à qui le jeu s'adresse.

Evidemment, un character designer est capable de travailler en équipe, de faire preuve d'une grande rigueur. Il lui faut aussi bien connaître son univers dans lequel il évolue, ses métiers et ses contraintes. Ainsi que posséder une bonne culture artistique.

« Il faut s'adapter au style de la direction artistique et travailler en parallèle avec les décorateurs pour que les personnages s'intègrent bien à leur environnement. Il faut aussi avoir de bonnes notions d'anatomie (je ne suis pas cette règle suffisamment) », explique Guillaume Duchemin qui a travaillé sur le jeu Waven.



Un character designer possède des aptitudes en dessin. C'est le minimum



COMPÉTENCES

Pour travailler à ce poste et créer des personnages, des animaux, des créatures, un character designer possède des aptitudes en dessin. C'est le minimum. Il sait donc dessiner crayon à la main. Il maîtrise l'anatomie du corps humain (celle des animaux aussi), peut créer une allure, des traits de visage, mais aussi des vêtements et objets. Mais ce n'est pas tout.

Cet artiste a une autre compétence, celle de pouvoir travailler et utiliser des logiciels spécifiques 2D et 3D afin de rendre vivant sur écran les personnages. Il connaît donc le texturing, le modeling, ou encore le sculpting.

Pour Aurélien Mauranne, un character artist doit être en mesure de :

- « **Avoir de bonnes connaissances anatomiques humaines et/ou animales**
- **Avoir le souci du détail, un respect des proportions**
- **Savoir s'inspirer de ce qui se fait en ce moment dans l'ère du temps (les derniers jeux / films...)**
- **Savoir maîtriser des logiciels comme ZBrush, 3DSmax / Maya ou Blender. Photoshop, Substance Painter et/ou Quixel...**
- **Savoir créer une topologie (mesh) optimisée à la fois pour l'intégration et l'animation.** »



AVANTAGES

- **Métier passion**
- **Possibilité d'évoluer en freelance**
- **Bonne employabilité et mobilité**
- **Salaire attractif**
- **Technique et créativité**

ÉTUDES

Ce métier vous fait de l'oeil et vous recherchez une formation character designer, il en existe plusieurs en France que ce soit en école privée ou à l'université. Des cursus en design, en cinéma, en animation, elles sont nombreuses à proposer un parcours en character design. Mais devenir character designer passe d'abord par une formation solide.

Au lycée, faites déjà le choix de prendre des spécialités en mathématiques ou numérique, ou STD2A (ex STI, qui prépare aux sciences et technologies du design et des arts appliqués). C'est un plus. Puis ensuite, orientez-vous vers une formation character designer en école spécialisée dans le jeu vidéo. Et si le coeur vous en dit, poursuivez en Bac +5 afin d'obtenir perfectionnement et nouvelles compétences pour savoir conduire un projet et manager des équipes.

COMMENT LE DEVENIR ?

A ce poste, le character designer nécessite d'avoir de nombreuses compétences artistiques. Selon certains professionnels, il s'agit même du métier, sur la partie création, qui en demande le plus. Il lui faut également posséder des connaissances en anatomie ainsi que dans les arts traditionnels. A cela s'ajoute une grande part de créativité et de culture. Pour cela, il faut envisager une formation spécifique de niveau Bac +3 et/Bac +5 au sein d'une école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo.

FORMATION

Nous avons la solution à votre orientation. Notre école G. Art vous apportera tout ce qu'il faut pour postuler à un job de character designer. D'abord, nous vous proposons le Bachelor Infographiste 2D/3D. Vous suivrez un enseignement pendant trois ans tourné vers la culture gaming, la culture numérique et technologique par l'apprentissage des logiciels graphiques, de création vidéo, de dessin dynamique, d'éclairages, de matériaux, etc. Il sera question aussi de communication, de management. De plus, chaque fin d'année, vous réaliserez des stages en entreprise.

Avec ça, vous pouvez devenir character designer. Mais si vous avez envie d'aller plus loin, d'obtenir un perfectionnement technique et envisager de prendre des responsabilités dans le futur, nous proposons le MBA Game artist (reconnu au Titre RNCP, niveau 7)

En deux ans, vous maîtriserez les univers comme l'éclairage, les matériaux et textures, les logiciels 2D et 3D. Tout comme le game design, le management, la gestion de projet, le droit, l'anglais, etc.

Un MBA qui se termine par six mois de stages en 4ème année et propose une 5ème année en alternance ou à rythme alterné (stage et CDD).

SALAIRES

La rémunération d'un character designer sera différente selon les studios et votre statut (freelance par exemple ou salarié). En début de carrière, après un Bachelor Character design, il peut gagner entre 20 000 et 30 000 euros par an. A l'étranger, son salaire peut plus que doubler et atteindre près de 66 000 dollars à Montréal, au Canada. En moyenne, il est de 58 000 dollars par an.

A San Francisco, on note que les salaires les plus élevés atteignent facilement les 85 000 dollars.

OÙ TRAVAILLER

Le métier de character designer peut s'exercer dans un studio de développement de jeux vidéo comme Cyanide (région parisienne), Oh Bibi, Unit Image ou Quantic Dream par exemple. On le retrouve aussi chez des studios de serious games ou spécialisés dans la réalité virtuelle.

Enfin, le character designer peut évoluer vers l'animation et le dessin animé au sein des studios Disney, Dreamworks, Viacom, etc.

ÉVOLUTIONS

Comme tous les métiers du design d'un jeu vidéo, un character designer peut évoluer vers d'autres métiers. Ses connaissances et sa maîtrise du sujet lui ouvrent des portes. Il peut devenir lead character designer, game designer ou encore concept artist.

Enfin, s'il travaille d'abord au sein d'un studio après ses études, il peut, après quelques années d'expérience et de réseau, se lancer en indépendant.

Le character designer peut évoluer vers l'animation et le dessin animé au sein des studios



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Par rapport à mon expérience, je dirais que ce métier consiste à créer des personnages qui marquent les esprits, ou qui racontent une histoire ou un concept de par leur seule apparence. Mais aussi (généralement) qui doivent plaire à l'œil, avec une harmonie de formes et couleurs. »



Guillaume Duchemin
Character Designer
ANKAMAV





CHARGÉ·E DE PRODUCTION VIDÉO

Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : Tous

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 500 €

Dans un jeu vidéo, les parties audiovisuelles visibles à l'écran telles que les cinématiques, les teasers, les interfaces ou encore tout ce qui sera animé, sont réalisées par le chargé de production vidéo pour le jeu vidéo. Il est aussi amené à créer des contenus pour promouvoir le jeu vidéo.



MISSIONS

Elles sont nombreuses les missions du chargé de production vidéo pour le jeu vidéo. Elles se caractérisent par plusieurs objectifs à mener au quotidien, à savoir :

- Analyser et définir une trame et les caractéristiques du contenu
- Réaliser les créations animées ou réelles
- Organiser les tournages de vidéo s'il y a besoin
- Faire de la veille artistique afin d'être au fait des dernières tendances
- Gérer l'administratif

COMPÉTENCES

Pour occuper ce poste, un chargé de production vidéo doit être en mesure de connaître un ensemble de techniques, mais aussi de posséder des compétences et connaissances dans le jeu vidéo. Et bien entendu, dans l'audiovisuel. Dans le détail, il saura :

- Maîtriser la chaîne de production audiovisuelle
- Maîtriser la chaîne de production d'un jeu vidéo
- Parler le langage du jeu vidéo et de l'audiovisuel
- Gérer une équipe

QUALITÉS

Avec ses responsabilités, un chargé de production vidéo pour le jeu vidéo a des qualités qui lui permettent d'occuper son poste, de mener à bien ses missions. C'est donc une personne :

- Rigoureuse
- Autonome
- Curieuse
- Sachant travailler en équipe



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Pour bien saisir l'ambiance du jeu vidéo et nous imprégner le plus possible dans l'univers afin d'être en mesure de reproduire fidèlement la volonté du studio, nous travaillons avec les équipes du jeu", précise Yohan Tison, gérant de la société de production audiovisuelle Golem Studio, basée à Toulouse et qui propose aussi de réaliser des effets visuels, de la 2D et 3D. »



Yohan Tison
Directeur de la Photographie et Superviseur VFX
GOLEM STUDIO

THX! "



OÙ TRAVAILLER ?

Indépendant, au sein d'un studio ou pour un prestataire, le chargé de production peut travailler de manières différentes selon son statut ou son employeur. Il est donc courant de voir des sociétés de production travailler en lien avec une entreprise du jeu vidéo. Pour certains studios importants, au contraire, ils possèdent ce talent en interne.

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

En ayant une vue d'ensemble de toute la production audiovisuelle d'un jeu vidéo, un chargé de production vidéo peut prendre des responsabilités en devenant par exemple responsable des productions audiovisuelles d'un jeu, mais aussi créer sa structure afin de proposer ses services à des studios. Son poste peut le conduire à se diversifier notamment dans le cinéma, la télévision ou la publicité.

FORMATION

Exercer cette profession passe par une formation pointue afin de pouvoir maîtriser les aspects techniques audiovisuels et les codes du jeu vidéo.

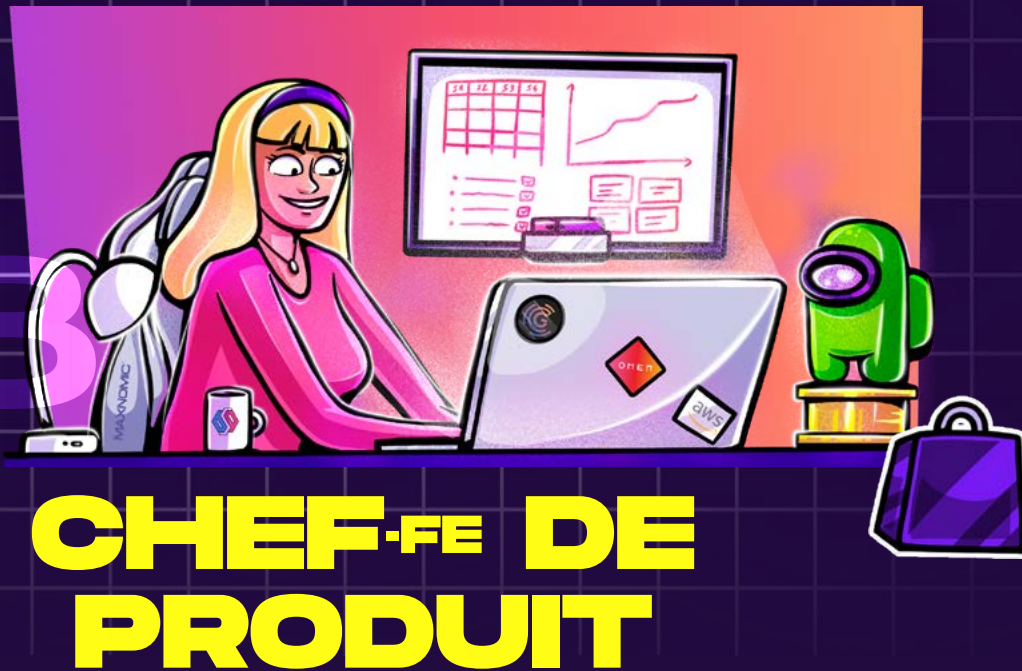
Pour cela, notre école G. Art permet de se familiariser avec ces deux environnements avec sa formation Métiers de l'Audiovisuel. Un diplôme en trois ans qui forme à devenir chargé de production vidéo pour le jeu vidéo. Au programme : la culture de l'image, la conception d'un projet vidéo, l'apprentissage de la pré-production, d'un tournage, de la post-production, de cinématiques et trailer arts, etc.

AVANTAGES

- Connaissances larges du milieu audiovisuel et du jeu vidéo
- Formation courte possible
- Force d'imagination
- Un salaire plutôt élevé en sortie d'étude

COMMENT LE DEVENIR ?

L'objectif est de devenir chargé de production vidéo pour le jeu vidéo, si bien qu'il va falloir se former pour cela : apprendre les bases techniques d'un tournage, l'utilisation de logiciels de montage, les possibilités de diffusion, etc. Il s'agit d'une profession qui requiert une vision tant sur la production d'un jeu vidéo que sur la production audiovisuelle.



CHEF-FE DE PRODUIT

Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : SES ou STMG

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 500 €



Comment faire en sorte que la sortie d'un jeu vidéo ou la tenue d'un événement esport soit réussie ? Grâce au travail mené quotidiennement par le chef de produit jeu vidéo et esport.

MISSIONS

Que ce soit un jeu vidéo ou un événement esport, un chef de produit doit pouvoir développer et appliquer une stratégie pertinente pour que le succès soit au rendez-vous. C'est-à-dire qu'il est en mesure de réaliser plusieurs missions, à savoir :

- Établir le positionnement du jeu ou de l'activité esport
- Gérer la coordination entre les équipes du studio et la direction
- Conduire et analyser des études de marché
- Définir la cible du produit
- Piloter les outils de communication
- Elaborer un plan média

- Organiser des événements
- Mettre en place des partenariats, des actions commerciales et marketing
- Suivre les ventes
- Analyser les retombées

COMPÉTENCES

Comme pour beaucoup de métiers du jeu vidéo et de l'esport, avoir une certaine maîtrise de l'anglais est quasi obligatoire puisque le marché est mondial. Mais ce n'est pas tout, le chef de produit jeu vidéo et esport doit connaître :

- Les éléments du mix marketing
- La gestion d'un budget
- Les réseaux de distribution

- La production d'un jeu vidéo
- Le marché
- L'art de la négociation

QUALITÉS

Exercer le poste de chef de produit nécessite de disposer des qualités suivantes :

- Une écoute
- Un sens de la créativité
- Une vraie curiosité
- Une bonne analyse
- L'autonomie
- Un esprit dynamique
- Savoir anticiper



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Un chef de produit a cette capacité à comprendre et interagir avec son environnement interne à l'entreprise, mais aussi externe. Et à le challenger sans cesse pour aller un peu plus loin à chaque fois : ses cibles, leurs attentes, les habitudes de consommation et autres trends. Mais aussi ses marchés, ce qui les différencie des autres, comment y adapter localement une approche globale ? »



Anonyme
Chef de Produit Europe
EA



FORMATION

Il est recommandé d'envisager sa formation pour devenir chef de produit jeu vidéo et esport dans une école spécialisée. Ainsi, G. Business le permet et donne tous les codes et les compétences nécessaires pour travailler à ce poste. D'abord avec le Bachelor Management & Business, option jeux vidéo et esport. Possible après un Bac ou en admission parallèle, il permet en trois ans d'acquérir les outils en marketing, développement commercial, gestion et communication.



AVANTAGES

- Salaire attractif
- Métier polyvalent
- Vision d'ensemble du produit

- Evolution vers d'autres métiers

SALAIRE

Un chef de produit jeu vidéo et esport junior peut gagner mensuellement un peu plus de 2 500 euros. Après quelques années, il pourra voir sa rémunération augmenter pour atteindre 5 000 euros. Dans d'autres pays où le jeu vidéo est une marque de fabrique, les salaires sont plus importants. Ainsi à Montréal au Canada, un product manager peut gagner jusqu'à 80 000 voire 115 000 dollars. Evidemment, là-aussi, cela dépend de plusieurs facteurs comme la taille de l'entreprise et le niveau d'expérience. Aux Etats-Unis, il peut même aller jusqu'à 145 000 dollars.

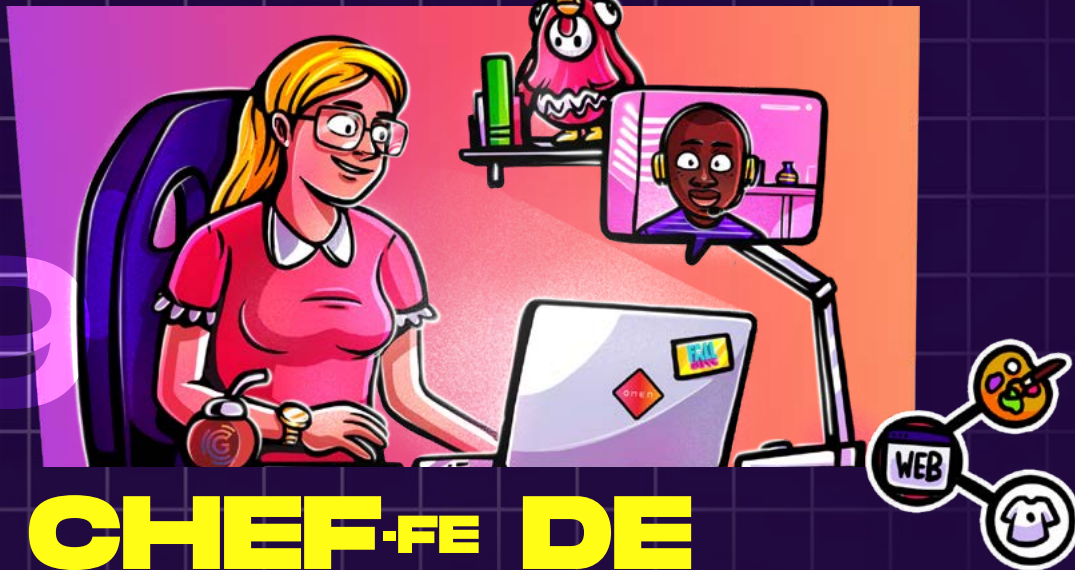
OÙ TRAVAILLER ?

Un chef de produit jeu vidéo et esport peut travailler dans le département marketing d'un éditeur de jeux vidéo comme chez EA, Take Two, Blizzard,

Sony. Il peut aussi évoluer au sein d'une entreprise prestataire qui travaillera pour le compte de l'éditeur.

COMMENT LE DEVENIR ?

Doté d'une grande polyvalence, le chef de produit jeu vidéo et esport touche à la fois aux domaines du marketing, de la communication et du commercial. A lui la gestion du produit du début de sa conception à sa commercialisation. Pour cela, devenir chef de produit jeu vidéo et esport demande de s'orienter d'abord vers un Bac ES ou STMG puis de poursuivre vers une formation spécialisée en jeu vidéo afin de disposer d'une bonne culture du secteur et de toutes les compétences requises.



CHEF-FE DE PROJET ESPORT

Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : SES ou STMG

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 000 €

Qu'il soit en ligne ou qu'il se déroule en réel, que ce soit un show ou un tournoi, le chef de projet esports est responsable de la gestion d'un événement esports. Il veille sur toute l'organisation, en coordonnant et pilotant l'ensemble des partenaires, joueurs et publics.



MISSIONS

Le chef de projet esports gère et organise tout ou une partie d'un événement esports, qu'il soit online ou offline. Un véritable chef d'orchestre qui lui demande d'être polyvalent et d'avoir ce regard d'ensemble. A lui de garantir la meilleure expérience pour le joueur et donc de s'occuper de toutes les à côtés. De plus, il doit veiller à ce que le public soit pleinement conquis et que tout se déroule sans problèmes majeurs.

COMPÉTENCES

Elles sont nombreuses et importantes, car sur ses épaules reposent le bon déroulé de l'événement esports. « Le chef

de projet esports doit prendre en compte la compréhension du besoin client, la proposition de concepts 3D, le calcul du budget et enfin la réalisation et le suivi logistique du projet », souligne-t-on du côté de chez Malorian, société spécialisée dans la conception/modélisation de stand pour les acteurs de l'esport.

- **Le chef de projet est capable ainsi de :**
- **Fédérer et mobiliser des équipes autour d'un projet**
- **Concevoir et gérer les aspects administratifs (budget, effectifs, calendrier, etc.)**
- **Gérer les prestataires**
- **Mettre en œuvre et veiller au bon déroulement**

- **Prendre des décisions**
- **Dialoguer et communiquer**

QUALITÉS

Les qualités humaines font du chef de projet esports qu'il peut travailler de manière efficace pour mener à bien ses objectifs. Il doit alors faire preuve de :

- **Rigueur**
- **Pragmatisme**
- **Organisation**
- **Polyvalence**
- **Leadership**



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« le chef de projet peut aussi se spécialiser ou bien rester un chef d'orchestre d'événements de plus en plus importants. Il peut être appelé sur des événements gaming au sens plus large, en tant que spécialiste du sujet »



Hugo Poiblan
CEO
ZQSD PRODUCTIONS



AVANTAGES

Evoluer en tant que chef de projet esports, c'est pouvoir faire face à quelques inconvénients inhérents à la fonction, mais aussi se satisfaire d'avantages.

- **Avantages**
- **Métier passion**
- **La polyvalence**
- **Métier en devenir**
- **Mobilité importante**

OÙ TRAVAILLER ?

Il est possible de travailler pour le compte d'une entreprise qui organise des événements esports. On en note une quinzaine en France comme Z Agency, LDLC Event, Centurio, etc.

De plus, un chef de projet esports peut aussi évoluer au sein d'une agence, d'un cabinet de conseil, au sein d'une marque.

Il peut aussi être freelance.

FORMATION

Pour travailler dans l'esport et devenir chef de projet, l'école G. Business, spécialisée dans les métiers du jeu vidéo et de l'esport, permet d'y arriver. Accessible avec un niveau Bac ou en admission parallèle, le Bachelor Management Jeux Vidéo et Esport fournit les fondamentaux dans les domaines du marketing, du développement commercial, de la communication et de la gestion.

Et pour préparer à des postes à responsabilités, l'école dispose d'un MBA Management jeux vidéo et esport. Une formation en deux ans qui donne les moyens de se perfectionner en stratégie, développement personnel et compétences relationnelles.

COMMENT LE DEVENIR ?

Chef d'orchestre en charge d'un événement esports en ligne ou physique, le chef de projet esports coordonne, pilote et gère tous les aspects pour le bon déroulé de la compétition. Il doit donc avoir une vision d'ensemble et savoir gérer les équipes et partenaires autour de lui. Pour devenir chef de projet esports, un niveau Bac +3 est demandé pour ce nouveau métier. L'école G. Business permet d'y accéder avec le Bachelor Management & Business, option jeux vidéo et esports. Un diplôme en trois ans qui fournit tous les outils en marketing, commercial, communication et gestion. Il est conseillé de poursuivre avec le MBA spécialisé management de l'esport ou dans une autre formation esports.

10

CHEF-FE DE PROJET JEU VIDÉO

Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : SES ou STMG

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 900 €

Touche-à-tout, impliqué durant tout le processus de création, le chef de projet jeu vidéo est celui qui garantit la réalisation d'un jeu vidéo. Il veille au budget, aux délais, mais surtout à la coordination entre tous les métiers impliqués dans le développement du jeu comme les game designers, graphistes, développeurs.



MISSIONS

Le développement d'un jeu vidéo doit tenir compte de tout un ensemble de critères, dès lors les missions du chef de projet sont nombreuses. Il est capable de :

- Concevoir le projet
- Mettre en œuvre les méthodes
- Gérer la logistique (budget, effectifs, délais)
- Cordonner les activités des corps de métier
- Assurer l'interface entre la direction et ses équipes
- Gérer les imprévus et les risques
- Maîtriser les délais

- Respecter le budget
- Encadrer et animer les équipes
- Gérer les ressources humaines
- Veiller à la qualité des productions

COMPÉTENCES

Polyvalent, le chef de projet jeu vidéo est en mesure d'appliquer ses compétences acquises à la fois en école spécialisée, mais aussi sur le terrain. Ainsi, il sait :

- Manager et décider
- La technicité d'un jeu
- Les missions de chaque métier
- Dialoguer
- Piloter dans l'ensemble le projet

QUALITÉS

- À l'écoute
- Avoir un sens de la communication et du relationnel
- Rigoureux
- Organisé



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« En étant à l'écoute des contraintes métiers, des contraintes projet et des contraintes business, il pourra proposer des plans d'action et s'assurer de leur déroulé. Même s'il doit avoir une compréhension technique et être focalisé sur l'organisation du projet, le chef de projet est un métier très relationnel. Le jeu vidéo va au-delà d'un livrable technique, il s'approche souvent de l'œuvre d'art. Avoir une équipe harmonieuse permet de belles réalisations »



Pierre Olivier Marec
Co-Fondateur et CTO
STUDIO MOBBLES



FORMATION

Si le poste de chef de projet demande de l'expérience, il ne peut être occupé en sortie d'études (Licence pro métiers du jeu vidéo), mais seulement après quelques années sur le terrain.

C'est pourquoi avoir une formation qualifiante est l'idéale afin d'avoir des bases solides en la matière. Ce que propose G. Business, notre école située au sein de Gaming Campus, avec le MBA entrepreneuriat, management de projet et de l'innovation du jeu vidéo qui prépare à des postes à responsabilités. Une formation en deux ans accessible de deux manières : après avoir suivi le Bachelor management & business, option jeux vidéo et esport de l'école ou en admission parallèle (après un Bac +3 ou un Bac +4 validé).

AVANTAGES

- Salaire important en milieu de carrière
- Mobilité internationale
- Connaissances très larges du secteur du jeu vidéo

Pour pouvoir y parvenir, prenez le temps de vous former en MBA / MSc au sein de l'une des écoles de Gaming Campus. Vous obtiendrez ainsi toutes les compétences techniques et les connaissances du secteur.

OÙ TRAVAILLER ?

Le chef de projet travaille pour une entreprise du jeu vidéo. De la petite start-up au studio mondialement connu, tout le monde a son chef de projet, voire en à plusieurs.

COMMENT LE DEVENIR ?

Ce poste là, s'il demande un certain niveau de formation, il requiert également plusieurs années d'expérience. En effet, il est difficile de devenir chef de projet jeu vidéo simplement en sortant d'étude. On vous demandera forcément des références. Finalement, il fait partie des métiers que l'on occupe en évoluant dans sa carrière.

SALAIRE

En début de carrière (après un Bachelor Développeur de jeux vidéo), un chef de projet jeu vidéo verra sa rémunération s'afficher autour de 3 000 euros mensuels suivant l'entreprise pour laquelle il travaille. Après plusieurs années, son salaire peut facilement atteindre plus de 70 000 euros annuels. Si l'envie de vous exiler à Montréal vous intéresse, le salaire d'un chef de projet s'affiche en moyenne à 75 000 dollars et peut dépasser facilement les 120 000 dollars. Aux Etats-Unis, c'est pratiquement la même chose avec une fourchette de rémunérations comprise entre 54 000 et 113 000 dollars.



COACH ESPORT

Niveau d'études : Bac+3

Bac conseillé : SES ou EPPCS

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 1 700 €

Qu'ils soient professionnels ou semi-professionnels, les joueurs esport ont besoin d'être encadrés par un coach esport. A lui de préparer les entraînements et les stratégies de jeu comme le fait un entraîneur dans le rugby ou le football afin de les rendre meilleurs le jour d'une compétition sur écran.



MISSION

La mission principale du coach esport est de suivre les entraînements des joueurs pros et de les préparer avant une compétition. A l'image de n'importe quel autre sport, l'entraîneur esport sera à la fois dans l'accompagnement des joueurs et dans la stratégie à mener.

Dans le détail, il va étudier leur jeu, mais aussi celui des compétiteurs, il va observer les erreurs, les corriger, mettre en place des tactiques, et des plans d'entraînement. Le coach va aussi les aider à gérer leur stress, à les adapter aux parties... L'objectif étant de les rendre les plus performants possibles. C'est la raison

pour laquelle, le coach doit avoir une vision globale du projet sportif et bien connaître le jeu.

COMPÉTENCES

Les compétences d'un entraîneur esport sont nombreuses pour pouvoir encadrer son équipe. Ce qu'un MBA / Mastère Esport permet d'apprendre. Il lui demande de pouvoir :

- Mettre en place des stratégies et des programmes d'entraînements
- Gérer et savoir bien communiquer avec son équipe
- Connaître les ficelles du secteur
- Connaître de manière précise le jeu

vidéo pour lequel il entraîne

« Il doit posséder une connaissance du jeu indéniable et avoir le recul nécessaire afin de faire travailler l'équipe ensemble, sa communication reste importante et son esprit d'analyse aussi », ajoute le professionnel Samy Mazouzi.

QUALITÉS

- La pédagogie
- L'écoute
- L'observation
- La communication
- La diplomatie



FORMATION

Le MBA Management jeux vidéo et esport à la G. Business est accessible après le bachelor G. Business ou en admission parallèle (après un Bac +3 ou un Bac +4 validé), il permet d'obtenir les fondamentaux en matière de management de l'esport tant sur le sponsoring, la monétisation que les aspects juridiques

AVANTAGES

- Métier passion
- Aucun diplôme requis
- En plein développement



L'AVIS DE LA PROFESSIONNELLE

« Le quotidien d'un coach esport est de préparer les entraînements des joueurs, les suivre en amont d'une compétition pour optimiser les stratégies, les accompagner pour aider au mental et aux adaptations potentielles durant les parties. Il s'agit aussi d'organiser les sessions de débriefing post compétitions pour adapter et peaufiner les performances. Enfin, le coach s'assure globalement que le joueur peut s'entraîner et performer dans les meilleures conditions. »



Laura Dejou
Coach Counter Strike
MCES



OÙ TRAVAILLER ?

Dans quel organisme travailler en tant que coach esport ? Il y a bien entendu auprès des teams esport comme Cloud 9, FaZe Clan, Team Liquid, Gen.G pour ne citer que les plus grandes. Mais les places sont chères. Toutefois, il est possible d'évoluer à ce poste et de se faire la main auprès de structures qui ne sont pas encore professionnelles. Il y en a beaucoup sur le net.

COMMENT LE DEVENIR ?

S'il n'y a pas de voie toute tracée pour devenir coach esport, certains sont d'anciens joueurs professionnels ou ont évolué dans le milieu depuis pas mal de temps. D'autres font le choix de se

tourner vers une formation post-bac de niveau Bac +5. La raison ? Obtenir un bagage suffisant pour encadrer une équipe de joueurs.

SALAIRE

Il est difficile de donner une fourchette des rémunérations puisque ce métier est encore relativement nouveau. Elle est variable selon l'équipe et son classement dans les compétitions.

On peut noter néanmoins que certains coachs américains gagnent jusqu'à près de 4 000 dollars par mois. Face à l'envolée de la discipline en France et en Europe, ce niveau de salaire pourrait très bien, demain, être aussi celui d'un coach français.



COMMUNITY MANAGER



Niveau d'études : Bac+3

Bac conseillé : Tous

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 600 €

Un community manager pour le jeu vidéo va gérer, animer et modérer une communauté de joueurs ou des publics sur les réseaux sociaux et les forums. Mais sa mission ne s'arrête pas là, puisqu'il est amené aussi à être le porte-parole de la marque sur les canaux digitaux tout en dénichant, au besoin, des joueurs et influenceurs, qui seront les ambassadeurs du jeu vidéo.



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Un community manager est une personne passionnée par la communication, appliquée et consciencieuse dans sa rédaction et ayant une excellente connaissance des produits/services de l'entreprise et de ses besoins. Se tenir toujours informé de l'actualité des outils est également essentiel »



Ferréol Chevalier
Directeur Général
NEED FOR SEAT



DESCRIPTION DU MÉTIER



Le métier de community manager jeu vidéo est assez complet. Sa mission principale est de fédérer et de développer une communauté de joueurs ou de fans. Pour cela, il va mener plusieurs actions : accroître la visibilité des jeux et de l'entreprise pour laquelle il travaille, il va gérer la relation avec les joueurs, modérer les échanges, répondre aux problématiques posées.

MISSIONS

Un CM jeu vidéo remplit un ensemble de missions au quotidien. Il a ainsi pour objectif de :

- Créer et animer une communauté de joueurs sur les réseaux sociaux
- Accroître la visibilité des jeux et de la société
- Modérer les échanges
- Gérer la relation avec les joueurs
- Apporter des réponses à des problématiques
- Analyser l'activité des réseaux sociaux
- Analyser les tendances des joueurs

COMPÉTENCES

Maîtriser un certain nombre de compétences se révèle indispensable pour occuper ce poste. Il faut tout d'abord connaître parfaitement les réseaux sociaux et leurs usages, tout en se tenant à jour sur les nouvelles façons de communiquer. Il faut ensuite savoir exploiter l'ensemble des assets fournis par le marketing pour trouver des stratégies de communication efficaces et intéresser un maximum de joueurs

- Dans le détail, il est capable de :
- Maîtriser les réseaux sociaux et forums

- Savoir fédérer des communautés
- Les outils Internet
- Pratiquer l'anglais couramment
- Gérer et arbitrer des conflits
- Mettre en œuvre des stratégies de communication
- Connaître les langages des joueurs



Un CM doit savoir identifier la communauté [...] qui compose son cœur de cible

QUALITÉS

Au-delà de compétences en matière de communication, de marketing et d'usage des réseaux sociaux, un community manager jeu vidéo possède certaines qualités recherchées (après perfectionnement en MBA / Mastère Esport), à savoir :

- Être réactif
- Savoir fédérer des communautés
- Savoir écouter
- Suivre les tendances
- Être pédagogue
- Avoir le sens de la diplomatie

AVANTAGES

- Polyvalence
- Métier possible en freelance
- Evolution rapide
- Créer, développer et animer une communauté
- Pas de routine
- Créativité



ÉTUDES

Ce métier vous fait de l'oeil et vous recherchez une formation character designer, il en existe plusieurs en France que ce soit en école privée ou à l'université. Des cursus en design, en cinéma, en animation, elles sont nombreuses à proposer un parcours en character design. Mais devenir character designer passe d'abord par une formation solide.

Au lycée, faites déjà le choix de prendre des spécialités en mathématiques ou numérique, ou STD2A (ex STI, qui prépare

aux sciences et technologies du design et des arts appliqués). C'est un plus. Puis ensuite, orientez-vous vers une formation character designer en école spécialisée dans le jeu vidéo. Et si le cœur vous en dit, poursuivez en Bac +5 afin d'obtenir perfectionnement et nouvelles compétences pour savoir conduire un projet et manager des équipes.

COMMENT LE DEVENIR ?

Afin de bien savoir communiquer sur le jeu ou la marque, de maintenir un lien avec des joueurs ou lecteurs, d'adapter ses messages et ses réponses, il est essentiel pour un étudiant qui souhaite devenir community manager dans l'univers du jeu vidéo de passer par une formation.

L'idée étant de pouvoir obtenir toutes les bases en matière de communication, de marketing, de stratégie et de culture gaming.

SALAIRES

Le salaire pour ce métier peut atteindre 32 000 euros euros brut annuels pour un poste junior. Il s'agit d'une moyenne que nous constatons. Puis, comme c'est un métier qui ne connaît pas la crise et qui est assez recherché, le salaire d'un community manager jeu vidéo peut atteindre un peu moins de 50 000 euros par an. Une rémunération qui dépendra de son niveau d'expérience, de l'entreprise pour laquelle il travaille, mais aussi de statut (CDI, freelance...).

On note que les salaires à l'étranger sont relativement identiques à savoir que la moyenne annuelle s'établit à 55 000 dollars à Montréal et à San Francisco.



FORMATION

Obtenir d'abord un Bac est un passage obligé puis s'orienter dans une filière en communication ou marketing est possible, comme le Bachelor Esport. Ensuite, choisir de se spécialiser en jeu vidéo en suivant une formation dédiée est conseillée.

Une formation dans une école spécialisée dans le jeu vidéo est conseillée afin d'acquérir les connaissances et compétences de ce secteur. Ce que propose l'école G. Business. Avec le Bachelor Management et Business, option jeux vidéo et esport, elle permet à tout passionné de suivre des cours en marketing, développement commercial, gestion et communication. Pendant trois ans, l'étudiant apprendra les fondamentaux et sera confronté au monde du travail avec des stages en entreprise.

Pour aller plus loin et sortir avec un Bac +5, l'école permet de poursuivre deux années supplémentaires avec le MBA Management jeux vidéo et esport. Une formation qui prépare à des postes à responsabilités avec un niveau d'enseignement pointu.

OÙ TRAVAILLER

Le community manager jeu vidéo peut très bien travailler chez un éditeur, au sein du service communication par exemple. De plus en plus d'entreprises en sont pourvues (Activision, Gameloft, etc.). Il arrive aussi que certains fassent le choix d'évoluer dans une agence de communication qui travaille pour le compte d'un studio, d'un éditeur. C'est le cas de sociétés telles que Warning Up, Target Agency, Cyber Cité, etc. Annonceur, marque, freelance, sont aussi possibles.

ÉVOLUTIONS

Un community manager peut devenir lead community manager ou social media manager. Une évolution de carrière lui faisant prendre des responsabilités. Il peut également faire le choix de métiers gravitant autour du jeu vidéo comme chef de produit, game designer, chef de projet digital ou encore directeur marketing.

Se tenir toujours informé de l'actualité des outils est [...] essentiel



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Un community manager jeu vidéo doit savoir identifier la communauté de joueurs qui compose le cœur de cible du ou des jeux dont il doit effectuer la promotion, afin de réaliser de nombreuses actions de communication qui vont leur permettre de se sentir privilégiés. Ils vont ainsi participer à la communication indirecte du jeu en recommandant le ou les jeux à leurs amis. Il doit ensuite identifier les axes de développement, les cibles secondaires, afin de trouver des messages et actions de communication innovantes pour les toucher et leur faire découvrir ses produits. »



Hugo Poiblan
CEO
ZQSD PRODUCTIONS



13

COMPOSITEUR-RICE JEU VIDÉO

Niveau d'études : Bac+2

Bac conseillé : Arts ou STD2A

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 1 800 €

Comme pour un film, la musique d'un jeu vidéo apporte un univers, une ambiance et une couleur identifiable qui apportera une expérience de jeu unique. Si bien que le compositeur jeux vidéo doit pouvoir créer la meilleure bande son qu'il soit grâce à ses talents de compositeur. Un travail qu'il mène en tenant compte des directives de la production tout en s'assurant de rester fidèle à l'histoire du jeu.



AVANTAGES

- Pouvoir vivre de sa passion pour le jeu vidéo et la musique
- Voir que sa production ajoute une touche unique au jeu
- Travailler en indépendant
- Mettre sa créativité au service d'un jeu

MISSIONS

Responsable de la création de la musique d'un jeu vidéo, le compositeur devra remplir plusieurs missions avant d'arriver à son but final. Ainsi, il va devoir :

- Comprendre le gameplay, l'identité du jeu et les besoins musicaux attendus par les directeurs créatif et audio

- Identifier les scènes et les phases de jeu
- Composer les thèmes musicaux
- Réaliser (en fonction du budget) l'enregistrement avec des musiciens, chanteurs, etc.
- Séquencer et mixer les pistes sonores pour créer une harmonie musicale
- Veiller à la qualité de la musique en fonction de l'image
- Tester le jeu



QUALITÉS

En plus de l'importance du graphisme, la musique va apporter une touche unique au jeu vidéo. C'est pourquoi, cette opération est très importante dans la réussite du projet et bien sûr dans son succès commercial. A ce poste, le compositeur jeux vidéo va donc mettre à profit ses compétences et ses qualités au service du jeu. Ces dernières seront :

- Être force d'initiative
- Organiser
- Respecter la ligne directrice
- Savoir écouter
- Pouvoir s'adapter
- Être rigoureux, diplomate



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« En dehors des connaissances en écriture musicale, il faut savoir auto-produire entièrement sa musique : connaître les logiciels et instruments virtuels, mixer et idéalement savoir jouer de plusieurs instruments pour s'enregistrer. Sur certaines productions, il est possible d'engager un ou plusieurs musiciens, voire un orchestre entier et un mixeur. Dans ce cas, il est impératif de savoir correctement éditer des partitions. »



Nicolas Signat
Compositeur
FREELANCE



COMPÉTENCES

Un studio viendra chercher un compositeur jeux vidéo pour ses compétences dans le domaine de la musique adaptée au jeu vidéo, mais aussi pour sa créativité. C'est ainsi qu'il doit être en mesure de connaître :

- La production sonore (montage, mixage, effets dynamiques...)
- Les logiciels de traitement de Musique assistée par ordinateur (Pro-Tools, Sound forge, MIDI)
- Les bases du gameplay
- L'intégration sonore
- La retranscription en musique de la demande de la production

De plus, disposer d'une culture aussi bien musicale que du jeu vidéo, et plus largement vidéoludique, est incontournable.

OÙ TRAVAILLER ?

Généralement, un compositeur jeux vidéo travaille seul, intervenant sur des commandes à la demande de studios. Il dispose de son studio, de son matériel et peut faire appel à un orchestre symphonique (si le budget le lui autorise). Il peut aussi exercer au sein d'un studio de production sonore qui a en charge toute la partie sound design d'un jeu.

COMMENT LE DEVENIR ?

Disposer d'une solide culture générale de la musique, et de l'audiovisuel plus généralement est une condition incontournable pour devenir compositeur jeux vidéo. Ce qui demande de se former seul de manière autodidacte ou de faire le choix de suivre une formation adaptée, spécialisée dans la production sonore.

L'avantage de cette deuxième option, c'est de pouvoir apprendre les bases de la musique et du son tout en faisant l'acquisition de compétences plus

techniques (logiciels, outils) dans le sound design lié au jeu vidéo. Autrement dit dans l'enregistrement, le mixage et l'intégration.

SALAIRE

Il sera très variable entre un compositeur confirmé et un junior. Le Syndicat national des jeux vidéo montre que le salaire moyen entre un junior, un confirmé et sénior est d'environ 36 996 euros brut par an. Et constate qu'il y a un écart de 15 290 euros entre le salaire le plus élevé et le plus bas.

La rémunération variera entre le statut du compositeur (intermittent, micro-entrepreneur...), le projet pour lequel il travaille, sa localisation, etc. En effet, les salaires seront différents s'il est basé à Paris, Lyon, Montréal ou Los Angeles.

A comparaison, la rémunération médiane d'un compositeur en France pour le cinéma, est de 40 000 euros.



CONCEPT ARTIST



Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : Arts ou STD2A

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 100 €

Autant à l'aise en dessin qu'en technique numérique, le concept artist est un personnage clé dans la création d'un jeu vidéo puisque son rôle est de transformer une idée ou un concept en une création visuelle. Il intervient en amont de la création du jeu et doit faire en sorte que son travail soit compris par tout le monde, en particulier l'équipe artistique.

L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Il est le membre de l'équipe de préproduction d'une œuvre qui assistera le directeur artistique, et qui sera en charge de retranscrire la vision du projet, que ce soit dans sa globalité, jusque dans ses moindres détails. Son but est de donner aux équipes de production du projet, de la matière et des idées, sur lesquelles il sera possible d'itérer pour créer un ensemble cohérent et harmonieux. Le concept artist est en somme la personne qui donne l'élan premier à toute une équipe en charge d'un visuel. »



Aymeric Thevenot
Concept Artist
UBISOFT



DESCRIPTION DU MÉTIER

MISSIONS

Les activités du concept artist sont nombreuses. S'il lui demande d'abord de mener un travail important de recherche et de disposer d'une grande culture pour traduire la vision artistique du projet, ses missions sont plus larges. Il est en charge de :

- Concevoir des productions visuelles à partir d'une idée
- Concevoir des concepts originaux (personnages, environnement, objets, etc.)
- Composer et appliquer des couleurs adéquates, en créer de nouvelles
- Concilier les aspects techniques et esthétiques

COMPÉTENCES

Vouloir travailler à ce poste, demande de maîtriser une série de compétences qui seront recherchées par les studios. Un concept artist est donc en mesure de connaître :

- Les logiciels de digital painting (Painter, etc.)
- Les fondamentaux en éclairage et composition
- Les couleurs
- Les matériaux et les textures
- Les contraintes du jeu vidéo
- Les proportions humaines et l'anatomie
- Le dessin académique
- Les bases des effets spéciaux et de toute la chaîne de production d'un jeu

Et Aymeric Thevenot d'apporter son regard : « Lors d'une mission concept art, le concept artist se doit d'être versatile et curieux. Son travail est à différencier de celui d'illustrateur. Son rôle est d'apporter une vision précise de la direction du projet. Ainsi, il se doit d'être ouvert à de nombreuses techniques (dessin traditionnel, photographie, peinture, théorie de la lumière et de la couleur, 3D, etc.), mais aussi et surtout il possède un certain bagage en culture générale et une capacité d'analyse. Car c'est sa capacité à créer des concepts nouveaux et inédits qui feront de lui, un membre indispensable d'une équipe. »



"Je viens de Montréal et l'industrie du jeu est énorme ici. Cela a beaucoup influencé mon choix."

QUALITÉS

Occuper ce métier exigeant demande avant tout une grande créativité, une curiosité et une solide culture générale, en particulier de l'image et de l'audiovisuel. Concept artist demande aussi de savoir s'adapter et pouvoir réaliser des travaux dans des délais relativement courts.

AVANTAGES

- L'employabilité
- Salaire attractif
- Faire d'une passion un métier
- Créativité sans limite
- Travail possible en freelance



ÉTUDES

Un Bac général ou technologique puis engagez-vous dans une formation création de jeux vidéo. C'est ce qui est généralement demandé pour occuper ce poste.

A l'école, vous apprendrez ainsi à vous former au dessin et à l'utilisation des logiciels spécialisés et pointus. Mais aussi, à tout l'univers du jeu vidéo, tout en vous forgeant une culture générale. Continuer à Bac +5, vous permettra de vous perfectionner, et de prendre un poste à responsabilités.

COMMENT LE DEVENIR ?

Pour envisager son futur métier, il faudra suivre une formation de concept artist dans une école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo. Car occuper ce rôle au sein d'un studio ou même en freelance demande une vraie maîtrise

des compétences afin de transformer une idée en une création visuelle.

Pour cela, l'école G. Art donne l'occasion d'en apprendre les bases et même de se perfectionner. Une fois diplômé, il sera alors possible de devenir concept artist, de gravir les échelons après quelques années et de prendre des responsabilités. Où même de s'orienter à un autre poste en character designer ou en concepteur 3D.

SALAIRES

Un concept artist démarre sa carrière autour de 25 000 euros par an et peut, après plusieurs années d'expérience, voir sa rémunération atteindre facilement les 50 000 euros (plus facilement avec un MBA / Mastère Game artist).

A l'étranger, aux USA par exemple, le salaire d'un concept artist peut atteindre plus de 100 000 voire 200 000 dollars par an.

FREELANCE

Rien de tel que d'être son propre patron. Évoluer en tant que concept artist freelance est donc tout à fait possible. Le mieux étant toutefois d'avoir travaillé avant au sein d'entreprise. Avoir un portfolio et un solide bagage peuvent faire la différence. Le carnet d'adresses est tout autant important également. Attention néanmoins, la liberté demande organisation et rigueur. En effet, l'indépendant se mérite. Il faut savoir faire preuve de pugnacité, d'investissement, d'expertise recherchée et d'une capacité à gérer son temps.



FORMATION

Pour devenir concept artist, vous pouvez passer par notre école G. Art. Installée à Lyon, nous proposons aux futurs professionnels de leur offrir une formation de qualité, exigeante et professionnalisante.

D'abord avec le Bachelor Infographiste 2D/3D - Game Art. Accessible après un Bac ou en admission parallèle, cette formation en trois ans aborde plusieurs volets : de la culture gaming (game design, histoire, cinéma, jeu vidéo, etc.), en passant par la culture numérique et technologique (dessin, théorie des couleurs, graphisme, logiciels, etc.), l'apprentissage des outils de communication et des méthodes de management.

Enfin, chaque fin d'année est soldée par un stage en entreprise.

Puis, G. Art, vous donne l'occasion de vous perfectionner pour devenir concept artist avec son MBA Game artist. En deux ans, il sera question d'apprendre des univers graphiques cohérents et immersifs. Donc de maîtriser des univers comme l'éclairage, les logiciels 2D, 3D, de motion design ou encore le game design.

OÙ TRAVAILLER

De plus en plus de studios font appel à des concept artists que ce soient Ubisoft, Sega Europe, ou encore Umeshu Lovers et Darewise Entertainment, studio qui développe Life Beyond.

ÉVOLUTIONS

Avec ses compétences en matière de dessin et sa créativité, un concept artist peut évoluer à son poste et devenir lead concept artist ou directeur artistique par exemple. Il peut aussi s'imaginer ailleurs en tant qu'infographiste, concepteur 3D, character designer. Et ce dans le jeu vidéo, mais aussi dans le cinéma d'animation, le design, la publicité, l'édition.

Le concept artist se doit d'être versatile et curieux



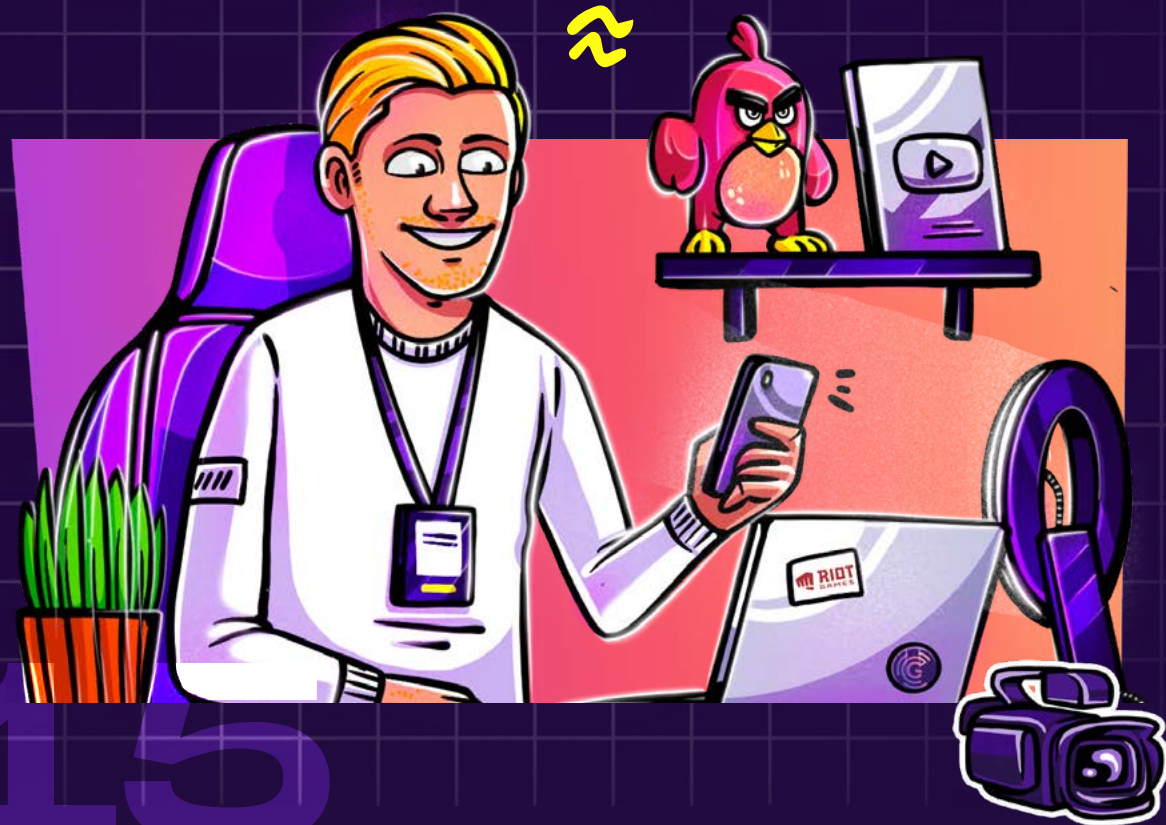
L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« J'ai choisi ce métier parce qu'il semblait être à l'intersection de plusieurs de mes intérêts et préférences innées : l'art, l'aspect digital, le travail en solitaire, le réalisme, la liberté de technique, les conditions de travail, etc. Je viens de Montréal et l'industrie du jeu est énorme ici. Cela a beaucoup influencé mon choix. J'ai travaillé sur des jeux mobile en premier. J'ai ensuite été recruté par WB games Montréal pour contribuer à des titres DC. J'ai travaillé sur Injustice 2 et je suis sur Gotham Knights depuis plusieurs années. J'ai aussi travaillé en film, publicité, séries pour enfant, marketing et j'ai fait des backgrounds pour la série Castlevania sur Netflix. »



Alex B. O'Dowd
Senior Concept Artist
WARNER BROTHERS GAMES MONTRÉAL





CRÉATEUR·RICE DE CONTENUS DIGITAUX

Niveau d'études : Bac+1

Bac conseillé : L ou Arts

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 500 €

Aussi bien à l'aise pour rédiger un article que pour créer une vidéo ou réaliser des live sur Twitch, le créateur de contenus digitaux (content manager) est un touche-à-tout. Un couteau suisse qui peut envisager de travailler à son compte en développant son activité (et pourquoi pas devenir influenceur), ou pour une entreprise du jeu vidéo par exemple.



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Les avantages sont forcément une grande liberté : je décide de mon emploi du temps. Les inconvénients sont liés à cette grande liberté : dans quelle direction aller quand je suis le seul à décider ? C'est aussi un métier relativement stressant, car très concurrentiel : ceux qui y travaillent le plus auront plus de chances de réussir, mais sans la garantie d'y parvenir. »



Benjamin Leray
Créateur de Contenu et Streamer
THE SIX QUATRE



DESCRIPTION DU MÉTIER

MISSIONS

Qu'il travaille au sein d'une entreprise ou en mode freelance, les missions du créateur de contenus digitaux pourront prendre des tournures différentes. Il peut être ainsi amené à produire du contenu rédactionnel optimisé en utilisant le référencement, à réaliser et monter de courtes vidéos (monteur vidéo), à créer des illustrations ou bien encore à animer un live streaming depuis sa propre chaîne sur Youtube afin de présenter un jeu. De plus, il pourra établir un plan stratégique de communication et de marketing digital afin de fédérer et augmenter une communauté. Il devra réaliser un suivi et une analyse complètent des contenus publiés afin d'en améliorer le contenu. Autant de caractéristiques qui font du créateur de contenus digitaux un métier éclectique.

COMPÉTENCES

Comme il est un peu un couteau suisse, le créateur de contenus digitaux doit posséder une palette de compétences pour pouvoir créer des vidéos, écrire des articles, faire du référencement, streamer, etc. Il est donc en mesure d'utiliser :

- Les outils de création pour le web
- Le référencement et l'analyse du trafic sur internet
- Les réseaux sociaux
- Les plateformes de gestion de contenu
- Les outils et logiciels de réalisation et de montage de vidéo
- Les techniques de rédaction web et le graphisme
- L'anglais

QUALITÉS

En travaillant aussi bien au sein d'une entreprise ou seul pour sa chaîne, un créateur de contenus digitaux devra avoir des qualités qui feront de lui un professionnel reconnu, compétent et recherché. Dès lors, il doit être :

- Curieux et ouvert d'esprit
- Créatif
- Rigoureux
- Organisé
- Capable de travailler en équipe



La plupart des entreprises de tous secteurs ont développé une stratégie de contenus digitaux



AVANTAGES

- Métier à forte employabilité
- Acquisition d'une culture générale
- Possibilité de travailler en indépendant
- Salaire évolutif
- Métier créatif (polyvalence)

INCONVÉNIENTS

- Accepter que ce soit un métier prenant
- Toujours chercher l'originalité (du moins pour certaines missions)
- Savoir gérer et répondre aux objectifs
- Beaucoup de concurrence
- Savoir se différencier



ÉTUDES

C'est à partir d'un Bac +1 qu'il est possible d'accéder à ce métier. Une année pour apprendre tous les aspects de la création de contenus et pour être performant ensuite dans un contexte professionnel. Au lycée, toutes les séries du Bac (général et technologique) peuvent conduire à une formation post-bac de créateur de contenus digitaux, même si des spécialités en Littérature, Numérique et sciences de l'informatique ou encore en Anglais seront l'idéal.

Comme, il est possible de créer facilement un site, faire de la vidéo ou une chaîne sur le net, avoir déjà un minimum d'expérience est aussi un plus.

COMMENT LE DEVENIR ?

Ce poste demande d'avoir des compétences dans la rédaction d'articles, dans la production de vidéo, dans le streaming, mais aussi dans les outils graphiques, si bien que pour devenir créateur de contenus digitaux, il faut déjà avoir une certaine fibre et passer par une formation pour acquérir les bonnes bases.

SALAIRES

En sortant de formation, un créateur de contenus digitaux peut gagner en moyenne 2 000 euros par mois. Cela peut monter à un peu plus (3 000 euros) selon l'entreprise pour laquelle il travaille. Ensuite, avec de l'expérience, certains gagnent jusqu'à 40 000 voire 50 000 euros par an. Ce qui représente 4 000 euros par mois.

A Montréal, la moyenne des salaires d'un content manager s'affiche à 58 000 dollars par an. Et s'élève parfois à plus de 75 000 dollars. Quant aux voisins américains, du côté de San Francisco, la fourchette se situe autour des 70 000 dollars (entre 50 000 et 100 000 dollars).

En étant indépendant, là aussi, les salaires sont différents.

OÙ TRAVAILLER

Aujourd'hui, la plupart des entreprises de tous secteurs ont développé une stratégie de contenus digitaux afin de renforcer leur présence en ligne. Encore plus dans les secteurs du divertissement comme le jeu vidéo ou celui du web. Pour elles, le créateur de contenus digitaux se révèle essentiel afin de mettre en avant

leur qualité, leur valeur, leur marque.

C'est pourquoi, on retrouve aujourd'hui ces professionnels au sein de structures telles que les studios Bandai Namco et Gameloft, chez SFR et leur branche gaming, au sein de Nintendo également. Mais aussi chez de grandes entreprises qui n'ont rien avoir avec l'industrie gaming comme Renault, la Française des jeux, etc.

De plus, il peut faire le choix de travailler pour lui-même en développant sa chaîne ou son blog par exemple. Il peut, mais les places sont chères, devenir influenceur. Ou tout simplement freelance et travailler sur des missions.

ÊTRE FREELANCE

C'est tout l'avantage de ce métier. Créateur de contenus digitaux peut tout à fait s'exercer en freelance. Il peut très bien être appelé par des entreprises afin de réaliser un projet bien précis pour gérer les contenus de celles-ci. Si bien qu'il faudra être encore plus rigoureux, organisé et créatif. Autre solution, la possibilité d'avoir le statut indépendant afin de développer sa chaîne par exemple et d'en augmenter le trafic pour capter les annonceurs. L'objectif étant de parvenir à en vivre.

LES DÉBOUCHÉS

Occuper le poste de créateur de contenus digitaux peut conduire à évoluer vers d'autres missions, telles que community manager, brand manager, responsable marketing digital. Il peut devenir responsable de la communication digitale ou encore de la stratégie digitale.

"ON NE PEUT PAS DIRE QUE J'AI CHOISI CE MÉTIER. C'EST PLUTÔT LUI QUI M'A CHOISI."

16



DATA ANALYST

Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : Maths ou SES

Employabilité : Très Bonne

Salaire débutant : 3 900 €

On le nomme analyste de données ou encore statisticien, le data analyst jeu vidéo et esport est un professionnel des statistiques qui sait les lire, les extraire, les mesurer, les analyser et les traduire afin d'établir des rapports précis destinés aux équipes commerciale et marketing.



MISSIONS

Le data analyst jeu vidéo et esport va intervenir au départ du projet, de sa conception à son exploitation. En identifiant, analysant, décortiquant les données puis en élaborant des recommandations, sa mission permettra d'améliorer le jeu ou un événement esport. Au quotidien, il lui reviendra de :

- Construire les outils de suivi et d'analyse de données
- Structurer et analyser une base de données
- Définir la stratégie de vente
- Analyser les comportements
- Apporter des recommandations à la production
- Faire des prédictions

COMPÉTENCES

On n'occupe pas le rôle de data analyst en claquant des doigts. Ce métier demande d'avoir des compétences pointues. Il faut pour cela savoir maîtriser :

- Les bases de données SQL et no-SQL
- Les outils d'analyse Internet
- Les modèles de prévision et les statistiques
- Les outils de data management (Excel, Access, SAS, SPSS)
- L'anglais
- Veille constante des tendances sur les groupes de communautés de joueurs et les réseaux sociaux

Marine Dutrieux donne davantage d'explication sur l'importance de cette fonction : « Nombreux sont les

outils à disposition des organisations afin d'analyser leurs données, de comprendre les tendances, de visualiser les performances et les opportunités business de demain. Le marché tend donc à de plus en plus valoriser ce métier d'analyste de données. C'est pourquoi, il va devenir de plus en plus central, pour ne pas dire au cœur du réacteur, au sein des organisations qui se développent dans une logique Data Driven. »

AVANTAGES

- Métier recherché
- Bonne rémunération
- Polyvalent
- Participe à l'amélioration du jeu



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Notre équipe est chargée de gérer les données du jeu (intégration inter-branches sur Perforce), s'assurer de la qualité et de la cohérence des données du jeu, livrer les versions, gérer le live et les maintenances qui vont avec, ainsi que le pool de machines utilisées pour ces tâches. En parallèle, nous développons des outils utilisés par les équipes et par nous même, que nous maintenons et faisons évoluer, pour les améliorer et répondre aux besoins des équipes. »



Thomas Wiplier
Data Manager
IVORY TOWER



QUALITÉS

« Il doit faire parler les données qu'il manipule : au-delà de la rigueur nécessaire pour manipuler les bases de données, et challenger leur collecte auprès des équipes concernées, il doit savoir prendre du recul et être pro-actif pour permettre à l'organisation pour laquelle il travaille, d'accélérer grâce aux données qu'il analyse », définit Marine Dutrieux.

Métier recherché par nombre d'éditeurs, le data analyst doit donc posséder des qualités intrinsèques puisque les enjeux sont importants. Réactivité, esprit de synthèse et rigueur sont obligatoires.

DÉBOUCHÉS

Par son expérience et son savoir-faire en matière d'analyse de données, un data analyst peut facilement évoluer vers d'autres postes tout au long de sa carrière. Ainsi, il peut prendre des responsabilités en devenant directeur

d'études statistiques que soit dans l'univers du gaming ou dans d'autres secteurs.

De plus, il peut envisager de devenir chef de produit jeu vidéo et esport.

OÙ TRAVAILLER ?

Ce professionnel des données et de leur analyse travaille au sein d'un éditeur, notamment chez les plus importants comme EA Games ou Gameloft. Mais pas que : Voodoo, Blade Shadow, Amuse en ont également/ Il est courant aussi de le voir évoluer au sein d'une agence spécialisée ou d'un cabinet de conseil comme Artefact par exemple.

COMMENT LE DEVENIR ?

En passant par la case formation. En effet, devenir data analyst jeu vidéo et esport, c'est pouvoir et savoir récolter et analyser des données issues de parties en ligne, et

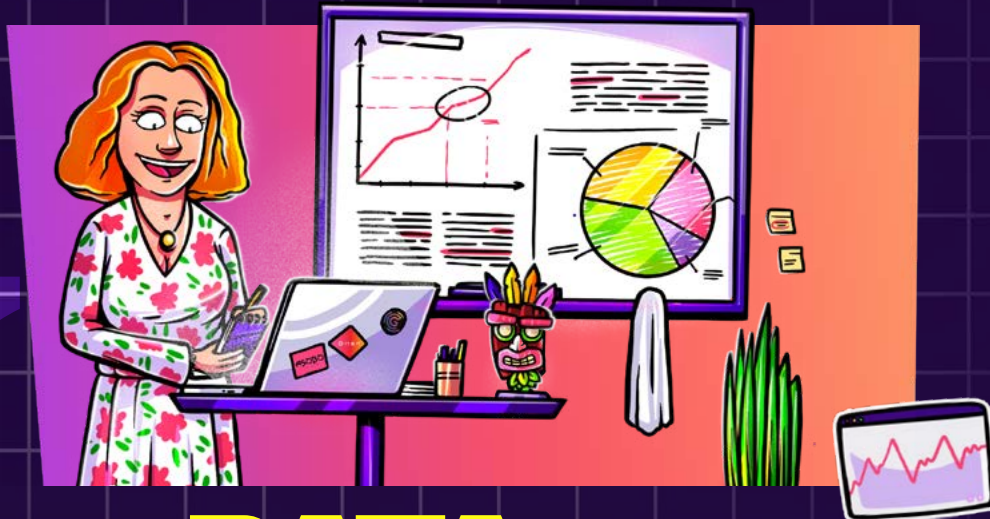


de les traduire pour créer une stratégie adaptée dans le but du lancement d'un nouveau service par exemple. Il faut donc pouvoir être suffisamment armé pour pouvoir mener cette mission.

SALAIRE

A la sortie d'une école, le salaire d'un data analyst junior peut atteindre 47 000 euros brut annuels. Après plusieurs années d'expérience, sa rémunération peut facilement s'afficher à plus de 55 000 euros.

A Montréal, temple du jeu vidéo, le salaire d'un data scientist est compris entre 60 000 dollars pour le plus bas à plus de 100 000 dollars pour le plus haut. Du côté de San Francisco, c'est bien plus : entre 100 000 et 180 000 dollars.



DATA SCIENTIST

Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : Maths ou SES

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 4 000 €

Récolter et analyser des données est le quotidien du data scientist jeu vidéo. Dans le jeu vidéo, ce poste se révèle de plus en plus essentiel puisqu'il va lui permettre de concevoir et d'appliquer des stratégies pour augmenter les revenus par exemple. Le data scientist est ainsi capable de faire des prédictions des actes d'achat ou de savoir combien de temps un joueur est resté connecté à un jeu en ligne. 😊



MISSIONS

Pour bien comprendre les comportements d'un joueur ou les actes d'achat pour équiper un personnage d'un jeu vidéo, il est important que les éditeurs disposent de toutes les cartes donc puissent collecter des données et s'en servir. C'est là qu'intervient le data scientist. Il va donc mener plusieurs actions, à savoir :

- Mettre en place un suivi de données (acquisition, monétisation, typologie des joueurs, etc.)
- Définir les règles d'analyse
- Collecter les données
- Analyser les données, les synthétiser et les traduire simplement

- Présenter les données et participer à la construction de stratégies marketing, de suivi de qualité

COMPÉTENCES

Autant le dire tout de suite, il faut être à l'aise avec les mathématiques et même avoir un niveau ++. C'est d'ailleurs pour cela que le niveau de formation est élevé. De manière plus précise, le data scientist doit connaître et maîtriser une série d'aspects, tels que :

- Les algorithmes
- Les statistiques
- Les modèles de prévision

- L'informatique
- Les outils de data management (SAS, Python, Access, SPSS...)
- Les outils web d'analyse (Google Analytics, Omniture...)
- Les bases données

AVANTAGES :

- Métier recherché
- Bonne évolution
- Salaire de plus en plus attractif
- Domaine en pleine croissance et innovant
- Gratifiant



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« L'avantage de ce métier est que les sujets à traiter sont variés et que l'on peut avoir un véritable impact dans l'entreprise. Les débouchés sont aussi nombreux. L'inconvénient est que derrière le mot data scientist il y a un peu de tout et parfois certaines entreprises peuvent recruter un data scientist pour faire uniquement du tableur ou des choses très simples. Enfin, bien que les sujets soient variés, la majeure partie du travail s'effectue derrière un ordinateur. Il faut donc avoir au minimum une appétence pour l'informatique / la programmation, car certaines tâches peuvent être répétitives. »



Justin Echivard
Data Scientist
GAMELOFT



DÉBOUCHÉS

Déjà après cinq années d'étude, faites votre propre expérience de data scientist dans le jeu vidéo. Un bon moyen pour apprendre les codes du métier et se perfectionner. De plus, vous pourrez aussi bien travailler en France qu'à l'étranger, la mobilité est très bonne (si vous parlez anglais). Après, les possibilités d'évolution sont nombreuses : devenir data marketing, lead data scientist. Ou encore travailler dans un autre univers que le jeu comme au sein d'une start-up du web.

QUALITÉS

S'il recherche un professionnel sachant traduire des données, un employeur attend également d'un data scientist jeu vidéo qu'il puisse faire preuve de qualités fondamentales. C'est important pour travailler en équipe et pour répondre aux enjeux du cahier des charges. Ainsi, ce doit être une personne qui doit

posséder :

- Un esprit de synthèse
- Un sens de l'organisation
- Un coté discret puisque les données peuvent relever d'un caractère confidentiel
- Une forme de créativité pour améliorer sans cesse le process d'analyse
- Un sens du collectif

OÙ TRAVAILLER ?

Concevoir des stratégies, des moyens d'augmenter des revenus, des actes d'achat, etc. nombreuses sont les entreprises du jeu vidéo à vouloir un data scientist. A lui aussi de pouvoir analyser les recettes publicitaires, les comportements des joueurs. C'est dire s'il est important. Social Point, Ubisoft, Blade Shadow, Gameloft pour ne citer que quelques studios disposent donc de ces experts des données.

SALAIRE

Plusieurs critères sont à prendre en considération avant de parler d'un salaire moyen. D'abord, il dépendra de l'employeur, du nombre d'années d'expérience, de son statut. Si bien qu'un salaire d'un data scientist jeu vidéo peut s'afficher à 50 000 euros par an et monter à plus de 60 000 euros.

Et cela grimpe à Montréal. Par exemple, dans la capitale du jeu vidéo, un salaire moyen est de 80 000 dollars (maximum 110 000 dollars). A San Francisco, temple de l'innovation, on note même une moyenne à 140 000 dollars.



DÉVELOPPEUR·EUSE 3D

Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : Maths ou NSI

Employabilité : Très Bonne

Salaire débutant : 2 100 €

Intégré à l'équipe moteur, le programmeur 3D à la mission particulière de développer et d'optimiser le moteur graphique ainsi que les fonctionnalités qui s'en rapportent. Un travail qui demande de connaître les langages informatiques et les moteurs de jeu.



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Le métier de programmeur 3D est un métier de création d'applications et de résolution de problèmes comme n'importe quel programmeur logiciel, auquel on y ajoute une dimension de visualisation 3D avec de la création d'environnement virtuel, de la manipulation d'objets dans un monde 3D infini et de l'optimisation de logiciel afin de pouvoir avoir une application temps réel. »



Maxime Isnel
Développeur 3D
AGENIUM 3D LAB



DESCRIPTION DU MÉTIER

MISSIONS

En travaillant avec l'équipe technique pour l'équipe artistique, le programmeur 3D réalise un ensemble de tâches qui débute par :

- Analyser les besoins de la production et en définir la stratégie
- Développer, concevoir, ajouter des fonctionnalités graphiques dans le moteur
- Optimiser les performances
- Créer des outils pour les graphistes
- Réaliser la maintenance, les tests et les corrections

COMPÉTENCES

A ce poste, difficile de ne pas avoir un minimum de compétences et d'expertise. Devenir programmeur 3D, c'est ainsi maîtriser :

- Le moteur Unity 3D
- La programmation de bas niveau et niveau – C, C++, C#
- La programmation HTML, Javascript, PHP
- Les aspects 3D dont les calculs
- Les outils de rendu, de production, d'intégration, de visualisation
- Certains logiciels 3D comme Maya, 3DSMax
- Le scripting comme Python

QUALITÉS

S'il évolue au sein d'une équipe de concepteurs de jeux vidéo, tout en étant en lien avec des graphistes, le programmeur 3D doit être capable de travailler en équipe et de connaître les contraintes de chacun. De plus, il doit avoir un profil faisant preuve de :

- Organisation
- Rigueur
- Débrouillardise
- Autonomie



Un programmeur 3D est capable de calculer la couleur de chaque pixel à l'écran en fonction de la où regarde le joueur

COMMENT LE DEVENIR ?

Ses compétences s'acquièrent après une formation en informatique. L'objectif étant de connaître les langages et les moteurs de jeux vidéo. Si bien que pour devenir programmeur 3D, il faut en passer par une école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo comme avec G. Tech et son MSc programmeur jeu vidéo. En cinq ans, il permet de devenir un expert de la programmation 3D.

SALAIRES

On note une disparité des salaires selon le profil, l'expérience, le statut et l'employeur. Ils s'affichent en France entre 25 000 euros à l'année à plus de 42 000 euros.

Aux Etats-Unis, la moyenne est de 60 000 dollars par an. Les salaires les plus élevés montent à 85 000 dollars. En revanche, c'est à Montréal qu'un programmeur 3D gagne le mieux. 75 000 dollars en moyenne et des pointes à plus de 95 000 dollars.

OÙ TRAVAILLER

Tous les studios de création de jeux vidéo n'ont pas exclusivement un programmeur 3D, parfois, il revient à un programmeur de faire un peu de tout. Néanmoins, pour certaines entreprises relativement importantes, évoluent des programmeurs 3D. C'est le cas chez Quantic Dream à Paris, Gameloft ou Ubisoft.

Il est possible aussi de travailler à la fois pour des jeux vidéo sur mobile, PC ou consoles.

ÉTUDES

Devant les compétences demandées et pour lesquelles les technologies ne cessent d'évoluer, devenir programmeur 3D passe par la case formation, en faisant le choix d'un Bac +5. Il est possible dès le lycée de choisir entre un Bac général spécialité Mathématiques, Numérique et sciences informatiques ou Sciences de l'ingénieur. Ou d'aller en Bac technologique STI2D par exemple.

Ensuite, s'ouvre à vous les voies d'une poursuite d'étude en école d'ingénieurs, en BTS informatique ou dans une école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo.

ÊTRE FREELANCE

Beaucoup de programmeurs choisissent de travailler de manière indépendante. Une bonne formation, un peu d'expérience et de références permettent ainsi de gagner sa vie en réalisant des missions freelance. Pour le métier de programmeur 3D, c'est également possible. Cela demande toutefois, en plus des qualités citées ci-dessous, davantage de rigueur et d'organisation dans son travail.

LES DÉBOUCHÉS

Métier technique, aux compétences recherchées et pointues, le programmeur 3D va pouvoir travailler dans son domaine de prédilection pour un studio. Et il sera possible d'évoluer après quelques années d'expérience en prenant la tête d'une équipe de développeurs par exemple. Ou alors travailler sur une autre spécialisation comme la programmation online, moteur, tools.

FORMATION

Passer par une l'école G. Tech à Lyon permet d'obtenir à la fois un diplôme MSc reconnu titre RNCP de niveau 7, mais également et surtout d'évoluer pendant cinq ans dans l'univers du jeu vidéo, du gaming et de l'esport. Soit un environnement propice.

Pour cela, il faudra d'abord opter pour le Bachelor Développeur informatique, option jeu vidéo. Une formation post-Bac qui se déroule en trois ans avec au programme, l'apprentissage de toutes les bases du développement informatique.

Ensuite, nous proposons le MSc Programmeur jeu vidéo. Sur deux ans, cette formation technique de haut niveau permet de maîtriser le développement informatique d'un jeu vidéo, d'approfondir des langages de programmation, mais aussi les moteurs de jeux vidéo comme Unity 3D, Unreal Engine 4, etc. De plus, un large volet est consacré au management et pilotage de projets.

AVANTAGES

- Rémunération parfois élevée
- Profil recherché
- Métier passion

CONNAÎTRE LA
PROGRAMMATION
C++ PARAÎT
INDISPENSABLE

19

DÉVELOPPEUR·EUSE AUDIO

Niveau d'études : Bac+3

Bac conseillé : Maths ou NSI

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 2 400 €

Au sein de l'équipe de production, l'audio programmer jeux vidéo est en charge du développement et de l'optimisation du moteur audio d'un jeu. Compétences en programmation informatique et connaissances en matière de son et d'audio sont requises pour travailler à ce poste.



MISSIONS

Au sein de l'équipe audio, l'audio programmer jeux vidéo intervient à plusieurs niveaux de production en réalisant diverses missions. Ces dernières évoluent en fonction de l'entreprise pour laquelle il travaille. Cependant, elles se caractérisent généralement par :

- **Designer, implémenter et créer les systèmes et outils**
- **Évaluer, intégrer et améliorer les technologies audio et middleware utilisés dans le moteur de jeu**
- **Améliorer le workflow de création et d'intégration sonore**
- **Identifier les problèmes, y répondre et veiller à la qualité et aux performances**

COMPÉTENCES

Comme expliqué plus haut, le métier de programmeur audio appliqué aux jeux vidéo demande des compétences et une exigence technique importantes. Il faut aussi posséder des capacités à utiliser la programmation informatique adaptée à l'audio d'un jeu. Dès lors, et après une formation pour bénéficier des connaissances nécessaires, l'audio programmer jeux vidéo est en mesure de maîtriser :

- **Le langage de programmation C++**
- **La programmation orientée objet**
- **La programmation outil (C#...)**
- **Les moteurs audio (fmod, Wwise...)**

- **Le développement de jeu sur Unity, Unreal Engine...**
- **Le traitement numérique et sonore**
- **Les formats de compression audio**
- **Les API audio (OpenAL...)**
- **Les logiciels de contrôle de version (Perforce)**
- **L'environnement audio de manière générale**
- **L'anglais professionnel**



AVANTAGES

- **Métier qu'il est possible de faire en freelance**
- **Métier qui allie deux passion : le son et le jeu vidéo**
- **Accessible à partir d'un Bac +3**
- **Salaire plutôt attractif**
- **Evolution de carrière**



INCONVÉNIENTS

- **Offres d'emploi limitées**
- **Travailler selon un calendrier et des délais parfois exigeants**
- **Savoir trouver des solutions aux problèmes éventuels**

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

En assurant la responsabilité de la partie du développement audio d'un jeu, le programmeur audio acquiert une expérience qui, au fil des années, va le conduire à pouvoir évoluer à d'autres postes. C'est ainsi qu'il peut envisager sa carrière en tant que sound designer, audio director ou encore lead sound designer. Sans oublier qu'un jour, un poste comme directeur créatif peut très bien se présenter à lui.

OÙ TRAVAILLER ?

Tous les studios ne sont pas pourvus d'un audio programmer. Si bien que le nombre d'offres d'emploi pour ce métier reste encore assez limitée malheureusement. A y regarder de plus près, ce sont plutôt les entreprises du jeu vidéo de taille relativement importante qui recherchent ce profil à la technique pointue. Parmi elles, les habituelles Ubisoft ou Gameloft par exemple.

Néanmoins, d'autres studios sont en quête de profils de programmeurs

plus généralistes qui seront amenés à travailler sur la partie audio d'un jeu, d'une application. Le studio bordelais Asobo en est l'exemple ou l'entreprise Trinnov Audio, spécialisée dans le son immersif et l'optimisation acoustique.

SALAIRE

Le salaire de ce professionnel de l'audio va varier suivant plusieurs facteurs : l'entreprise pour laquelle il travaille, son statut (freelance, CDD, CDI), la localisation du studio (la rémunération est différente à Paris, Lyon ou Bordeaux, ainsi qu'à l'étranger), mais aussi de son expérience (junior/sénior).

Néanmoins, la moyenne constatée en début de carrière est de 2 400 euros par mois et après quelques années, elle peut avoisiner les 4 000 euros.

A Montréal, on note que le salaire moyen d'un audio programmer est de 51 000 dollars par an (les plus hauts dépassent les 80 000 dollars). A Los Angeles, on constate plus ou moins, la même tendance.

ÉTUDES

Devenir audio programmer jeux vidéo passe nécessairement par une formation diplômante qui permet d'obtenir les compétences demandées par les studios, tout en faisant l'acquisition d'une culture du gaming et plus largement des secteurs vidéoludiques.

Après un Bac technologique ou général, l'orientation post-bac peut s'effectuer dans une école des métiers de l'audiovisuel ou plus spécifiquement liée aux jeux vidéo afin d'intégrer les deux notions : audio et jeu. Un futur professionnel pourra ainsi sortir avec un Bac +3 ou Bac +5 avant d'arriver sur le marché du travail.

QUALITÉS

Devenir audio programmer jeux vidéo revient à posséder des qualités humaines indéniables pour savoir à la fois travailler en équipe et pour atteindre les résultats demandés. Ainsi, ce professionnel du son est une personne :

- **Inventive et créative**
- **Communicante**
- **Diplomate**
- **Autonome**
- **Rigoureuse et organisée**
- **Proactive**



Le métier demande la maîtrise parfaite de compétences aussi bien dans la programmation informatique pour le jeu vidéo que dans l'usage des outils et logiciels audio





DÉVELOPPEUR·EUSE GAMEPLAY

Niveau d'études : Bac+3

Bac conseillé : Maths ou NSI

Employabilité : Très Bonne

Salaire débutant : 3 200 €

En réalisant plusieurs interactions au cours d'une partie, l'expérience utilisateur du joueur aura une influence sur l'intérêt du jeu, son confort et sa qualité. C'est pourquoi, lors de la conception du jeu vidéo et de sa programmation, le rôle du programmeur gameplay est fondamental.



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Le programmeur gameplay teste l'ensemble des idées qui peuvent traverser les esprits des joueurs comme une mécanique, un déplacement. Dès lors, il peaufine celles qui sont vraiment intéressantes pour les intégrer définitivement dans le jeu. J'aime l'idée d'être à l'origine de mécaniques qui font plaisir aux joueurs. Tout en aimant décortiquer les idées pour trouver la manière de les rendre réalisables dans un jeu »



Valentin Birembaut
Développeur
OH BIBI



DESCRIPTION DU MÉTIER

MISSIONS

Travail en équipe, créativité, prise d'initiative, logique, rigueur, autonomie, sens de l'analyse, c'est en quelques mots les qualités requises pour être programmeur gameplay. Au-delà de ses compétences informatiques, un studio recherchera aussi un profil qui puisse s'adapter à une équipe déjà en place.

Il est amené également à :

- Développer des outils de gameplay
- Coder les systèmes existants ou nouveaux
- Connaître les moteurs de jeu (Unreal Engine, Unity 3D)

- Examiner les besoins informatiques du jeu
- Implanter les règles définies par le game designer (intégration des interfaces, des sons, de la musique et des bruitages)
- Veiller au fonctionnement du programme
- Corriger des erreurs ou problèmes éventuels
- Améliorer le moteur du jeu



QUALITÉS

Elles doivent être nombreuses. Il faut savoir travailler en équipe et donc faire preuve de communication. De plus, le métier demande de posséder :

- Un sens de la créativité
- Une certaine logique
- Un esprit d'initiative
- Une bonne rigueur
- Un sens de l'autonomie
- Un esprit d'analyse

"Les compétences en mathématiques sont indispensables. Les mathématiques 3D sont un outil capital pour l'implémentation des règles du game designer."



COMPÉTENCES

Qui dit métier technique, dit naturellement posséder la capacité à appliquer les outils et connaissances en matière de développement informatique. Ses compétences reviennent alors à mettre en œuvre :

- Les langages de programmation et les design patterns (actor model, mvc, mvvm, etc.)
- Les outils de développement
- La gestion des IHM
- La gestion de projets et ses contraintes
- La traduction technique des besoins du game designer

AVANTAGES :

- Salaire attractif
- Posséder une palette de compétences recherchée
- Activité réalisable en freelance

INCONVÉNIENTS :

- Demande d'être à jour en permanence sur les nouveautés technologiques
- Flexibilité au niveau des horaires
- Faire preuve de disponibilité

ÉTUDES

Un Bac avec une spécialité scientifique ou mathématiques, voire un Bac pro informatique est indispensable pour

suivre une formation spécialisée en jeu vidéo. Il faudra donc être à l'aise avec l'informatique et les mathématiques. Pour mettre toutes les chances de son côté vis-à-vis d'un employeur, sortir avec un niveau Bac +3 ou Bac +5 est vivement recommandé en choisissant une formation développeur de jeux vidéo adéquate.

COMMENT LE DEVENIR ?

Son influence se ressent directement sur la qualité et le confort du jeu que le joueur aura dans ses mains. Le programmeur gameplay est donc la personne en charge de concevoir l'expérience utilisateur. C'est pourquoi devenir programmeur gameplay jeu vidéo demande de posséder des compétences techniques fondamentales. Avoir une appétence pour l'informatique et les mathématiques est conseillé, ainsi qu'un sens développé de la créativité. De niveau Bac, le parcours passe par une formation en Bachelor Développeur informatique option jeu vidéo à l'école G. Tech. En trois ans, elle permet d'acquérir toutes les bases et connaissances dans le développement d'un jeu vidéo. Ensuite, il est possible d'intégrer le MSc en Programmation jeu vidéo.

SALAIRES

Le salaire du programmeur gameplay démarre autour de 35 000 euros brut par an. Mais celui-ci peut rapidement augmenter avec les années et suivant les entreprises. Il peut atteindre les 50 000 euros voire plus de 60 000 euros. Le

FORMATION

L'idéal pour devenir programmeur gameplay est de suivre une formation spécialisée en jeu vidéo afin d'avoir en poche toutes les compétences techniques. Pour cela, G. Tech propose le Bachelor Développeur informatique avec option jeu vidéo. D'une durée de trois ans, accessible après un Bac ou en admission parallèle en 3e année, notre formation enseigne les rudiments du développement informatique, en particulier ceux appliqués au jeu vidéo. De plus, la pédagogie se focalise sur la culture gaming et les mises en pratique.

Ensuite, notre école permet de poursuivre en MSc Programmation jeu vidéo. Diplôme en 2 ans, il approfondit les techniques de développement avec des cours de management en plus, et une dernière année qui se déroule en stage ou en alternance.

programmeur gameplay se classe en 7ème salaire des métiers du jeu vidéo. A l'étranger, la rémunération s'affiche par exemple à 63 000 dollars en moyenne comme à San Francisco. Même chose du côté de Montréal.

OÙ TRAVAILLER

Il n'est pas forcément présent dans tous les studios de développement de jeux vidéo. Le programmeur gameplay se retrouve davantage dans des entreprises déjà bien installées telles que Quantic Dream, Ubisoft, Eko Software, Midgar Studio.

ÊTRE FREELANCE

C'est tout l'avantage de ce métier. Créateur de contenus digitaux peut tout à fait s'exercer en freelance. Il peut très bien être appelé par des entreprises afin de réaliser un projet bien précis pour gérer les contenus de celles-ci. Si bien qu'il faudra être encore plus rigoureux, organisé et créatif. Autre solution, la possibilité d'avoir le statut indépendant

afin de développer sa chaîne par exemple et d'en augmenter le trafic pour capter les annonceurs. L'objectif étant de parvenir à en vivre.

LES DÉBOUCHÉS

A ce poste, un programmeur gameplay peut évoluer et acquérir d'année en année et de projet en projet, une expérience qui fera la différence pour la suite de sa carrière. D'autant plus s'il maîtrise et s'intéresse aux nouvelles technologies comme l'IA. Ainsi, il lui sera possible d'évoluer vers plus de responsabilités avec le métier de lead programmeur gameplay. Il peut également, s'orienter vers les postes de programmeur spécialisé ou encore de game designer.

"Je suis amené à travailler avec les game designers très fréquemment afin de leur faire tester ce que j'ai fait."



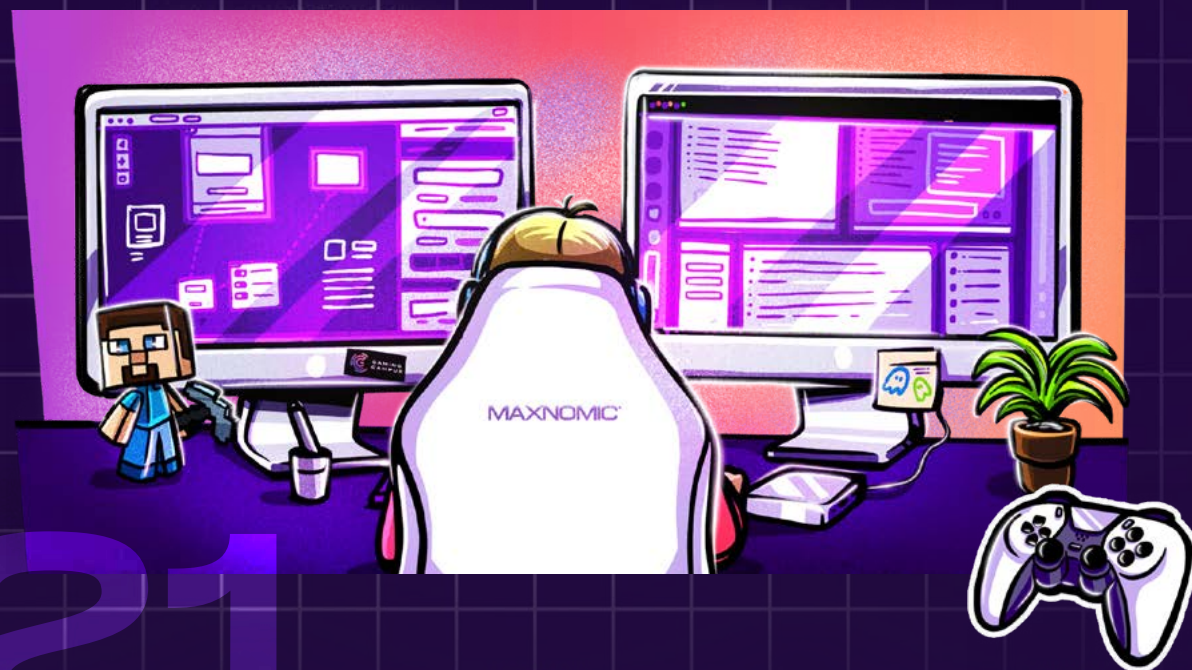
L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Dans mon quotidien je développe les mécaniques de gameplay (IA, 3C, Skills, Mode de jeux...), je suis amené à travailler avec les game designers très fréquemment afin de leur faire tester ce que j'ai fait et d'avoir des échanges constructifs sur la feature en question et de trouver ensemble des axes d'amélioration. »



Samuel Busson
Programmeur Gameplay
ENDROAD





21 DÉVELOPPEUR·EUSE JEU VIDÉO

Niveau d'études : Bac+3

Bac conseillé : Maths ou NSI

Employabilité : Très Bonne

Salaire débutant : 3 100 €

En maîtrisant les techniques de codage, un développeur de jeux vidéo est un personnage essentiel dans la création d'un jeu. Engagé à tous les niveaux auprès de l'équipe de production, il donne vie au jeu. Ce qui demande au programmeur de jeu vidéo une appétence pour l'informatique et des qualités pour travailler à plusieurs.



#1

L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Le programmeur est l'homme à tout faire de l'équipe, il est présent dès le début pour prototyper les idées du game designer, jusqu'à la toute fin lors de la création du produit final et de sa distribution. Il doit avoir une bonne connaissance des autres métiers (graphic designer, sound designer, etc.), car c'est lui qui intègre tous les éléments afin d'en faire un tout. »



Florian Reneau
Game Developer
BASIC GAMES



DESCRIPTION DU MÉTIER

MISSIONS

« La programmation permet de créer l'interactivité du projet. Sans elle, rien ne se passe. Elle est donc au centre de l'application et permet de donner vie au monde du jeu », rappelle Julien Millet.

Sous la direction du lead programmer, les missions principales du game developer tiennent alors en quatre points :

- L'analyse des besoins informatiques
- L'écriture détaillée du programme
- Les tests à effectuer
- Les corrections de bugs

Dans certains cas, un programmeur peut également se spécialiser dans un domaine d'expertise comme la 3D, la création d'outils de développement ou des briques de base des jeux, etc.

« Le métier évolue dans le sens où l'on parle de full stack développeur comme dans le Web, et non plus seulement d'une compétence technique ou spécialité unique », précise Jean Mariotte, cofondateur d'EVA – Esports Virtual Arenas.



QUALITÉS

Qui mieux qu'un professionnel du jeu vidéo pour énumérer les qualités indispensables d'un créateur de jeux vidéo. Julien Millet en donne plusieurs :

- Disposer d'un esprit d'analyse
- Avoir un sens de la logique
- Être en capacité d'organiser des pensées complexes
- Savoir travailler en équipe
- Être polyvalent

Les débouchés sont nombreux, car même si plusieurs langages de programmation existent, il devient aisé de basculer de l'un à l'autre

COMPÉTENCES

Immanquablement, ce métier demande d'être en alerte sur les nouveautés, tendances et évolutions technologiques. Mais il doit posséder une base primordiale de compétences techniques afin de maîtriser les outils et méthodes utilisés au quotidien. Et ils sont nombreux :

- Les langages de développement C#, C++, Java, etc.
- La programmation graphique (shaders HLSL)
- Les outils de développement en équipe (Perforce, Git...)
- La programmation réseau pour les jeux connectés
- Les méthodes de conception
- Les outils de production, d'intégration, de visualisation, de test
- Avoir des connaissances dans la gestion de projet
- Avoir des bases en anglais technique
- Le management
- La communication
- La gestion de données
- Le droit

SALAIRE

Les salaires sont variables suivant les années d'expérience et les entreprises. Un programmeur junior peut gagner entre 30 000 et 40 000 euros brut annuels (soit entre 2 500 et 3 300 euros). Avec le temps, sa rémunération peut atteindre 50 000 euros sur l'année (4 100 euros par mois) voire parfois 90 000 euros (7 500 euros).

Le métier de programmeur jeu vidéo se hisse à la 6ème place des métiers du jeu vidéo qui paient le mieux, selon notre classement.

Du côté de Montréal, le salaire d'un programmeur s'affiche en moyenne à 64 000 dollars (5 300 \$). Les plus basses rémunérations atteignent tout de même les 50 000 dollars (4 100 \$).

Aux Etats-Unis, du côté de San Francisco, les salaires sont compris entre 50 000 et

ÉTUDES

Pour devenir développeur de jeux vidéo, vous avez le choix entre plusieurs types de diplômes : Licence, Bachelor, Master, MSc. Les deux premiers se déroulent en trois ans et permettent d'obtenir les fondamentaux de la programmation. Les deux autres (en deux ans) offrent une spécialisation et un perfectionnement aux technologies du jeu vidéo.

Avant de pouvoir intégrer une formation pour devenir développeur, il faut d'abord envisager son orientation dès le lycée en faisant le choix d'une voie générale (Bac avec une spécialité en mathématique) ou technologique (Bac STI2D). Dans les deux cas, un goût prononcé pour les mathématiques est recommandé, ainsi que pour les matières scientifiques. Pourquoi ? La réflexion mathématique est une étape nécessaire pour créer des algorithmes. Elle aide ainsi à clarifier une pensée et rendre les programmes plus efficace ou encore à faciliter la résolution de problème.



FORMATION

Face aux enjeux du développement d'un jeu vidéo, les entreprises demandent bien souvent un diplôme en informatique ou une spécialisation en jeu vidéo. C'est un plus. Pour cela, l'école G. Tech (une des trois écoles de Gaming Campus) permet à chacun, passionné de jeu vidéo et désirant découvrir le langage code, deux formations professionnalisantes pour accéder au métier de programmeur de jeux vidéo.

SOFT SKILLS

On les appelle en français les compétences douces, les soft skills sont désormais aussi importantes que les compétences techniques (hard skills). Si bien que pour postuler à un job de développeur de jeux vidéo, il faut être capable de mettre en avant des compétences caractéristiques de votre personnalité qui feront la différence, notamment pour travailler en équipe. Par exemple, il faut savoir faire preuve de :

- Patience
- Savoir résoudre des problèmes
- Pouvoir gérer le temps
- D'un esprit d'entraide
- D'intelligence émotionnelle
- Persuasion

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Métier technique recherché par les studios autant dans l'Hexagone qu'à l'étranger, un développeur de jeux vidéo qui possède un Bachelor développeur jeux vidéo par exemple pourra faire carrière et prendre peu à peu des responsabilités, en occupant le poste de programmeur principal. Il pourra aussi tenter l'aventure à des fonctions comme directeur technique, envisager la direction de projet ou encore se voir ingénieur en recherche et développement dans une entreprise innovante.

OÙ TRAVAILLER ?

S'il est bien l'un des métiers du jeu vidéo pouvant travailler dans n'importe quel studio, c'est bien celui de programmeur de jeux vidéo. Tous en ont un ou plusieurs. Que ce soit une entreprise de création de serious games comme le lyonnais Dowino ou un studio à la renommée internationale comme Nintendo, Arkane Studios à Lyon, Gameloft ou Green Panda Games, tous embauchent des programmeurs. Les passerelles existent aussi vers les secteurs de l'informatique ou du web.

Il ne doit pas être simplement un exécutant du cahier des charges, nous attendons de lui qu'il le challenge



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« J'ai commencé la programmation en terminale S grâce à ma spécialité. J'ai ensuite fait un DUT MMI pour enfin rejoindre une école d'ingénieur (Bac +5). Là, j'ai pu réaliser un stage en tant que développeur C++ dans un studio de jeu vidéo parisien, c'est ce qui m'a permis de devenir aujourd'hui programmeur de jeu vidéo »



David Nasr
Programmeur Gameplay
PASTAGAMES



22

DÉVELOPPEUR·EUSE MOBILE

Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : Maths ou NSI

Employabilité : Très Bonne

Salaire débutant : 3 300 €

Il s'agit de la personne qui va donner vie à un jeu vidéo sur smartphone ou tablette grâce à ses talents de codeur. Professionnel de la programmation, il saura mettre en pratique ses compétences pour le développement de jeux appelés hyper-casual (avec un gameplay simple et accessible à tous), casual, mid-core ou hard-core.



COMPÉTENCES

« Avant toute chose, il faut savoir programmer, avance Ben Kaltenbaek. Ce qui s'apprend avec la pratique et des échanges avec d'autres programmeurs. Une fois les bases de la programmation acquises, il est possible de se spécialiser dans des technologies propres aux jeux vidéo mobiles comme Unity. »

Pour occuper ce poste, le programmeur doit donc être capable de maîtriser la technologie informatique. Il lui faut ainsi connaître :

- Les outils de développement (Visual studio, contrôleur de version, base de bugs, etc.)
- Les techniques de programmation

- Les outils de développement mobile : Swift pour iOS et Android Studio pour Android
- La programmation Web (HTML, Javascript, PHP)
- Les langages C++, C#

MISSIONS

Avec son expertise, le programmeur mobile jeu vidéo est chargé de développer un jeu sur plateformes mobiles. Mais son rôle peut être différent suivant sa spécialité comme l'explique Ben Kaltenbaek, CEO de Revolt Games, studio éditeur du jeu vidéo Neopolis Game :

« Il y a le programmeur dit en backend qui crée la logique et les calculs mais non-perceptibles à l'écran par le joueur. Et celui qui évolue en frontend qui crée ce qui s'affiche sur l'écran du joueur et utilise les technologies d'application mobile (iOS, Android) ou moteur graphique (Unity). »

Il est amené aussi à proposer des idées et des concepts de jeux « aux cycles de production très rapides et basés sur l'itération permanente », précise-t-il.



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Un programmeur de jeux mobiles, c'est un programmeur qui aime se donner des contraintes supplémentaires dues à la plateforme, mais aussi au marché duquel il faut savoir se différencier »



Valentin Birembaut
Développeur
OH BIBI



SALAIRE

Tout dépend du profil, néanmoins, un junior démarrera à 40 000 euros brut annuels et peut voir son salaire augmenter au fil des années. Avec de l'expérience, celui-ci peut s'afficher à plus de 50 000 euros.

Du côté des places fortes du jeu vidéo, on note qu'à Montréal, le salaire est en moyenne de 70 000 dollars. Il démarre autour de 40000 dollars. Quant à San Francisco, la rémunération annuelle explose avec un salaire le plus bas qui s'affiche autour de 90000 dollars et peut grimper à plus de 165000 dollars.

QUALITÉS

Si ce poste demande de savoir indéniablement travailler en équipe, un employeur doit pouvoir aussi compter sur les nombreuses qualités du programmeur mobile à savoir :

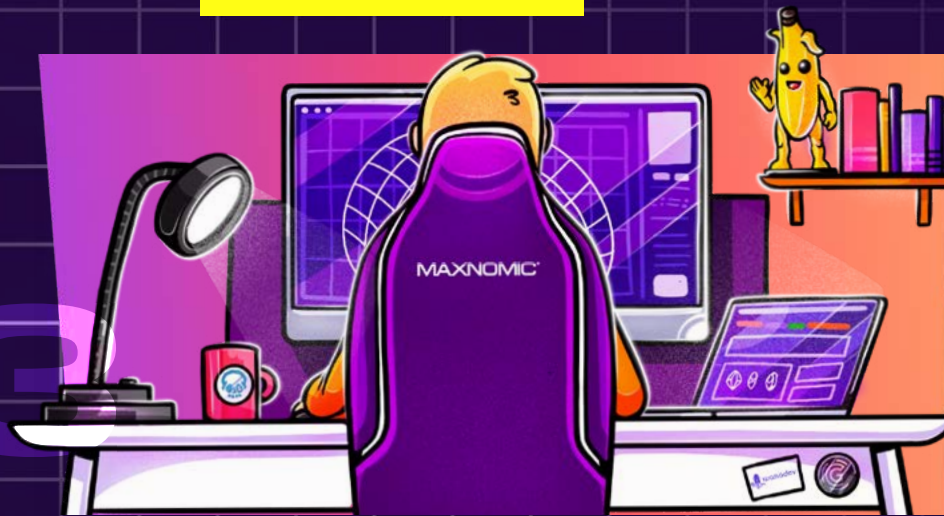
- Sa communication
- Son autonomie
- Une rigueur
- Un esprit créatif
- Sa passion du jeu vidéo
- Son sens de l'initiative



OÙ TRAVAILLER ?

Nombreux sont les studios qui disposent d'une section mobile en interne. Sachant que le marché est en forte croissance, le nombre de jeux sortant sur tablettes ou smartphones n'est pas près de s'arrêter. Aussi, beaucoup de studios sont spécialisés uniquement dans le développement de jeux mobile. Les plus connus sont King (Candy Crush), Epic Games (Fortnite), Niantic (Pokemon Go) ou encore Bandai Namco (Dragon Ball Legends).

Profil recherché par les éditeurs, le programmeur mobile jeu vidéo est un métier pour lequel il est plutôt facile de trouver un emploi et ce, dès la sortie de l'école. « Certains studios (comme nous) ne recrutent que des juniors afin de les former en interne sur des technologies novatrices, peu enseignées. Ainsi, il suffit d'avoir une excellente capacité d'apprentissage et de la motivation pour être recruté », explique Ben Kaltenbaek.



DÉVELOPPEUR·EUSE MOTEUR

Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : Maths ou NSI

Employabilité : Très Bonne

Salaire débutant : 2 500 €

Dans la grande famille des programmeurs, il existe le programmeur moteur. Son rôle : optimiser le moteur de jeu. Concrètement, il s'occupe de créer ou de développer tous les composants qui permettront le bon déroulement du jeu vidéo. De lui, dépendra la fluidité, le gameplay et la qualité.



MISSIONS

Un programmeur moteur de jeu a plusieurs missions dans la production du jeu vidéo. Sous la responsabilité du lead programmeur moteur, il va :

- Analyser et comprendre les besoins des équipes de production
- Déterminer quel moteur utiliser ou en créer un le cas échéant
- Collaborer avec les équipes artistiques
- Optimiser le moteur
- Assurer la maintenance du moteur et que celui-ci soit stable
- Diagnostiquer les bugs et y répondre par des solutions

COMPÉTENCES

Comme écrit plus haut, un programmeur moteur est avant tout un as du code. Il le maîtrise. Il est donc en mesure de connaître :

- La programmation bas niveau C, C++
- La performance de la programmation (bas niveau, algorithmes)
- Le développement de logiciel (architecture, IA, etc.)
- Les principes CPU
- La chaîne de production d'un jeu vidéo

QUALITÉS

A ce niveau de technicité, un programmeur moteur doit posséder des qualités indispensables, comme :

- L'autonomie
- Le travail en équipe
- Le sens du détail
- Savoir résoudre des problèmes
- La communication



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Avant, je travaillais sur du gameplay principalement et j'avais eu l'occasion de fabriquer des outils pour mes projets et dans le cadre professionnel. On m'a proposé de travailler sur le moteur et sur les outils de production, ça m'a tout de suite tenté, j'ai toujours aimé faire des moteurs et travailler dedans. Je travaille actuellement sur Payday 3 mais j'ai également pu travailler sur des projets comme The division 2, Assassin's Creed ou encore Roller Champions. J'ai également travaillé sur de la VR avec Blade and Sorcery. »



Antoine Gargasson
Programmeur Moteur
STARBREEZE STUDIOS



FORMATION

Avec notre école d'informatique G. Tech, vous allez pouvoir devenir programmeur moteur de jeu vidéo. Grâce à nos formations en trois ou cinq ans, vous allez tout connaître de la programmation informatique, des logiciels, des outils. Mais aussi de la culture du jeu vidéo. C'est pourquoi, nous vous conseillons de candidater d'abord au Bachelor Développeur informatique.

Ensuite, G. Tech propose une orientation en MSc Programmation jeu vidéo. Il s'agit d'une formation technique de haut niveau où seront enseignés plus profondément le développement informatique, le management et le pilotage de projet, mais aussi le développement personnel. Vous sortirez avec un Bac +5 reconnu au titre RNCP, niveau 7.

SALAIRE

Un programmeur moteur gagne en moyenne entre 30 000 et 40 000 euros par an. Suivant son employeur, son expérience et son statut, sa rémunération peut être bien plus importante et s'afficher à plus de 50 000 euros.

Au Canada, le salaire annuel de l'engine programmer est de l'ordre de 65 000 dollars. Alors qu'aux Etats-Unis, on retrouve certains salaires à plus de 95 000 dollars. La moyenne se situant autour de 70 000 dollars par an.

AVANTAGES

- Salaire évolutif
- Métier recherché pour ses compétences techniques
- Bac +3 minimum
- Métier passion pour celui qui aime programmer



COMMENT LE DEVENIR ?

Ils sont relativement nombreux les engine programmers à faire le choix de travailler de manière indépendante. En toute liberté, gérant leur emploi du temps comme ils le souhaitent, tout en sélectionnant leur projet. C'est l'un des avantages de ce métier qui peut s'occuper de chez soi. Néanmoins, cela demande de pouvoir faire face à l'imprévu, de communiquer avec des équipes déjà en place et de faire des heures.

DÉBOUCHÉS

Un programmeur moteur peut s'orienter vers d'autres spécialités de la programmation en travaillant sur le développement de jeux AAA, des jeux mobiles, en ligne ou des serious games. Ce technicien peut aussi devenir après quelques années, chef de projet ou monter au grade de directeur technique.

24

DÉVELOPPEUR·EUSE ONLINE



Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : Maths ou NSI

Employabilité : Très Bonne

Salaire débutant : 3 400 €



S'occuper du développement et de l'intégration des mécaniques multi-joueurs associées au gameplay et de la conception des briques bas niveau du moteur réseau sont les objectifs du programmeur online. Un rôle qui permet ainsi aux joueurs de vivre une expérience unique durant une partie en ligne.

MISSIONS

Il s'occupe de toute la partie gestion réseau, aussi bien en haut niveau que sur la gestion des connexions, des structures de données qui doivent être échangées. Il travaille également avec l'ensemble des autres développeurs pour s'assurer que leur travail soit compatible avec le fonctionnement en réseau. Le programmeur online est donc en mesure de :

- Créer et développer le moteur réseau
- Concevoir et développer le serveur de jeu
- Réaliser la maintenance
- Concevoir et développer les mécaniques gameplay multijoueur

De plus, il aura pour mission de créer

une documentation et d'organiser des réunions avec ses coéquipiers afin que ceux-ci puissent utiliser les fonctionnalités réseau avec succès ».

COMPÉTENCES

Il doit maîtriser les technologies informatiques, la programmation et les moteurs pour une utilisation en ligne.

- La programmation : C, C++, C#, Python
 - Les algorithmes de ranking multijoueurs et de matchmaking
 - Les protocoles TCP et UDP, HTTP
 - La programmation web – HTML, Javascript, PHP, bases de données
- Aussi, il est capable de savoir :
- Les règles de fonctionnement

des jeux en réseau et multiplayer (MMORPG)

- Les comportements du public face au jeu
- Les contraintes et techniques de calculs 3D



QUALITÉS

programmeur online a donc certaines qualités comme :

- La rigueur
- Un bon relationnel
- Un sens de la communication
- L'autonomie
- Un esprit d'initiative
- La passion pour les technologies



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« La maîtrise technique est généralement accompagnée d'un diplôme d'ingénieur ou orientée programmation. Une spécialité réseau est un plus, mais c'est l'expérience qui primera sur la formation initiale »



Julien Millet
Président
STUDIO REALITYZ



FORMATION

Avec une technologie de plus en plus pointue et évolutive, faire le choix d'un enseignement spécialisé tout en acquérant les compétences nécessaires en matière de culture du jeu vidéo se révéleront judicieux. Ce que propose notre école G. Tech avec le Bachelor Développeur informatique option jeu vidéo. Accessible après le Bac, il permet d'acquérir l'ensemble des fondamentaux du langage informatique, de la programmation web, mobile et des bases de données.

L'école permet aussi d'obtenir un niveau technique pointu avec le MSc Programmation jeu vidéo. Une formation qui apporte un enseignement axé sur les outils du langage informatique liés spécifiquement au jeu vidéo tels que Unity 3D, Unreal Engine 4, CryEngine, etc. Le MSc forme à des responsabilités avec des cours en management, entre autres.

SALAIRE

30 000 euros par an est en moyenne le salaire d'un programmeur online débutant (qui sortira de l'école avec un Bachelor Développeur jeux vidéo par exemple). Sa rémunération peut atteindre plus de 40 000 euros après quelques années d'expérience. Certains gagnent même jusqu'à 50 000 euros par an. Le programmeur online se classe en 2ème salaire des métiers du jeu vidéo.

Du côté des villes internationales, les salaires à Montréal et San Francisco sont attractifs. Il faut compter entre 64 000 dollars en moyenne.



COMMENT LE DEVENIR ?

Brique essentielle dans la conception d'un jeu vidéo en ligne, le programmeur online jeu vidéo a la mission de travailler sur la partie connectée au réseau et aura donc une implication sur l'ensemble des éléments du jeu avec, à la fin, une influence sur l'expérience du joueur. Pour devenir programmeur online jeu vidéo, le parcours conseillé est d'obtenir, d'abord, un Bac scientifique ou professionnel en informatique puis d'intégrer l'école

G. Tech afin de suivre, en trois ans, le Bachelor Développeur informatique option jeu vidéo. Une formation qui enseigne, entre autres, les connaissances en langages informatiques pour le web. Enfin, il est possible de poursuivre ses études avec le MSc en programmation.

AVANTAGES

- Posséder de nombreuses compétences
- Possibilité de travailler en freelance
- Une rémunération attractive et évolutive
- Pouvoir travailler dans d'autres secteurs

DÉBOUCHÉS

En étant à ce poste et après une formation de programmeur de jeux vidéo, un programmeur online dispose de toutes les compétences techniques recherchées par un studio. Il possède ainsi un savoir-faire qu'il peut mettre à profit ailleurs, pour d'autres métiers dans le développement informatique. Aussi, il peut ajouter une pointe de management en devenant lead programmer par exemple.

25

DÉVELOPPEUR-EUSE OUTILS

Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : Maths ou NSI

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 300 €

Essentiel lors de la création d'un jeu vidéo, le tools programmer est celui qui va améliorer l'efficacité de la production en fournissant et améliorant les outils de création, l'éditeur de jeu, mais aussi en ajoutant de nouvelles fonctionnalités. Tout ce dont auront besoin les équipes du studio. Pour cela, de bonnes compétences en ingénierie logicielle sont requises ainsi qu'un esprit créatif.

MISSIONS

Dans son quotidien, les missions d'un tools programmer sont multiples, il va devoir :

- Développer des outils pour publier du contenu
- Améliorer l'éditeur de jeu, les éditeurs 3D, l'expérience utilisateur et les performances
- Maintenir la qualité des outils de développement de contenus, corriger les bugs
- Développer le framework
- Optimiser les éditeurs d'effets spéciaux
- Proposer de nouveaux outils et fonctionnalités afin d'améliorer l'efficacité des équipes

COMPÉTENCES

Elles sont nombreuses les compétences qu'un tools programmer doit avoir et pouvoir appliquer. Dans le désordre, il connaît :

- Les langages C#, C++
- Les langages de script (Lua, Python, MaxScript)
- Les moteurs et les outils utilisés en production de jeu comme Unreal Engine, Unity
- Les outils de gestion de version (Perforce/Git/SVN)
- L'anglais
- La réalisation de veille technologique

QUALITÉS

A ce poste, mieux vaut avoir certaines qualités indispensables afin d'évoluer au côté d'une équipe et surtout pour répondre aux objectifs du cahier des charges. Pour cela, un tools programmer doit être :

- Rigoureux
- Organisé
- Autonome
- En capacité de comprendre rapidement les problématiques
- A l'écoute



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Les principaux éléments à maîtriser pour ce métier sont avant tout une bonne connaissance des langages de programmation liés aux logiciels outils (notamment C# et Python). Toutefois, il est important d'avoir des connaissances en C++ pour appréhender les moteurs de jeu et leur éditeur. Sur un plan un peu moins technique, il est important de savoir communiquer de ses avancées et trouver le bon niveau de discours suivant l'interlocuteur que l'on a. On n'aborde pas dans le même détail une conversation avec un artiste ou un programmeur. »



Alexandre Rabérin
Développeur Outils Confirmé
UBISOFT



FORMATION

Reconnue pour la qualité des formations, notre école G. Tech (dont les campus se trouvent à Lyon et Paris) donne à tous les futurs programmeurs la possibilité de se former dans les meilleures conditions. Deux options sont envisageables : s'orienter après le Bac en Bachelor Développeur informatique, option jeu vidéo, une formation en trois ans qui permet d'apprendre les bases de la programmation informatique, tout en acquérant une culture du jeu vidéo, mais aussi vidéoludique.

Puis de poursuivre ou d'intégrer directement (après un Bac +3 validé), le MSc Programmation jeu vidéo. En deux ans, il s'agit de se perfectionner dans le développement informatique appliqué aux jeux vidéo exclusivement. Une formation de haut niveau technologique dont la dernière année se déroule en alternance.

COMMENT LE DEVENIR ?

Comme il faut absolument connaître les outils, les langages de programmation comme le C++, mais aussi plus adaptés aux outils comme le C# ou le Python, devenir tools programmer s'apprend en faisant une formation. Ainsi, en suivant nos diplômes de Bachelor et MSc Programmation jeux vidéo, un étudiant pourra aussi bien apprendre les bases du développement informatique pour ensuite se perfectionner dans la programmation d'outils. De plus, en étant inscrit dans notre école G. Tech, un futur professionnel va acquérir une culture du jeu vidéo, développer ses compétences relationnelles et surtout travailler sur des projets concrets.

OÙ TRAVAILLER ?

Le métier de tools programmer est relativement recherché par les studios de toute taille à la fois pour son niveau de maîtrise des technologies et pour son savoir-faire dans le développement des outils. Les débouchés sont également possibles parfois au sein d'entreprise du secteur informatique comme Laou à Bordeaux.

SALAIRE

La palette de salaires est variable pour un tools programmer. Il faudra prendre en compte le nombre d'années d'expérience, l'entreprise employeur, le statut (indépendant ou salarié), la localisation, etc. C'est pourquoi, ce professionnel peut gagner en début de carrière près de 28 000 euros par an et atteindre près de 45 000 euros en tant que sénior.

Dans un pays comme le Canada, à Montréal plus exactement, la rémunération sera plutôt de l'ordre de 70 000 dollars par an. En Californie, territoire reconnu pour sa production de jeux vidéo, un tool programmer pourra gagner jusqu'à 10 000 dollars par mois. En moyenne, c'est plutôt 6 800 dollars.

AVANTAGES

- Métier passion
- Bonne employabilité
- Salaire intéressant
- Opportunités de mobilité importantes
- Possibilité de travailler en freelance



26

DÉVELOPPEUR-EUSE USER INTERFACE

Niveau d'études : Bac+3

Bac conseillé : Maths ou NSI

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 2 800 €

Responsable du développement et de la conception des modules de présentation d'un jeu vidéo (menus, HUD...), le programmeur UI jeux vidéo est un expert de l'interface utilisateur. Un métier qui demande un bon niveau de compétences techniques dans la maîtrise des langages informatiques.

MISSIONS

Si elles sont différentes selon l'entreprise, certaines missions sont pour autant communes à la fonction. Ainsi, à ce poste, il faut savoir :

- Analyser les besoins
- Proposer des prototypes de concepts d'interaction pour le jeu
- Concevoir les différents éléments de l'interface utilisateur en veillant à l'uniformité visuelle
- Développer l'UI du jeu et ses fonctionnalités
- Débuguer et optimiser les interfaces utilisateur existantes
- Participer au développement des mécaniques du jeu
- Concevoir la documentation adéquate



COMPÉTENCES

Poste exigeant des compétences à la fois dans la compréhension des pratiques d'expérience utilisateur et dans les techniques de développement (gameplay, design), il est souvent demandé au programmeur UI jeux vidéo un minimum de deux à trois ans d'expérience. La raison est simple : maîtriser plusieurs types de programmation. Dans le détail, cela veut dire :

- Le langage C++
- Les langages script (Python, LUA...)
- L'ergonomie d'une interface
- La programmation Web (HTML Javascript entre autres)
- Flash

- Les outils d'intégration et de test
- Le middleware

AVANTAGES

- Métier de plus en plus demandé notamment au sein de studios AAA
- Carrière possible dans des domaines autres que le jeu vidéo
- Rémunération intéressante
- Vision à 360 degrés sur le développement d'un jeu
- Freelance possible



QUALITÉS

De plus en plus recherché pour son expertise sur l'interface utilisateur, le programmeur UI jeux vidéo doit aussi posséder des qualités humaines. Ces dernières feront de lui une personne sachant travailler en équipe, mais pas seulement. Elle doit faire preuve de :

- Rigueur
- Créativité
- Autonomie
- Autocritique
- Analyse
- Adaptabilité



ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

Fin connaisseur de la programmation et multipliant les expériences sur des projets de jeux vidéo, ce professionnel de l'interface utilisateur pourra ensuite saisir d'autres opportunités de carrière. Comme devenir programmeur moteur, programmeur gameplay, etc. Ou alors prendre des responsabilités avec le métier de lead UI programmeur par exemple. Il peut aussi faire le choix de quitter un CDI pour devenir indépendant.

OÙ TRAVAILLER ?

S'il est demandé bien souvent à un programmeur (généraliste) de travailler à l'expérience utilisateur d'un jeu vidéo, certains studios font le choix de recruter exclusivement des programmeurs UI. Seulement, les offres d'emploi ne sont pas encore si importantes. On retrouve donc ce métier au sein d'entreprises comme Beenox (studio québécois), Ubisoft, Sega, Amplitude Studios, etc.

SALAIRE

Si la rémunération est différente en fonction du statut, de l'entreprise, de sa spécialisation, etc., un programmeur UI jeux vidéo peut démarrer en début de

carrière à environ 34 000 euros par an. Puis en tant que sénior, il peut toucher 50 000 euros annuels.

Du côté des entreprises de Montréal par exemple, le salaire se situe entre 45 000 et 80 000 dollars. Aux Etats-Unis, même chose avec des hauts revenus dépassant les 100 000 dollars annuels, soit plus de 8 300 \$/mois.

ÉTUDES

Comme il a été demandé un niveau d'expertise technique pointu, devenir programmeur UI, c'est posséder avant tout une formation correspondante aux attentes des studios. En particulier dans l'usage et la maîtrise des langages de programmation et dans l'expérience utilisateur.

Dès lors, après un Bac technologique ou un Bac général informatique et avec une certaine aisance pour les mathématiques, un futur professionnel doit s'orienter soit en BTS/Licence pro informatique ou faire le choix d'un diplôme de niveau Bac +3/Bac +5 en école d'informatique spécialisée dans les métiers du jeu vidéo. Une manière d'apprendre le développement informatique tourné vers le gaming.

QUALITÉS

Devenir audio programmer jeux vidéo revient à posséder des qualités humaines indéniables pour savoir à la fois travailler en équipe et pour atteindre les résultats demandés. Ainsi, ce professionnel du son est une personne :

- Inventive et créative
- Communicante
- Diplomate
- Autonome
- Rigoureuse et organisée
- Proactive

COMMENT LE DEVENIR ?

Un programmeur UI jeux vidéo est avant tout un as du développement qui maîtrise très bien de nombreux langages de programmation (-C, C+...). A cela s'ajoute, une compétence dans l'expérience utilisateur. Pour finir, il sait travailler en équipe et comprendre les attentes de la production. Pour réussir à posséder toutes ces caractéristiques, quelques années d'expérience après une formation dans le développement informatique adaptée aux jeux vidéo (Bachelor et MSc Programmeur jeux vidéo) est nécessaire.

Il est souvent demandé au programmeur UI jeux vidéo un minimum de deux à trois ans d'expérience. La raison est simple : maîtriser plusieurs types de langages.





DÉVELOPPEUR·EUSE XR

AR + VR

Niveau d'études : Bac+3

Bac conseillé : Maths ou NSI

Employabilité : Très Bonne

Salaire débutant : 3 200 €

En réalisant plusieurs interactions au cours d'une partie, l'expérience utilisateur du joueur aura une influence sur l'intérêt du jeu, son confort et sa qualité. C'est pourquoi, lors de la conception du jeu vidéo et de sa programmation, le rôle du programmeur gameplay est fondamental.

3D



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Le champs des possibles est vaste et se limite en grosse partie à notre imagination. Etant développeur 3D à la base, j'ai saisi l'opportunité de marché créée par la démocratisation des devices et cela évolue très vite. J'ai pu donc travailler sur My Cyber Royaume (réalité virtuelle appliqué à la santé), une application mobile du forum antique Romain de Bavay et plusieurs projets artistiques ou de POC commerciaux. »



Jérémie Segura
Unity Developer AR/VR
FREELANCE



DESCRIPTION DU MÉTIER

LA XR C'EST QUOI ?

La réalité étendue prend de plus en plus de place dans le monde du jeu vidéo bien qu'elle nait en 2009. La XR fait le mix des autres réalités pour créer un environnement bien réel avec un environnement virtuel en trois dimensions. De quoi créer des expériences uniques, immersives et innovantes pour l'utilisateur avec des niveaux d'interactivité avec et entre ces différents éléments. Si la réalité XR fait une percée dans des secteurs comme l'industrie automobile ou l'immobilier, le jeu vidéo commence aussi à l'employer.

MISSIONS

L'expérience mi-augmentée/mi-virtuelle est en marche. Dès lors, le développeur XR va travailler à :

- Analyser les besoins
- Être force de proposition
- Conceptualiser et réaliser le projet
- Créer des fonctionnalités de VR et de RA
- Faire des essais
- Améliorer et corriger les bugs

À cela ajoute Julien Noé : « Les missions d'un développeur XR sont variées. Du conseil client, au conseil technologique pour les choix matériels et logiciels, en passant par le développement des

applications et la veille technologique. Ces missions requièrent une bonne maîtrise de la chaîne de production d'une application et des dernières technologies de réalité augmentée et réalité virtuelle présentes sur le marché. »

QUALITÉS

A ce poste, plusieurs qualités sont essentielles, telles que :

- La créativité
- La rigueur
- L'écoute
- L'autonomie
- La communication
- La persévérance



Un développeur XR doit maîtriser la programmation, connaître les spécificités des différents devices utilisés.

COMPÉTENCES

Si la réalité virtuelle est utilisée dans le jeu vidéo, la XR l'est un peu moins et donc, c'est tout le pari des années à venir. C'est pourquoi un développeur XR est avant ou technicien qui maîtrise les autres formes de technologies et surtout la programmation jeu vidéo. Il doit donc connaître :

- L'architecture logicielle
- Les outils de VR et RA (HTC Vive, Oculus...)
- Les moteurs de jeu 3D (Unity, Unreal Engine...)
- Les langages de développement (C#, C++, Java, etc.)
- La programmation graphique (shaders HLSL)
- Les méthodes de conception
- Les outils de production, d'intégration, de visualisation, de test



AVANTAGES

- Métier nouveau donc recherché
- Maîtrise technique importante donc évolution possible
- Possibilité de travailler dans de nombreux secteurs
- Salaire attractif qui peut vite évoluer

« L'avantage principal de ce métier est de pouvoir travailler sur les dernières tendances du marché en matière de technologies immersives. Il permet également le traitement et la résolution de problématiques nouvelles grâce aux nouveaux dispositifs XR présents sur le marché. Les possibilités qu'offre également le métier de développeur

XR est le vaste choix des applications réalisables avec ces technologies, évitant ainsi une certaine routine dans la création des applications », souligne Julien Noé.

ÉTUDES

Métier technique, développeur XR passe par un Bac général avec une spécialité en mathématiques ou en sciences. La raison est simple : organisation, logique et calculs sont importants à ce niveau. Ensuite, en s'orientant en école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo, il sera possible d'apprendre les fondamentaux et d'acquérir des compétences recherchées.

COMMENT LE DEVENIR ?

Tout simplement en passant par une école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo. Notre établissement G. Tech en offre l'occasion à travers deux diplômes. D'abord le Bachelor Développeur informatique offre les fondamentaux de la programmation informatique. Puis notre MSc Programmeur jeu vidéo permet de se perfectionner et d'apprendre notamment les techniques de réalités virtuelles par exemple.

SALAIRES

Difficile encore d'avoir une vue d'ensemble des salaires des développeurs XR. On peut cependant indiquer que la rémunération d'un développeur en réalité virtuelle peut gagner par mois jusqu'à 45 000 euros. A l'étranger, comme au Canada, la rémunération peut facilement dépasser 100 000 dollars.

FORMATION

Passionné de jeu vidéo, de réalité virtuelle et de toutes ses composantes, notre école G. Tech est faite pour vous. Nous avons deux diplômes qui forment au métier de développeur XR. Le premier : Bachelor Développeur informatique, option jeu vidéo permet en trois ans d'acquérir toutes les compétences en matière de développement informatique.

Puis le MSc Programmeur jeu vidéo apporte un niveau supplémentaire de connaissances, notamment dans le développement informatique d'un jeu vidéo. Pendant deux ans, réalité augmentée, IA, moteurs de jeu, programmation, etc. n'auront plus de secret.

Tout cela est enseigné à partir de la pédagogie par projets. C'est-à-dire que nous demandons à chaque étudiant de réaliser des productions concrètes seul ou à plusieurs. Enfin, des stages terminent chaque année.

OÙ TRAVAILLER ?

C'est un métier assez nouveau. De plus, tous les studios ne se sont pas lancés dans la VR ou la RA, encore moins dans la XR. Les plus importants le font comme Ubisoft. D'autres ont des petites équipes dédiées. En revanche, dans d'autres domaines comme l'industrie, le marketing, l'énergie, ce sont des profils très recherchés.

ÊTRE FREELANCE

Comme beaucoup de développeurs, cette spécialisation en réalité étendue peut s'effectuer en freelance. Un avantage lorsque l'on ne souhaite pas travailler pour une seule entreprise ni avoir un contrat en CDI. Toutefois, il peut s'avérer que le statut est précaire, notamment au début. Pour commencer en indépendant autant avoir quelques années d'expérience afin d'être à l'aise sur divers logiciels, outils et en gestion de projets.

Le champs des possibles est vaste et se limite en grosse partie à notre imagination.



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Un bon développeur XR doit avant tout pratiquer régulièrement des logiciels tels que Unity3D ou bien encore Unreal Engine en y intégrant les derniers SDK (software Development Kit / Kit de développement) du marché, afin de pouvoir créer des applications en réalité augmentée pouvant être portées sur différents matériels tels que des smartphones, tablettes, casques de réalité augmentée ou bien encore des casques de réalité virtuelle. La maîtrise du langage C# et C++ est un atout majeur pour pouvoir développer les applications nécessaires au métier de développeur XR. La connaissance des métiers de l'infographie (2D / 3D / Vidéos) est également un plus pour mener à bien les intégrations des éléments présents dans les applications. »



Julien Noé
Développeur AR/VR/XR
PRISTIMANTIS



28



DIRECTEUR·RICE ARTISTIQUE



Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : Arts ou NSI

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : NC

Il se situe en haut de la pyramide. Le directeur artistique jeux vidéo gère et suit le travail de toutes les équipes d'artistes d'un jeu vidéo et, dans le même temps, est responsable de la cohérence graphique du projet. Un poste qui lui demande d'être à l'aise aussi bien sur le plan artistique que technique.



MISSIONS

Sur un projet de développement d'un jeu, le directeur artistique jeux vidéo intervient à plusieurs niveaux menant à bien plusieurs missions (parfois en étroites collaborations avec d'autres membres d'équipe et le producteur). A savoir :

- Définir et concevoir la charte visuelle du jeu
- Imaginer l'identité artistique du jeu (personnages, créatures, lieux, ambiance...)
- Mettre en place un cahier des charges du style visuel (descriptions, humeurs des personnages...)
- Coordonner les équipes
- Garantir à l'équilibre entre le volet

artistique et les contraintes techniques

- Réaliser une veille qui pourra nourrir le projet

QUALITÉS

Rares sont les directeurs artistiques jeux vidéo accédant à ce niveau de responsabilités lors d'un premier emploi. Il va falloir un peu d'expérience pour y arriver. En particulier pour développer toutes les qualités indispensables à la fonction, comme :

- Un esprit curieux et créatif
- Une solide culture générale
- Un sens de l'organisation
- Être rigoureux et diplomate

- Avoir un côté leadership
- Être exigeant et avoir le souci du détail
- Avoir une aisance à communiquer



AVANTAGES

- Être à la genèse du graphisme d'un jeu
- Avoir une vision d'ensemble sur la production
- Rémunération attractive
- Employabilité bonne



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Je dirai qu'être directeur artistique, c'est une prise en main concrète de vos connaissances. Il faut jongler entre création et décision, tout en gardant son objectif en vue. On ne se contente pas d'exécuter certaines tâches, on agit aussi directement sur les bases des projets auxquels on participe. On définit visuellement l'image globale, finale et future des projets. »



Clément Gammaitoni
Directeur Artistique
FRAGBOX GAMING



COMPÉTENCES

Au fil du temps et des projets à des postes différents, quelques années à travailler sur des métiers artistiques seront obligatoires pour développer des compétences fondamentales et pour bien savoir les maîtriser. Car ensuite, un DA doit être en mesure de connaître :

- Les logiciels créatifs 2D/3D (3DS Max par exemple)
- Les étapes de production d'un jeu vidéo
- Les méthodes de management et la conduite de projets
- Les fondamentaux en culture artistique (design, urbanisme, histoire de l'art...)
- Parler l'anglais

OÙ TRAVAILLER ?

Un directeur artistique va pouvoir travailler au sein de la plupart des entreprises du secteur du jeu vidéo. D'un studio comme Gameloft ou Blizzard, de Quantic Dream à Artefacts Studio à Villeurbanne. Il peut aussi évoluer chez des acteurs du serious game ou pour des acteurs travaillant sur mobile.

Enfin, grâce à son expertise, le DA pourra très bien occuper ce poste pour une agence web, une société de production audiovisuelle ou encore pour une marque.

SALAIRE

A ce poste, les salaires sont souvent relativement élevés. On note que certains démarrent autour de 39 000 euros par an et peuvent monter à 48 000 euros, voire bien plus. Tout dépend en fait de la nature du contrat, de la localisation du studio et de sa taille, de l'expérience et du profil recherché.

Si une carrière à l'étranger est intéressante, la rémunération peut l'être aussi. En moyenne, un DA touche 66 000 dollars annuels (près de 90 000 \$ parfois). Même constat à Los Angeles. Toutefois, les salaires peuvent grimper au-delà des 100 000 dollars.





DIRECTEUR·RICE AUDIO

Niveau d'études : Bac+3

Bac conseillé : Maths ou NSI

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 3 700€

Lors du développement d'un jeu vidéo, si le graphisme constitue la base du projet, les éléments sonores le sont finalement tout autant participant ainsi à une expérience utilisateur unique. A l'audio director jeux vidéo de superviser leur réalisation et leur intégration.



QUALITÉS

A ce niveau de poste, un audio director jeux vidéo possède des qualités indispensables. Métier dont les compétences sont fondamentales, il n'en demeure pas moins qu'il doit aussi pouvoir compter sur ses capacités à travailler en équipe, mais pas que. Il doit ainsi faire preuve de :

- Diplomatie
- Organisation
- Ecoute
- Initiative
- Curiosité
- Autonomie
- Proactivité
- Débrouillardise

MISSIONS

Au sein d'une équipe de créateur de jeux ou en tant qu'indépendant, les missions d'un lead audio jeux vidéo – comme il est aussi possible de le nommer – vont le conduire à réaliser un certain nombre de tâches tout au long de la production d'un jeu vidéo. Dans les grandes lignes, ce dernier va devoir :

- Définir la direction musicale et concevoir le cahier des charges
- Organiser la production en identifiant les besoins sonores (musiques, bruitages, voix), en définissant un calendrier précis
- Intégrer les éléments sonores
- Suivre l'avancement des travaux et veiller à leur qualité tout au long du

projet

- Créer des outils audio
- Superviser le travail des équipes audio
- Réaliser une veille



AVANTAGES

- Métier passion
- Pouvoir composer des musiques et autres sons
- Salaire attractif
- Possibilité de l'exercer en freelance
- Liberté de création
- Prise d'initiative



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Un audio director gère toutes les questions autour du son pour un jeu vidéo. Cela inclus les musiques, les voix, les bruitages/SFX et la mise en place technique et interactive. Le métier de lead audio est un métier de management d'équipe. Suivant la taille du projet, le lead pourra fabriquer des assets ou tout déléguer à la team audio et ne gérer que la direction artistique et technique en relation avec la direction créative du projet. »



Antoine Babary
Lead Audio
KOALABS



FORMATION

Choisir une école de créatifs spécialisée dans les jeux vidéo comme G. Art, c'est l'assurance de bénéficier d'une formation de qualité. C'est ainsi qu'avec notre Bachelor Infographiste 2D / 3D – Game Artist, un futur directeur artistique va apprendre pendant trois ans le volet numérique et technologique (logiciels, outils...), la culture vidéo-ludique et les pratiques artistiques. Mais également les méthodes de management.

Puis, il peut poursuivre en MBA Game artist (deux années de plus) afin de se perfectionner dans la création d'univers graphiques cohérents avec un approfondissement en game art et en management.

Ou faire le choix de s'orienter en MBA Technical artist afin de disposer de compétences à la fois en game art et en développement informatique de jeux.

COMPÉTENCES

Un studio de jeux vidéo doit pouvoir compter sur les compétences de son audio director. Ce dernier est ainsi capable de maîtriser toutes les caractéristiques technique et managériale liées à son métier comme :

- Les moteurs audio (FMOD...)
- Les outils DAW (Pro-Tools...)
- La conception sonore
- La programmation informatique
- Les logiciels middleware audio
- Les techniques audio (mixage, processing, compression)
- Les outils de gestion de projets (Gantt...)
- L'anglais



OÙ TRAVAILLER ?

L'ensemble des studios de développement de jeu vidéo ont dans leur rang un audio director, celui qui sera en charge des éléments sonores et de leur intégration. Tout dépend ensuite du projet et de la taille de l'entreprise. Il peut très bien manager des sound designers comme être aux commandes, seul. C'est pourquoi, parmi les entreprises

où il est possible de travailler à ce poste, on retrouve Gameloft, Quantic Dream ou encore Keywords Studios basée en Irlande.

De plus, des studios spécialisés dans la production sonore existent et travaillent avec nombre d'entreprises du jeu vidéo.

Sans oublier qu'il est possible de changer de secteur et de travailler dans les industries de l'entertainment.

SALAIRE

Métier essentiel dans la production d'un jeu vidéo, le salaire d'un audio director est en adéquation avec ses responsabilités. C'est ainsi qu'il peut gagner environ 4 000 euros par mois.

Evidemment, selon l'entreprise pour qui il travaille, le nombre d'années d'antériorité ou encore son statut (CDD, CDI...), sa rémunération sera différente et évolutive. Elle avoisinera les 100 000 dollars (au plus haut) au Canada (60 000 dollars en moyenne), et peut atteindre plus ou moins la même chose aux Etats-Unis. 117 000 \$ dans les salaires les plus hauts.



DIRECTEUR·RICE DE CRÉATION

Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : Arts ou NSI

Employabilité : Très Bonne

Salaire débutant : 3 300€

Pièce maîtresse dans la création d'un jeu vidéo, garant de l'expérience utilisateur, le creative director est responsable de toute la production artistique d'un jeu vidéo, de la conception de l'identité à la qualité du résultat final. Un métier recherché par les studios, mais qui demande une certaine expérience.

MISSIONS

Elles seront nombreuses les missions du creative director. Elles se scindent en deux grandes familles : l'une portant sur la partie projet et l'autre sur le management. Dans le détail, cela donne :

Projet :

- Définir les grandes lignes de la vision créative et cohérente du jeu
- Analyser les travaux effectués par les équipes créatives
- Sélectionner les projets en fonction du cahier des charges défini en amont (en tenant compte de la méthode, du budget, du calendrier, etc.)
- Défendre le projet devant les producteurs

- Présenter et partager la direction créative aux équipes
- Veiller à garantir la qualité du projet

Management :

- Gestion des équipes
- Répartition des rôles
- Animation et encadrement de chaque métier

COMPÉTENCES

En plus de ses qualités, un directeur créatif jeux vidéo doit être capable d'appliquer des compétences acquises au fil des années. C'est d'ailleurs pour cela, que ce métier ne peut se faire qu'après quelques années dans le milieu.

Il lui faut donc connaître plusieurs éléments, tels que :

- Les bases de la création de l'identité d'un jeu vidéo (expérience utilisateur, mécaniques, game design...)
- Les concepts graphiques
- La compréhension du secteur du jeu vidéo et plus largement de la culture gaming et vidéo-ludique. Ainsi que technologique
- La communication et ses méthodes
- Les logiciels de gestion de projet
- Les outils de moteurs de jeu et la suite Adobe



L'AVIS DE LA PROFESSIONNELLE

« Le/la creative director définit les grandes orientations créatives du contenu d'un jeu dans différents domaines : narration, direction artistique, gameplay... Son rôle est d'assurer la cohérence et l'exécution de sa vision tout au long du projet. Pour décrire sa fonction, on utilise souvent l'analogie du capitaine du navire qui doit savoir définir et garder son cap (tandis que le/la producer est plutôt comparé-e à un chef d'orchestre). »



Marie-Lou Dulac
Creative Director
POCKET STORY

AVANTAGES

- Métier passion
- Mobilité et employabilité fortes
- Salaire attractif
- Vision large de la conception d'un jeu
- Être à l'origine d'un jeu vidéo et pourquoi pas d'un succès

QUALITÉS

Après quelques années d'expérience à différents postes comme celui par exemple de lead game designer, l'opportunité de devenir directeur créatif se basera à la fois sur les compétences maîtrisées, mais aussi sur un certain nombre de qualités. Il est nécessaire ainsi de posséder :

- Un esprit de rigueur
- Un sens de la diplomatie
- Une vision critique
- Un savoir relationnel
- Un côté diplomate
- Sans oublier d'être passionné, de faire preuve de créativité et d'imagination.



FORMATION

À Gaming Campus, plusieurs de nos formations peuvent, à terme, conduire au métier de creative director jeux vidéo.

C'est le cas avec nos MBA : Technical artist ou Game artist. Deux formations accessibles après un Bac +3 (à la suite de l'un de nos Bachelors par exemple) qui se déroulent en deux ans au sein de notre école G. Art. Vous aurez donc le choix entre le diplôme de Technical artist et celui de Game Artist. Vous apprendrez des compétences recherchées en jeu vidéo et en game art. Tout en bénéficiant d'un enseignement en management et en gestion de projets technologiques. Univers graphiques immersifs et cohérents sont au programme conduisant à la maîtrise des techniques créatives.

OÙ TRAVAILLER ?

Nombreuses sont les entreprises du jeu vidéo disposant d'un creative director jeux vidéo. Des plus grands studios comme Gameloft, Riot Games, Ubisoft ou Microsoft aux plus petits comme Quantic Dream. De plus, avec son bagage, un directeur créatif peut aussi envisager de faire carrière dans un autre univers que le jeu vidéo, par exemple dans une entreprise du web, dans le secteur du divertissement ou encore de la publicité.

SALAIRE

Métier à responsabilités qu'il est possible de prétendre après un minimum de 5 années d'expérience, le creative director jeux vidéo est un poste stratégique dans une entreprise. Si bien que sa rémunération est en lien avec sa fonction. Si celle-ci dépend de l'employeur pour qui il travaille, de la localisation du studio, mais aussi de plusieurs autres facteurs (primes, statut, etc.), elle avoisine les 50 000 euros annuels. Et peut grimper à plus de 70 000 euros voire bien plus (on parle même de plus de 150 000 euros).

31

DIRECTEUR·RICE MARKETING

Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : SES

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : NC



Avec un rôle important, le directeur marketing jeux vidéo a la responsabilité de réaliser l'ensemble des plans marketing des produits développés par l'éditeur. Il définit une stratégie globale à la fois en déterminant les cibles, en mettant en place des actions de marketing et de communication, et en assurant la gestion opérationnelle.

MISSIONS

En fonction des entreprises, les missions du directeur marketing seront différentes et uniques. Néanmoins, elles auront, de manière générale, plusieurs points en commun. C'est ainsi qu'il devra :

- Définir le plan marketing (sur la base du mix-marketing qui repose sur le principe de : produit, prix, distribution, promotion, personnel, process)
- Définir la stratégie opérationnelle
- Détecter les opportunités de marchés et de produits, tout comme les tendances
- Déterminer les axes de développement des produits
- Veiller et superviser au lancement des produits et services

- Etablir les plans de communication
- Manager des équipes et respecter les contraintes budgétaires

COMPÉTENCES

Si la fonction est importante pour une entreprise, c'est qu'elle attend de son directeur marketing jeux vidéo que ses produits rencontrent un succès auprès du public cible. Dès lors, elle compte sur le fait qu'il va déployer toutes ses compétences pour ses missions définies. Le directeur marketing jeux vidéo doit donc connaître :

- Le marketing (ses outils et méthodes)
- Le marché de la distribution (en ligne, retail, magasins spécialisés)

- Le secteur du jeu vidéo
- L'évaluation du positionnement produit (accessoires, jeux vidéo...)
- Le développement et le lancement d'un produit
- Les moyens de communication et publicitaires
- La manière d'optimiser les coûts et d'établir un retour sur investissement



AVANTAGES

Comme nous l'avons vu, le métier de directeur marketing est essentiel dans le processus de vente d'un produit jeu vidéo ou d'un service. A la fois stratège garant du développement des ventes et manager averti, il a l'avantage de pouvoir analyser finement un marché et une cible avant la sortie d'un jeu par exemple. De quoi posséder une vision d'ensemble. L'avantage du métier réside également dans le fait de créer des stratégies en mettant sa créativité au service des plans marketing. De plus, l'exigence de sa fonction fait qu'il est recherché par les employeurs avec des rémunérations correspondantes.

FORMATION

A G. Business, nous enseignons les fondamentaux en matière de marketing, de communication, de gestion et de management, le tout lié au secteur du gaming. C'est ce qui fait notre singularité et notre force. Si vous souhaitez devenir dans quelques années directeur marketing pour un éditeur par exemple, vous aurez donc le choix de passer par notre Bachelor Management jeux vidéo et sport. Accessible après un Bac ou en admission parallèle.

Ensuite, il est envisageable d'atteindre un niveau Bac +5 avec le MBA Marketing, communication et event management. Il approfondit les bases et permet surtout de se spécialiser dans les stratégies de marketing digital, mobile. Dans la stratégie de fidélisation, de cross-canal. De voir le trade et e-trade marketing, etc.



QUALITÉS

En tant que directeur marketing jeu vidéo, un éditeur doit pouvoir compter sur une personne disposant aussi bien de compétences professionnelles essentielles que de qualités. Ces dernières prendront plusieurs formes. Il doit faire preuve d'écoute, de créativité, de curiosité, d'ouverture d'esprit. Sans oublier de posséder un sens de la négociation, d'être capable de convaincre tout comme de fédérer et d'animer une équipe.

SALAIRE

Fonction exigeante qui demande de répondre aux enjeux de l'entreprise, le directeur marketing jeux vidéo est un métier qui demande une solide maîtrise de son environnement. Dès lors, les salaires qui se pratiquent vont dans ce sens. Ils s'affichent entre 45 000 et 90 000 euros par an. Voire moins ou plus parfois. Tout dépend de l'employeur, de sa localisation et du niveau d'expérience accumulé recherché.

Si vous êtes tenté par l'aventure à l'étranger, sachez qu'un brand director peut gagner à Los Angeles largement au dessus de 130 000 dollars. Même constat du côté de Montréal au Canada.

COMMENT LE DEVENIR ?

Définir les stratégies marketing pour un jeu vidéo ou un produit gaming et piloter les plans marketing, cela ne s'improvise pas du jour au lendemain. Devenir directeur marketing jeux vidéo demande d'avoir déjà roulé sa bosse sur des métiers liés au marketing. Cinq ans d'expérience est une bonne moyenne pour saisir les opportunités. Une formation en MBA marketing permet dans un premier temps d'acquérir toutes les compétences nécessaires. Le tout en évoluant dans l'univers du jeu vidéo.



OÙ TRAVAILLER

Le marketing évoluant régulièrement au gré des innovations et des pratiques des consommateurs, la majorité des éditeurs et des entreprises du jeu vidéo et du gaming au sens plus large dispose d'un directeur marketing ou appelé responsable marketing. Qu'il s'agisse de structures comme SEGA Europe, Ubisoft, Ankama Studio, Hootside, Uptooo, etc.

DÉBOUCHÉS

Déjà en tant que directeur marketing jeux vidéo, vous aurez atteint un haut niveau dans la hiérarchie d'une entreprise du gaming. Votre orientation peut également s'écrire ailleurs que dans cet univers comme dans le divertissement, le web, l'audiovisuel ou chez une marque. A ce stade, de nouvelles opportunités de carrière pourront s'offrir à vous, en devenant directeur de la production, directeur de la communication, consultant ou encore PDG.

Les entreprises recherchent des profils avec en général cinq années d'expérience





DIRECTEUR·RICE TECHNIQUE

Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : Maths ou NSI

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : NC

Sa maîtrise du développement d'un jeu et de tous les aspects qui s'en réfèrent (réseau, 3D, intelligence artificielle, moteurs...) fait du directeur technique jeux vidéo une pièce maîtresse dans le processus de création d'un jeu vidéo. Un métier recherché qui se situe au plus près des équipes techniques puisqu'il est amené à les encadrer et à les coordonner.

COMPÉTENCES

Si devenir directeur technique jeux vidéo est possible après plusieurs années au sein d'équipes techniques, c'est tout simplement pour disposer de compétences suffisantes et de qualités indispensables. Ces dernières seront par exemple :

- Faire preuve de pédagogie
- Être organisé, avoir un esprit de synthèse et d'analyse
- Disposer d'un sens de la diplomatie
- Avoir un esprit de leadership
- Être force de proposition
- Être curieux
- Faire preuve de motivation

MISSIONS

Lors du lancement d'un projet de création de jeu vidéo, le technical director endosse le rôle de superviseur. A lui la responsabilité de toute une partie de la production technique. Dans les faits, il va réaliser et remplir plusieurs missions qui prendront des formes différentes, à savoir :

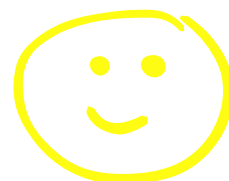
- Comprendre les besoins de la production
- Définir l'orientation stratégie technique, c'est-à-dire trouver des outils adaptés ou en développer d'autres
- Piloter et superviser la partie technologique
- Encadrer les équipes techniques et

distribuer les tâches à chacune

- Veiller à ce que la qualité soit garantie
- Identifier les risques et corriger les problèmes éventuels
- Savoir gérer le projet (calendrier, délais, budget, moyens humains, techniques...)

AVANTAGES

- Salaire attractif
- Mobilité internationale
- Vision sur l'ensemble de la partie technique d'un jeu
- Participer au recrutement de talents



SALAIRE

Le salaire d'un directeur technique jeux vidéo est variable. On peut trouver une rémunération autour de 30 000 euros par an dans une entreprise nantaise à plus de 54 000 euros à Paris. Certains frôlent les 80 000 euros annuels.

Le salaire dépend en grande partie de plusieurs facteurs :

- Le type d'entreprise
- La localisation (en France ou à l'étranger)
- Le niveau d'expérience recherché
- Le degré de spécialisation

Quant à travailler au Canada, par exemple, un directeur technique peut espérer toucher en moyenne 120 000 dollars par an.

OÙ TRAVAILLER ?

Un technical director travaille dans un studio de jeux vidéo. La majorité des entreprises en sont pourvues, élément essentiel au développement d'un jeu. Il peut ainsi très bien exercer au sein de l'une des antennes d'Ubisoft (Annecy, Lyon, Montréal, etc.) en se spécialisant en level design, en développement mobile ou encore dans le technical art. D'autres studios comme EA, Pentasia à Londres, Activision ou encore Sumo Digital recherchent régulièrement ce type de profil technique et expert.

COMMENT LE DEVENIR ?

Poste exigeant qui requiert une maîtrise complète des logiciels et outils de développement d'un jeu vidéo, le métier de directeur technique jeux vidéo s'exerce après plusieurs années à travailler au sein d'équipes techniques. Car en plus de définir et de superviser les activités de développement, ce dernier va devoir encadrer l'ensemble du pôle technique. Dès lors, des compétences sur les aspects techniques et sur le volet management sont fondamentales. Pour y parvenir, il faudra donc procéder d'abord par une formation de niveau Bac +5, puis multiplier les projets avant de devenir technical director.

FREELANCE

Contrairement à un développeur jeux vidéo, il est plus rare qu'un directeur technique jeux vidéo travaille en freelance. Métier à fortes responsabilités, il demande une implication et une présence auprès des équipes de développeurs et autres techniciens, les studios vont privilégier des personnes en place et sur la durée. De plus, il doit être proche des autres membres de la production.

FORMATION

Les formations de G. Tech, notre école d'informatique, pourront à terme vous conduire au métier de directeur technique jeux vidéo.

Il faudra d'abord passer par notre Bachelor Développeur informatique afin de découvrir, en trois ans, le langage code et plus généralement le développement informatique et pour acquérir une culture vidéoludique.

Ce Bac +3 en poche se profile ensuite le MSc Programmation jeu vidéo. En deux ans, cette formation de haut niveau technique permet de se perfectionner dans les langages de programmation et les moteurs de jeu, tout comme elle va plus loin dans l'apprentissage de compétences en management, en gestion et en développement personnel.

ÉTUDES

A ne pas en douter, un niveau Bac +5 en école d'ingénieurs ou en MBA dans une école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo est une voie d'orientation à privilégier.

Métier technique, il demande un bon niveau de connaissances dans les logiciels

et outils, ainsi que dans le management ou encore dans la pratique de l'anglais. Une formation de qualité enseignera ainsi les fondamentaux. Ensuite, cinq années en entreprise seront nécessaires pour bien apprendre, comprendre et appréhender son futur métier.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

A ce haut niveau de responsabilités, un directeur technique jeux vidéo peut évoluer encore et envisager sa carrière à un autre poste. Avec l'expertise développée pendant tout ce temps, il peut très bien saisir l'opportunité de devenir directeur de production, producer ou encore créateur d'entreprise en fondant son studio.

De nouvelles responsabilités dans une entreprise d'informatique, de sécurité informatique ou cybersécurité, ou encore dans le Web sont possibles.

Le métier de directeur technique jeux vidéo impose d'être suffisamment compétent aussi bien sur le plan technique que sur le plan de l'encadrement des équipes.



GAME ARTIST

Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : Arts du STD2A

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 500 €

3D

A lui de gérer les personnages, les lumières, les paysages. Le game artist s'occupe de tous les aspects visuels d'un jeu vidéo. Il peut aussi bien travailler dans des structures qui ne possèdent pas de spécialistes (character designer, infographiste 2D/3D, texture artist, etc.), ce qui lui demande une grande polyvalence. Ou évoluer dans des studios en encadrant ses mêmes corps de métiers.



L'AVIS DE LA PROFESSIONNELLE

« C'est un métier riche qui allie technique, création et communication avec l'équipe. En ce qui me concerne au sein du studio La Poule Noire, les tâches sont très variées. Il s'agit de créer un univers, un style artistique en tenant compte des contraintes liées aux jeux vidéo (lisibilité, temps de production). Une fois que le DA est posé, je peux créer les assets (personnages, décors, UI...), les intégrer dans un moteur de jeu (Unity), et parfois les animer. On travaille en interdépendance avec les pôles de production (demander un nouvel outil au programmeur / proposer un gameplay ou un bout de scénario à notre game designeuse...). »



Amélie Guinet
Game Artist
LA POULE NOIRE



DESCRIPTION DU MÉTIER

MISSIONS

Dans le développement d'un jeu vidéo, trois métiers sont incontournables : le développeur, le game designer qui crée et réalise les règles du jeu, et le game artist qui se charge des éléments visuels. Ce dernier (si le studio n'a pas de spécialistes par exemple) se charge de concevoir l'identité visuelle. Il va alors créer les vêtements des personnages par exemple, imaginer les décors, penser aux couleurs, concevoir des créatures, etc. En ayant toujours en tête de s'assurer de la cohérence de l'ensemble et de l'expérience utilisateur.



QUALITÉ ET COMPÉTENCES

Pour exercer ce métier, mieux vaut avoir une certaine imagination et un sens de la créativité. Donc disposer d'une culture générale et d'un certain sens de l'observation. Tout comme savoir travailler en équipe et avoir des notions de management ainsi qu'une certaine vision du projet.

Des qualités fondamentales, mais ce n'est pas tout. Un game artist doit être en mesure de maîtriser les logiciels 2D/3D, de savoir dessiner, modéliser et animer. En outre, il possède une forte culture du jeu vidéo.

Le game artist est capable de manier plusieurs logiciels comme Maya ou Unity.

AVANTAGES

- Travailler aux aspects visuels d'un jeu vidéo, pour un passionné de jeu et de graphisme, est une vraie satisfaction
- Mettre à profit sa créativité
- Avoir une grande latitude en termes de création
- Un salaire motivant dès la sortie d'étude
- Une évolution rapide

INCONVÉNIENTS

- Une forte implication avec des heures importantes
- Trop de polyvalence peut faire de l'ombre à la créativité

Le métier de game artist est le plus généraliste de tous les métiers artistiques de la création de jeu vidéo



FORMATION

Obtenir les bases du graphisme et du développement d'un jeu vidéo, tout en apprenant les connaissances en management et en gestion de projets, tels sont les objectifs de notre école G. Art. Avec nos formations pointues, nous formons les futurs professionnels aux métiers du jeu vidéo, aux dernières innovations et technologies, à l'encadrement et à la culture gaming.



Pour devenir game artiste, nous conseillons donc de passer d'abord par le Bachelor Infographie 2D/3D – Game Art. Un diplôme en trois ans qui enseigne toutes les bases du jeu vidéo : des aspects techniques et numériques (logiciels, programmation, etc.), à la culture créative (gaming, concept art, game design, etc.), en passant par le management et la communication.

Ensuite, notre MBA Game Artist en deux ans, reconnu au Titre RNCP niveau 7, forme les étudiants à la création d'univers graphiques cohérents et immersifs avec volet portant sur le perfectionnement de certaines matières vues en Bachelor et avec une formation de haut niveau en game art.

ÉTUDES

Entre un Bac +2 et un Bac +5, le niveau d'étude pour pouvoir devenir game artist est assez large. Au lycée, un Bac général avec une spécialité en math ou en arts est à privilégier. Puis ensuite, faire le choix d'une école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo.

SALAIRE

Dès sa sortie d'étude, un game artist gagne en moyenne entre 30 000 et 40 000 euros annuels, suivant l'entreprise pour qui il travaille. Le game artist se classe en 45ème salaire des métiers du jeu vidéo.

Au Canada, ce même professionnel gagnera annuellement entre 41 000 dollars et 82 000 dollars.

Aux Etats-Unis, la fourchette des salaires est quasiment la même que chez les voisins canadiens. Un game artist peut toucher en moyenne 56 000 dollars. Au plus bas, 39 000 dollars, au plus haut 80 000 dollars.

COMMENT LE DEVENIR ?

Métier touche-à-tout, artiste dans l'âme qui sait aussi bien réaliser des personnages que des environnements, qui peut manager des équipes de character designers, de graphistes ou de modelleurs 3D, le game artist est un professionnel responsable de tous les aspects visuels d'un jeu vidéo. Ce qui lui demande de maîtriser le dessin, les logiciels, d'avoir une culture du jeu vidéo et bien d'autres choses. Devenir game artist passe donc par une école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo, comme la nôtre G. Art. A Lyon, nous proposons de former les futurs professionnels à la fois

avec notre Bachelor Infographie 2D/3D – Game Art et notre MBA Game Artist.

OÙ TRAVAILLER ?

Le métier de game artist est recherché par de nombreuses entreprises de toute taille, mais les missions peuvent être différentes. Ainsi chez Oh Bibi, MXM ou Vertical, le rôle du game artist sera de réaliser tout l'environnement graphique du jeu.

Quand pour des studios de taille importante, ce sont plutôt des profils de managers et chefs de projet qui sont demandés.

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

En ayant cette polyvalence caractéristique, de travailler aussi bien sur le level design que sur l'infographie 3D, un game artist est en capacité de multiplier les tâches. Si bien qu'il peut rapidement évoluer et donc devenir chef de projet ou directeur artistique.

Il peut aussi bien travailler dans le jeu vidéo que dans l'animation ou le cinéma.

FREELANCE

Il est envisageable d'évoluer en tant qu'indépendant. Un game artist peut très bien vouloir travailler seul, en freelance. Pour y parvenir, il lui faut toutefois avoir un peu d'expérience au sein de studio. Ce sera un plus et un argument pour solliciter de futurs clients. Après avoir créé son entreprise, un game artist freelance va pouvoir travailler pour un ou plusieurs studios après négociation de son contrat.



**NE PAS BAISSER
LES BRAS FACE À
L'APPRENTISSAGE
DES LOGICIELS**



GAME DESIGNER

Niveau d'études : Bac+3

Bac conseillé : Arts ou STD2A

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 1 800€

Le game designer est à l'origine de la création du gameplay, c'est-à-dire de l'expérience de jeu. Avec un sens créatif, il imagine les univers, les actions et comportements auxquels le joueur devra faire face.

MISSIONS

Elles sont nombreuses et variées. Le game designer s'occupe ainsi de :

- L'analyse et la création du concept du jeu
- La création des mécaniques et des règles
- La rédaction du cahier des charges
- Du pilotage de l'ergonomie et de l'interactivité
- L'élaboration de la structure de jeu
- La cohérence et de l'harmonie graphique et artistique du jeu
- Tester et identifier dans le jeu les erreurs et dysfonctionnements

« A chaque ajout de fonctionnalité, le game designer doit scanner l'ensemble

des fonctionnalités pré-existantes pour évaluer l'impact de la nouvelle. Le travail est donc très méticuleux, car il doit anticiper le comportement de milliers de joueurs. Évidemment, il doit aussi prendre en compte les potentielles contraintes techniques, mais également ce que souhaitent voir les joueurs apparaître dans le jeu », ajoute Lucas Odion.

COMPÉTENCES

Être game designer, c'est pouvoir maîtriser une série de compétences techniques. Pour Paul-Etienne Bardot, « il est celui qui doit structurer les idées et les exploiter au mieux pour mettre en place un gameplay et des mécaniques

plaisantes pour le joueur, tout en prenant en compte les différentes contraintes imposées par le reste de la production. Il doit donc faire preuve d'un esprit d'analyse et d'une capacité de formalisation pointus ».

Dans le détail, il est en mesure de connaître :

- Les outils (Unreal, Unity...)
- L'ergonomie des systèmes multimédias
- Le level design
- Les logiciels 3D et d'animation
- La modélisation en schéma de comportement et de situations de jeu
- Les logiciels de programmation
- La culture de l'image et du jeu vidéo



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Dans la production d'un jeu vidéo, la notion de game designer est très large et peut regrouper plusieurs spécialités. Globalement, sa mission est de concevoir l'architecture globale des règles du jeu et de s'assurer de leurs cohérences. Ce travail comporte un aspect macro (quel est le fonctionnement global du jeu et comment ses grands principes s'articulent ?) ou micro (quel sera l'impact sur ce niveau du jeu si j'y ajoute un nouveau personnage ?) »



Lucas Odion
Game Designer
REVOLT GAMES



AVANTAGES

- Métier passion
- Profil recherché
- Salaire pouvant rapidement évoluer
- Compétences tant techniques que créatives
- Possibilité de travailler en freelance
- Projets variés

QUALITÉS

Le métier de conceptrice de jeux vidéo demande plusieurs qualités, comme :

- La curiosité
- La créativité
- L'écoute
- La rigueur
- Le sens de l'analyse et de la synthèse

« Il faut s'investir au maximum dans son travail personnel et ouvrir son esprit à d'autres domaines pour nourrir sa réflexion et sa créativité », complète Paul-Etienne Bardot.

FORMATION

Notre école G. Art offre la possibilité de se former au métier avec le Bachelor Infographie 2D/3D – Game Art. Une formation accessible après un Bac ou en admission parallèle. Au programme : culture gaming, culture numérique et technologique (apprentissage du game design), outils de communication et de management. Le tout complété par des stages. Un diplôme en trois ans qui peut mener ensuite à l'un de nos deux MBA, à savoir : MBA Game artist ou MBA Technical artist.

Des formations pointues certifiées au Titre RNCP, niveau 7) qui se déroulent en deux ans et permettent de voir la création d'univers graphiques cohérents et immersifs, d'acquérir les compétences en développement de jeux et en game art.

SALAIRE

Un game designer démarrera sa carrière (après un Bachelor Game design par exemple) avec un salaire compris entre 25 000 euros et 33 000 euros brut annuels soit entre 2 000 euros mensuels et 2 750 euros. Après quelques années, il peut émarger à près de 50 000 euros (4 100 euros brut mensuel).

Le métier de game designer se hisse à la 44ème place des métiers du jeu vidéo qui paient le mieux, selon notre classement.

Et de l'autre côté de l'Atlantique, quels sont les salaires ? Un game designer gagnera en moyenne 55 000 dollars, soit par mois 4 500 dollars. Sur la côte Ouest des Etats-Unis, la moyenne tourne plutôt autour de 65 000 dollars (5 400 \$).





GAME DIRECTOR

Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : NSI ou Arts

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 600€

Au cours de la production d'un jeu vidéo, plusieurs managers coordonnent la conception, les équipes et le calendrier. Entre les producers, les chefs de projet, le directeur de production, ils sont tous engagés pour que le jeu rencontre son public. Qualité et performance sont alors de rigueur. Et parmi ces métiers du management, il y a celui de game director. Son rôle : garantir les aspects créatifs du jeu



MISSIONS

Métier stratégique qui demande à la fois de savoir mener le projet à son terme en garantissant la vision d'origine et de connaître les techniques créatives, les missions du game director sont alors importantes. Dans le détail, il s'occupe de plusieurs volets :

- Définir les étapes du développement et de la singularité des aspects créatifs (intentions artistiques, etc.)
- Superviser toute la partie créative du jeu et le game design
- Veiller à la qualité et à l'équilibre de l'expérience globale et des systèmes narratifs



COMPÉTENCES

Le game director est en mesure de prendre ce poste à responsabilités s'il maîtrise les compétences suivantes :

- La chaîne de production d'un jeu vidéo
- Les techniques créatives
- L'utilisation de certains logiciels de création
- Savoir résoudre des problèmes en apportant des solutions

Le management peut aussi se révéler important dans sa fonction. « Il faut apprendre à travailler avec de nombreuses personnes aux capacités et compétences différentes. Et ainsi être capable de les guider efficacement. Pour cela, il est important de connaître

les étapes de la conception d'un jeu », souligne Irfan Sarwono.

Toutefois, le management peut aussi dépendre de la taille de l'équipe comme le rappelle Nicolas Cannasse : « Avec seulement quelques personnes, on peut essentiellement faire son travail technique ou graphique en plus de diriger le jeu. Toutefois, c'est de moins en moins le cas quand l'équipe s'agrandit. »



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Je pense qu'il est nécessaire d'avoir déjà une expérience dans un des domaines de la production de jeu, avec un poste de manager (lead developer, directeur artistique). Car bien comprendre l'ensemble des domaines est un grand plus pour pouvoir dialoguer avec tous les métiers. »



Nicolas Cannasse
Game Director
SHIRO GAMES



FORMATION

A Gaming Campus, nous vous proposons de choisir entre plusieurs de nos formations qui pourront, à terme, vous conduire au métier de game director.

D'abord, en vous orientant en MBA Technical artist ou Game artist. Deux formations en deux ans qui se déroulent à G. Art, après un Bac +3.

Technical artist vous donne de nouvelles compétences recherchées en jeu vidéo et en game art. Tout en bénéficiant d'un enseignement en management et gestion de projets technologiques.

Game artist est l'occasion d'apprendre des univers graphiques immersifs et cohérents. Vous serez en mesure de maîtriser les techniques créatives. Là-aussi, management et gestion de projet apporteront un plus sur votre CV.



QUALITÉS

Savoir mener un projet en ayant toujours la même vision, le game director doit pour cela posséder certaines qualités fondamentales à sa fonction. Ainsi, c'est une personne :

- Avec un certain leadership
- Avec un esprit créatif
- Toujours dans la prospective, l'innovation
- Avec un sens de l'analyse
- Qui communique avec ses équipes et sa direction

« Il sait imaginer et communiquer sur ce que doit être le jeu, sans se perdre. Cela demande à la fois des capacités créatives, mais aussi une capacité à maintenir la vision d'origine et la raison pour laquelle, c'est ce jeu que l'on a choisi de faire plutôt qu'un autre », souligne Nicolas Cannasse.

SALAIRE

Cela dépend de plusieurs facteurs comme de la taille du studio, votre bagage et ancienneté dans le milieu. Néanmoins, le salaire d'un game director tourne autour de 40 000 euros bruts par an. Le game director se classe en 31ème salaire des métiers du jeu vidéo.

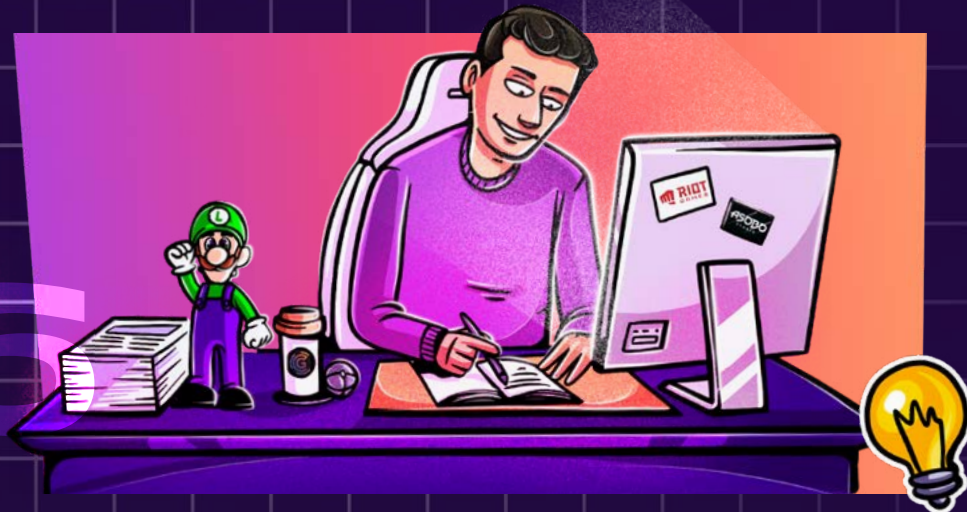
Du côté des autres pays du jeu vidéo comme le Canada, on constate que le salaire moyen est de 85 000 dollars, et aux Etats-Unis, à San Francisco précisément, la rémunération moyenne dépasse les 100 000 dollars.

AVANTAGES

- Métier passion
- Bonne employabilité
- Mobilité internationale
- Rémunération attractive avec un profil sénior
- Polyvalent
- Possibilité de gravir les échelons et de devenir PDG, CEO d'un studio

OÙ TRAVAILLER ?

Principalement, un game director travaille pour le compte d'un studio de jeux vidéo comme par exemple Arkane Studios à Lyon, Osome Studios, Dontnod Entertainment, etc. Il peut aussi évoluer au sein d'un studio de développement de serious games comme Dowino, Succubus et bien d'autres.



GAME MASTER

Niveau d'études : Bac+3

Bac conseillé : NC

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 1 800€

On le connaît sous le nom de maître du jeu, le game master intervient tout au long d'une partie de jeu vidéo, guidant les joueurs dans leur progression. Il peut être amené à expliquer l'histoire, détailler l'environnement, répondre à toutes les questions de ces derniers.



MISSIONS

Le game master intervient durant la partie d'un jeu vidéo, mais aussi parfois en dehors. Dès lors, ses tâches sont finalement bien plus importantes que le simple fait d'animer la communauté en ligne. Que fait-il ?

- Il guide la communauté d'un jeu vidéo
- Explique, donne des indices, des conseils
- Il est capable de répondre aux interrogations des joueurs
- Organise des jeux, des défis, faire gagner des cadeaux
- Il fidélise la communauté

COMPÉTENCES

Occuper ce poste, c'est avoir certaines compétences que le GM doit être en mesure de savoir parfaitement, comme :

- La communication et les outils marketing (réseaux sociaux)
- Les bases du jeu vidéo MMORPG
- La gestion des demandes des joueurs (SAV, monétisation, etc.)
- Être capable de tester le jeu et ses mises à jour
- La réalisation de rapports
- Le pilotage d'événements in-game
- La veille du respect des règles

QUALITÉS

Pouvoir animer la communauté d'un jeu vidéo et la fédérer, tels sont les deux grands objectifs du game master. Il lui faut donc les épaules solides pour bien communiquer auprès des joueurs. De plus, les qualités du GM reposent sur :

- La réactivité
- L'esprit créatif
- Le dynamisme
- L'attention
- La rigueur
- L'orthographe



SALAIRE

La rémunération du game master est variable selon son statut (freelance, CDD, CDI, etc.). En moyenne, elle se situe entre 22 000 et 30 000 euros brut par an en France. Aux Etats-Unis, certains salaires peuvent avoisiner les 100 000 dollars, mais la moyenne est de 70 000 dollars.

AVANTAGES

- Métier passion
- Polyvalent
- Grande place à la créativité
- En fort développement
- Passerelle vers d'autres métiers



INCONVÉNIENTS

- Salaire peut évolutif
- Employabilité faible
- Fatigue, gestion quotidienne des réactions

OÙ TRAVAILLER ?

Les grands éditeurs de jeux vidéo en ligne tels que Blizzard ou Gameloft ont des maîtres du jeu pour certains titres. Ils peuvent être embauchés en CDI, CDD ou en freelance. On retrouve aussi ce métier au sein des entreprises d'escape games. Il peut par ailleurs travailler lors d'événements esports.

ÉTUDES

A proprement parlé, il n'existe pas d'études pour devenir game master. Il s'agit d'un métier qui peut s'occuper à la suite d'une première expérience en tant que live operations manager par exemple ou encore de community manager. Néanmoins, connaître les fondamentaux de la production d'un jeu vidéo et les stratégies de communication peuvent se révéler importants. Dès le lycée, après un Bac technologique STD2A ou STMG, ou un Bac spécialité littérature ; numérique ou arts, l'idéal étant de choisir une formation dans les métiers du jeu vidéo. Minimum Bac +3.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Si le game master peut venir à ce métier en étant joueur, testeur ou community manager, il peut aussi faire le sens inverse et évoluer vers ces métiers là. Son avenir peut se réaliser également en tant que live operations manager ou même associate producer après quelques années d'expérience.

FREELANCE

L'avantage du secteur du jeu vidéo, c'est de pouvoir réaliser son métier en indépendant. C'est le cas du game master. Passionné de jeux vidéo, de gestion et d'animation de communauté, expert, le game master freelance peut travailler pour le compte d'éditeurs lors de missions plus ou moins courtes. Le mieux étant d'avoir tout de

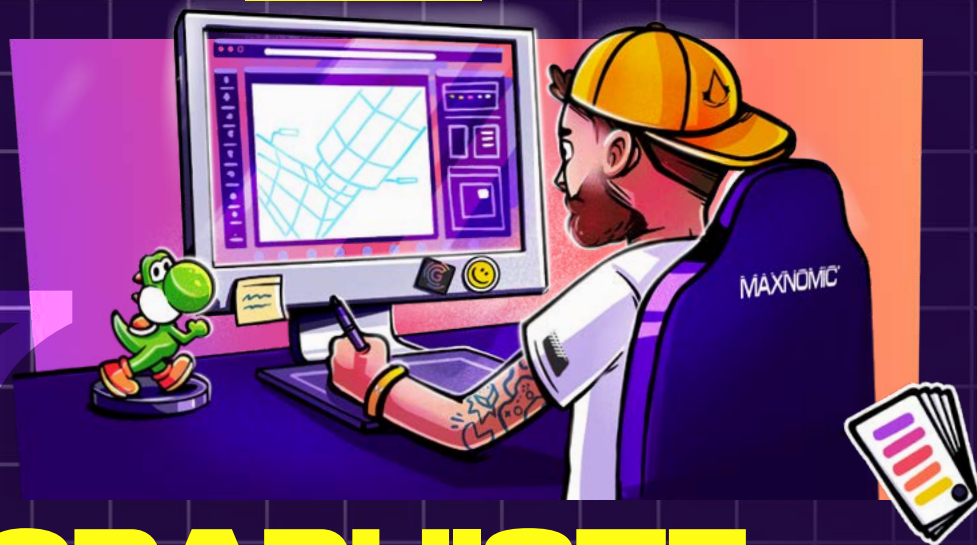


même un minimum d'expérience dans le jeu vidéo comme dans la communication, en tant que joueur ou testeur avant de se lancer dans l'aventure.

COMMENT LE DEVENIR ?

Si aucune formation ne permet de devenir directement game master, faire le choix d'une école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo se révélera judicieux. Durant trois ou cinq ans, le Bachelor Management jeux vidéo et esports et le MBA Marketing, communication et transformation digitale du jeu vidéo de G. Business permettent d'apprendre toutes les connaissances nécessaires pour évoluer dans cet environnement. Dès lors, avec ce bagage, il est possible de devenir game master et de s'occuper d'une communauté de joueurs.

Les grands éditeurs de jeux vidéo en ligne tels que Blizzard ou Gameloft ont des maîtres du jeu pour certains titres.



GRAPHISTE # 2D/3D

Niveau d'études : Bac+2

Bac conseillé : Arts ou STD2A

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 1 800€

Textures, lumières, couleurs, personnages, objets, mondes, menus, rien n'échappe au graphiste 2D / 3D (ou infographiste 2D / 3D). C'est grâce à son intervention et à son imagination dans la création des images animées que le jeu vidéo va prendre forme à l'écran.



MISSIONS

Le graphiste 2D/3D donne vie aux dessins en les transformant de façon numérique. Il a donc pour missions de :

- Réaliser les modèles et illustrations du projet graphique (maquettes, prototype)
- Réaliser le storyboard
- Identifier les contraintes techniques
- Etudier le moteur graphique
- Appliquer les directives artistiques
- Réaliser les images fixes
- Créer et régler les effets graphiques
- Modéliser les décors, personnages, objets
- Réaliser les interfaces du jeu (menus)

COMPÉTENCES

La création d'images animées demande au graphiste de maîtriser un certain nombre de points (appris par exemple en Bachelor Animation 3D), comme :

- Utiliser les logiciels 2D (Painter, Photoshop, etc.)
- Utiliser les logiciels 3D (3Ds Max, Maya, etc.)
- Appliquer les techniques de scripting (xml)
- Mettre en œuvre les techniques de rendu et d'éclairage (Vertex Color, Light Map, etc.)
- Connaître l'image animée
- Savoir dessiner



QUALITÉS

Il peut travailler en équipe, ce qui lui demande un savoir-être et un esprit collaboratif. De plus les qualités du graphiste 2D/3D sont :

- La rigueur
- Être à l'écoute
- La réactivité
- La curiosité
- La créativité

« Il doit aussi savoir s'inspirer du monde qui l'entoure pour réaliser des éléments visuels pertinents », précise la graphiste Ségolène.



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« C'est un métier pour lequel il faut être polyvalent, car les missions peuvent être très variées et les contraintes qui leur sont liées sont souvent différentes. Un infographiste peut aussi bien intervenir dans la production d'une application que sur le design d'un site web. Il est donc important de maîtriser les spécificités techniques de chaque support sur lequel on est susceptible d'intervenir. »



Benjamin Mechenet
Infographiste/Développeur
INDÉPENDANT



FORMATION

Le Bachelor Infographiste 2D/3D de l'école G. Art permet en trois ans de suivre un enseignement tourné vers la culture gaming, la culture numérique et technologique (bases en matière de logiciels graphiques, de création vidéo, de dessin dynamique, d'éclairages, de matériaux, etc.), la communication ou encore le management. Le tout en réalisant des productions concrètes et des stages en entreprise.

Il est possible ensuite de poursuivre vers un MBA Technical artist. En deux ans, il forme au développement de jeu vidéo et en game art. Ou choisir le MBA Game artist qui enseigne les fondamentaux pour créer des univers graphiques cohérents et immersifs.



FREELANCE

Sans aucun doute, le métier de graphiste est celui qui s'exerce le plus en freelance avec le métier de développeur. Aussi parce que la demande est très forte. Certains ont choisi ce statut depuis des années et continuent d'évoluer ainsi. Pour y arriver et vivre de sa passion/métier, cela demande d'être bien conscient que vous n'avez personne pour vous dire quoi faire. Ce qui est un avantage, mais parfois un inconvénient. Concrètement, vos horaires sont flexibles, votre bureau est chez vous, vous vivez de votre passion et vous gérez votre temps. En revanche, vous travaillez beaucoup, le salaire peut être variable, il faut réussir à se faire une place et être bien organisé.

SALAIRE

La rémunération d'un graphiste 2D/3D se situe en moyenne entre 24 000 € et 40 000 € de salaire brut annuel (après un diplôme Bachelor Graphiste jeux vidéo). Néanmoins, selon son statut (salarié ou indépendant), son salaire peut varier. L'infographiste 2D/3D se classe en 52ème

salaire des métiers du jeu vidéo. Même chose au Canada, le salaire peut évoluer en fonction de l'employeur. De 30 000 dollars à 75 000 dollars. A San Francisco, c'est un peu plus, de 54 000 à 100 000 dollars.

AVANTAGES

- Exercer en tant que freelance
- Evolution rapide
- Métier attractif
- Métier passion
- Maîtrise de plusieurs compétences



OÙ TRAVAILLER ?

Comme le métier de développeur ou de game designer, celui de graphiste 2D/3D ou infographiste est présent chez tous les studios. De Succubus Interactive à Ubisoft Ivory Tower à Lyon en passant par Bandai Namco ou EA, personne ne peut se passer de ce professionnel.

38

LEAD DÉVELOPPEUR·EUSE

Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : Maths ou NSI

Employabilité : Très Bonne

Salaire débutant : 4 100€

Textures, lumières, couleurs, personnages, objets, mondes, menus, rien n'échappe au graphiste 2D / 3D (ou infographiste 2D / 3D). C'est grâce à son intervention et à son imagination dans la création des images animées que le jeu vidéo va prendre forme à l'écran.



MISSIONS

Sur la production d'un jeu vidéo, le lead programmeur intervient tout au long du développement en veillant toujours à ce que le cahier des charges soit respecté et que la qualité soit au rendez-vous. Donc, ses missions portent sur :

- La conception et la participation au développement
- La programmation de certains aspects du jeu
- La définition et la distribution des missions de chaque membre de l'équipe
- La gestion du développement de fonctionnalités
- L'assurance de la conformité du développement

COMPÉTENCES

Un lead programmeur est en mesure de posséder des compétences à la fois technique et managériales. C'est ce qui lui permettra d'ailleurs de pouvoir accéder à ce poste. Dans le détail, ce professionnel de la programmation maîtrise les éléments suivants :

- La programmation graphique, d'outils, réseau
- Les langages de développement
- Les méthodes de conception d'un moteur de jeu
- Les outils de production, d'intégration, de visualisation, de test
- La gestion de projet (délais, coûts...)
- Le management

- De plus, il possède une très bonne culture jeu vidéo, est en veille permanente de tout ce qui se fait dans le milieu. Et connaît bien la chaîne de production d'un jeu vidéo.

QUALITÉS

Un lead programmeur se doit d'avoir certaines qualités importantes pour répondre aux missions et directives qui lui sont confiées. Ainsi, il s'agit d'une personne :

- Avec un certain leadership
- Qui sait faire preuve de rigueur, de pédagogie et d'analyse
- Impliquée et sachant manager et guider une équipe



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Il faut avoir une maîtrise technique et une bonne compréhension de l'environnement technique du projet. Mais ce n'est pas nécessairement lui qui sait tout sur tout. Bien savoir déléguer et s'entourer d'autres développeurs qui peuvent être experts dans leur domaine n'est pas à exclure. Il faut avoir une bonne communication au sein de l'équipe de développeurs, mais aussi avec le reste du projet (en fonction des équipes de productions, graphistes, game design, direction,). »



Nicolas Hognon
Lead Programmer
OWLIENT (GROUPE UBISOFT)



FORMATION

Notre école G. Tech, basée à Lyon et Paris, propose de vous former au métier de lead programmeur. Avec le Bachelor Développeur informatique, option jeu vidéo, vous verrez pendant trois ans à maîtriser les différents langages et aspects du développement informatique. Des cours pour apprendre le gaming, l'esport, le game design sont au programme. De plus, vous plongerez dans l'univers professionnel du jeu vidéo avec des rencontres, masterclass et des stages à chaque fin d'année.

Ensuite, vous avez la possibilité de vous perfectionner davantage avec le MSc Programmeur jeu vidéo. En 2 ans, ce diplôme approfondit le développement informatique et permet de voir le management et le pilotage de projets technologiques.

SALAIRE



En fonction de ses années d'expérience, de son profil et de l'entreprise pour laquelle il travaille, le salaire d'un lead programmeur est variable. Mais en moyenne, il gagne près de 50 000 euros par an. Le lead programmeur se classe en 3ème salaire des métiers du jeu vidéo.

Exercer au Canada, à Montréal particulièrement, permet de gagner très bien sa vie en tant que lead programmeur. Certains salaires atteignent facilement les 125 000 dollars annuels. La moyenne étant de 90 000 dollars. A Los Angeles, même constat. 152 000 dollars par an soit 12 500 dollars par mois pour le salaire maximum. La moyenne étant à 100 000 dollars.

AVANTAGES

- Grande flexibilité
- Rémunération attractive
- Mobilité forte
- Enrichissante



OÙ TRAVAILLER ?

Partout, au sein de chaque studio de développement de jeux vidéo, se trouve un lead programmeur qui gère une équipe de programmeurs. On le retrouve ainsi chez Sony, Pure Imagination Studios, Blizzard, Activision, pour n'en citer que quelques-uns. De plus, il peut exercer ailleurs dans diverses entreprises de l'informatique, du web, de la santé.

COMMENT LE DEVENIR ?

En gravissant petit à petit les échelons. Devenir lead programmeur passe d'abord par exercer son métier de programmeur durant quelques années afin d'acquérir de l'expérience. Ensuite, avec l'envie de gérer des projets et une équipe, il est possible d'accéder à un niveau au dessus. Pour cela, il est conseillé d'avoir des connaissances fondamentales. G. Tech propose de vous former à la fois en technique et en management avec son Bachelor et son MSc.



LEAD GAME DESIGNER

Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : Arts ou STD2A

Employabilité : Très Bonne

Salaire débutant : 3 300€



C'est un métier qui s'occupe après plusieurs années d'expérience au poste de game designer. Le lead game designer développe le concept du jeu, les différentes caractéristiques (contenus, mécanismes, navigation, etc.) et coordonne une équipe de game designers. Il s'assure ainsi que leur travail correspond bien au cahier des charges, qu'il peut avoir écrit.

MISSIONS

Au côté du chef de projet, le lead game designer aura plusieurs tâches à respecter et à appliquer pour le bon développement du jeu vidéo. Il devra ainsi :

- Piloter, coordonner, accompagner les game designers
- S'assurer que l'ensemble des éléments (paysages, personnages, etc.) correspondent bien à la ligne définie
- Développe le concept du jeu
- Travailler avec les équipes de développeurs
- Être attentif aux contraintes budgétaires et au calendrier
- Corriger les bugs éventuels

COMPÉTENCES

Ce professionnel du game design est en mesure d'appliquer une série de compétences. Il maîtrise ou connaît bien :

- Les logiciels de programmation (Javascript, HTML...)
- Le level design
- Les logiciels 3D (3Ds Max...)
- La modélisation
- Les outils techniques comme Unity
- La chaîne de production
- La culture du jeu vidéo
- Le management et le pilotage de projets
- L'anglais

QUALITÉS

Occuper ce poste demande une certaine dose de qualité. Un lead game designer est ainsi une personne :

- Avec un sens de la rigueur
- Pouvant résister au stress
- Possédant un esprit créatif
- Qui est force de proposition
- Sachant travailler en équipe
- Qui doit pouvoir communiquer, être pédagogue



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Le métier consiste à gérer une équipe de designers (LD ou GD) en s'assurant qu'elle partage la même vision du projet que le directeur créatif et que cette vision reste inchangée jusqu'à la fin du projet. Le lead doit planifier la production, assurer la communication avec les autres membres de l'équipe ou leurs leads, répartir les tâches sur l'équipe GD/LD, faire le suivi de ces tâches et enfin organiser des sessions de review et validation, lorsque ses tâches sont terminées/réalisées. »



Ahmed Majdoubi
Lead Game Designer
THE GOOD DRIVE

FORMATION

Envisager d'être lead game designer passe d'abord par occuper le rôle de game designer. Pour y parvenir, il faut en passer par la case formation. Incontournable pour connaître les aspects techniques, toutes les facettes du graphisme et du design, mais aussi la gestion de projets, la conduite d'une équipe. C'est tout cela que nous vous proposons d'apprendre au sein de notre école G. Art.

Nous vous donnons la possibilité de devenir game designer en suivant d'abord le Bachelor Infographie 2D/3D – Game Art. Une formation accessible après un Bac ou en admission parallèle qui permet de voir les bases de la culture gaming, la culture numérique et technologique, de communication et de management.

SALAIRE

On note qu'un lead game designer peut gagner en moyenne en France un peu moins de 40 000 euros annuels. Avec cinq années d'expérience, son salaire peut atteindre les 60 000 euros. Le lead game designer se classe en 15ème salaire des métiers du jeu vidéo.

Du côté de Montréal, un lead game designer gagne bien plus. Le salaire moyen est de 85 000 dollars et peut grimper à un peu moins de 100 000 dollars par an. Le salaire le plus bas s'affiche à près de 50 000 dollars. Quant aux États-Unis, la fourchette des rémunérations s'étale de 45 000 dollars à plus de 98 000 dollars annuels.

AVANTAGES

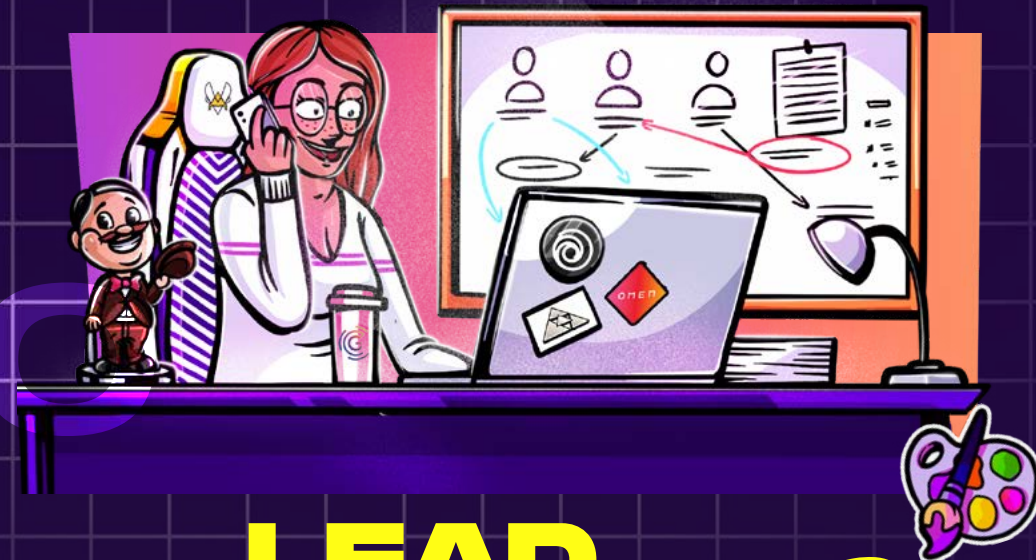
- Gestion de projet
- Implication sur la chaîne de production du jeu
- Métier recherché
- Métier de passion
- Bonne rémunération, notamment à l'étranger

OÙ TRAVAILLER ?

Toutes les entreprises du jeu vidéo ont un game designer qui occupe aussi un rôle de lead. Pour certains studios plus petits, il peut faire les deux. Pour les plus importants, en revanche, il y a un lead game designer qui pilote une équipe de game designers et mène à bien un projet. Que ce soit chez Ubisoft, Gameloft, Quantic Dream et bien d'autres qui emploient des dizaines de salariés.

COMMENT LE DEVENIR ?

Pour devenir lead game designer, il faudra d'abord passer par la case étude et game designer. Concrètement, ce métier demande un bagage solide. A la fois avec la formation Bachelor Infographie 2D/3D – Game Art enseignée à notre école G. Art et avec le MBA Game Artist. De là, après trois ou cinq ans d'études, il sera possible de travailler en tant que game designer. Et enfin, au fil des années, de prendre des responsabilités au sein d'un studio et devenir lead game designer.



LEAD GRAPHISTE

Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : Arts ou STD3A

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 3 300€

Le lead graphiste occupe ce poste après quelques années d'expérience. Au départ, il est graphiste ou infographiste. Son rôle : superviser et accompagner une équipe dans le développement d'éléments graphique et visuel d'un jeu vidéo. Mais pas seulement.



COMPÉTENCES

Le métier de lead graphiste demande de maîtriser un ensemble de compétences tant sur le plan technique que managérial. Dans le détail, un lead graphiste doit connaître :

- Les logiciels graphiques
- Tout ce qui est lié à l'image animée
- Toutes les notions d'anatomie, d'architecture, etc.
- Les techniques et outils numériques
- La conformité et la cohérence des éléments graphiques en fonction du cahier des charges
- La manière de concevoir le concept en tenant compte des contraintes techniques, humaines, budgétaires, et de calendrier

- Les moyens de réaliser un état des lieux des contraintes, des tendances
- Comment coordonner, piloter une équipe et un projet

QUALITÉS

Elles sont nombreuses. Tout le monde n'a pas la capacité à devenir lead graphiste, car ce métier demande des qualités certaines, comme :

- Etre à l'écoute et pédagogue
- Savoir communiquer, fédérer
- Faire preuve de leadership,
- Savoir s'impliquer
- Être diplomate

MISSIONS

Cet expert du jeu vidéo a plusieurs missions à son arc. Concrètement, il est en mesure de :

- Concevoir les éléments graphique et visuel (2D et 3D)
- Répartir les tâches à chaque membre de son équipe et s'assurer qu'il remplisse leur mission
- Veiller à l'avancée du projet
- Répondre et trouver des solutions aux problèmes éventuels



L'AVIS DE LA PROFESSIONNELLE

« Pour moi les avantages sont : garder un métier créatif tout en pouvant découvrir de nouveaux aspects plus encadrés comme les créations de plannings et la répartition des tâches aux différents membres de l'équipe. Ainsi qu'avoir une vision d'ensemble de la production au sein de la société. Pour les inconvénients, c'est devoir délaissé certaines fois la créativité au profit de la gestion et de l'anticipation, ce qui est souvent plus fastidieux. »



Lucie Doret
Lead Graphiste
WATURA



FORMATION

Notre Bachelor Infographiste 2D/3D offre en trois ans un programme soutenu composé à la fois d'un enseignement technique avec l'apprentissage des fondements en logiciels graphisme, en création vidéo, en dessin dynamique, en éclairages, en matériaux, etc. D'un enseignement portant sur la culture gaming et d'un enseignement sur la communication, le management, la gestion, l'anglais, etc.

Ensuite, vous aurez le choix entre le MBA Technical artist ou le MBA Game artist. Se déroulant en deux ans, le premier forme au développement de jeux vidéo et en game art. Le second, vous perfectionne dans les univers graphiques cohérents et immersifs.

SALAIRE

Le salaire d'un lead graphiste est variable selon l'entreprise dans laquelle il travaille. A noter qu'il est plus rare, contrairement à d'autres métiers de l'image, que le lead graphiste exerce en indépendant. Donc en moyenne, un lead graphiste peut gagner entre 40 000 et 50 000 euros par an. Le lead graphiste se classe en 23ème salaire des métiers du jeu vidéo.

La rémunération d'un lead graphiste jeux vidéo varie de 60 000 dollars à Montréal à près de 95 000 dollars du côté de San Francisco, en Californie.

AVANTAGES

- Une bonne employabilité, et ce dès la sortie de l'école
- Un salaire intéressant
- Un métier passion
- De nombreuses évolutions et passerelles possibles



OÙ TRAVAILLER ?

La plupart des studios comptent au minimum un lead graphiste. Ubisoft Mobile, Spiders, Cyanide Studio, Wolcen Studio pour ne citer qu'eux. Également, les entreprises qui développent des serious games tout comme les entreprises du digital ou du web. Mais on retrouve ce professionnel par ailleurs dans différentes structures qui possèdent une partie créative.

COMMENT LE DEVENIR ?

On ne devient pas lead graphiste du jour au lendemain. C'est à force de patience, de maîtrise d'outils, de savoir-faire et d'expérience qu'un graphiste peut évoluer vers le poste de lead graphiste. Pour cela, il est nécessaire d'obtenir une formation qualifiante pointue, dès le départ, qui permet de voir aussi bien la communication, la gestion et le management, que d'apprendre tout ce qui touche au dessin, à la culture numérique et technologique. Ce qu'enseigne l'école G. Art à Lyon avec ses Bachelor et MBA.

41



LEAD LEVEL DESIGNER

Niveau d'études : Bac+3

Bac conseillé : SES ou Arts

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 3 300€

Lors de la création d'un jeu vidéo et de ses niveaux, les level designers sont encadrés par un lead level designer. Un manager référent capable de superviser la qualité des niveaux tout en étant responsable d'une équipe. Un poste à responsabilités qui doit savoir évoluer aux côtés d'autres leads et sous la direction d'un game director.



MISSIONS

Lorsqu'il va travailler sur un projet, le lead level designer aura en charge de nombreuses missions. Des missions qui exigent de faire appel à ses compétences et connaissances acquises tout au long de sa carrière. Il doit par exemple :

- Concevoir les niveaux de jeu en anticipant les comportements des joueurs
- Réaliser le prototype des niveaux en mettant en scène les règles du gameplay
- Intégrer des éléments graphiques
- Tester et veiller à la qualité des niveaux
- Encadrer des level designers

COMPÉTENCES

Aux qualités fondamentales, un lead level designer dispose surtout de compétences multiples qu'il mettra en pratique dans son quotidien. Des compétences acquises à partir de l'école, mais surtout tout au long de sa carrière. C'est ainsi qu'il maîtrise :

- Les langages de scripts (Python...)
- Les outils d'édition de niveaux
- Les techniques de prototypage 2D (Game maker...)
- La modélisation 3D (3DS Max...)
- Le versioning (logiciel Alienbrain, SNV...)
- L'Intelligence Artificielle
- Les méthodes de narration et de gestion de rythme

QUALITÉS

Exigeant, le métier de lead level designer demande d'avoir un certain nombre de qualités qui feront la différence et qui permettront d'évoluer à ce poste. Si bien qu'il faut :

- Être organisé et rigoureux, capable de travailler en équipe
- Avoir un esprit d'analyse, de synthèse et de logique
- Posséder un côté créatif
- Être curieux
- Savoir être empathique et bienveillant
- Demeurer pro-actif



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« À la tête de son équipe le lead level designer est le garant de la réalisation des niveaux et du fun des situations que le joueur va rencontrer. Il doit guider son équipe afin qu'elle propose la meilleure expérience possible pour le joueur. Que ce soit à travers les niveaux en eux-mêmes, une difficulté toujours intéressante et juste, des objectifs qui intéressent le joueur, car nourris parfaitement par la narration, etc. »



Clément Demaret
Lead Level Designer
CYANIDE STUDIO



FORMATION

La case formation est la première chose à envisager pour devenir level designer. Notre école G. Art (basée à Lyon), offre l'occasion de se former au level design et plus généralement à la création graphique 2D et 3D d'un jeu vidéo avec le Bachelor Infographie 2D/3D - Game Art. Une formation accessible après un Bac (ou en admission parallèle) qui permet d'acquérir de la culture gaming, et les fondamentaux en matière de culture numérique et technologique (apprentissage du level design). Et également de voir tous les aspects de communication et de management.

Pour davantage se perfectionner, notre MBA Game artist (deux ans) donne toutes les clés pour maîtriser les aspects visuels d'un jeu. Et pour un jour prendre des postes à responsabilités et surtout pour

SALAIRE

En France, un lead level designer peut gagner en moyenne 40 000 euros annuels et jusqu'à 60 000 euros et plus. Bien évidemment, cette rémunération va dépendre d'un ensemble de conditions qui vont venir pencher dans la balance. C'est-à-dire qu'elle sera différente en fonction de l'employeur, de sa localisation, de la taille de l'entreprise, des missions et des années d'expérience.

De plus, le salaire n'est pas le même à Montréal ou aux Etats-Unis. Ainsi, un lead level designer peut gagner autour de 100 000 dollars par an.

AVANTAGES

- Gestion de projet
- Gestion de l'humain
- Implication sur la chaîne de production du jeu
- Métier de passion
- Rémunération motivante, notamment à l'étranger



OÙ TRAVAILLER ?

Dans tout type d'entreprise. Du studio AAA à l'indépendant de quelques salariés. Les opportunités d'emploi pour devenir lead level designer peuvent être par exemple au sein de Gameloft, de Cyanide Studio, d'Ubisoft, de Wild Sheep Studio et bien d'autres. Il pourra s'agir aussi de travailler en France ou à l'étranger tout comme de voir son avenir ailleurs que dans le jeu vidéo, comme dans l'univers du web ou du divertissement par exemple.

COMMENT LE DEVENIR ?

Grâce à son expérience du level design, un professionnel peut tout à fait envisager de faire carrière en prenant des responsabilités et devenir lead level designer. Mais ça s'apprend. Minimum 5 ans voire bien plus parfois. Une formation dans une école des métiers du jeu vidéo est un passage incontournable pour obtenir les bonnes bases.



LEVEL DESIGNER

Niveau d'études : Bac+3

Bac conseillé : SES ou Arts

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 1 750€

Faisant partie des métiers technique et artistique du jeu vidéo, le level designer est celui qui conçoit et imagine les niveaux ou cartes d'un jeu vidéo en fonction des éléments fournis par les graphistes 2D / 3D et les modeleurs. Concrètement, si dans un jeu, un joueur peut accéder à un niveau supérieur ou encore attraper un objet, c'est grâce à son travail.



MISSIONS

Sous la responsabilité du game designer et du producer, le level designer travaille au sein d'une équipe avec laquelle il développe les niveaux de jeu. Il a pour mission :

- D'anticiper les comportements du joueur
- D'ajouter les contraintes techniques
- De développer des prototypes de niveaux
- D'intégrer les éléments visuels (objets, décors) et les mettre en scène
- De créer du modding pour que le joueur fabrique son niveau personnalisé
- De faire les tests en respectant la cohérence graphique et artistique, ainsi que la jouabilité

COMPÉTENCES

Pour qu'un jeu vidéo soit le plus ludique possible, un level designer possèdera des compétences apprises en formation level designer, telles que la maîtrise de :

- Logiciels de prototypage 2D et 3D
- Technologies Web
- Outils d'édition de niveaux (UnrealEd, Bungie's, etc.)
- Langages de scripts
- Ergonomie
- Iconographie

QUALITÉS

En plus de ses compétences, « un level designer est une personne curieuse qui s'intéresse aux autres jeux, mais aussi à d'autres disciplines, pour concevoir des designs cohérents avec l'univers de jeu et intéressants du point de vue du joueur », souligne Paul-Etienne Bardot. Travailler au poste de level designer demande alors des qualités incontestables, telles que :

- La créativité
- Un bon relationnel
- Un sens de l'organisation
- Une vraie rigueur



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« On se trouve à la croisée des métiers. On intervient tout au long de la production, néanmoins l'axe de travail peut varier légèrement. Il faut savoir que le level designer est généralement "l'expert" quand il s'agit de manipuler le moteur du jeu et implémenter du contenu. Il est donc très utile en début de production pour la mise en place de prototypes présentant le jeu. Un peu plus tard, notre travail consiste généralement à utiliser les éléments de gameplay dans des situations originales de manière à aider à leur réglage, mais aussi mieux définir l'expérience de jeu souhaitée. Enfin, durant la production, on se concentre sur la production des niveaux du jeu, notamment via la gestion de la difficulté, tout en faisant en sorte de maintenir l'intérêt du joueur. »



Simon Chocquet-Le Roy
Level Designer
WILD SHEEP STUDIO



COMMENT LE DEVENIR ?

Quand un joueur accède à un niveau supérieur, avance dans le jeu, conduit une voiture, attrape un objet, etc. toutes ses actions sont le fruit du travail du level designer. Maillon de la chaîne de production d'un jeu vidéo, il met en application ses compétences techniques. Pour devenir level designer, il faudra donc miser sur la formation Bachelor Graphiste digital de l'école G. Art après un Bac ou en admission parallèle. Un diplôme qui permet d'obtenir toutes les connaissances en matière de culture gaming et d'outils numériques. Une base pour passer au niveau supérieur, en MBA Game artist ou Technical artist. Deux formations dispensées en deux ans.

AVANTAGES

- Mobilité importante
- Développement de ses sens artistique et imaginaire
- Métier passion
- Maîtrise de nombreuses compétences



43

LIVE OPERATIONS MANAGER

Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : SES ou Maths

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 1 800€

Il est au carrefour entre la direction de production et les équipes de production. Le live operations managers est un professionnel aux missions multiples tourné aussi bien vers l'optimisation de la monétisation du jeu en ligne que de la création d'un événement, en passant par la gestion des mises à jour du jeu.

MISSIONS

Au quotidien, le live operations manager se chargera des missions diverses, comme par exemple :

- Analyser la performance du jeu et en proposer des améliorations
- Coordonner et piloter avec les équipes production, marketing et monétisation des événements, des animations du jeu vidéo pour sa sortie et durant son exploitation
- Réaliser un suivi des mises à jour du jeu en ligne, en définissant par exemple de nouvelles fonctionnalités, corrigeants les bugs, etc.
- Contrôler la qualité
- Optimiser la monétisation en ligne

COMPÉTENCES

Pour exercer à ce poste, le responsable des opérations doit être en mesure de connaître un certain nombre de compétences, de pratiques. A savoir :

- Les moyens de monétiser un jeu vidéo en ligne
- Le marketing opérationnel
- La culture du jeu vidéo
- La gestion et la conduite de projets, l'analyse et les études de marché
- Le management

QUALITÉS

Si plusieurs compétences sont requises, certaines qualités le sont tout autant. Être live operations manager, c'est disposer d'une personnalité faisant preuve de :

- Diplomatie
- Rigueur
- Curiosité
- D'analyse
- D'esprit d'initiative
- D'autonomie



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Le relationnel et l'organisation sont des pré-requis à tout poste de management et de gestion de projet. Comme je travaillais personnellement avec une grosse équipe de free-lances, maîtriser des sujets comme le recrutement et l'onboarding de nouveaux collaborateurs était clé. Enfin, PandaScore étant avant tout une entreprise « tech », mon background en ingénierie logicielle était un gros plus et un niveau d'anglais courant est obligatoire »



Laurent Cazanove
Live Operations Manager
PANDAScore



OÙ TRAVAILLER ?

Bien souvent, ce sont les entreprises du jeu vidéo déjà bien installées qui emploient un live operations manager. Il est courant de voir qu'Ubisoft recherche régulièrement ces profils par exemple ou encore Gameloft.

SALAIRE

Partout dans le monde, la rémunération annuelle d'un live opérations manager est plutôt élevée. Au Canada, par exemple, elle est de 80 000 dollars en moyenne (47 000 dollars pour le plus bas).

En France, certains salaires montent jusqu'à 60 000 euros, mais peuvent démarrer toutefois à 20 000 euros. Avec un salaire élevé à 132 000 dollars, les Etats-Unis sont sur le haut du podium. Le salaire moyen est même de 83 000 dollars.

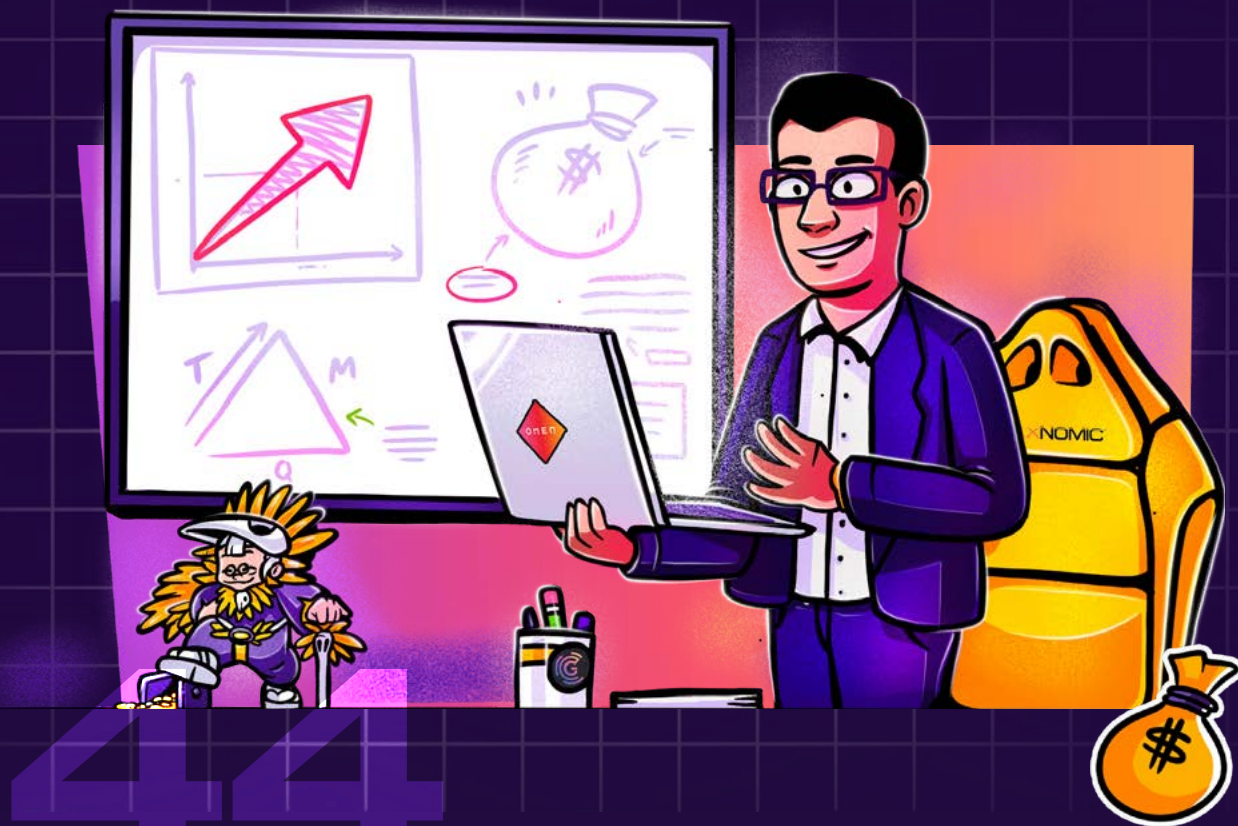


COMMENT LE DEVENIR ?

On devient live operations manager après avoir suivi un Bac +5. Soit un haut niveau d'étude pour pouvoir répondre aux attentes de l'éditeur. Il faut connaître la monétisation et la production, les aspects marketing et commerciaux. Métier à la vision assez large, nous formons à G. Business, les futurs live operations managers avec notre diplôme MBA Marketing, communication et transformation digital du jeu vidéo.

AVANTAGES

- Métier recherché
- Un salaire élevé, notamment à l'étranger
- Coordonner du début à la fin un événement pour un jeu en ligne
- Participer à l'amélioration de la performance du jeu



MANAGER DE LA MONÉTISATION

Niveau d'études : Bac+5

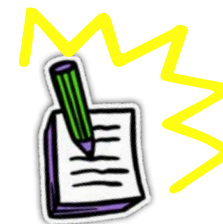
Bac conseillé : Maths ou SES

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 3 300 €

Son rôle demande de bien connaître son environnement, le marché du jeu vidéo et ses tendances. Travaillant avec les équipes produit, marketing ou encore data analytics, le monetisation manager jeu vidéo s'engage à chercher de nouveaux moyens pour augmenter l'acte d'achat des joueurs, et pour cela, il crée des offres adaptées.

#1



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Le modèle "free to play" qui consiste à proposer un jeu gratuit avec des options payantes et/ou de la publicité connaît une croissance qui ne cesse de s'accélérer et il est difficile de recruter des professionnels de la monétisation en France. Il faut parfois les recruter à l'étranger comme en Finlande, pays réputé pour cela »



Ben Kaltenbaek
Co-Founder et CEO
NEOPOLIS



DESCRIPTION DU MÉTIER

COMPÉTENCES

Monétiser un jeu demande un savoir-faire, des compétences et des connaissances pour mener à bien les missions définies. Dans le détail, il est capable de :

- Comprendre le game design
- Récolter, analyser et utiliser les données
- Connaître le marketing digital et mobile
- Savoir acquérir de nouveaux joueurs
- Fédérer des communautés
- Comprendre le marché

Julien Millet explique l'importance de ce métier nouveau : « Pour monétiser un jeu vidéo, il faut comprendre à la fois les éléments de marché (typologie des joueurs, âge, habitude de dépenses...), mais également les attentes de la communauté. Cette monétisation se

fait souvent sur une durée d'usage qui peut être longue, il est donc important de savoir à la fois intégrer les données économiques, mais également les données gameplay. C'est cette double culture qui est souvent la plus difficile à développer. »

MISSIONS

- Mettre au point des offres promotionnelles et des événements dans le jeu pour booster les ventes
- Identifier les stratégies marketing les plus efficaces en termes de monétisation
- Optimiser les revenus publicitaires avec l'utilisation d'outil qui organise des enchères entre les différents fournisseurs de publicités

QUALITÉS

Fondamental pour le modèle économique d'un jeu et donc pour l'activité d'un éditeur, le monetisation manager jeu vidéo est en mesure de posséder des qualités attendues telles que :

- Avoir un esprit de leadership
- Être organisé et rigoureux
- Passionné par le jeu vidéo
- Être en veille sur le marché
- Avoir un esprit d'analyse



Il est difficile de recruter des professionnels de la monétisation en France.



ÉTUDES

Avant de devenir monétisation manager jeux vidéo, dès le lycée, il faudra choisir la bonne filière. Du moins, les bonnes spécialités pour le Bac. En première, ce sont les mathématiques, le numérique et les sciences de l'informatique, l'anglais et surtout les sciences économiques qu'il faudra privilégier. Sinon, un Bac technologique STMG peut être possible pour accéder à une formation post-bac de monétisation manager jeux vidéo.

ÊTRE FREELANCE

La plupart des métiers du jeu vidéo s'exercent en freelance. C'est l'une des particularités du milieu. Celui de monétisation manager jeu vidéo n'échappe pas à la règle. Ce statut n'est pas le plus courant pour ce métier, néanmoins, le devenir est possible. Il vaut mieux avoir de l'expérience au sein de structures bien établies et des références avant de se lancer. Le plus difficile étant d'obtenir les premiers clients. En étant freelance, il faudra faire preuve de capacité à gérer la charge de travail, à négocier, à se discipliner, mais surtout à montrer votre grande expertise du domaine.

OÙ TRAVAILLER ?

Ce professionnel de la monétisation évoluera chez des éditeurs qui font appels de plus en plus à leur expertise. Ainsi, outre les géants du secteur (EA Games, Nintendo, etc.), les éditeurs qui se spécialisent notamment dans les jeux sur mobile possèdent ce spécialiste comme Voodoo, Niantic, Zynga, etc. De plus, on peut retrouver des monétisation managers jeu vidéo chez des agences intervenant auprès d'éditeurs.



COMMENT LE DEVENIR ?

Le succès d'un jeu vidéo se traduit par les revenus qu'il parvient à générer tout au long de son exploitation. Pour y parvenir : le monétisation manager jeu vidéo analyse et utilise les données recueillies et applique des offres et produits en face. C'est pourquoi sa mission est importante pour un éditeur. Et pour devenir monétisation manager jeu vidéo, un niveau Bac (économique) puis trois ou cinq années supplémentaires en école spécialisée en jeu vidéo sont conseillées avant d'entrer dans le monde du travail. L'école G. Business propose ainsi un Bachelor Management & Business, option jeux vidéo et sport. L'idéal pour acquérir les fondamentaux en gaming, marketing et commercial.

AVANTAGES

- Salaire attractif et évolutif
- Profil recherché
- Participe au succès d'un jeu

SALAIRES

La rémunération d'un monétisation manager jeu vidéo est différente selon l'entreprise. Néanmoins, en moyenne, le salaire d'un junior démarre à 40 000 euros bruts annuels et peut aller assez haut à plus de 70 000 euros après des années d'expérience. Le monétisation manager jeux vidéo se classe en 10ème salaire des métiers du jeu vidéo. A noter qu'aux Etats-Unis ou au Canada, le salaire peut grimper à plus de 100 000 dollars.

FORMATION

Choisir G. Business est un gage de faire le choix d'une formation de qualité pour intégrer le monde du jeu vidéo. L'école propose ainsi un Bachelor Management & Business, option jeux vidéo et sport. Une formation accessible après un Bac ou en admission parallèle d'une durée de trois ans. Au programme : marketing, développement commercial, gestion et communication. Des stages ponctuent la formation.

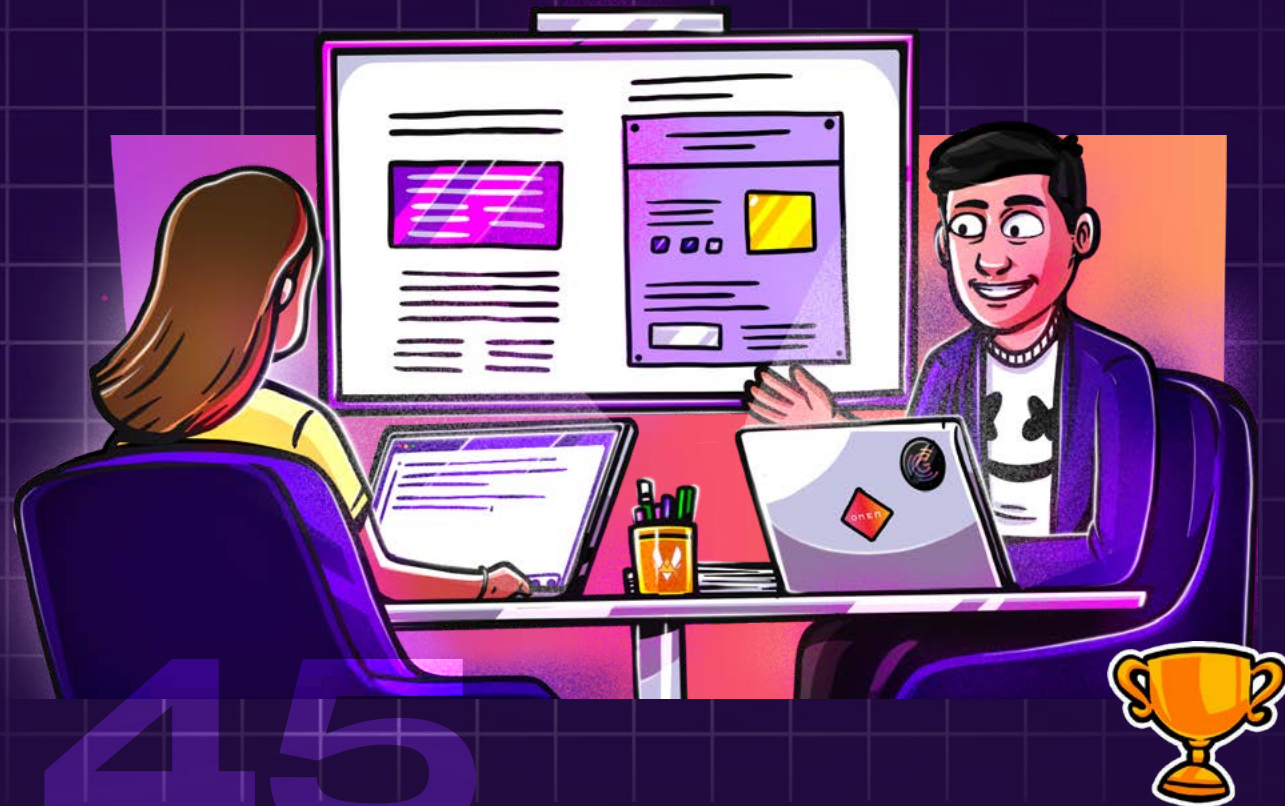
Ensuite, il est possible de suivre le MBA Management jeux vidéo et sport. Accessible après le Bachelor G. Business ou en admission parallèle (après un Bac +3 ou Bac +4 validé), il permet de préparer à des postes à responsabilités. Il est composé d'enseignements communs, appliqués et de spécialisations. Stages et alternance complètent les deux années de formation.

DÉBOUCHÉS

De nombreux postes lui sont possibles. Avec ses compétences et connaissances, un monétisation manager jeu vidéo peut évoluer à des postes de direction en entreprise comme celle du marketing par exemple.



**C'EST
CLAIREMENT UN
MÉTIER QUI A LE
VENT EN POUPE**



MANAGER ← → ESPORT

Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : SES ou EPPCS

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 1 800 €

A la tête d'une équipe esports, le manager esports est celui qui a la responsabilité de conduire et piloter joueurs et entraîneur vers des objectifs de haut niveau. Polyvalent, il gère à la fois le volet administratif (sponsors, inscriptions à des tournois, etc.), mais aussi la cohésion du groupe. Ce qui demande d'avoir une vision globale sur le projet sportif.



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Le quotidien d'un manager esports c'est le dialogue. Cela lui demande beaucoup d'échanges avec les joueurs afin de les garder au coeur du projet, puis pas mal d'administratif, de mails avec les sponsors, avec les différentes compétitions, afin de toujours garder un temps d'avance et planifier les semaines qui arrivent »



Adrien Viaud
Manager
FC NANTES ESPORT



DESCRIPTION DU MÉTIER

MISSIONS

Agissant à la fois en support technique et opérationnel, le manager esports est multitâche. Au quotidien, il est capable de :

- Rechercher des sponsors, partenaires, mécénats
- Inscrire son équipe aux compétitions et tournois
- Veiller à la cohésion du groupe
- Recruter de nouveaux joueurs avec le coach
- S'occuper des différentes tâches administratives
- Prendre en charge les relations avec les médias

COMPÉTENCES

Il est demandé au manager de bien savoir gérer son équipe puisqu'il doit rendre des comptes auprès de sa hiérarchie, pour cela, il possède des compétences dans divers domaines, telles que :

- Le marketing et la communication
- Le management et le bien-être
- La prise de décisions et savoir mener des actions
- Posséder une très bonne culture de l'esport

« Un manager esports doit comprendre les besoins des joueurs et de la marque que l'on représente (un club de foot pour ma part). Il faut réussir à donner le plus de solutions aux joueurs pour réussir, sans mettre en danger le projet, afin de consolider la section esports que l'on gère.

Cela demande aussi d'avoir toujours des idées pour chercher à développer ce que l'on fait, d'essayer d'être innovant », explique Adrien Viaud.

QUALITÉS

Métier à responsabilités, le manager esports possède inéluctablement les qualités suivantes :

- Un sens de la diplomatie
- Un sens de l'organisation et de la rigueur
- Un bon relationnel
- Une polyvalence
- Une résistance au stress



Il faut réussir à donner le plus de solutions aux joueurs pour réussir



ÉTUDES

Manager esports est l'une des professions accessibles sans niveau d'étude minimum en évoluant dans le milieu ou en venant du sport. « Il y a le coach esports qui vient de l'esports et celui venant du monde du sport traditionnel. Le premier se fera un nom via les différentes structures représentées et pourra faire valoir ses qualités suite à ses résultats sur la scène et le prestige des différentes structures représentées. Tandis que le second apportera un savoir-faire encore inconnu au domaine de l'esports afin de l'intégrer », détaille Samy Mazouzi. Toutefois, avoir le Bac reste un incontournable.

DÉBOUCHÉS

Si travailler en tant que manager esports peut le conduire à créer sa propre structure esports après quelques années d'expérience. Ce métier peut aussi le faire évoluer dans d'autres univers plus spécifiques tels que le marketing, la communication ou les ressources humaines. Avec ses compétences, un manager peut ainsi prendre des responsabilités.

SALAIRES



La rémunération d'un manager esports dépend de tout un tas de facteurs notamment de la médiatisation du circuit et de son équipe, du jeu pour lequel il est spécialisé et de l'employeur. Métier récent apparu avec la démocratisation de la discipline, il est encore difficile de donner un salaire moyen.

COMMENT LE DEVENIR ?

Secteur récent en pleine explosion, l'esports suscite l'engouement de bon nombre de jeunes passionnés de gaming. Avec cette folie qui entoure ses shows et ses équipes suivies par des milliers de personnes, l'esports se professionnalise peu à peu. Parmi les métiers, celui de manager esports. Un poste qui a la mission d'encadrer et manager une équipe. Pour devenir manager esports, les parcours sont éclectiques, mais tous possèdent la passion du jeu vidéo. L'école G. Business propose un MBA management de l'esports pour vous former à devenir manager esports.

ÊTRE FREELANCE

Comme le secteur est nouveau, les profils des managers esports sont relativement disparates. Aucun n'a le même cursus. Beaucoup ont appris sur le terrain, après être devenus joueurs. Donc, si des managers esports sont embauchés par des structures, d'autres semi-pro évoluent en freelance et peuvent travailler pour plusieurs équipes. Il faut arriver à se faire une place et savoir faire la différence pour y arriver.

OÙ TRAVAILLER ?

Un manager esports va évoluer dans des structures sportives disposant d'une team. Elles sont de plus en plus nombreuses. Ce peut être LDLC OL, Vitality, Team Liquid, Fnatic, Envy Gaming, etc.

AVANTAGES

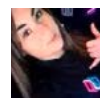
- Métier passion
- Polyvalence
- Métier accessible sans études



GG WP!

L'AVIS DE LA PROFESSIONNELLE

« Il existe plusieurs styles de management. Chaque manager ajoute en quelque sorte sa patte. Mais les qualités principales d'un manager sont : organiser et diriger l'équipe. Être très rigoureux dans son travail et penser à toutes les solutions possibles. La moindre erreur peut être fatale pour vous, en tant que manager, ou pour l'équipe entière. »



Alexia Chapus
Manager
TEAM BDS



”

IL FAUT ARRIVER À SE FAIRE UNE PLACE ET SAVOIR FAIRE LA DIFFÉRENCE POUR Y ARRIVER.

46

MARKETING ARTIST

Niveau d'études : Bac+2

Bac conseillé : Arts ou STD2A

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 200€

À la croisée de la création graphique et de la communication, le marketing artist jeu vidéo réalise des supports marketing digitaux à l'aide de plusieurs moyens : le motion design, la vidéo, le graphisme ou la modélisation 3D par exemple. Objectif : promouvoir des jeux vidéo sur des supports préalablement définis.



MISSIONS +

Qu'il soit freelance ou salarié d'une entreprise, le graphic designer (son autre nom) doit réaliser plusieurs missions qui vont le conduire à réaliser un ensemble de tâches selon le projet sur lequel il travaille. Il va ainsi :

- Participer à la définition de l'identité visuelle de la marque ou du jeu
- Produire des éléments pour la campagne marketing (logos, images...)
- Réaliser des supports marketing en motion design, en images statiques
- Créer des bandes-annonces en 3D, des vidéos marketing à destination des réseaux sociaux
- Réaliser et éditer des vidéos
- Veiller à la qualité, retoucher

COMPÉTENCES

En plus de qualités demandées par une entreprise, un marketing artist doit être en mesure de posséder une série de compétences qu'il appliquera lors de ses missions. Ainsi, il connaît :

- Les outils de design Adobe Creative Suite (Photoshop, Illustrator, Premiere, After Effects)
- Les outils moteurs comme Unity, mais également des logiciels tels que 3DS Max, Maya ou encore Blender
- Les bases et les principes graphiques
- L'anglais oral et écrit
- Les plateformes de marketing et de médias sociaux
- La culture jeu vidéo et du divertissement (cinéma, culture pop, ...)

QUALITÉS

Au sein d'une équipe ou en lien avec, le marketing artist jeu vidéo doit disposer de qualités indispensables pour travailler à ce poste. Il lui sera demandé plusieurs caractéristiques, telles que :

- Posséder un esprit créatif
- Avoir le souci du détail
- Aimer travailler en équipe et savoir communiquer
- Être organisé, proactif et rigoureux
- Vouloir s'impliquer
- Être réactif



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Marketing artist, c'est un graphiste couteau suisse (2D/VIDEO) en général. Il travaille dans le jeu vidéo, mais plutôt côté communication/marketing. Cela peut aller de la création de logos, différentes bannières et vidéo pour les réseaux sociaux pour faire la promotion de jeux. Il peut aussi travailler pour l'image de la boîte pour laquelle il travaille. Les champs de la communication sont grands ! »



Antoine Deloy
Marketing Artist
BEHAVIOR INTERACTIVE



FORMATION

Notre école G. Business, permet de devenir live operations manager. Au cœur de notre campus, situé à Lyon et Paris, nous proposons une formation de qualité, basée sur la pédagogie par projets. Que ce soit en Bachelor Management jeu vidéo et esport ou en MBA Marketing, communication et transformation digitale du jeu vidéo, il est question de réaliser durant les cinq années d'étude des productions concrètes, seul ou à plusieurs. Tout en évoluant constamment dans l'univers du gaming.

Notre école de management offre tous les moyens d'apprendre les fondamentaux en matière de marketing, de communication, de monétisation, de business, de stratégie de fidélisation, etc.

OÙ TRAVAILLER ?

De plus en plus d'entreprises du jeu vidéo recrutent des marketing artists pour promouvoir un titre, une marque. C'est le cas des entités internationales Ubisoft, Blizzard, Riot Games, etc. Ou bien des structures plus petites mais innovantes : Playwing Ltd, Voodoo, Old Skull Games ou encore 8SEC.

Vous pouvez aussi évoluer ailleurs dans un autre univers que celui du gaming. Par exemple, dans les secteurs du divertissement, du digital, d'une marque de luxe, etc.



SALAIRE

La rémunération d'un marketing artist jeu vidéo prendra en compte plusieurs facteurs : l'entreprise pour laquelle il travaille, la localisation, le niveau d'expérience demandé et le profil recherché. Si bien que si un junior peut démarrer à 2 250 euros par mois, après quelques années, il peut prétendre toucher plus de 4 500 euros.

COMMENT LE DEVENIR ?

Avant tout chose, travailler en tant que marketing artist jeu vidéo demande d'avoir un esprit et un sens de la créativité fort. Sans oublier une passion pour la culture vidéoludique. À cela s'ajoutent, des compétences dans la maîtrise de certains logiciels (Suite Adobe), ce qu'une formation dispensée à G. Art permet. Ainsi, après un minimum de trois ans d'apprentissage, il est tout à fait possible de postuler à une offre d'emploi pour ce métier et ce, dans une entreprise du jeu vidéo.

AVANTAGES

- Métier créatif
- Travail en équipe
- Poste recherché dans n'importe quel type d'entreprise (indépendante ou non) et salaire attractif
- Possibilité d'exercer en freelance
- Evoluer dans un secteur dynamique



MODELEUR·EUSE 3D

Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : Maths, NSI ou Arts

Employabilité : Très Bonne

Salaire débutant : 2 500 €

Derrière le métier de modeler 3D se cache un expert de la trois dimensions et du dessin. Un professionnel capable de concevoir des objets, des créatures, des personnages, des paysages et bien d'autres choses en volume.



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« La mission principale est de prendre un concept/design 2D créé par le character designer et de le transposer en 3D, c'est-à-dire de pouvoir tourner autour, le voir dans tous les angles et de rester le plus fidèle au concept fourni tout en prenant en compte les contraintes liées à l'animation. »



Adonia Urian
Character Modeler 3D
ASOBO STUDIO



DESCRIPTION DU MÉTIER

MISSIONS

Conformément au cahier des charges et suivant les recommandations du directeur artistique, le modeler 3D va mener plusieurs actions, à savoir :

- Suivant la base d'un dessin, il va sculpter le personnage (ou autre) sur ordinateur
- Il va ajouter texture et matériaux grâce à des logiciels
- Il va s'assurer de la consistance réaliste, ou fidèle aux directives, et respecter la cohérence
- Ajuster et corriger le volume

COMPÉTENCES

C'est tout un ensemble de connaissances et de compétences que le modeler 3D se doit de maîtriser. Dans le détail, il connaît :

- Les logiciels de modélisation 3D (Zbrush, 3DS Max, Blender, Maya...)
- Les éditeurs de niveau
- Les outils d'éclairage
- Les outils d'intégration de contenu
- Le dessin 2D
- L'anatomie
- L'architecture
- Le jeu vidéo et les évolutions techniques

QUALITÉS

Savoir travailler en équipe est indéniable à son niveau. Mais pour un modeler 3D, il faut aussi savoir faire preuve de créativité, de prise d'initiatives. Avoir une capacité d'analyse et de réactivité, ainsi que le souci du détail.

AVANTAGES

- Création et imagination sans limite
- Travailler pour des secteurs variés

3D

Le modelleur 3D est amené à travailler sur des grosses productions et des projets importants

ÉTUDES

Il est possible d'occuper ce poste en sortant d'un Bac +2. Au lycée, il faudra choisir un Bac technologique STI2D par exemple ou général avec la spécialité en mathématiques, en arts ou numériques et sciences informatiques. Ensuite, il est pertinent de suivre une formation en école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo.

COMMENT LE DEVENIR ?

La voie de l'apprentissage à l'école sera le meilleur moyen pour devenir modelleur 3D. Notre école G. Art propose de former les futurs créatifs avec un enseignement tourné principalement vers la pédagogie par projets. Avec notre Bachelor Infographiste 2D – 3D – Game art et notre MBA Game Artist, le dessin, le graphisme, les textures, les moteurs de jeu, etc. n'auront plus de secret.



ÊTRE FREELANCE

Parmi les métiers créatifs, le modelleur 3D n'échappe au statut freelance. Nombreux sont ceux qui ont fait le choix de devenir indépendant et de travailler pour des clients différents. Ainsi, il est possible de réaliser des prestations pour un jeu vidéo, mais aussi pour un autre secteur. Devenir freelance demande un bagage ou du moins une première expérience, de posséder du matériel informatique à la pointe et une capacité à s'organiser. L'avantage de travailler de cette manière, c'est de pouvoir être flexible.

SALAIRES

Le modelleur 3D gagne aux Etats-Unis jusqu'à 90 000 dollars par an, toutefois son salaire s'affiche en moyenne à 60 000 dollars annuels. Chez les voisins du Canada, la rémunération s'inscrit dans la même fourchette, autour de 56 000 dollars par an. En France, un modelleur 3D peut gagner par mois environ 3 000 euros.

OÙ TRAVAILLER ?

Le modelleur 3D peut évoluer dans le jeu vidéo bien étendu, mais aussi dans divers univers comme le cinéma, l'animation, voire se tourner vers des secteurs qui n'ont rien à voir. C'est le cas avec l'industrie automobile, l'architecture, l'immobilier etc. Il s'agit d'un professionnel assez recherché. La plupart des grands studios ont des spécialistes comme lui, moins les plus petits qui disposent de professionnels polyvalents.

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

Maîtrisant bien les outils 3D, les concepts 2D et le graphisme, le modelleur 3D est amené à travailler sur des grosses productions et des projets importants. Et de fil en aiguille, il va évoluer et prendre des responsabilités. Aussi, il n'est pas rare de le voir évoluer dans l'univers de la 3D en devenant animateur 3D par exemple ou encore prendre le poste de chef de projet jeux vidéo.



FORMATION

Avec notre Bachelor Infographiste 2D – 3D, notre école G. Art propose de former les futurs créatifs du jeu vidéo. A partir de la pédagogie par projets, d'un enseignement dispensé par des professionnels reconnus et des stages en entreprise, notre formation permet de devenir modelleur 3D après trois années d'étude. Logiciels graphiques, dessin, éclairage, anatomie, mais également culture du jeu vidéo, du cinéma, du sound design et bien d'autres matières sont au programme.

De plus, nous donnons l'occasion de poursuivre deux années de plus en MBA Game artist. Concept art, game art, moteurs de jeu, volet management et gestion de projet sont au coeur de notre formation reconnue. Elle permet ainsi d'envisager de prendre des fonctions à responsabilités et de posséder un haut niveau de technicité et de créativité.



**C'EST UN MÉTIER
CRÉATIF QUE DE
POUVOIR CONSTRUIRE
QUELQUE CHOSE
À PARTIR D'IDÉES** ←



MONTEUR·EUSE VIDÉO

Niveau d'études : Bac+3

Bac conseillé : Arts ou STD2A

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 1 800€

Pour qu'une vidéo atteigne son objectif, soit pertinente, percutante et même virale, il est nécessaire de réaliser un montage de qualité. A partir d'images, d'animations, de musiques et commentaires, la vidéo est un outil que tous les studios et éditeurs de jeux vidéo utilisent. Mais aussi les agences créatives et de communication.



MISSIONS

Un monteur vidéo à la tâche de devoir créer des vidéos qui permettent de mettre en avant une marque, un jeu vidéo, un message publicitaire, une entreprise, une école. Avec sa formation en montage vidéo, ce professionnel de l'audiovisuel est donc en mesure de créer un contenu mixant tout un tas d'éléments. Il peut être amené à :

- **Ecrire le scénario**
- **Filmer**
- **Prendre le son**
- **Sélectionner des images et illustrations**
- **Réaliser le montage**

Parfois, le monteur vidéo pourra aussi être en charge de diffuser ses vidéos. Il doit donc être un véritable couteau suisse.

COMPÉTENCES

Aux qualités du monteur vidéo s'ajoutent évidemment des compétences fondamentales. Ce professionnel de l'image doit être en mesure d'appliquer un ensemble de techniques et connaissances pour pouvoir créer des vidéos. En suivant une école de montage, il sera capable de :

- **Utiliser les logiciels de montage**
- **Savoir capter et prendre le son**

- **Savoir créer un habillage, intégrer des animations**
- **Mixer des sources sonores**
- **Réaliser des effets**

« Que l'on travaille pour le jeu vidéo ou un média en ligne, les codes restent les mêmes, dernièrement j'ai d'ailleurs réalisé le montage de la bande annonce France du jeu NBA 2k21 », souligne Nathan Morgenti.

AVANTAGES

- **Forte employabilité**
- **Créativité**
- **Métier accessible avec un Bac +3**

L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Pour donner une cohérence et créer un projet visuellement efficace, il faut être assez « agile » sur son propre métier ! Savoir travailler en équipe est essentiel. Le trio est simple : organisation, résistant au stress, concentration. De plus, souvent, on l'oublie, mais la part créative est très grande donc il faut faire une veille permanente pour voir ce qu'il se fait à droite à gauche et être force de proposition. »



Nathan Morgenti
Cadreur/Monteur
GENTSIDE



FORMATION

Au sein de G. Art, nous vous proposons de vous former au métier de monteur vidéo avec la Formation Métiers de l'Audiovisuel. Nous vous donnons toutes les clés pour devenir polyvalent, créatif et curieux. Surtout, dès votre sortie de l'école, vous saurez maîtriser les techniques de production.

Vous vous confrontez régulièrement au milieu professionnel avec des stages en entreprise. De plus, nous privilégions la pédagogie en anglais et par projet. Nous voulons donc vous conduire à la réalisation de productions concrètes. Une vraie expérience enrichissante et un plus pour votre CV.

Pour intégrer la formation, aucun niveau d'étude n'est demandé, seulement avoir 18 ans et une passion pour la vidéo et la photo.

SALAIRE

Suivant l'entreprise pour laquelle vous travaillez, la rémunération d'un monteur vidéo peut être bien différente et plus ou moins importante. Du SMIC à près de 3 000 euros par mois. Votre statut en dépendra également, que vous soyez freelance, intermittent ou embauché à plein temps dans une entreprise.

QUALITÉS

Pour occuper ce poste, le monteur vidéo dispose de qualités attendues. Dans le détail, il doit être :

- **Créatif**
- **Rigoureux**
- **Organisé**
- **Force de proposition**
- **Avoir un sens artistique**



OÙ TRAVAILLER ?

Vous allez pouvoir travailler auprès de nombreuses entreprises qui utilisent la vidéo dans leur communication et qui en produisent. Par exemple :

- **Des studios de jeux vidéo (Atari, Ubisoft..)**
- **Des agences web, de communication (1min30...)**
- **Des agences de créations de contenu vidéo (Vaaden...)**
- **Des sociétés de production (87secondes...)**
- **Des organisateurs d'événements esports (Z-Agency...)**
- **Des médias en ligne (Gamology) ou une chaîne Youtube**

Vous pouvez aussi opter pour devenir indépendant et donc travailler à votre compte.

COMMENT LE DEVENIR ?

Concevoir des vidéos qui pourront être diffusées sur Internet par exemple, demande certaines connaissances et maîtrises en matière d'audiovisuel. Mixage, prise de vue, sélection d'illustrations, un monteur vidéo est capable de pouvoir un peu tout faire.



ORGANISATEUR·RICE D'ÉVÈNEMENTS ESPORT

Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : SES ou SMTG

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 200€

Face à l'essor des compétitions esport et des événements gaming qui attirent de plus en plus de monde, l'engouement pour ce genre de show n'est plus à démontrer. Et pour les mettre en musique, c'est à l'organisateur d'événements esport que revient cette mission. Il fait partie de ces nouveaux métiers apparus avec le développement de la discipline.



MISSIONS

Chargé d'organiser des matchs de FIFA ou des tournois de League of Legends par exemple, un organisateur d'événements esport à la mission de penser au projet dans sa globalité en tenant compte d'un ensemble de détails qui conditionne sa réussite. Ainsi, il doit :

- **Etablir un cahier des charges portant sur tous les aspects du show (choix de la salle, réception du public, des joueurs, moyens techniques, etc.)**
- **Penser à la communication avant, pendant et après**
- **Garantir la bonne diffusion**
- **Gérer le volet juridique**
- **S'assurer de la présence des joueurs participants**

QUALITÉS

Pour Hugo Poiblan, la qualité principale d'un organisateur d'événements esport, c'est avant tout de disposer « d'un grand sang-froid, notamment face aux situations compliquées et à la multitude de problèmes qui peuvent surgir au même moment. Il faut toujours prendre du recul pour réfléchir et prendre les meilleures décisions. Une autre qualité est l'apprentissage suite aux erreurs, qui permettent d'améliorer d'éditions en éditions les événements ».

Aussi, les qualités indispensables pour exercer cette profession reposent sur :

- **Une grande rigueur**
- **Une imagination débordante**
- **Une réactivité à toute épreuve**

- **Une capacité relationnelle forte**
- **Une bonne gestion du stress**

COMPÉTENCES

Un organisateur d'événements esport ne doit rien laisser au hasard pour faire de la compétition un moment unique et réussi. Pour cela, il est capable de mettre à profit ses compétences (appries en MBA / Mastère Esport) en matière de :

- **Techniques de communication**
- **Techniques commerciales**
- **Gestion budgétaire**
- **Conception d'un cahier des charges**
- **Développement d'un réseau**
- **Organisation**



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Pour l'exercer, il faut surtout connaître les contraintes de l'organisation d'événement, à savoir les deadlines et la gestion des imprévus. Il est impossible de cadrer 100 % d'un événement avant qu'il ait lieu, mais l'objectif est de se rapprocher le plus possible de cet objectif pour n'avoir, le jour J, qu'un minimum d'imprévus à gérer »



Hugo Poiblan
CEO
ZQSD PRODUCTIONS



SALAIRE

Le salaire d'un organisateur d'événements esport junior atteint environ 2 200 euros brut par mois. Une rémunération pouvant augmenter jusqu'à 3 800€ avec de l'expérience et surtout les événements dont il a la charge. L'organisateur d'événements esport se classe en 39ème salaire des métiers du jeu vidéo.

AVANTAGES

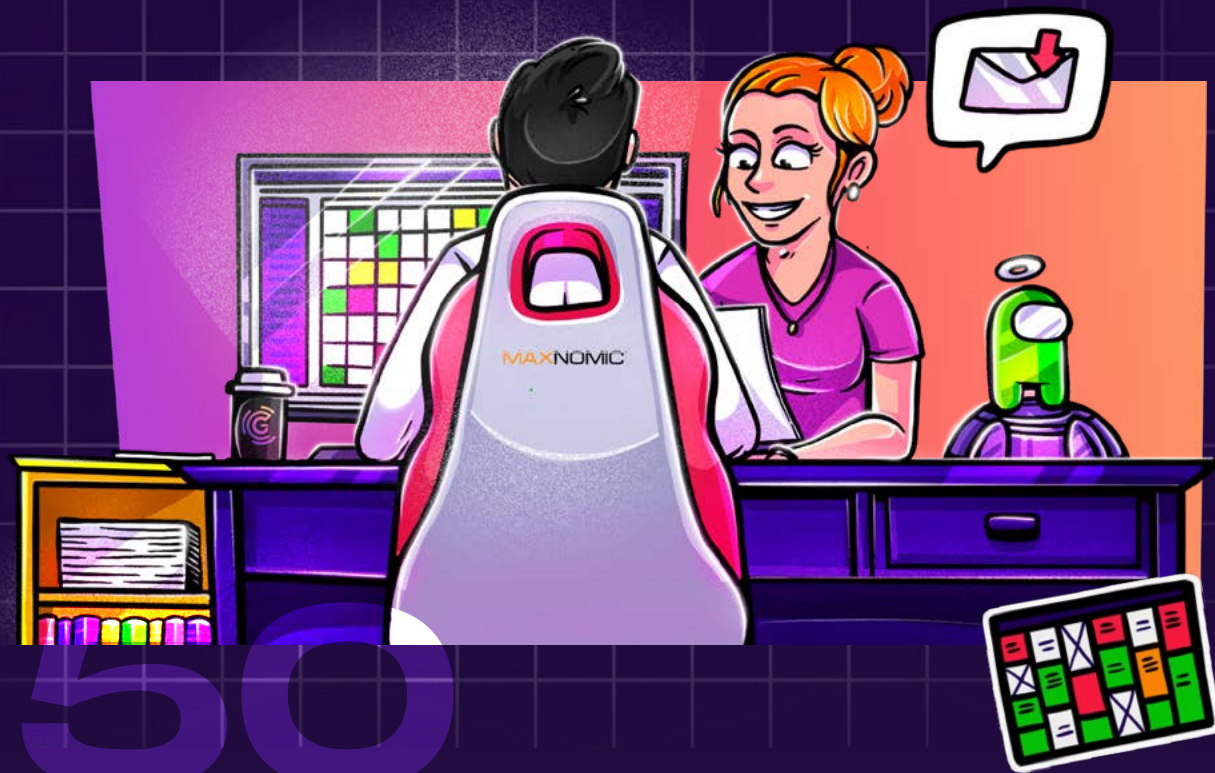
- **La polyvalence**
- **Possibilité de travailler dans d'autres secteurs**
- **Organisation de grands rendez-vous**
- **Attractif**



OÙ TRAVAILLER ?

Pour organiser des événements esport, de plus en plus d'agences se tournent vers cette discipline. Il y en a une petite quinzaine en France. Avec le temps, il est à parier que leur nombre va augmenter.

On peut noter par exemple ZQSD Productions, Z Agency, LDLC Event, Centurio, etc.



PRODUCER

Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : Maths, NSI ou SES

Employabilité : Très Bonne

Salaire débutant : 2 500 €



On l'appelle en français producteur, mais dans le monde du jeu vidéo, il est plus courant de le voir sous le nom de producer jeux vidéo. Que fait-il ? Qui est-il ? Derrière ce terme se cache celui qui s'implique à la concrétisation d'un projet. Sans lui, un jeu vidéo ne pourrait voir le jour. Il s'assure de sa faisabilité, de sa rentabilité et de sa pérennité.



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Il doit veiller à la clarification du cadre et des contraintes (Timing, Budget, Qualité) et s'assurer de la compréhension par tous (mandataire comme partenaire ou équipier). Ensuite, tout au long du projet, un producer essaye d'anticiper l'imprévisible. Prévoir les pires scénarios et se préparer à y faire face. Il doit être en maîtrise des capacités de son équipe et ses moyens. Connaître au mieux les pipelines utilisés par sa team et maîtriser toutes les étapes d'une production (conception, pre-prod, prod, Live). Pour finir, une très bonne connaissance du marché visé afin d'optimiser l'impact de son produit. »



Fabian Salomon
Producer
UBISOFT BORDEAUX



DESCRIPTION DU MÉTIER

MISSIONS

Bien avant que les équipes de programmeurs et de designers ne se plongent dans le développement du jeu, le producteur (en français) va d'abord étudier la faisabilité du projet. De l'idée aux moyens employés pour la création, de la cible aux objectifs de ventes, il définira tous les éléments financiers qui seront débloqués, mais également les recettes potentielles. Il peut ajuster ici et là le budget, chercher des moyens financiers ailleurs si l'éditeur ne peut pas assurer seul le coût. Ensuite, lorsque tout est validé, il veille à ce que le budget soit respecté. En plus de ses compétences financières, il dispose également d'une vue d'ensemble de la production et s'assure que la qualité du jeu soit au rendez-vous.

QUALITÉS

Le métier de producer ne se fait pas du jour au lendemain. Il faut de l'expérience, une maîtrise des chiffres et de la gestion de projet. Son rôle est clé dans le processus de développement. Dès lors, il doit avoir des qualités indispensables pour exercer sa profession, comme :

- La rigueur
- La communication
- L'organisation
- La vision
- Le leadership
- La gestion du stress



COMPÉTENCES

De plus, le producer maîtrise plusieurs points, à savoir :

- La gestion financière
- La gestion de projet
- La chaîne de production d'un jeu vidéo
- Le marché
- L'anglais

Le producer est une personne qui doit être là pour que son équipe se trouve dans les meilleures conditions

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

En étant déjà en haut de l'échelle, un producer peut créer son studio. Et pourquoi pas travailler dans un autre univers proche du jeu vidéo comme le cinéma ou l'animation.

ÉTUDES

Producer demande un certain niveau d'étude. Impossible de le devenir en sortant d'école. Quelques années d'expérience seront obligatoires pour acquérir des connaissances managériales, avoir une bonne vision du marché, mais aussi connaître les aspects techniques. Donc, pour avoir les bases dans tous ces domaines, un Bac +5 est à envisager. Le mieux est de le faire dans une école des métiers du jeu vidéo. Cela permet d'être plongé tout au long des cinq années de formation dans un univers en mouvement.

Au lycée, un Bac général avec une spécialité en numérique et sciences informatiques, en mathématiques ou en sciences de l'ingénieur est recommandé car il s'agit d'un métier qui demande un sens de la logique et de l'organisation.

COMMENT LE DEVENIR ?

Comme évoqué plus haut, devenir producer ne se fait pas du jour au lendemain. Il faut un bagage suffisant dans le jeu vidéo, dans le management, la gestion financière et dans l'expertise technique pour s'imaginer à ce poste. Un niveau minimum de connaissances qui s'apprend déjà à l'école avec notre Bachelor Management jeux vidéo et

esport et par un perfectionnement avec notre MBA Entrepreneuriat, management de projet et de l'innovation du jeu vidéo. En cinq ans, nous donnons les moyens aux futurs professionnels de prendre un poste à responsabilités.

LES INCONVÉNIENTS :

- La pression
- Le stress
- Travailler dans l'urgence

LES AVANTAGES :

- Pouvoir devenir réalisateur du projet
- Le regard sur toute la production
- Tout connaître du jeu vidéo

OÙ TRAVAILLER ?

Que ce soient dans une entreprise qui développe des jeux sur mobile comme Voodoo, des mastodontes comme Gameloft, Asobo ou Arkane Studios ; des éditeurs de serious games (Dowino), ou encore des sociétés éditrices (Riot Games, EA...) l'ensemble des sociétés de jeux vidéo ont un producer. En revanche, les places sont chères.

ÊTRE FREELANCE

Comme quelques métiers du jeu vidéo, le producer s'exerce peu en indépendant. On observe plutôt des contrats en CDD, mais plus rares en freelance. Les studios privilégient des personnes qui sont en interne au cœur de la machine, auprès des équipes et de la direction.

FORMATION

Notre école G. Business, située à Lyon et Paris, permet avec son Bachelor Management jeux vidéo et esport et le MBA Entrepreneuriat, management de projet et de l'innovation du jeu vidéo de voir tous les points essentiels pour exercer ce métier.

De la stratégie au marketing, des modèles économiques à la méthodologie de gestion de projet, de la communication à l'analyse financière, en passant par le financement de l'innovation ou encore la production.

De plus, en choisissant G. Business, vous allez être immergé dans le jeu vidéo tout au long de votre cursus.

Vous allez ainsi travailler à des productions concrètes comme la conception d'une entreprise, la création d'une stratégie d'entreprise ou encore la réalisation d'un game concept.

Sachez que nos diplômés bénéficient d'une reconnaissance auprès de l'agence de notation EEA Eduniversal qui les a élus diplômés innovants de l'année. Enfin, ils sont certifiés au Titre RNCP, niveau 7

SALAIRES

En France, le salaire d'un producer démarre autour de 32 000 euros annuels, mais il est en moyenne de 42 000 euros. C'est de l'autre côté de l'Atlantique que la rémunération d'un producer jeux vidéo est plus conséquente. Si le salaire maximal peut dépasser les 120 000 dollars, il est en moyenne de 76 000 dollars par an. Du côté de San Francisco, le barème des rémunérations est quasiment le même : du plus bas 54 000 dollars à 113 000 dollars, au plus haut.

Le producer est le responsable du temps et des ressources

L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Je n'ai pas vraiment choisi ce métier, c'est plutôt mon parcours professionnel atypique et les opportunités qui m'ont permis d'accéder finalement à ce poste. Ayant toujours été attiré par le travail en équipe et les challenges, naturellement mon chemin de carrière m'a amené à exercer ce métier. J'ai débuté ma carrière dans le domaine de la vente et le management d'équipe en dehors du jeu vidéo. Autodidacte et plutôt curieux, j'ai souhaité changer d'environnement professionnel au début des années 2000 et me rapprocher de ce média. Je suis rentré en 2004 à Ubisoft en tant que testeur, j'ai ensuite managé des équipes et plus tard des projets entiers. En 17 ans à Ubisoft, j'ai travaillé sur beaucoup de licences et projets comme Ghost Recon (Advanced Warfighter, Futur Soldier, Wildlands et Breakpoint), Red Steel 1, Les Lapins Crétins 2, Watch Dogs 1, 2 et 3 et enfin Assassin's Creed Valhalla. »



Fabian Salomon
Producer
UBISOFT BORDEAUX





→ ASSOCIATE PRODUCER

Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : Maths, NSI ou SES

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 100€

Dans tout le processus de création d'un jeu vidéo, les métiers de la production se révèlent importants pour la faisabilité du projet. Parmi eux, l'associate producer est la personne qui assiste le producer et s'assure du bon déroulement de la production du début à la fin. Il peut aussi se spécialiser dans certains domaines.



MISSIONS

Les missions de l'associate producer se révèlent importantes lors de la création d'un jeu vidéo. A lui de veiller à ce que le projet prenne forme et qu'il respecte les consignes du cahier des charges et des principales directives de la production. Dans le détail, il est amené à :

- Suivre le travail et l'avancée du développement auprès des différentes équipes
- Communiquer l'état d'avancement, les problèmes éventuels au producer
- Ecrire et mettre à jour les documents nécessaires au projet
- S'assurer que la qualité soit toujours bien présente
- Manager, mobiliser et faire progresser les équipes

QUALITÉS

A ce poste, les qualités d'un associate producer doivent lui permettre de pouvoir répondre aux caractéristiques inhérentes à sa fonction. Ainsi, il s'agit d'une personne :

- Créative
- Rigoureuse
- Organisée
- Qui sait gérer le stress
- Qui sait communiquer et travailler en équipe
- Avec un fort esprit d'analyse
- Avec un sens du management

COMPÉTENCES

Mais ce n'est pas tout. Elle possède des compétences qui feront d'elle une personne incontournable sur laquelle son supérieur peut compter. Ainsi, l'associate producer est en mesure de maîtriser :

- Les métiers du jeu vidéo
- La chaîne de production
- La gestion de projet
- L'expertise du secteur
- L'anglais



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Il s'agit avant tout d'un travail de coordinateur : un associate producer doit tout faire pour aider son équipe à produire dans les meilleures conditions possibles. C'est un métier de communication et de support, dans lequel le partage d'information est absolument primordial et dont le quotidien est de résoudre toutes sortes de problèmes. C'est un peu le rôle d'un second officier sur un navire : on ne le pilote pas, mais on doit tout faire en sorte pour qu'il puisse avancer ! »



Loup Druet
Associate Producer
FRONTIER DEVELOPMENTS



FORMATION

Au sein de G. Art, nous vous proposons de vous former au métier de monteur vidéo avec la Formation Métiers de l'Audiovisuel. Nous vous donnons toutes les clés pour devenir polyvalent, créatif et curieux. Surtout, dès votre sortie de l'école, vous saurez maîtriser les techniques de production.

Vous vous confrontez régulièrement au milieu professionnel avec des stages en entreprise. De plus, nous privilégions la pédagogie en anglais et par projet. Nous voulons donc vous conduire à la réalisation de productions concrètes. Une vraie expérience enrichissante et un plus pour votre CV.

Pour intégrer la formation, aucun niveau d'étude n'est demandé, seulement avoir 18 ans et une passion pour la vidéo et la photo.



SALAIRE

Un associate producer gagnera entre 25 000 euros et 45 000 euros par an. Avec une moyenne à 35 000 euros brut. Ceci étant, suivant l'entreprise pour laquelle il travaille, la rémunération sera différente. L'associate producer se classe en 46ème salaire des métiers du jeu vidéo. De plus, si l'expérience à l'étranger le tente, il peut voir sa rémunération plus importante. Aux Etats-Unis par exemple, un associate producer gagne de 33 000 dollars (le plus bas) à près de 85 000 dollars par an. Au Canada, la fourchette se situe entre 40 000 et 97 000 dollars.

Evidemment, c'est une vue générale. Suivant les villes, comme San Francisco ou Montréal, temples du jeu vidéo, les rémunérations peuvent parfois dépasser les 100 000 dollars annuels sur ce poste.

OÙ TRAVAILLER ?

L'associate producer travaille au côté d'un producer chez un éditeur ou un studio de développement. La plupart des entreprises du jeu vidéo en ont un ou plusieurs suivant la taille de la structure.

COMMENT LE DEVENIR ?

Derrière toutes compétitions Fifa ou League of Legends se cachent un organisateur d'événements esport. Un métier récent dont la responsabilité est d'organiser de A à Z ces rendez-vous, parfois à grande échelle. Pour cela, il lui est demandé des compétences en matière d'événementiel, de communication et de gestion d'équipes.

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

Avec son expérience et s'il est amené à travailler sur des productions importantes, un associate producer peut devenir producer. Ainsi il va gravir les échelons. De plus, il peut aussi se tourner vers l'industrie du digital, de l'audiovisuel ou de l'animation.

FREELANCE

Il en existe et c'est possible. Néanmoins, à l'image du métier de producer, ce n'est pas monnaie courante. Sachant qu'il faut avoir un oeil sur toute la production, être en contact permanent, il est difficile d'exercer à ce poste en tant qu'indépendant.



EXECUTIVE PRODUCER

Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : Maths, NSI ou SES

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 4 000€



On le nomme également directeur de production, l'executive producer jeux vidéo est une fonction à fortes responsabilités dont le rôle est de garantir et de développer la stratégie de l'entreprise et veiller à ce que les projets tiennent la route dans un cadre bien précis. Sans oublier qu'il doit conduire, encadrer et accompagner ses équipes vers le meilleur.

MISSIONS

Poste clé au sein d'une entreprise de jeux vidéo, l'executive producer va devoir mener de front plusieurs missions pour que la stratégie soit effective et que les projets se déroulent sans encombre. Ainsi, il est amené à :

- Gérer et développer la stratégie de l'entreprise préalablement définie
- Faire l'interface entre la direction et la production
- Gérer et respecter les aspects financiers (montage du budget, négociation des contrats, recherche de financements, etc.)
- Gérer les projets (écrire le cahier des charges, calendrier, reporting, etc.)

- Veiller à la qualité des produits

- Manager les équipes de producteurs (animer, fédérer, encadrer les équipes, recruter, etc.)

QUALITÉS

Ce n'est pas un poste à la portée de tous. Pour devenir executive producer jeux vidéo, il faudra certaines qualités à appliquer au quotidien. Par exemple, il s'agit d'être :

- Pragmatique
- Organisé
- Rigoureux
- Créatif
- A l'écoute



- Patient

- Déterminé

- Diplomate

- De faire preuve de fermeté et de bienveillance

- De posséder un esprit de leadership, d'analyse et de synthèse

AVANTAGES

- Métier à la vision large et aux tâches éclectiques

- Touche à tout

- Salaires (très) attractifs

- Mobilité forte

- Richesse de rencontres

COMPÉTENCES

Comme nous l'avons dit plus haut, le métier d'executive producer jeux vidéo demande un certain niveau de compétences. Des compétences dont les bases ont été acquises en formation, et surtout au fil des expériences. Après quoi, il doit être en mesure de connaître tout un ensemble de choses qui comprend :

- La gestion de l'innovation et du changement
- La gestion de projet
- Les méthodologies de management
- Le développement d'un jeu vidéo et ses métiers
- Les aspects financiers, juridiques et de gestion
- La maîtrise de l'anglais
- Le secteur du gaming



EVOLUTION DE CARRIÈRE

Atteindre ce poste est déjà une prouesse et une belle carte de visite. C'est d'ailleurs bien pour cela que devenir executive producer jeux vidéo n'est possible qu'après une certaine expérience dans le gaming. Si certains professionnels cumulent cette fonction avec celle de PDG ou CEO, pour d'autres, il peut s'agir justement d'un tremplin vers ce type de métiers à responsabilités. Il est ainsi courant de voir un producteur exécutif devenir PDG.

Aussi, l'aventure peut très bien s'écrire ailleurs avec une carrière qui prend un autre tournant comme travailler dans un secteur différent que celui du jeu vidéo ou encore en optant pour une fonction de consultant ou même d'investisseur.

OÙ TRAVAILLER ?

En tant qu'executive producer jeux vidéo, les opportunités d'emplois seront nombreuses. S'il lui est tout à fait possible de posséder son propre studio de développement de jeux vidéo, ce directeur de production peut très bien aussi travailler pour une entreprise du secteur comme Ubisoft, Microsoft pour la branche Xbox, Electronic Arts, Warner Bros, etc. Ou bien encore chez Eden Games, Gameloft ou bien Bandai Namco. La liste est longue et les besoins nombreux.

COMMENT LE DEVENIR ?

On ne devient pas executive producer jeux vidéo du jour au lendemain. Il s'agit plutôt d'un métier qui s'acquiert avec de l'expérience aussi bien sur la production de jeux vidéo que dans la gestion de projets. Dès lors, le devenir passera par obtenir les fondamentaux en école des métiers du jeu vidéo, puis par des missions en entreprise, avant de pouvoir répondre aux opportunités.

SALAIRE

A ce niveau de poste, la rémunération sera plutôt importante. Elle tiendra compte à la fois du nombre d'années d'expérience, de l'entreprise pour laquelle il travaille, de sa situation géographique (un salaire n'est pas le même à Paris, qu'à Lyon ou encore Los Angeles) ou encore de son statut (s'il possède son studio, s'il est salarié, etc.). Si bien qu'il peut gagner entre 55 000 euros et 70 000 euros par an en France.

A l'étranger, à Montréal par exemple, ce professionnel peut toucher en moyenne

110 000 dollars annuels, voire jusqu'à 174 000 dollars. Ce qui représente 14 500 \$ par an. Pas très loin, à Los Angeles en Californie, les salaires explosent et avoisinent les 150 000 dollars en moyenne.

L'entreprise demandera plusieurs années d'expérience pour prétendre occuper un poste d'executive producer jeux vidéo.

Entre 5 et 8 ans bien souvent notamment dans la production



5



QA TESTEUR·EUSE

Niveau d'études : Bac+2

Bac conseillé : Maths ou NSI

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 800€

Il est l'un des maillons aussi discret qu'indispensable dans la chaîne de production d'un jeu vidéo. Le QA tester (pour assurance qualité) tient donc un rôle prépondérant puisqu'il va tester de bout en bout le jeu avant sa commercialisation. Il va identifier les anomalies et incohérences, puis être amené à proposer des corrections.



MISSIONS

Métier qui peut s'exercer aussi bien en tant que salarié d'un éditeur qu'en freelance (ce qui est d'ailleurs souvent le cas), QA tester demande de savoir analyser finement un jeu vidéo, de le disséquer et de pour pouvoir en garantir sa qualité finale. Lors d'une mission, ses tâches sont donc multiples. Il va devoir :

- Jouer au jeu vidéo
- Concevoir des tests fonctionnels, techniques, de game design, etc. à partir du cahier des charges
- Prendre en compte la cible à qui s'adresse le produit
- Organiser parfois des tests avec une communauté
- S'assurer de la stabilité des différentes versions du jeu en fonction des

plateformes

- Repérer les bugs
- Eprouver les mécanismes du jeu
- Proposer des corrections et améliorations
- Vérifier les corrections des bugs et les valider
- Rédiger des rapports suite aux tests effectués

QUALITÉS

Si de nombreux passionnés de jeux vidéo pensent pouvoir devenir QA testeur, ce métier demande à la fois un certain nombre de compétences et des qualités indéniables afin de tester des jeux vidéo. Passer de simple joueur devant son écran

à un testeur de jeu le décortiquant avant sa commercialisation et ainsi être le garant de son succès, c'est pouvoir être faire preuve de :

- Rigueur
- Organisation
- Méthode
- Persévérance
- Précision
- Patience
- Diplomatie
- Esprit de synthèse
- Autonomie



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Le testeur QA doit à la fois prendre en compte et maîtriser l'ensemble du cycle de production et son planning, la documentation de design interne au projet, les différentes pratiques et types de joueurs de façon à anticiper un maximum de comportements pouvant provoquer des bugs. Avoir un regard analytique lui permettant de déceler tout ou partie de l'origine d'un problème, ainsi qu'une excellente capacité de communication et une large connaissance des aspects techniques du milieu afin de pouvoir effectuer des remontées d'erreurs claires, précises, et qui puissent être comprises par les personnes concernées de l'équipe. »



Benjamin Hourlier
QA Tester
BIG BAD WOLF STUDIO



COMPÉTENCES

Pour compléter le profil type d'un QA tester, en plus de ses qualités relationnelles, c'est pouvoir posséder un bon niveau de connaissances et de compétences afin de tester des jeux vidéo (mobile, PC, consoles...).

Autrement dit, s'il ne lui est pas demandé d'être un technicien ni un créatif hors pair, il se doit d'avoir tout de même un niveau minimum de connaissances dans :

- Le game design
- La chaîne de production d'un jeu
- Le développement d'un jeu
- Ses règles de fonctionnement
- Répondre aux contraintes imposées
- La culture gaming

Et des compétences en matière d'outils d'automatisation des tests, de résolution de bugs, mais aussi de compétences en communication.



SALAIRE

En fonction de son statut (indépendant, salarié) et de sa région, un QA tester débutant va gagner en moyenne entre 2 300 et 2 800 euros par mois. Avec de l'expérience, sa rémunération peut grimper à près de 38 000 euros annuels.

Des salaires qui sont plus ou moins les mêmes à l'étranger. Ainsi à Montréal, un QA tester va toucher en moyenne 32 000 dollars annuels, maximum 46 000 dollars. Même chose du côté de San Francisco.

COMMENT LE DEVENIR ?

Si pendant des années, le métier de QA tester était accessible sans diplôme à force de jouer, aujourd'hui, il est possible de le devenir par le moyen d'une formation adaptée. Celle-ci permet d'obtenir un niveau suffisant de technicité et de connaissances du jeu vidéo. Et de développer des compétences relationnelles, ce à quoi nous nous attachons au sein de nos écoles G. Tech et G. Business et nos Bachelors.



RIGGER

Niveau d'études : Bac+3

Bac conseillé : Maths, NSI ou Arts

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 2 500 €

Rigger ? Ce métier ne vous dit rien. Pas de panique, on vous dit tout sur ce professionnel qui intervient en amont de la création de personnages ou objets qui seront animés par l'animateur 3D, en leur créant des mouvements fluides. En quelque sorte, il conçoit leur squelette afin de rendre l'animation possible.



L'AVIS DE LA PROFESSIONNELLE

« Le rigger est le technicien qui fait la passerelle entre la modélisation et l'animation. Il crée un pantin intuitif, mais efficace pour que l'animateur puisse faire son travail en toute simplicité. Pour être un rigger, il faut être rigoureux, savoir travailler en équipe, être toujours ouvert à la critique et être autonome. Il doit connaître l'anatomie pour coller au plus proche de la réalité (que ce soit un humanoïde qu'un monstre à 3 têtes et 5 paires de bras). Le scripting est une compétence indispensable, car il y a beaucoup de tâches répétitives qui peuvent être automatisées, mais également pour pouvoir développer ses propres outils. »



Marion Patin
Rigger
SPIDERS GAME



DESCRIPTION DU MÉTIER

MISSIONS

Rigger est un métier technique. Son savoir-faire fait de lui qu'il est de plus en plus recherché par les studios. Lors de la production d'un jeu, il intervient en amont de l'animateur 3D en s'appuyant sur un cahier des charges. Son rôle repose alors sur :

- L'élaboration des zones mobiles du modèle afin de pouvoir les animer derrière
- L'installation de points de contrôle
- La création d'une interface ergonomique pour l'animateur 3D
- L'ajout de nouvelles fonctionnalités, de nouvelles expressions
- Le suivi et correction de bugs

COMPÉTENCES

S'il est l'un de ces métiers recherchés, c'est parce que le rigger est un technicien hors pair, en mesure de fournir un travail soigné à l'animateur 3D. Donc, il maîtrise parfaitement plusieurs outils indispensables ainsi que quelques savoirs, comme :

- Les outils de rigging
- Les logiciels d'animation 3D (3DS Max, Maya, Blender, etc.)
- Le scripting (C++, Python)
- L'anatomie, la science du mouvement
- Un sens artistique

QUALITÉS

Au-delà de sa maîtrise des aspects techniques, le rigger possède des qualités qui font de lui une pièce maîtresse dans la création d'un jeu vidéo. Il se doit alors d'être une personne :

- Rigoureuse et précise
- Organisée
- Sachant travailler en équipe
- A l'écoute et attentive
- Avec un certain sens de l'observation



L'avantage avec le rig et le fait que ce soit plus technique qu'artistique, il n'y a pas cette part de subjectivité

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

Elle peut s'écrire en France ou à l'étranger dans les capitales du jeu vidéo comme Montréal par exemple. Avec l'expérience, un rigger peut prendre des responsabilités et devenir lead rigger ou encore devenir directeur artistique.

ÉTUDES

Pour devenir rigger, mieux vaut avoir fait quelques années d'étude. D'abord au lycée, en choisissant un Bac technologique ou un Bac général avec une spécialité en mathématiques, science ou arts. Puis opter pour un diplôme Bac +3 afin d'apprendre les bases du jeu vidéo et de ses composantes (techniques et graphiques).

Un Bac +5 est aussi envisageable avec un axe d'enseignement portant sur le management et la gestion de projet. A la sortie de ce diplôme, ce sont des postes à responsabilités qui seront plus facilement accessibles.

COMMENT LE DEVENIR ?

Si le métier de rigger à le vent en poupe, il se pourrait que dans les années à venir, il y en ait beaucoup plus. La discipline étant en fort développement. Dès lors, il faudra commencer par suivre une formation de qualité (Bachelor et MBA) à l'école G. Art afin d'acquérir tout le savoir en matière de graphisme, de développement informatique et d'anatomie, d'expression corporelle.

LES INCONVÉNIENTS :

- **Employabilité faible**
- **Salaire moyen en France**

LES AVANTAGES :

- **Métier très technique recherché par certains studios**
- **Compétences reconnues**
- **Mobilité importante à l'international**

OÙ TRAVAILLER ?

Ce n'est pas le métier qui comporte le plus d'offres d'emploi. Tous les studios n'ont pas de riggers parmi leurs équipes. Évidemment les plus gros tels que Ubisoft, Ankama ou bien Quantic Dream ont ce type de professionnel, notamment sur de grosses productions.

Il est possible également de travailler en tant que rigger pour le compte d'entreprises de l'image, de l'animation, du digital.

ÊTRE FREELANCE

C'est une possibilité. Devenir rigger freelance est tout à fait envisageable pour qui souhaite travailler en toute liberté. Il faudra un niveau technique élevé, une bonne organisation et un sens de la négociation pour pouvoir travailler ainsi. L'avantage étant de pouvoir choisir ses projets, ses clients et de gérer son emploi du temps.

FORMATION

Accéder à ce poste en plein développement demande un bagage solide. Ce qui passe par une formation de qualité comme celle que propose notre école G. Art. Basés à Lyon, nous faisons le choix de vous plonger dans l'univers exclusif du jeu vidéo et vous donner toutes les compétences demandées par les professionnels.

Nous proposons donc trois diplômes, à savoir :

Le Bachelor Infographiste 2D/3D – Game art. Pendant trois ans, il est question de game design, des langages de programmation, des logiciels, des moteurs de jeu, etc. Mais aussi de l'apprentissage de la culture vidéoludique et la pratique artistique.

Puis nos MBA Technical artist et MBA Game Artist sont tournés vers un enseignement plus pointu. Le premier dans le développement informatique et le game art. Le second, dans la méthodologie de production et les logiciels, ainsi que le game art.

SALAIRES

En tant que junior, un rigger peut gagner plus de 30 000 euros, et au fil du temps, atteindre les 45 000 euros par an. Évidemment, cela dépend de facteurs tels que le studio-employeur ou le statut (indépendant). Le rigger se classe en 33ème salaire des métiers du jeu vidéo.

A Montréal, le salaire annuel du rigger s'affiche autour de 60 000 dollars. Le plus bas étant à 50 000 dollars. Du côté des Etats-Unis, on remarque que les rémunérations peuvent s'élever à plus de 100 000 dollars.

C'est un métier assez méconnu et avec très peu de place vacante dans les sociétés



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Il doit maîtriser les outils de bases du rig. Savoir faire de belles déformations via le skin est l'un des principaux prérequis, notamment dans un studio qui dispose d'un auto-rig. Il doit prendre en compte la modélisation qui lui est fournie (vérifier si elle est adaptée aux futures déformations), et le confort des animateurs. Savoir animer est évidemment un plus, pour connaître ce qui est confortable à l'utilisation en tant qu'animateur (il faut bien communiquer avec ces derniers). Savoir scripter (Python étant le langage hautement conseillé) n'est pas nécessaire d'entrée de jeu, mais cela le devient si l'on souhaite progresser dans le métier, aussi bien en compétence qu'en responsabilités. »



Valentin Sabin
Rigger
DONTNOD ENTERTAINMENT





SCÉNARISTE

Niveau d'études : Bac+3

Bac conseillé : Arts ou STD2A

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 2 200€

Le scénariste jeu vidéo est à l'origine de l'histoire du jeu. A lui d'écrire les dialogues qui seront interprétés par les personnages, de créer un univers cohérent, de rédiger ce qui sera visible à l'écran (livre, texte...), tout en collaborant avec l'ensemble des équipes de production. Un travail complet qui demande de longues recherches pour pouvoir répondre aux objectifs finaux.



MISSIONS

Travailler sur le scénario d'un jeu vidéo, c'est pouvoir écrire l'histoire du jeu qui sera ensuite développé par les équipes artistiques. Il doit donc pour cela :

- Définir l'histoire en fonction de la cible du jeu
- Créer les personnages, leurs caractéristiques
- Concevoir les mécaniques du jeu
- Veiller à maintenir l'expérience utilisateur tout au long du scénario
- Rédiger et travailler le style
- Respecter les contraintes techniques

QUALITÉS

Plusieurs qualités sont demandées pour devenir scénariste jeu vidéo. Il faut donc être :

- Polyvalent
- Autonome
- Savoir travailler en équipe
- Rigoureux
- Souple
- Créatif et inventif



COMPÉTENCES

Un narrative designer est capable d'écrire un scénario de jeu vidéo, ce qui suppose qu'il est en mesure de posséder les compétences suivantes :

- Une bonne capacité d'écriture, de rédaction
- Une culture générale
- Une appétence pour le jeu
- Des connaissances dans la chaîne de production d'un jeu vidéo
- Un bon niveau d'anglais

L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Une vision d'ensemble du projet, une capacité à visualiser, imaginer et produire de manière claire et précise ; une flexibilité à toute épreuve ; des connaissances et une curiosité intarissable sur tous les sujets, me semblent être les éléments cruciaux pour une personne faisant du narrative design »



Anthony Jauneaud
Narrative Designer
FREELANCE



FORMATION

G. Art propose des formations pour accéder au métier de scénariste jeu vidéo. Située à Lyon, notre école permet d'apprendre en trois ou cinq ans les fondamentaux du jeu vidéo et du game design.

D'abord le Bachelor Infographie 2D/3D - Game Art enseigne toutes les bases du jeu vidéo avec une solide formation culturelle, artistique et technologique. Ainsi, avec nos intervenants professionnels et enseignants reconnus, il est question de voir les aspects techniques et numériques (logiciels, programmation, etc.), d'apprendre la culture créative (gaming, concept art, game design, etc.), mais aussi d'acquérir les notions en management et communication. Cette formation est complétée par des rencontres, masterclasses et des stages.

SALAIRE

Un scénariste jeu vidéo gagne en moyenne 27 000 euros sur l'année. Suivant son statut, les projets sur lesquels il travaille et en fonction de son employeur, il peut gagner jusqu'à 30 000 euros. Le scénariste jeu vidéo se classe en 47ème salaire des métiers du jeu vidéo.

A l'étranger, sa rémunération sera différente. Aux Etats-Unis par exemple, un narrative designer peut gagner jusqu'à 86 000 dollars annuels. En moyenne, son salaire s'affiche à 59 000 \$.

En revanche, c'est à Montréal au Canada, que le scénariste jeu vidéo verra son salaire plus conséquent. De 72 000 dollars en moyenne, à plus de 120 000 dollars par an.

OÙ TRAVAILLER

De nombreux jeux vidéo ont une histoire, des personnages, un univers, c'est pourquoi les studios ont besoin de scénaristes. Ils peuvent être à la fois salariés de l'entreprise ou travailler en indépendants, en étant payés au projet. Bien entendu, on retrouve des

jobs chez les plus grands comme Quantic Dream, Shiro Games, Ubisoft, Warner Bros, Eidos. En France comme à l'étranger, dans des studios de jeux vidéo traditionnels comme au sein de studios de développement de serious games.

Après quelques années d'expérience, les évolutions sont possibles comme devenir chef de projet jeu vidéo par exemple ou travailler à la production. Aussi, un scénariste jeu vidéo peut se tourner vers le cinéma, l'animation ou encore la télévision.

AVANTAGES

- Ouvert à tous
- Travailler de manière indépendante
- Création d'univers originaux





SOUND DESIGNER

Niveau d'études : Bac+3

Bac conseillé : Arts ou STD2A

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 1 700€

Il a une place très importante dans la conception d'un jeu vidéo puisque c'est grâce au travail du sound designer que le joueur va connaître une réelle expérience de jeu. Dialogues, musiques, bruits de porte, son d'un bouton, toutes les sonorités passent entre ses mains.



MISSIONS

Le designer sonore est en charge de créer l'ensemble de l'environnement sonore du jeu vidéo. Comme pour le cinéma, le sound designer habille le jeu vidéo de tout ce qui concerne l'audio et qui sera perçu à la fin par le joueur dans son expérience.

Pour cela, il est capable d'intégrer des bruitages de sons réels (foley) ou des sons de synthèse. Avec des outils spécifiques, il modélise l'ensemble des besoins pour la production.

Également, il a pour mission :

- De mixer
- D'intégrer



- D'éditer les sons dans le moteur
- De faire des tests et valider auprès des game designers, animateurs 3D et chef de projet

COMPÉTENCES

« Le sound designer est celui qui "écoute" le projet. Il est capable de s'adapter à un environnement évolutif pour répondre aux besoins, il est capable de modéliser, d'enregistrer, d'intégrer l'ensemble du son pour tout type de projet », souligne Alexandre Baranger.

Ce technicien du son maîtrise alors les outils pour jouer avec les sonorités. Il doit faire preuve d'imagination pour mettre

en musique le design. Il est ainsi capable de :

- Connaître les bases de l'informatique
- Faire de la programmation
- Utiliser la chaîne de production sonore audiovisuelle
- Utiliser les outils de montage d'édition sonore (Reaper, Unreal Engine, Wwise Protools, etc.)

AVANTAGES

- Métier passion alliant jeu vidéo et audio
- Freelance possible
- Laisser libre cours à sa créativité



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Le métier de sound designer pour le jeu vidéo consiste à créer des sons à l'aide d'enregistrement et/ou de banques de sons et d'effets, afin de retranscrire au mieux le visuel des animations, les actions des personnages et ambiances à l'écran. Ensuite nous devons les intégrer dans le moteur de jeu afin que les sons se déclenchent au bon moment. »



Pierre Galibert
Sound Designer, Compositeur et Audio Programmer
FREELANCE



FORMATION

Parmi les métiers du jeu vidéo qui s'occupent du design, devenir sound designer demande de posséder des connaissances et compétences dans le domaine. Ainsi, l'école G. Art offre l'occasion de se former à la fois à l'image, mais aussi au son avec une spécialisation en sound design avec le MBA Sound designer dédié.

Une formation accessible après un Bac +2 et qui enseigne les technologies des différents secteurs de l'audio dans le jeu vidéo. De la création sonore sous toutes ses formes (japanim, blockbuster, jeu vidéo), à l'intégration et la spatialisation de l'audio 3D (VR, jeu vidéo, etc.) jusqu'aux rendus acoustiques (VR, simulation, architecture, etc.).

OÙ TRAVILLER

Il s'agit d'un métier qui peut s'exercer aussi bien en freelance, qu'en étant salarié d'un studio ayant une unité son, que pour un prestataire travaillant pour l'industrie du jeu vidéo. Il peut aussi travailler dans un autre secteur comme le web.

COMMENT LE DEVENIR ?

Le designer sonore crée et intègre les contenus sonores du jeu vidéo. Son d'une erreur, bruits de sirène, musiques, il est en charge d'habiller le jeu de tout ce qui concerne l'audio et qui sera perçu à la fin par le joueur dans son expérience. Sa place est donc importante dans la production puisqu'elle permet au joueur une vraie immersion. Pour devenir sound designer dans le jeu vidéo, rien de tel que de suivre une formation spécialisée dans le domaine. Le MBA Sound designer de l'école G. Art donne ainsi toutes les clés pour occuper ce poste. En deux ans, accessible avec un niveau Bac +2, il conjugue à la fois le design jeu vidéo et l'enseignement sonore.

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

Métier de l'audiovisuel, sound designer peut conduire à évoluer vers d'autres professions – en lien ou non avec le jeu vidéo (cinéma, radio, publicité) – telles que directeur technique ou directeur artistique.

SALAIRE

Un sound designer peut gagner en début de carrière 2 000 euros brut mensuels. Puis avec quelques années d'expérience et de références (après un MBA/Mastère Sound design), son salaire peut atteindre près de 4 000 euros. A Montréal, un sound designer peut gagner entre 40 000 et 65 000 dollars. Alors qu'aux États-Unis, dans la région de Los Angeles, la rémunération est bien forte entre 45 000 et 145 000 dollars.





→ SPÉCIALISTE I.A.

Niveau d'études : Bac+3

Bac conseillé : Maths ou NSI

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 2 300€

Intégré à l'équipe de développeurs d'un studio, l'IA specialist jeux vidéo intervient, entre autres, sur la programmation des comportements d'un joueur avec son personnage. Ou bien sur celui de l'ordinateur qui peut prendre des décisions tout seul. Objectif : créer une expérience de jeu unique et cohérente à partir des principes de l'intelligence artificielle.

MISSIONS

Que fait un programmeur spécialisé dans l'intelligence artificielle pour un jeu vidéo ? C'est avant tout un développeur qui connaît l'IA sur toute la chaîne de production. Sur un titre, il va donc devoir s'impliquer à plusieurs niveaux, à savoir :

- Développer un moteur IA dans le moteur de jeu
- Optimiser ce moteur
- Concevoir, prototyper et mettre en œuvre des expériences de jeu de qualité et optimales basées sur l'IA
- Programmer les comportements, les mouvements, la navigation des éléments visibles à l'écran (objets, créatures, personnages...) par l'intermédiaire de l'IA et de l'animation
- Veiller à la qualité, à l'uniformité ;

vérifier les bugs et erreurs ; les corriger

- Mener des recherches pour acquérir de nouvelles connaissances nécessaires pour réaliser les missions demandées et maintenir un processus d'innovation technologique

QUALITÉS

Les studios de jeux vidéo attendent d'un professionnel de l'intelligence artificielle, des compétences, mais aussi des caractéristiques humaines inévitables. Ainsi, un IA specialist n'est autre qu'une personne :

- Rigoureuse
- Motivée
- Sachant travailler en équipe



- Disposant d'aptitudes à communiquer aussi bien à l'écrit qu'à l'oral
- Passionnée par les jeux vidéo
- Créative
- Ayant un sens de l'analyse

AVANTAGES

- Métier rare, de plus en plus recherché
- Salaire évolutif
- Métier passion
- L'innovation est au coeur des missions
- Evoluer au coeur des nouvelles pratiques du jeu vidéo
- Evolution de carrière vers d'autres métiers de la programmation



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Je suis ingénieur spécialisé en intelligence artificielle pour les industries créative. C'est-à-dire que je développe des algorithmes qui permettent une plus grande immersion dans le jeu (ex : PNJs intelligents, analyse des actions des joueurs...) ou qui permettent de réduire le temps et le budget de production pour les studios de jeux vidéo (exemple : Voice acting automatique, animations 2D ou motion capture 3D automatiques, etc.). »



Alexandre Folliot
CEO
X&IMMERSION

COMPÉTENCES

Pour ce poste, l'IA specialist jeux vidéo doit être en mesure d'exécuter ses missions à partir de compétences qu'il maîtrise spécifiquement. Ces dernières sont :

- Les langages de programmation (C++...)
- Les langages adaptés à l'intelligence artificielle (LUA...)
- Les mathématiques (3D notamment), les vecteurs, les matrices, l'algèbre et les bases de la physique mécanique
- Les méthodes de conception
- Les algorithmes
- Les techniques de profilage et d'optimisation
- L'anglais technique



SALAIRE

Le métier d'IA specialist est relativement nouveau. Tous les studios n'en ont pas un dans leur équipe de développeurs. Bien souvent, il s'agit de programmeurs généralistes ou spécialisés en moteur ou en 3D pouvant être amenés à travailler sur de l'intelligence artificielle. Si bien que s'il est difficile d'effectuer une photographie d'un salaire moyen, les

quelques exemples récoltés montrent qu'un professionnel peut toucher entre 2 300 et 2 600 euros par mois. Mais cela peut aller bien au-delà.

La rémunération est parfois plus importante, elle va dépendre de l'entreprise, du statut ou encore du niveau d'expertise. De plus, suivant le lieu de travail, de Montréal à Los Angeles en passant par Londres et Paris, le salaire sera différent. Il peut avoisiner les 100 000 dollars annuels aux Etats-Unis.

OÙ TRAVAILLER ?

Comme il s'agit d'une profession nouvelle qui tend toutefois de plus en plus à se développer, travailler comme IA specialist jeux vidéo n'est pas encore le plus répandu. Les offres d'emploi ne sont pas la majorité dans la grande famille des développeurs. Néanmoins, il est possible de travailler auprès de certains studios comme Blizzard, Activision, Rockstar Games, Arkane studios...

Ou d'élargir son champ en travaillant par exemple dans des entreprises des secteurs vidéoludiques comme Amazon.



STREAMER-EUSE



Niveau d'études : NC

Bac conseillé : NC

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : NC

Né du développement des compétitions de jeu vidéo en ligne, le métier de streamer a complètement explosé ces dernières années et permet à certains de vivre de leur passion. En proposant et diffusant des parties de jeu commentées en live ou en différées.

L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« J'ai toujours essayé sur mon stream d'apporter une dimension "production" avec mon équipe. Sur certaines productions, c'est quelque 64 streamers en simultanément ! Des projets comme les #SaltyDuels , #ValoRoyale #CoachingLIVE , le #YunktisRoyale ... à notre échelle, ce sont de très beaux projets ! »



Benjamin Leray
Streamer et Influenceur
THE SIX QUATRE



DESCRIPTION DU MÉTIER

MISSIONS

Le quotidien d'un streamer ne se résume pas à jouer à des jeux vidéo en direct toute la journée. C'est bien plus que cela. Ce métier demande une certaine rigueur, une créativité et un vrai professionnalisme. Surtout si l'objectif est de vivre de sa passion. Dès lors, les missions d'un streamer vont porter sur un ensemble de tâches à réaliser comme :

- Sélectionner le jeu à jouer qui pourra plaire à la communauté
- Jouer en direct ou en différé à une partie
- Savoir produire la vidéo sur une plateforme telle que Twitch ou Youtube Gaming
- Être en mesure de commenter ses actions
- Répondre aux questions des viewers et interagir avec eux aussi sur les réseaux sociaux afin de les fidéliser
- Organiser plusieurs séances par

semaine, voire même quotidiennes

- Définir une stratégie à long terme afin de développer des recettes publicitaires, des partenariats, des contenus sponsorisés, etc.

COMPÉTENCES

Savoir jouer et être un expert de certains jeux comme Fortnite, League of Legends ou d'une thématique sont avant tout des bases essentielles pour envisager de devenir streamer. Il faut être crédible tout en intéressant sa communauté. A cela, vont s'ajouter d'autres compétences qui viendront compléter les caractéristiques du métier. Il s'agit de connaître :

- Les outils de la création de vidéos (montage, habillage...)
- Les logiciels de diffusion de stream (OBS, Xsplit, Gameshow...)
- La maîtrise des plateformes comme Youtube Gaming, Twitch

- Connaissance de l'écosystème gaming
- Les manières de fidéliser une communauté
- La communication, le marketing
- La monétisation

AVANTAGES

- Métier passion
- Accessible avec un minimum de formation
- Une rémunération pouvant évoluer rapidement



GG!

Des compétences en management, marketing, community management, RH... sont nécessaires

ÉTUDES

Apparu avec l'explosion des compétitions de jeu vidéo en ligne et de l'esport, le métier de streamer n'a pas de formations ni de filières spécifiques, il est encore trop récent. Il ne demande pas non plus un niveau spécifique d'études. Certains streamers le sont devenus après avoir été joueurs esport ou créateurs de contenus digitaux par exemple. Pour d'autres, devenir streamer peut passer par une formation dans une école de jeu vidéo afin d'acquérir toutes les compétences en matière d'audiovisuel et de jeux vidéo. Et en sortir avec des bases solides pour se lancer ou pour compléter des compétences afin de progresser plus vite.



Il ne faut tout de même pas négliger la période d'apprentissage. Et cela dès le lycée. Passer par un bac technologique en informatique permet par exemple d'obtenir des bases aussi bien dans l'acquisition de données que dans le traitement de l'image, du son, etc. Un bac général est une autre possibilité en choisissant les spécialités en mathématiques, en informatique ou encore en économie. Des matières qui serviront dans le développement d'une activité indépendante, de sa gestion à du développement informatique. Ces choix de bac ne doivent pas être guidés par l'envie d'être streamer (trop risqué de tout miser sur le streaming vu la jeunesse du métier), en revanche ça peut être un plus pour s'initier au streaming, voir travailler dans le secteur du jeu vidéo.

QUALITÉS

Bien souvent, si elle sait parfaitement bien de quoi elle parle, une streameuse doit pouvoir fidéliser sa communauté en développant une personnalité un peu atypique, afin de se différencier des concurrents. Être drôle, pointilleux ou critique pourra attirer des fans. De plus, il faudra faire preuve :

- De professionnalisme
- D'une bonne élocution
- D'organisation
- De rigueur
- D'un sens de la diplomatie

SOFT SKILLS

Complémentaires aux compétences techniques (hard skills), les soft skills peuvent faire la différence, notamment dans une entreprise. Pourtant, même en tant que streamer indépendant, ces compétences dites douces sont importantes pour entreprendre. Il s'agit de mettre en avant :

- Son leadership
- Son esprit créatif
- Son audace
- Sa vision
- Son ambition
- Son intelligence émotionnelle
- Sa gestion du stress



SALAIRE

Comme nous l'évoquons plus haut à plusieurs reprises, le métier de streamer est nouveau et tout le monde ne peut en vivre. Seulement certains sortent du lot et excellent dans le domaine comme Zerator (36 000 euros brut par mois), Gotaga (22 000 euros brut), Domingo (21 000 euros brut). Les salaires de streamers étrangers sont beaucoup plus importants comme celui de xQs (2,5 millions de dollars par an) ou Nickmercs (2 millions de dollars à l'année).

Métier nouveau et relativement sélectif, difficile encore d'établir une moyenne des salaires d'un streamer pouvant entrer dans notre classement des métiers du jeu vidéo qui rémunèrent le mieux.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Après avoir été streameuse, une évolution de carrière vers de la production de contenus vidéo est une option. Qu'il s'agisse là encore de les diffuser sur sa chaîne ou pour le compte d'une marque. Devenir esportive et intégrer une team n'est pas à exclure. Comme il est tout à fait envisageable de rejoindre les rangs d'une entreprise esport à des postes différents : chargée de projet esport, manageuse esport, organisatrice d'événements esport, etc. Les opportunités sont multiples.

FREELANCE

Il s'agit du statut le plus répandu. Streamer et freelance sont indissociables, du moins au commencement de l'activité. Si l'opportunité de rejoindre une structure déjà établie est faisable après quelques années d'expérience et avec une fan-base importante, évoluer en tant qu'indépendant sera donc un passage incontournable. Mais passer de la passion du jeu à envisager le stream comme un métier demande de s'investir pleinement dans cet objectif avec rigueur, organisation et travail.

OÙ TRAVAILLER ?

Plusieurs possibilités s'offrent à un streamer. Il peut très bien évoluer individuellement et travailler à son compte sur sa propre chaîne. C'est bien souvent la situation de départ de tout streamer. Ensuite, après avoir développé sa communauté et commencé à s'être fait un nom, il peut être repéré et engagé par une entreprise, une marque ou par une équipe d'esport comme ambassadeur.



il faudra d'abord pouvoir fédérer une communauté et arriver à se faire connaître

L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« D'un point de vue généraliste, j'ai beaucoup travaillé main dans la main avec certains éditeurs comme Ubisoft par exemple, pour faire en sorte que leur licence Rainbow Six marche sur Twitch, YouTube et dans l'esport (je suis en partie derrière l'arrivée de Millenium sur leur jeu par exemple). »



Benjamin Leray
Streamer et Influenceur
THE SIX QUATRE





TECHNICAL ARTIST



Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : Maths, NSI ou Arts

Employabilité : Très Bonne

Salaire débutant : 2 600€

Le technical artist possède une vision d'ensemble de la partie créative du design et veille à ce que le flux de travail soit respecté. Superviseur, dont l'expertise est recherchée par les studios, il est toujours en relation avec les équipes artistique et technique pour s'assurer que la qualité du jeu vidéo et ses performances répondent bien au cahier des charges.

L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Au sein de l'équipe artistique, je suis en lien avec l'équipe de développement. Je fais tampon entre ces deux teams et je m'assure du bon fonctionnement des processus de création d'assets pour le jeu. Tous les jours, je suis amené à parler aux autres membres de l'équipe. Une communication fluide est donc primordiale pour assurer les échanges entre ces deux pôles. »



Teddy Delrue
Technical Artist
WILD SHEEP STUDIO



DESCRIPTION DU MÉTIER

QUALITÉS

Le technical artist est un métier transversal naviguant entre l'artistique et le technique. Gérer des personnes et avoir une vision générale de la production imposent des qualités humaines manifestes, à savoir :

- Avoir un esprit créatif
- Disposer d'un bon relationnel
- Être pédagogue
- Avoir un sens de la curiosité
- Posséder un esprit de synthèse et de réactivité



« De manière générale, il faut être curieux, vouloir apprendre constamment de nouvelles choses et aimer résoudre des

problèmes technico-visuels (comment réaliser l'image la plus intéressante en prenant en compte les contraintes techniques). De plus, un technical artist doit avoir de bonnes bases en art/graphisme et s'intéresser aux différents outils qui existent pour créer des images », souligne Anthony Beyer.

MISSIONS

Technicien hors pair connaissant bien la production d'un jeu vidéo, le technical artist mène plusieurs missions, à savoir :

- Gérer les aspects techniques de la création artistique
- S'assurer de la qualité de la production et de ses performances

- Faire l'interface entre les artistes 3D et les équipes de production
- Veiller à ce que les moyens techniques soient disponibles

COMPÉTENCES

A son poste, le technical artist dispose de compétences fondamentales pour superviser la partie technique du jeu vidéo. Ainsi, il maîtrise :

- Les techniques de modélisation et de texture
- Les logiciels 2D et 3D
- Les métiers du jeu vidéo
- La gestion d'équipe
- La culture du jeu vidéo

La mission principale d'un technical artist dépend de l'individu, du projet et du studio

AVANTAGES

- Possibilité d'être freelance
- Mobilité internationale forte
- Profil recherché
- Salaire pouvant être élevé
- Connaissances très larges tant technique qu'artistique



INCONVÉNIENTS

- Accepter les heures, les contraintes
- Savoir tout faire et donc faire face à de nombreuses situations
- Savoir gérer le stress

ÉTUDES

Un Bac avec une spécialité scientifique, mathématiques ou technologique avec l'option STD2A (ex STI qui prépare aux sciences et technologies du design et des arts appliqués) permettra d'intégrer une école spécialisée en jeu vidéo. Un Bac +3 sera le minimum pour occuper ce poste et encore quelques expériences devront compléter le CV. Un MBA/Mastère Technical artist vous apportera toutefois un perfectionnement.

De son côté Anthony Beyer raconte son parcours pour devenir technical artist : « J'ai une formation de graphiste « généraliste » (édition, publicité). Les outils et les process pour arriver à produire une image m'ont toujours captivés. C'est par curiosité, sur mon temps libre, que j'ai appris la

modélisation 3D, puis la programmation, puis comment mélanger toutes mes connaissances pour créer des images interactives et en mouvements (effets spéciaux, animations, shaders, etc.). Le métier de tech art dans le jeu vidéo est la synthèse de tout ce qui me plaît : de l'art, de la technique, de nouvelles méthodes et outils à inventer et à découvrir au quotidien. C'est en partageant des projets personnels sur internet que j'ai obtenu des opportunités de travail. »

Teddy Delrue est quant à lui passé d'abord par l'école Supinfogame en Inde afin d'apprendre les bases du game art. « Puis, j'ai commencé en tant qu'environnement artist, puis 3D artist. Ayant été dans des petites équipes, j'ai été amené à toucher à beaucoup de domaines. Au fur et à mesure de la production, je me suis ainsi « transformé » en technical artist. Enfin, c'est à force de proposition, de solutions (et aussi grâce aux opportunités que j'ai su saisir) que je me suis dirigé « officiellement » vers le poste de technical artist. »

SALAIRE

Un technical artist gagnera entre 28 000 et 35 000 euros brut annuels en début de carrière. Puis avec de l'expérience, son salaire atteindra plus de 45 000 euros par an. Si l'envie d'avoir une expérience internationale est forte, sachez qu'à Montréal, au Canada, un technical artist peut gagner environ 75 000 dollars. Même bien plus. Aux Etats-Unis, c'est quasiment la même chose.

FORMATION

Ce métier demande d'avoir de solides compétences techniques et artistiques. Donc, il est possible d'opter pour un Bachelor Graphiste digital de notre école G. Art (Gaming Campus). Accessible avec un Bac ou en admission parallèle, il dure trois ans et permet de se former aux fondamentaux du jeu vidéo, à savoir : la culture gaming ou encore l'enseignement des outils numérique et technologique (logiciels graphiques, de création vidéo, de dessin dynamique, d'éclairages, de matériaux, etc.). Des stages complètent la formation.

Puis, il faut s'orienter vers le MBA Technical artist qui se déroule en deux ans pour atteindre un Bac +5 à la fin. Il offre la compétence à la fois en développement de jeux et en game art et donne les bases pour devenir référent technique au sein d'un studio.

OÙ TRAVALLER

Les plus grands studios internationaux ont des technical artists en leur sein. Que ce soient les incontournables Ubisoft, Eidos, Warner Bros ou encore Epic Games. Ou des studios tels que Quantic Dream, Shiro Games, Adobe ou encore Piece of cake studios.



DÉBOUCHÉS

Un technical artist peut envisager d'évoluer vers d'autres fonctions à responsabilités comme directeur artistique technique. Ou continuer vers les métiers de chef de projet ou lead programmeur en fonction des compétences acquises. En fonction de ses envies, un technical artist peut amener à travailler dans l'animation, le cinéma ou la télévision.

FREELANCE

Il est tout à fait envisageable de travailler en mode freelance. Il s'agit d'un statut où la liberté est reine. Technical artist indépendant, c'est pouvoir choisir ses clients, son emploi du temps, ses projets. Mais pour cela, il faut savoir jongler avec quelques inconditionnels : avoir une expérience légitime, un bon carnet d'adresses, une bonne communication, une certaine rigueur, un niveau élevé de compétences.



Le technical artist peut intervenir auprès des graphistes, développeurs et game designers.



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« J'ai commencé à l'âge de 10 ans sur des petits logiciels comme RPG Maker et le moteur d'Half Life 2. J'ai ensuite fait une école supérieure d'infographie en Belgique où j'ai appris à devenir un artiste d'environnement pour le jeu vidéo. Mes connaissances antérieures, mon intérêt pour la programmation ainsi que mon manque d'intérêt pour le côté artistique pur, malgré mes capacités techniques, m'ont rapidement orienté vers le technical art. A la sortie de l'école j'ai rejoint Ubisoft Reflections en Angleterre où j'ai travaillé sur une production AAA « The Division 2 ». Enfin, j'ai rejoint Asobo début 2020. Les technical artists sont très recherchés et respectés dans le milieu, et le panel plus étendu de skills permet d'avoir des journées qui se suivent mais ne se ressemblent pas (toujours) ! »



César Creutz
Technical Artist
ASOBO STUDIOS





TESTEUR·EUSE DE JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+2

Bac conseillé : Tous

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 1 800€

Bien avant la commercialisation d'un jeu vidéo, ce dernier passe une série de tests afin de corriger tous les bugs éventuels. Un travail effectué par le testeur de jeux vidéo. Un métier de passion puisque ce dernier passe des heures à tester des actions, à évaluer le gameplay et à anticiper les critiques des joueurs futurs.

QUALITÉS

Elles sont les suivantes :

- Patience
- Attention
- Empathie
- Concentration
- Rigueur
- Précision
- Persévérance

Julien Millet ajoute de son côté que ce métier demande « d'être très méthodique. Il est facile de se laisser emporter par le jeu quand on a des tâches précises à réaliser et de ne pas faire le test dans les conditions qui sont demandées. Il faut avoir un bon esprit d'analyse et de synthèse pour pouvoir

s'assurer d'être capable d'expliquer les étapes de reproduction des problèmes détectés. En effet, savoir qu'il y a un bug n'est pas dans un grand intérêt pour le développeur. Ce qui est important, c'est de savoir quelles ont été les conditions qui ont abouti à ce bug afin de pouvoir en faire un correctif. »

MISSIONS

Un testeur doit répondre à un ensemble de points tels que :

- La vérification du jeu par rapport au cahier des charges
- Faire des tests de maniabilité, de lisibilité, d'ergonomie
- L'identification des bugs

- L'évaluation des difficultés
- Éprouver les mécanismes de jeu
- Faire des propositions de corrections et vérification

AVANTAGES

- Employabilité bonne
- Freelance possible
- Métier passion
- Horaires flexibles
- Aucun diplôme n'est exigé



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Ce métier demande un grand sens de l'observation, de la concentration et une bonne capacité d'analyse, de la discrétion et de la versatilité. Cela demande également un bon esprit d'équipe et une bonne capacité de communication. Une bonne gestion des émotions et du stress ne peut pas nuire, après tout, on travaille avec des délais et des personnes. »



Sonia Berladyn
Testeuse de Jeux Vidéo
BEHAVIOUR INTERACTIVE

COMPÉTENCES

Un testeur peut répéter plusieurs fois la même action afin de trouver les erreurs. C'est pourquoi, il essaye de se mettre à sa place et d'anticiper ses réactions. Des vérifications longues et fastidieuses, mais nécessaires pour faire du jeu un produit de qualité. Ce qui lui demande de maîtriser :

- Les bases du game design
- La stratégie produit
- Les règles de fonctionnement du jeu
- La chaîne de production
- L'anglais technique
- Les techniques et outils de rapports, de base de données
- La diversité de comportements des joueurs

SALAIRE

Si la rémunération d'un testeur jeu vidéo (après une formation Licence pro métiers du jeu vidéo) peut s'afficher à plus de 30 000 euros brut annuels (soit 2 500 euros par mois) après quelques années d'expérience, en début de carrière, celle-ci sera plutôt de l'ordre du SMIC, soit 1 200 euros net.

De l'autre côté de l'Atlantique, les salaires sont plus ou moins identiques.

A savoir que le métier de testeuse de jeux vidéo se classe à la 47ème position des métiers du jeu vidéo qui rémunèrent le mieux, selon notre classement.

OÙ TRAVAILLER ?

Chaque studio possède une équipe dédiée aux tests de jeux vidéo. Que la personne travaille en tant que salarié ou est embauchée en freelance, aucune entreprise ne fait l'impasse sur ce professionnel. Les enjeux sont si importants que rares sont ceux qui en font l'impasse. Ubisoft, Bigben Interactive, MWM, Quantic Dream font appel à ces regards d'experts.

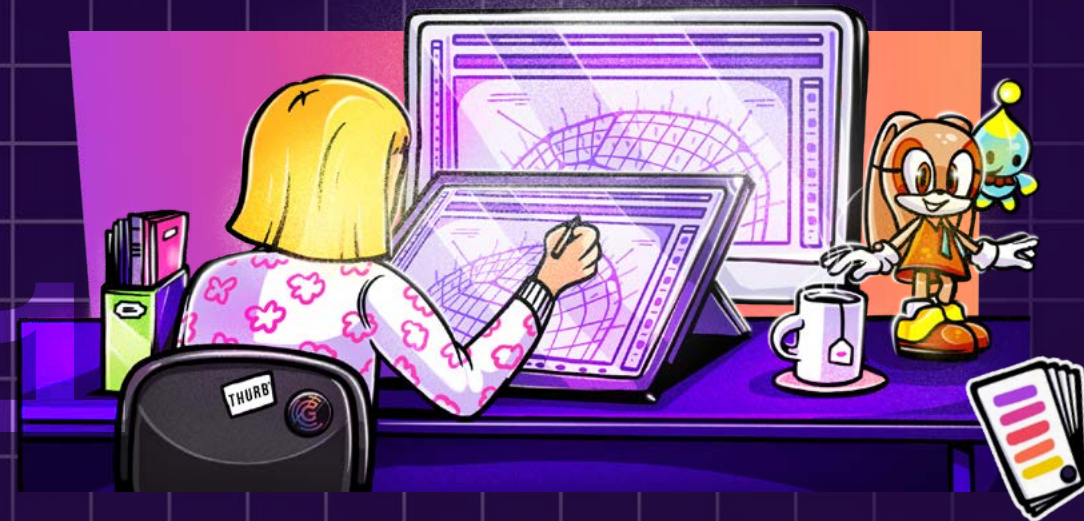
ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

En décortiquant en profondeur un jeu vidéo, un testeur jeu vidéo acquiert une solide expérience et des compétences qui peuvent le conduire à travailler à d'autres postes comme celui de game designer ou level designer par exemple. Il lui faudra quand même un bon

bagage technique. Il peut devenir aussi responsable de tests et de la qualité.

COMMENT LE DEVENIR ?

A l'image du community manager, testeur jeu vidéo n'est pas donné à tout le monde. Il ne suffit pas de savoir bien jouer pour occuper ce poste, mais bel et bien d'avoir une expertise pour répondre à un ensemble de critères garantissant la qualité du jeu. De sa première version à la version finale, il fait des retours aux développeurs et évalue le gameplay. Devenir testeur jeu vidéo ne demande pas de formation spécifique, néanmoins, il est recommandé de passer par l'école G. Business, afin d'apprendre les bases de l'univers du jeu vidéo et de sa culture.



TEXTURE ARTIST

Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : Arts ou STD2A

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 2 600€

Métier créatif, le texture artist intervient sur les textures d'un jeu vidéo. Autrement dit, il fait en sorte de rendre réaliste les personnages, décors et accessoires pour que le joueur vive une immersion totale. Pour cela, il maîtrise les arts numériques et le digital painting.

MISSIONS

Au sein d'une équipe artistique (level artist, character designer, 3D artist, etc.), un texture artist va travailler sur différentes missions :

- La création de textures du jeu en respectant les contraintes
- La production de matériaux
- Faire en sorte que les surfaces réfléchissent la lumière
- S'adapter aux besoins des autres artistes de l'équipe
- S'assurer de la qualité des textures une fois intégrées et corriger si besoin

QUALITÉS

Avec un côté à la fois technique et artistique, travailler en tant que texture artist, c'est à la fois avoir des compétences essentielles, mais aussi des qualités pour évoluer à ce poste. Il faut ainsi faire preuve :

- D'autonomie
- De force de proposition
- De créativité
- D'un sens du travail en équipe donc de posséder de bonnes qualités relationnelles

3D

COMPÉTENCE

Occuper ce poste en freelance ou en tant que salarié d'un studio demande de maîtriser un certain nombre de compétences techniques, notamment des logiciels, à savoir Painter, Substance designer, Photoshop, Body Paint 3D, Maya, ZBrush, etc.

Mais également, il connaît :

- Le scripting
- L'automation tools
- Les interactions lumières-matériaux
- L'anglais
- La culture vidéo-ludique

L'AVIS DE LA PROFESSIONNELLE

« J'ai personnellement choisi ce métier, car le travail sur le visuel est ce qui m'intéresse le plus. J'apprécie peindre et observer un objet pour en recréer le détail. Je souhaite plus tard m'orienter dans le visual development qui est un secteur moins accessible, la texture est donc le bon compromis pour moi le temps d'accumuler de l'expérience et des compétences nécessaires à ma transition. A Framestore, j'ai ainsi pu travailler sur des projets plutôt tournés vers le cinéma tels que Thor 3, Paddington 2, La Petite sirène ou d'autres projets Marvel, Netflix. A DNEG, j'ai pu travailler sur le film d'animation Ron Gone Wrong. »



Coline Mesplou
Texture Artist
FRAMESTORE

AVANTAGES

- Travail possible en freelance
- Mobilité bonne
- Poste rare, mais recherché
- Salaire attractif
- Créativité

SALAIRE

Il s'agit d'une moyenne, mais un texture artist peut gagner en sortie d'étude près de 2 600 euros par mois et à force d'expérience, atteindre facilement les 5 000 euros. Tout dépend de l'entreprise pour laquelle il travaille, s'il est embauché en CDI, à la mission, mais aussi en fonction du nombre d'années d'expérience.

De l'autre côté de l'Atlantique, place forte en matière de production de jeux vidéo, un texture artist gagnera en moyenne entre 70 000 et 80 000 dollars par an à Montréal. C'est plus ou moins la même chose à Los Angeles.

OÙ TRAVAILLER ?

On le retrouve la plupart du temps travaillant pour le compte de studios de jeux vidéo (Ubisoft, Sony, Rockstar Games...) et d'animation de taille déjà importante. Les studios plus petits ou indépendants pourront quant à eux faire appel à un character designer par exemple ou un environment artist qui disposeront de compétences en texturing. Ou travailleront directement avec un game artist qui sait tout faire.

COMMENT LE DEVENIR ?

Il est bien compliqué de devenir texture artist sans formation spécialisée. L'usage de logiciels comme Substance designer, Photoshop, Body Paint, Maya, ZBrush, etc. seront la condition sine qua non pour travailler. De plus, se forger une grande culture vidéo-ludique et disposer d'un sens de la créativité seront également des éléments déterminants. Si bien qu'après le lycée, un futur professionnel peut s'orienter en MBA Game Art que propose notre école G. Art.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Avec un niveau de technicité fort et une appétence artistique, le texture artist dispose d'un bagage suffisant pour évoluer sur un autre poste comme dans les effets spéciaux par exemple, en devant VFX artist. Il peut prendre des responsabilités et encadrer une équipe de texture artists, ou alors il va pouvoir basculer sur un poste comme character designer, modelleur 3D, lighting artist... des métiers proches du sien.

FREELANCE

A l'image de la plupart des métiers spécialisés dans la création artistique d'un jeu vidéo, celui de texture artist peut tout à fait s'envisager en optant pour le statut d'indépendant. Il faudra pouvoir trouver ses premiers clients afin de faire d'avoir une activité pérenne. Le mieux étant peut-être d'avoir une première expérience en tant que salarié afin de pouvoir s'appuyer sur son réseau. Compétences, rigueur et autonomie sont encore plus importantes avec ce statut.

62

TRADE MARKETER

Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : SES

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 500€



Afin de promouvoir les ventes de jeu vidéo, le trade marketer jeu vidéo est celui qui a la responsabilité de créer des opérations promotionnelles et de lancement. Il est aussi appelé chargé de promotion des ventes. Connaissant bien le secteur du jeu vidéo et de ses évolutions et tendances, le trade marketer se positionne à la fois entre le commercial et le marketing.

MISSIONS

Avec des objectifs de ventes définis en amont, le trade marketer jeu vidéo a donc la responsabilité de les atteindre. Pour cela, il devra être capable de définir différentes actions, telles que :

- Les objectifs de commercialisation
- La planification, le pilotage et la coordination des opérations promotionnelles avec les équipes commerciales et marketing
- Le suivi et les retombées
- L'étude de rentabilité des opérations
- Le budget

COMPÉTENCES

Le trade marketer jeu vidéo doit être en mesure d'avoir une vision d'ensemble, du marketing au commercial. Ainsi, il pourra créer, appliquer, analyser des actions commerciales. Et pour cela, ses compétences reposent sur plusieurs points, à savoir :

- Le marché de la distribution
- Les outils marketing et l'argumentaire commercial
- Les tendances du secteur
- Les process de développement et lancement d'un produit



QUALITÉS

Avec une certaine responsabilité pour la commercialisation d'un jeu, occuper le rôle de trade marketer demande de pouvoir être capable de relever des missions à forts enjeux. C'est pourquoi, il doit disposer de plusieurs qualités comme :

- La rigueur
- L'écoute
- La créativité
- La curiosité
- La communication
- La persévérance



L'AVIS DE LA PROFESSIONNELLE

« Mon job de trade marketing manager chez Sony revient à réussir à bien mettre en avant l'ensemble des produits PlayStation chez nos revendeurs (Cdiscount, Micromania, Carrefour, Fnac, etc.) en magasin (via des outils comme des PLV, affiches, boîtes, etc.) ou en digital (sur les réseaux sociaux, sites web etc...). Cela englobe la gestion des lancements de nouveautés (consoles, accessoires, jeux...) ou encore la mise en place de promotions (les Days of Play, le Black Friday, etc.). »



Clara Tomasino
Trade Marketer
PLAYSTATION



FORMATION

L'école G. Business enseigne l'ensemble des outils fondamentaux à travers le Bachelor Management jeux vidéo et esport. Une formation accessible après un Bac ou en admission parallèle où le marketing, le développement commercial, la gestion et la communication n'auront plus de secrets.

Après trois années, il est envisageable d'atteindre un niveau Bac +5 avec le MBA Management jeux vidéo et esport. Accessible après le Bachelor G. Business ou en admission parallèle (après un Bac +3 ou Bac +4 validé), il approfondit les fondamentaux et permet de se spécialiser dans le marketing, la communication et la transformation digitale du jeu vidéo. Deux années durant lesquelles, stages et alternance complètent la formation.

OÙ TRAVAILLER ?

Ce métier s'exerce au sein du département marketing d'un éditeur comme Ubisoft, Bandai Namco, Blizzard ou bien Warner Interactive. De plus, on en retrouve chez des agences spécialisées dans le jeu vidéo et le gaming comme Au-delà du Virtuel, Altavia, Kandai.

COMMENT LE DEVENIR ?

Faire en sorte de promouvoir un jeu vidéo et tous les services associés est la mission principale du trade marketer jeu vidéo. Appelé aussi chargé de promotion des ventes, ce métier crée ainsi les actions stratégiques pour atteindre les objectifs de ventes. Pour devenir trade marketer jeu vidéo, il est donc indispensable, après un Bac, de s'orienter vers une école de jeu vidéo comme G. Business, afin de comprendre les enjeux d'une filière en évolution constante. L'école offre la possibilité de choisir entre un Bachelor Management et Business, option jeux vidéo et esport et un MBA, en enseignant les techniques fondamentales en marketing, développement commercial, gestion et communication.

ÉTUDES

Un Bac économique est nécessaire pour envisager après le lycée, une formation en marketing ou commerce, puis choisir une spécialisation en jeu vidéo. Néanmoins, l'idéal est de privilégier après le Bac, une école de jeu vidéo puisqu'elle permet d'acquérir toutes les connaissances et les enjeux afin d'aborder un secteur en mouvement. A la sortie d'un Bachelor Marketing jeux vidéo, il est possible de postuler à un job de trade marketer jeu vidéo.



SALAIRE

Au poste de trade marketer, un profil junior gagnera en moyenne entre 25 000 et 35 000 euros brut par an, quand, avec un peu d'expérience, il pourra voir sa rémunération grimper à 50 000 euros. Le trade marketer jeu vidéo se classe en 28ème salaire des métiers du jeu vidéo. Elle dépasse les 100 000 dollars sur la côte Ouest des Etats-Unis. Comme au Canada, avec certains salaires à plus de 120 000 dollars.



Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : Maths ou Arts

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 500€

Si d'un côté il y a l'UX designer (pour la conception de l'utilisateur expérience), de l'autre se trouve l'UI designer. Sa spécialité : l'interface utilisateur. Ce professionnel crée les interfaces du jeu, autrement dit, en produisant l'environnement graphique, il s'assure de la qualité et de la fluidité de la navigation entre les contenus.

MISSIONS

S'il peut travailler dans d'autres univers que le jeu vidéo comme pour des applications mobiles, des sites Internet ou des logiciels, les missions de l'UI designer sont les mêmes. Il est avant tout un bon graphiste qui maîtrise la 2D et sait parfaitement hiérarchiser l'information qui sera visible à l'écran. Concrètement sur un projet, il va donc devoir mener plusieurs missions comme :

- Déterminer et cerner l'importance de l'information, la hiérarchiser avant de commencer le design graphique
- Définir à quel support s'adresse le jeu (écran, tablette, smartphone) et adapter l'interface en fonction
- Trouver, imaginer, créer les éléments

graphiques et textuels

- Les intégrer au moteur
- Tester et corriger les erreurs et bugs

COMPÉTENCES

Comme tous métiers techniques, être UI designer demande un certain niveau de compétences. A la fois dans la maîtrise de logiciels, mais pas seulement. Ce professionnel est en mesure de connaître :

- Les concepts d'ergonomie, la sociologie des comportements
- Le design graphique
- L'UX design
- Les moteurs de jeu



- Le game design
- Les langages et scripts (HTML, CSS, PHP, etc.)
- Les logiciels de graphisme et retouche (Adobe, Photoshop, etc.)
- Les logiciels de prototypage

QUALITÉS

- Autonome
- Organisée
- Qui sait travailler en équipe
- Rigoureuse
- Curieuse
- Qui fait preuve de souplesse
- Passionnée de jeu vidéo

L'AVIS DE LA PROFESSIONNELLE

« Passionnée de jeux vidéo, je m'orientais plutôt vers un cursus de game design... pour finalement démarrer des études de game artist. Le métier d'UI artist est encore peu représenté, j'ai rapidement adoré ce métier : c'est LE job où on peut mélanger graphisme, logique design et passion pour les jeux. J'ai travaillé sur des productions très variées, du jeu mobile aux consoles et PC. Les productions les plus abouties sont Hocus Puzzle, Axon, Game Kingdom, Garfield Kart, Le Donjon de Naheulbeuk et le récent Arkham Horror. »



Elodie Courtois
UI Designer
ARTEFACTS STUDIO



FORMATION

Être formé en UI design, c'est ce que nous proposons à G. Art. Notre école, installée au cœur de Lyon, permet d'apprendre à la fois les bases du métier, mais aussi de se perfectionner, tout en acquérant les connaissances en gestion de projets et management.

Premièrement, nous avons le Bachelor Infographiste 2D/3D - Game art. Après un Bac, l'enseignement porte sur la culture numérique et technologique. Il sera question de game design, langages de programmation, logiciels, moteurs de jeu, etc. Mais aussi, de culture vidéoludique et pratique artistique (culture gaming, concept art, graphisme, etc.). De plus, notre pédagogie est axée sur la réalisation de productions concrètes et sur des stages en entreprise. De quoi apporter une première expérience.

SALAIRE

Un UI designer gagne en moyenne 35 000 euros par an. Junior, son salaire est de 30 000 euros et après plus de 10 ans d'expérience, sa rémunération peut s'afficher à 38 000 euros. L'UI designer se classe en 49ème salaire des métiers du jeu vidéo.

A l'étranger, comme à Montréal par exemple, ce professionnel de l'interface peut démarrer à 44 000 dollars et monter à près de 80 000 dollars. Aux Etats-Unis, c'est encore bien plus, avec un salaire junior à 60 000 dollars annuels et qui pouvant dépasser les 128 000 dollars après quelques années.

COMMENT LE DEVENIR ?

Métier très recherché par les studios de jeux vidéo, mais aussi par d'autres entreprises de l'industrie créative, l'UI designer crée les interfaces utilisateurs d'un jeu vidéo. Maîtrisant les logiciels graphiques, mais aussi l'ergonomie ou encore la sociologie des comportements, ce professionnel s'assure de la qualité et de la fluidité de navigation entre les

différents contenus. Pour devenir UI designer, il faut donc passer par une formation type Bac +3 pour apprendre les fondamentaux comme le propose notre école G. Art avec le Bachelor Infographiste 2D/3D - Game art. Puis de poursuivre deux années de plus en MBA Technical artist.

AVANTAGES

- Pouvoir réaliser des interfaces qui participeront à la réussite du jeu
- Offrir la meilleure expérience possible qui marquera les esprits
- Être au courant des dernières tendances
- Mettre son imagination au service du projet
- Métier en vogue, le marché est dynamique
- Un salaire dans la moyenne haute



USER RESEARCHER

Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : SES

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 3 000€

L'user researcher jeux vidéo est un métier nouveau dans le gaming. Il permet de valider le design d'un jeu à partir de tests de comportements, d'ateliers, d'études menés auprès de joueurs. Il fournit des recommandations pour que l'équipe de production réalisent des améliorations devant offrir ensuite une meilleure expérience utilisateur.

MISSIONS

Au sein d'une équipe d'user researcher jeux vidéo, les missions prendront différentes formes. En voici quelques-unes :

- Préparer et élaborer la méthodologie et les process de tests
- Organiser les sessions de playtests
- Collecter les données quantitatives et qualitatives
- Analyser les résultats et formuler des recommandations aux équipes de production
- Participer à l'évolution des tests (méthodologie, outils, etc.)

COMPÉTENCES

Pour occuper ce poste, un studio de jeux vidéo voudra un profil qualifié maîtrisant un certain nombre de compétences indispensables, notamment techniques. A savoir :

- Une culture du jeu vidéo et des environnements (PC, consoles, mobile)
- L'user research, l'UX et les tests utilisateurs
- Les méthodologies d'études quantitatives et qualitatives
- Les outils d'analyse (statistique, web)
- Le management
- L'anglais

QUALITÉS

Les qualités feront aussi la différence et seront un atout lors d'un entretien d'embauche pour devenir user researcher jeux vidéo. Si bien que vous devez disposer des qualités suivantes :

- Autonomie
- Sens de l'analyse et de synthèse
- Ecoute
- Observation
- Souci du détail
- Rigueur et organisation

FORMATION

A la G. Business nous vous formons au métier de user researcher jeux vidéo. Nous vous offrons un apprentissage de qualité qui vous permet de voir les fondamentaux dès le Bachelor puis de vous perfectionner et d'approfondir (en MBA Marketing, communication et event management) le management de données, la data, la stratégie de fidélisation, la chaîne de valeur du jeu vidéo et bien d'autres choses encore.

En cinq ans, vous aurez acquis de solides compétences grâce à notre pédagogie innovante de projets hebdomadaires à réaliser seuls ou à plusieurs. Des projets pour lesquels nos intervenants, pour majorité des professionnels du secteur, vous accompagneront. Sans oublier des stages à mener durant tout votre cursus, soit autant de périodes en entreprise qui viendront construire votre projet professionnel pas à pas.

AVANTAGES

- Salaire motivant
- Métier recherché
- Mobilité internationale
- Participer à l'amélioration du design d'un jeu
- Travailler pour des grands studios
- Comprendre les comportements des

joueurs

LES ÉTUDES

Il s'agit d'un métier qui demande un bon niveau de formation soit dans le jeu vidéo soit dans tout ce qui s'en rapproche (autrement dit : le game design, la psychologie, les sciences humaines et sociales, etc.). Un Bac +4 est le minimum pour devenir user researcher jeux vidéo avec un très bon niveau d'anglais (écrit et oral) en plus. Au lycée, un Bac général en économie et sciences sociales est une voie à choisir, vous aurez ainsi les pré-requis pour ensuite vous orienter vers une formation post-bac dans une école formant aux métiers du jeu vidéo.

OÙ TRAVAILLER

Profession relativement nouvelle dans le gaming, toutes les entreprises du jeu vidéo ne disposent donc pas d'un profil d'user research jeux vidéo. A ce jour, ce sont davantage les studios importants qui ont de la ressource pour travailler avec à l'image d'Ubisoft ou d'Ivory Tower. Mais face aux enjeux à venir, nul doute que ce métier sera de plus en plus demandé.

En revanche, dans d'autres secteurs (publicité, marketing, communication...), il est possible de saisir des opportunités comme chez Criteo, Frog, Useradgents, Meta, Orange, etc.

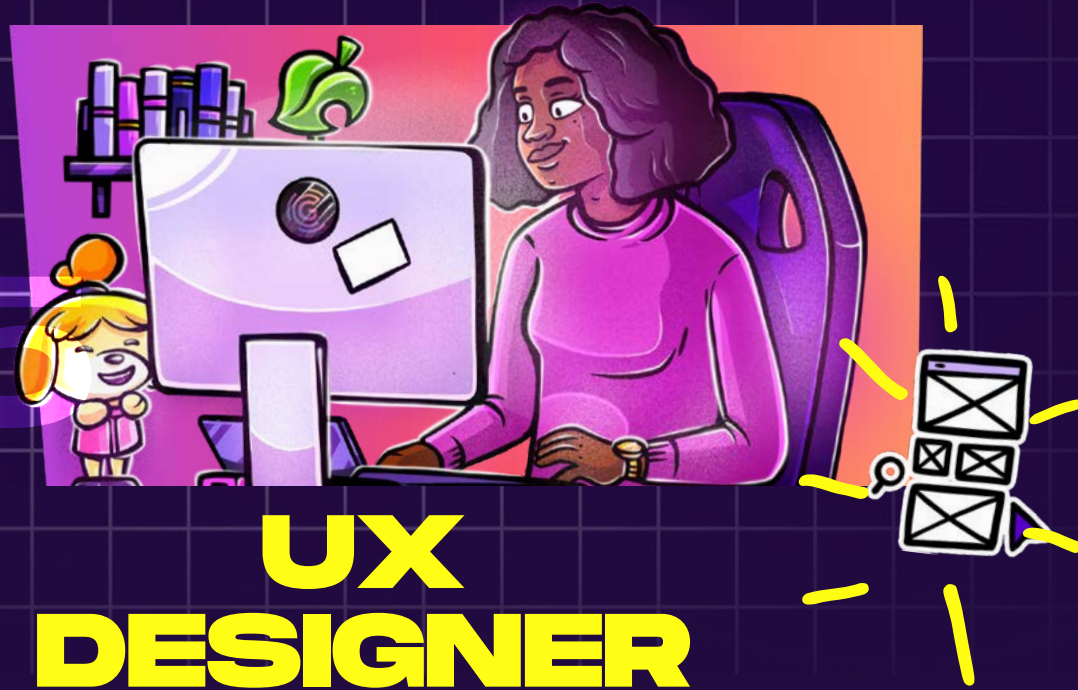
SALAIRE

A chaque situation professionnelle, une

rémunération différente. Il faut prendre en compte votre nombre d'années d'expérience (junior, sénior), l'entreprise pour laquelle vous travaillez (studio de grande taille ou non), votre lieu de travail (un salaire n'est pas le même à Paris, Lyon, Londres ou Montréal). De plus, que vous soyez embaucher en CDI, en CDD ou en tant qu'indépendant, le salaire ne sera pas le même. Si bien qu'en devenant user researcher jeux vidéo vous pouvez toucher près de 3 000 euros mensuels en début de carrière et atteindre plus de 4 500 euros avec de l'expérience.

Si vous voulez vous expatrier et vivre une aventure canadienne par exemple, vous pourrez gagner en moyenne plus de 10 000 euros par an. Aux États-Unis, on constate plus ou moins la même chose.

Observation, tests, entretiens, l'user researcher jeux vidéo doit comprendre les joueurs afin que les équipes de production puissent améliorer l'expérience utilisateur



Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : Maths ou Arts

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 600€

L'UX designer est celui qui prend en compte l'expérience de jeu de l'utilisateur (user experience) dans la production d'un serious game, d'un jeu vidéo ou d'un projet de gamification. On le compare souvent au game designer et pourtant sa fonction est un peu plus importante. Il doit pouvoir bien connaître les dimensions cognitives et psychologiques des joueurs.

COMPÉTENCES

UX designer est un métier recherché par certains studios de jeux vidéo, pour venir compléter le travail du game designer. Il l'est aussi finalement par toutes les entreprises qui se développent en ligne. L'UX designer est quasiment devenu incontournable dans le web. Donc, plus il maîtrise une palette de compétences, plus il est en mesure de faire la différence. Il lui faudra donc :

- Connaître le game design
- Savoir utiliser les outils de conception (Adobe XD, Axure, Illustrator, etc.)
- Identifier les profils de joueurs et leurs habitudes

- Hiérarchiser l'information

- Connaître le gameplay, les aspects humains, émotionnels

- Faire un travail de veille et de tendances

MISSIONS

Au quotidien, l'UX designer est capable de mener de front plusieurs missions suivant un cahier des charges, à savoir :

- Evaluer les attentes de la cible
- Cerner les problématiques
- Créer des solutions de parcours
- Réaliser des recommandations



QUALITÉS

Lors de la production d'un jeu vidéo, qu'il soit freelance ou salarié, un UX designer doit être capable de travailler en équipe, de collaborer avec d'autres métiers comme l'UI designer (interface utilisateur) et les développeurs. Une qualité fondamentale. Mais ce n'est pas tout, il doit avoir :

- Un sens de la communication, de l'analyse
- Un esprit créatif et d'inventivité
- Un sens de l'observation et de l'organisation
- Une qualité d'écoute

L'AVIS DE LA PROFESSIONNELLE

« L'UX designer conçoit des interfaces utilisateur. Il répertorie toutes les fonctions qui doivent apparaître dans l'application et les positionner sur une maquette de façon à ce que son utilisation soit fluide. Il s'agit d'un métier qui demande un travail de recherche au préalable qui est très intéressant, puis une partie organisation et logique pour la conception de l'arborescence, un côté technique pour la création des maquettes et sa faisabilité en termes de développement, et enfin un côté créatif. »



Fanny Koch
UX Designer
LOOPSUN



FORMATION

C'est à Lyon, au sein de notre école G. Art, qu'il est possible de devenir UX designer. D'abord en suivant notre Bachelor Infographiste 2D/3D – Game art. Accessible après un Bac ou en admission parallèle, il est question pendant trois ans d'offrir un enseignement général qui porte sur la culture numérique et technologique (game design, langages de programmation, logiciels, moteurs de jeu, etc.), la culture vidéoludique et pratique artistique (culture gaming, concept art, graphisme, etc.)

Ensuite, le Bachelor peut conduire au MBA Technical artist. En deux ans, il s'agit de se perfectionner en développement de jeux et en game design. Avec de diplôme, vous apprendrez aussi à mener des projets et manager des équipes.

SALAIRE

Il est l'un des métiers du jeu vidéo dont la rémunération est en moyenne de 32 000 euros par an. Son salaire peut évoluer en fonction de son expérience à un peu plus de 35 000 euros. En prenant des responsabilités, un lead UX designer peut gagner plus de 42 000 euros. L'UX designer se classe en 38ème salaire des métiers du jeu vidéo.

À Montréal, le salaire s'affiche en moyenne à 60 000 dollars. Certains peuvent descendre à un peu moins de 50 000 dollars ou au contraire, monter à plus de 90 000 dollars. Aux États-Unis, sur la côte ouest, la rémunération explose avec des salaires à plus de 100 000 dollars à l'année.

OÙ TRAVAILLER ?

Il peut s'agir de travailler chez un éditeur de jeux vidéo comme Sony, Eidos ou Konami. Pour un studio comme celui de développement de serious games Succubus Interactive. Après d'agences spécialisées telles que Newic ou Digiworks. Il est possible également de travailler en freelance.

COMMENT LE DEVENIR ?

S'il est un métier recherché, l'UX designer pour le jeu vidéo est pourtant méconnu. Ce poste occupe une place importante dans le processus de création d'une production puisque chaque détail compte pour combler les attentes des joueurs. Pour devenir UX designer, il faudra donc faire le choix du Bachelor Infographiste 2D/3D – Game art de l'école G. Art et envisager de continuer deux années de plus en MBA Technical artist.

AVANTAGES

- Forte employabilité/profil recherché
- Salaire attractif
- Mobilité
- Evolution rapide
- Métier transverse



66 VENDEUR·EUSE DE JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+2

Bac conseillé : SES ou STMG

Employabilité : Moyenne

Salaire débutant : 1 500€



Passionné de gaming, le vendeur de jeux vidéo travaille dans un magasin spécialisé ou dans le rayon d'une grande surface. Sa mission est de conseiller les clients, de les informer sur des nouveautés ainsi que de répondre à leur besoin. Maîtrise du secteur et compétences relationnelles sont de rigueur.

MISSIONS

En fonction des actualités et des réceptions de marchandises, le quotidien d'un vendeur de jeux vidéo est sensiblement le même. Avec des journées bien remplies, il mène plusieurs tâches. En voici quelques-unes :

- Mise en avant des nouveautés et des promotions avant l'ouverture
- Accueillir la clientèle, la conseiller, la renseigner
- Encaisser les paiements de jeux
- Vérifier l'approvisionnement des titres
- Organiser les rayons pour les rendre attractifs
- Se tenir informer des actualités et du calendrier des sorties

COMPÉTENCES

Entre le sens du commercial et la passion du jeu vidéo, travailler en tant que vendeur de jeux vidéo, c'est pouvoir mettre en avant ses acquis dans ces deux domaines. Les recruteurs rechercheront ainsi des profils motivés et qualifiés aux compétences suivantes :

- Connaissances de l'industrie du jeu vidéo
- Savoir jouer et avoir de l'expérience
- Avoir les bases en matière de techniques commerciales
- Compétences relationnelles



QUALITÉS

Il s'agit d'un métier de contact. Vendeur de jeux vidéo ne s'effectue pas derrière un écran, mais en magasin en lien direct avec les clients. Ce qui impose de posséder de grandes qualités comme par exemple :

- Le sens du relationnel
- L'écoute
- Être aimable, pédagogue et courtois
- Être organisé et rigoureux
- Comprendre le client
- Savoir bien s'exprimer



FORMATION

A Lyon et à Paris, sur l'un des deux campus de G. Business, nous proposons de former les futurs vendeurs de jeux vidéo à partir du Bachelor Management jeux vidéo et esport. En trois ans (accessible après un Bac), il s'agit d'apprendre les fondamentaux du business, du marketing, du développement commercial ou encore de la gestion, tout en faisant l'acquisition d'une culture du gaming et de tout ce qui s'en rapproche (cinéma, série, photographie...).

Sans oublier l'apprentissage du développement personnel et des compétences relationnelles.

Plusieurs stages complètent la formation. Avec ce diplôme, l'étudiant aura les capacités à prendre des responsabilités et à gravir les échelons.

OÙ TRAVAILLER ?

Trois possibilités : travailler dans le rayon jeux vidéo d'une grande surface comme Géant, Auchan ou Leclerc. D'une enseigne de produits culturels (La Fnac, Cultura...), ou alors privilégier des boutiques spécialisées dont les plus connues sont Jeuxvidéo.fr et Micromania. Ceci étant, les enseignes spécialisées se font de plus en plus rares, concurrencées directement par les ventes en ligne.

SALAIRE

Il faut bien le dire, le salaire d'un vendeur de jeux vidéo n'est pas des plus attractifs. Certains feront d'abord ce métier pour pouvoir vivre de leur passion. Bien souvent – qu'il s'agisse de travailler pour un magasin spécialisé ou le rayon d'une enseigne – le salaire d'un vendeur s'affiche autour de 1 500 euros par mois. Après quelques années et des responsabilités plus importantes, 2 500 euros sont envisageables.

La rémunération peut être variable en fonction de l'entreprise pour laquelle il travaille. Des primes de fin d'année peuvent également s'ajouter au salaire.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Le métier de vendeur de jeux vidéo peut conduire à évoluer vers un autre secteur de la vente de produits vidéoludiques. Après quelques années à ce poste, un professionnel peut se voir proposer des opportunités comme chef de rayon ou responsable de magasin. Autre possibilité : ouvrir sa propre boutique, en franchise ou non.

COMMENT LE DEVENIR ?

Bonne nouvelle, pour travailler en tant que vendeur de jeux vidéo, un Bac +2 suffit. Néanmoins, nous ne pouvons que conseiller un Bachelor (Bac +3) qui permet d'obtenir toutes les compétences dans le développement commercial et la compréhension de cette industrie. De plus, ce niveau donne les moyens d'accéder à des responsabilités plus

—

facilement. Si un minimum de formation est donc incontournable, la passion du jeu vidéo et sa pratique demeurent par ailleurs fondamentales.

ÉTUDES

L'un des gros avantages du métier de vendeur de jeux vidéo est de pouvoir y accéder à partir d'un Bac +2 accessible après un bac général ou technologique. Une formation qui permet d'obtenir toutes les bases dans les domaines du commercial, du marketing et de la communication. Sans oublier que la passion du jeu vidéo doit compter pour moitié puisque ce métier demande des connaissances approfondies du secteur. Une passion qui s'acquiert personnellement au fil des années et des titres joués.





VFX ARTIST

Niveau d'études : Bac+5

Bac conseillé : Maths, NSI ou Arts

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 500€

Métier créatif du jeu vidéo qui demande une bonne technicité, le VFX Artist va créer des effets spéciaux et les intégrer au reste du jeu. Il sait utiliser aussi bien les logiciels de modélisation 3D que l'ensemble de la chaîne graphique, car il doit être en mesure de réaliser une explosion, l'inondation d'un bateau ou encore une créature sortie de nulle part.

MISSIONS

Qu'il travaille en tant que salarié d'un studio ou à la mission en étant freelance, le VFX Artist va devoir répondre aux attentes de son responsable. Autrement dit, il devra suivre un cahier des charges précis afin de réaliser les effets spéciaux.

- Il va prendre en compte les attentes et les contraintes
- Il conçoit les effets spéciaux et peut avant les dessiner sur story-board ou sur maquette
- Il vérifie leur cohérence, mais également leur rythme
- Il les intègre au moteur de jeu et fait les réglages nécessaires
- Il réalise une veille technique et artistique

COMPÉTENCES

Mix entre technique et artistique, les compétences du VFX Artist sont complètes et ne peuvent s'apprendre qu'en suivant une formation de haut niveau. Ainsi, il doit savoir connaître :

- Les images animées et la chaîne graphique
- Les logiciels 2D et 3D
- Les outils d'intégration de contenu
- Les moteurs de jeu
- Les concepts d'anatomie ou encore avoir des bases en architecture et en art

QUALITÉS

A ce poste, un VFX Artist doit être une personne qui sait travailler en équipe, mais cela ne va pas suffire. Il lui faut aussi être :

- A l'écoute
- Rigoureux
- Créatif
- Inventif
- Pointilleux



L'AVIS DU PROFESSIONNEL

« Le VFX artist en jeux vidéo crée des effets visuels en temps réel afin d'habiller visuellement le jeu ou bien de créer des réponses visuelles impactantes en vue de communiquer certaines informations au joueur. Il se doit de toujours garder en tête l'aspect technique et artistique de son travail. S'assurer que son travail est "plaisant" visuellement et qu'il répond à la direction artistique. Il doit cependant s'assurer que l'aspect technique ne soit pas négligé. L'effet doit être optimisé, proprement intégré et doit répondre aux exigences de gameplay du jeu. »



Théo Droulez
VFX Artist
STUDIO ROLL7



FORMATION

Posséder une culture gaming tout en apprenant les bases du métier de VFX Artist, c'est ce que permet le Bachelor Infographe 2D - 3D de l'école G. Art. Une formation qui se déroule à Lyon pendant trois ans et dont les intervenants enseignent les bases en matière de logiciels graphiques, de création vidéo, de logiciels de rendus et de compositing/FX, de dessin dynamique, d'éclairages, de matériaux, etc.

Ensuite, afin d'avoir un niveau supérieur et de se perfectionner dans les effets spéciaux, notre école donne l'occasion aux détenteurs d'un Bac +3 de poursuivre en MBA Game artist. Une formation en deux ans durant laquelle, l'étudiant est formé à devenir un artiste jeu vidéo polyvalent et innovant. Il sera capable ainsi de maîtriser à la fin les techniques FX par exemple.

SALAIRE

Suivant l'entreprise pour laquelle il travaille et son niveau d'expérience, le salaire d'un VFX Artist est vraiment variable. Il peut commencer en début de carrière à 30 000 euros par an par exemple et atteindre en étant confirmé les 38 000 voire 40 000 euros et plus.

A l'étranger, ce professionnel de l'image gagnera davantage tout dépendra, là aussi, de l'environnement dans lequel il évolue. Néanmoins, à Montréal, la moyenne d'un salaire d'un VFX Artist est de 50 000 dollars quant aux Etats-Unis, à Los Angeles, il peut espérer toucher 80 000 dollars.

OÙ TRAVAILLER ?

Nombreux sont les studios de développement de jeux vidéo qui disposent dans leur équipe un VFX Artist. Un professionnel recherché pour ses compétences dans la création et l'intégration d'effets spéciaux, si bien qu'il peut travailler aussi bien pour une entreprise développant des jeux triple A que des jeux pour mobile.



Il peut donc s'agir d'un studio tel que Artefacts à Lyon, Dontnod à Paris, Darewise Entertainment ou encore Eko Software. Ou Ubisoft et sa branche mobile.

« J'ai eu l'occasion de travailler sur le jeu « Destruction AllStar » avec pour la première fois une équipe de plusieurs VFX Artists. Une expérience très enrichissante. Je travaille en ce moment sur le jeu OlliOlli World, qui possède une direction artistique super sympa », détaille Théo Droulez.

COMMENT LE DEVENIR ?

Maîtriser les éclairages, les effets spéciaux et les mouvements, tout en sachant utiliser les logiciels 2D, 3D ou encore l'image animée, pour devenir VFX Artist, il faut passer par une formation de niveau Bac +5 en ayant des compétences dans les effets spéciaux. Pour cela, pourquoi ne pas postuler à l'école G. Art à Lyon. En cinq ans, elle forme à être infographe effets spéciaux grâce à son enseignement de haut niveau avec des cas concrets à réaliser chaque semaine.

68

VIDÉASTE

Niveau d'études : Bac+3

Bac conseillé : Arts ou STD2A

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 500€



Derrière le vidéaste jeux vidéo se trouve un professionnel capable de concevoir des contenus vidéo pour les entreprises du gaming, mais pas seulement. Écriture, réalisation, montage, il sait tout faire. Tout comme, il peut travailler à la production d'émission diffusée sur internet. Un métier qui demande un sens de la créativité et de la curiosité.

MISSIONS

Couteau-suisse de la vidéo, le vidéaste jeux vidéo pourra réaliser des missions plus ou moins diverses selon les projets. Il peut ainsi travailler à :

- L'écriture, la conception, la réalisation et le montage d'une vidéo en fonction des objectifs du cahier des charges
- La gestion d'un projet vidéo (de son organisation, au budget à respecter)
- La réalisation de cinématique et de trailer
- La diffusion en direct d'émission

COMPÉTENCES

Polyvalent, un vidéaste jeux vidéo possède un certain nombre de compétences pour évoluer à ce poste. Des compétences apprises en formation, puis en se perfectionnant sur le terrain. Il doit donc savoir :

- Ecrire un scénario
- Filmer, capter le son et le mixer
- Réaliser le montage sur des logiciels spécifiques (Suite Adobe)
- Utiliser la motion design, créer des effets spéciaux
- Adapter et communiquer selon la diffusion sur les réseaux sociaux
- Réaliser un stream

QUALITÉS

A ce poste, un vidéaste jeux vidéo doit pouvoir travailler en équipe comme être autonome dans ses tâches. Mais ce n'est pas tout. Il lui faut aussi être :

- Organisé
- Curieux
- Créatif
- Rigoureux
- Capable de s'adapter à toutes les situations



FORMATION

Pour se former au métier de vidéaste jeux vidéo, notre école G. Art a lancé la Formation Métiers de l'Audiovisuel. Un diplôme qui permet d'obtenir toutes les compétences tant en création de l'identité vidéo d'un jeu ou d'une équipe esport que dans la réalisation de reportage ou la production d'une émission en ligne spécialisée dans le gaming par exemple.

En un an, l'étudiant va ainsi acquérir une culture de l'image, mais aussi apprendre à filmer, à mettre en lumière, à prendre le son. Tout en gérant un projet et un budget. A cela s'ajoute, l'enseignement du stream et de la diffusion sur les réseaux sociaux.

Pour être admis en Formation Métiers de l'Audiovisuel, il faut avoir 18 ans et une appétence pour la vidéo, la photo ou encore le jeu vidéo.



SALAIRE

Qu'il soit indépendant ou salarié d'un studio, un vidéaste jeux vidéo ne gagnera sensiblement pas le même salaire. Qu'il soit junior ou senior, à Paris ou à Montréal, même chose, la rémunération sera différente.

On peut dire qu'il gagne en début de carrière près de 2 500 euros par mois pour atteindre après plusieurs années 3 750 euros. Il s'agit là d'une estimation.



Au Canada, la moyenne d'un salaire annuel d'un vidéaste est de 55 000 dollars. Et environ 70 000 dollars du côté de Los Angeles.

OÙ TRAVAILLER ?

S'il peut travailler sous le statut de freelance (à son compte), un vidéaste jeux vidéo peut également exercer comme salarié dans une entreprise. Cela peut être un studio spécialisé dans les jeux vidéo comme Ubisoft, Gameloft ou Bandai Namco. Il peut également exercer pour des entreprises audiovisuelles comme Canal +. Pour un site internet tel que Youtube, Molotov. Ou alors pour toute structure développant du contenu vidéo comme Engie, Bouygues, etc.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

En tant que vidéaste jeux vidéo, un professionnel pourra très bien prendre un poste à responsabilité et s'occuper de la branche production vidéo d'un studio par exemple. Il pourra aussi devenir directeur artistique ou encore designer vidéo digital. Chargé de production ou encore réalisateur de capsules vidéos dans le secteur de la télévision

sont également des métiers qu'il peut prétendre ensuite.

COMMENT LE DEVENIR ?

Être capable d'utiliser des logiciels de montage tout en réalisant des vidéos et les diffusant demande un minimum de compétences. De plus, un vidéaste jeux vidéo doit être en mesure de savoir communiquer, d'être créatif, de sentir les dernières tendances, et de toucher la cible souhaitée, si bien que pour le devenir, une formation de 3 ans à la G. Art permet d'obtenir toutes les bases pour l'exercice de ce métier tant recherché par les entreprises.

Le métier de vidéaste jeux vidéo, s'il s'agit bien souvent d'une passion, doit conjuguer entre avantages et inconvénients.



REMERCIEMENTS



THURB

Thurb de son vrai nom Louis Roy, est graphiste, illustrateur et artiste en freelance depuis 2017. Depuis son plus jeune âge, il est passionné par l'univers créatif et n'a jamais cessé de créer

Évoluant dans un univers très riche et coloré et ayant eu l'opportunité de collaborer avec des créateurs de contenu et des streamers du monde du gaming comme



Squeezeie, Gotaga ou Domingo c'est tout naturellement que nous nous sommes tournés vers lui pour illustrer notre guide des métiers du jeu vidéo.

Toutes les illustrations dans ce guide ont été réalisées par Thurb pour le Gaming Campus

ROMAIN CHARBONNIER



Expliquer, raconter, vulgariser, prendre de la hauteur sur des sujets économiques (tech, jeu vidéo, économie sociale et solidaire, environnement, vie des entreprises, sport, culture, tourisme, etc.) c'est la description du travail de Romain Charbonnier.

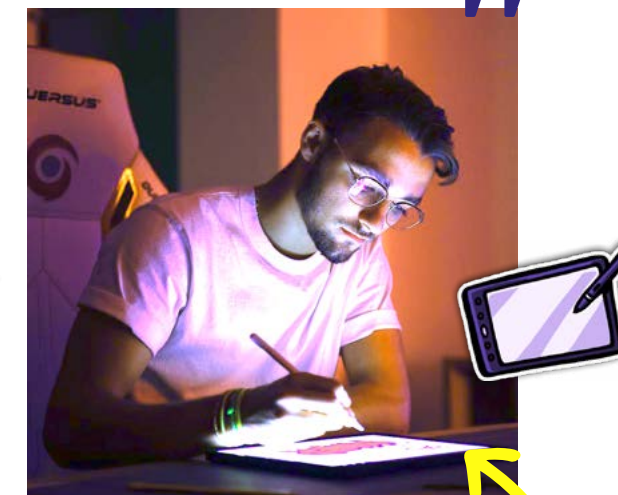
Recherche de l'information, analyse, synthétisation, entretien sont ses méthodes de travail afin de fournir des contenus éditoriaux qualitatifs.



Journaliste Lyonnais depuis plus de 10 ans, Romain Charbonnier nous a été d'une grande aide pour la rédaction de ce guide. Il a synthétisé les témoignages et interviewés des 108 professionnels interrogés pour aboutir aux 68 fiches que composent notre guide des métiers du jeu vidéo.

Son travail nous permet aujourd'hui de proposer un guide complet sur le paysage professionnel du secteur du jeu vidéo à destination des futur-e-s étudiant-e-s et professionnel-le-s de l'industrie.

Passionné par l'univers créatif, [...] je n'ai jamais cessé de créer



Thurb, Graphiste et Illustrateur

108 PROFESIONNEL-LE-S !

Ce guide n'aurait jamais pu voir le jour sans les témoignages et le devouement de ces 108 professionnelles et professionnels du jeu vidéo. En nous racontant leur quotidien, les réalités, avantages et inconvénients de leurs métiers, nous avons pu créer 68 fiches présentant 68 métiers différents du secteur du jeu vidéo. C'est en étant au plus proches des professionnels du secteur que le Gaming Campus

peut proposer un enseignement au plus près de la réalité de l'industrie et un accompagnement poussé vers la professionnalisation de ses étudiants et diplômés.

Merci à eux !



THX!



Simon Aublet
Game Artist
OHBIBI



Sonia Berladyn
Testeuse Jeux Vidéo
BEHAVIOUR INTERACTIVE




Celia Bourrel
Social Media Manager
MAXESPORT



Alexandre Baranger
CEO
AUDIOPLUM STUDIO



Johany Berland
Compositeur
FREELANCE



Florian Brochard
Créateur de Jeux
INDÉPENDANT




Paul-Etienne Bardot
Game Designer
TALYON



Anthony Beyer
Lead Technical Artist
THE GAME BAKERS



Léo Brouard
Experience Strategist
UNANNOUNCED STUDIO



Sarah Beaulieu
Associate Narrative Director
OHBIBI



Valentin Birembaut
Développeur
OHBIBI



Samuel Busson
Programmeur Gameplay
ENDROAD



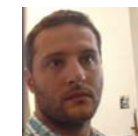
Arnaud Begue
Développeur Gameplay
APPERTURE



Roy Borderau
Lead Programmer
EDEN GAMES 37



Nicolas Canasse
Game Director
SHIRO GAMES



Frederic Catusse
QA Manager
ASOBO STUDIO




César Creutz
Technical Artist
ASOBO STUDIO




Teddy Delrue
Technical Artist
STUDIO WILD SHEEP



Laurent Cazanove
Developer Experience Engineer
PANDASCORE



Sofiane Dahmani
Line Designer
UBISOFT




Clément Demaret
Lead Level Designer
CYANIDE STUDIO



Alexia Chapus
Manager
TEAM BDS



Dimitri Darsch
Game Designer
FREELANCE



Frederic Devanlay
CEO et Sound Designer
BIG WHEELS STUDIO



Ferreol Chevalier
CEO
MAXNOMIC FRANCE



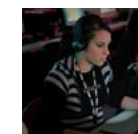

Ana Maria De Jesus
UX/UI Instructeur
LISAA



Roxane Domalain
Brand Manager Emea
UBISOFT



Sebastien Chipot
QA Manager
KYLOTONN GAMES



Laura Dejou
Coach Esport
TEAM MCES



Lucie Doret
Lead Graphiste
WATURA



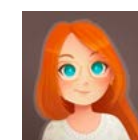
Simon Chocquet-Bottani
Level Designer
WILD SHEEP STUDIO



Cedric Delacroix
Game Designer
OLD SKULL GAMES



Théo Droulez
VFX Artist
STUDIO ROLL7



Élodie Courtois
UX/UI Artist
ARTEFACTS STUDIO



Antoine Deloy
Marketing Artist
FREELANCE



Loup Druet
Associate Producer
FRONTIER DEVELOPMENTS






Guillaume Duchemin
Character Designer
ANAKAMA



Alexandre Folliot
CEO
X&IMMERSION



Thomas Gavache
Co-Founder
NFAST




Guy Iltis
Modeller / Texture Artist
RISE




Clement Landrin
Graphics Programmer
SHIRO GAMES



Jean Mariotte
CEO
EVA



Matthias Duclos
Associate Producer
UBISOFT MONTPELLIER



Benoît Freslon
Game Designer et
Game Developer
FREELANCE



Aude Glondu
Senior 3D Animator
UBISOFT ANNECY



Maxime Isnel
Développeur 3d
AGENIUM 3D LAB



Michel Lapierre
Ancien Modeleur 3d
UBISOFT



Anthony Marmeth
Lead Development
Tester
UBISOFT PARIS MOBILE




Thomas Ducrey
Junior VFX Artist
MAGIC DESIGN STUDIOS




Pierre Galibert
Sound Designer, Com-
positeur et Dév. Audio
FREELANCE



Sebastien Grisel
Business Developer
MAXESPORT



Anthony Jauneaud
Narrative Director
ACTEZERO



Adrien Lemoine
UX/UI Designer
ADMO TV




Aurelien Mauranne
3D Character Artist
EKO SOFTWARE



Thomas Ducrieux
Responsable Trade
Marketing
MICROMANIA



Thibault Gallais
Tools Programmer
ROCKSTEADY STUDIO



Mathieu Gueritte
Monteur, Cadreur,
Réalisateur
ML PROJECT



Ben Kaltenbaek
CEO et Co-Founder
NEOPOLIS



Quentin Lengele
Creative Director et
Technical Artist
ELECTRONIC ARTS



Samy Mazouzi
Manager
VITALITY



Marie-Lou Dulac
Creative Director
POCKET STORY




Clement Gammaitoni
Directeur Artistique
FRAGBOX GAMING



Amélie Guinet
Game Artist
LA POULE NOIRE



Fanny Koch
UX/UI Designer
LOOPSUN



Benjamin Leray
Streamer / Youtubeur /
Entrepreneur / Consul-
tant
FREELANCE



Benjamin Mechenet
Développeur Web
Polyvalent
FREELANCE



Marine Dutrieux
Co-Fondatrice
QWERI



Antoine Gargasson
Programmeur Moteur
STARBREEZE STUDIOS



Pierre-Louis Henry
Lead Level Designer
KYLOTONN



Desire Koussawo
Président
FRANCE ESPORT



Léo Lesetre
Game Designer
SHIRO GAMES



Coline Mesplou
Character Surfacing
Artist
MIKROS ANIMATION



Justin Echivard
Data Scientist
GAMELOFT



Simon Garnier
Marketing Artist Jeux
Video
PLAYRION



Nicolas Hognon
Lead Programmer
OWLIENT



Kevin Labache
Animateur 3D
APPEAL STUDIOS



Ahmed Majdoubi
Game Designer Teacher
ISART DIGITAL



Julien Millet
CEO
REALITYZ



Camille Emié
Account Director
WEBEDIA



William Gauthier
Lead Game Designer
NANOTRIBE



Benjamin Hourlier
QA Tester
BIG BAD WOLF STUDIO



Victor Landier
Vfx Artist
TUATARA GAMES



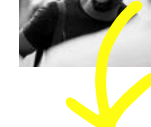
Pierre-Olivier Marec
CTO
MOBBLES




Nathan Morgenti
Cadreur, Monteur
GENTSIDE



THX!



Remerciements




Marianne Morin
Testeuse Jeux Vidéo
WILD SHEEP STUDIO



Alexandre Rabérin
Développeur Outils
Confirmé
UBISOFT



Yohan Tison
Directeur de Photographie / Superviseur VFX
GOLEM STUDIO



David Nasr
Programmeur Gameplay
PASTAGAMES



Florian Reneau
Game Developer
BASIC GAMES



Clara Tomasino
Trade Marketing Manager
SONY



Julien Noe
Développeur AR/VR/XR
PRISMANTIS



Valentin Sabin
Rigger
DONTNOD ENTERTAINMENT




Adonia Urian
Character Modeler 3d
ASOBO



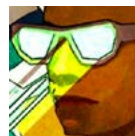
Lucas Odion
Co-Founder
NEOPOLIS




Fabian Salomon
Producer
UBISOFT BORDEAUX




Benoît Vanhoffelen
Compositeur
X&IMMERSION



Boell Oyino
Character Designer
FREELANCE



Irfan Sarwono
COO
XELO




Adrien Viaud
Manager
FC NANTES ESPORT



Marion Patin
Rigger
SPIDERS GAMES



Jérémie Segura
Unity Developer AR/VR
FREELANCE



Alexandre Viot
Ambassadeur Esport
GAMEWARD



Julien Pellet
Game Intelligence Analyst
UBISOFT



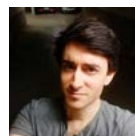
Camille Seron
Junior UI/UX Designer
AMPLITUDE STUDIOS



Thomas Wiplier
Data Manager
UBISOFT IVORY TOWER



Hugo Poiblan
CEO
ZQSD

Nicolas Signat
Sound Designer / Compositeur / Ingé Son
FREELANCE



