



RÉFÉRENTIEL DES MÉTIERS DU JEU VIDÉO

ÉDITION 2020 — DOCUMENT DÉTAILLÉ
3ÈME ÉDITION — AUGMENTÉE



ÉDITO

©La Plaine Images

En 2020, **le jeu vidéo est la première industrie culturelle et créative en France** devant le livre, le cinéma et la musique. Ce secteur est en croissance constante depuis 2014 et d'après le dernier Baromètre annuel du jeu vidéo, il représente près de 800 emplois supplémentaires cette année pour près de 1200 jeux en production dans l'hexagone.

L'année 2020 a été des plus particulières pour notre industrie. Tout d'abord par l'ampleur de la pandémie de Covid-19 qui a amené des millions d'individus à découvrir ou redécouvrir ce loisir et parfois à changer de regard sur ce média en mutation permanente. Ensuite, par l'arrivée de la nouvelle génération de consoles de salon dont les performances poussent plus loin les limites technologiques et permettent aux professionnel(le)s de libérer leur créativité pour proposer un éventail d'expériences toujours plus large.

Des talents dont le grand public a longtemps peu entendu parler, et qui apprend désormais à les découvrir. Cette année, ils ont notamment été mis en lumière lors de la **première Cérémonie des Pégases**, au cours de laquelle les créatrices et créateurs français ont pu être reconnu(e)s et récompensé(e)s par les membres de **l'Académie des Arts et Techniques du Jeu Vidéo**.

Car le jeu vidéo, ce sont beaucoup de personnes dont les joueurs et les joueuses ne voient jamais les visages, et dont ils apprécient pourtant le travail tous les jours. Ce sont des métiers parfois peu connus, peu valorisés, et auxquels notre média doit pourtant énormément. Dans ce contexte, et parce que les métiers évoluent constamment, les entreprises du secteur, réunies au sein du **Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV)**, se sont engagées dès 2012 dans une démarche de recensement et de mise à jour régulière des compétences et savoir-faire de la filière. Ce travail a donné lieu à la publication de deux premières éditions du référentiel des métiers et salaires du jeu vidéo.

Le référentiel est désormais un outil à destination des étudiant(e)s, des professionnel(le)s et des entreprises, leur permettant de gérer leurs ressources humaines. C'est une référence commune pour aider aux évolutions de carrières et à la définition de rémunérations cohérentes et homogènes.

Cette 3e édition du référentiel des métiers et salaires du jeu vidéo compte 50 métiers répartis en 5 familles.

PRÉAMBULE

En 2012, le Syndicat National du Jeu Vidéo avait entrepris avec le concours des acteurs du secteur d'identifier et de décrire les métiers du jeu vidéo à l'échelle nationale, afin de rendre compte de la diversité d'un secteur en pleine expansion, mais qui reste pourtant peu connu.

Afin de poursuivre cette ambition tout en prenant acte des transformations à l'œuvre, le SNJV a décidé de solliciter à nouveau les professionnel(le)s de toutes les régions au travers de plusieurs questionnaires, afin de proposer en 2020 une version actualisée et affinée de ce référentiel.

Émergence de certains métiers, disparition ou changements de dénomination pour d'autres, évolution des qualifications ou des rémunérations des salarié(e)s : de nombreuses données ont été collectées, validées et relues par des professionnel(le)s afin d'être le plus fidèle possible à leurs métiers et ainsi dresser un panorama du secteur du jeu vidéo en France en phase avec les tendances du marché en 2020.



Les fiches métiers présentées dans les pages suivantes décrivent avec précision les activités liées à l'exercice d'un métier, les compétences requises, les qualifications privilégiées, les passerelles de mobilité intra-filière, les tendances d'évolution du métier ainsi que des indications sur les rémunérations généralement observées sur le marché. Il est à noter que pour un même métier, toutes les carrières ne suivent pas exactement la même trajectoire et que les intitulés de poste peuvent être différents d'une structure à l'autre.

Par ailleurs, toutes les fonctions « lead » n'assurent pas nécessairement de missions de management et, de façon plus générale, **les attendus d'un poste peuvent changer d'une entreprise à l'autre**.

Ces informations s'adressent à la fois :

• **aux entreprises** : pour faciliter la gestion de leurs ressources humaines en disposant d'une base de référence commune, les aidant dans leurs processus de recrutement (construction de fiches de poste), de formation (construction d'actions de formation, acquisition de nouvelles compétences), d'évaluation annuelle (identification des compétences maîtrisées et à acquérir, définition d'objectifs professionnels), de gestion des parcours professionnels (construction d'une politique d'évolution professionnelle, aide à la construction d'une politique de rémunération).

• **aux professionnel(le)s et étudiant(e)s** : pour les guider dans la gestion de leur parcours professionnel et leur donner des éléments de négociation, salariale notamment.

• **au grand public** : pour informer les jeunes qui souhaitent réaliser leur carrière dans ce secteur d'activité, ainsi que leurs parents, en leur donnant des outils d'aide à l'orientation professionnelle et au choix de formation.

Les estimations de salaires doivent être considérées comme un ordre de grandeur et doivent être modulées en fonction de la région, de la taille de la société, de l'âge du salarié et de sa séniorité. Des précisions ont été apportées en ce sens dans cette nouvelle édition du référentiel, en s'appuyant sur les retours des entreprises du secteur. Le salaire brut annuel médian a été retenu pour cette édition (salaire tel que la moitié des professionnel(e)s gagne plus, et l'autre moitié gagne moins) ainsi que l'écart type observé, afin de donner les repères les plus fiables possible.

La maîtrise de l'anglais n'est pas une compétence précisée dans les fiches de ce référentiel mais elle reste un prérequis pour travailler dans l'industrie du jeu vidéo, et ce quel que soit le poste occupé.

SOMMAIRE

NEW : Fiches métiers exclusives à l'édition 2020 du référentiel

Les métiers du Management..... p.6-7

Executive producer.....	p.8-9
Producer.....	p.10-11
Associate producer.....	p.12-13

Les métiers du Design..... p.14-15

Creative director.....	p.16-17
Game director.....	p.18-19
Lead game designer.....	p.20-21
Game designer.....	p.22-23
NEW Lead level designer.....	p.24-25
Level designer.....	p.26-27
NEW Economic game designer.....	p.28-29
NEW UX designer.....	p.30-31
Narrative designer.....	p.32-33

Les métiers de l'Image et du Son..... p.34-35

Sound designer.....	p.36-37
NEW Audio director.....	p.38-39
NEW Compositeur/compositrice.....	p.40-41
Art director.....	p.42-43
Concept artist.....	p.44-45
Lead graphiste.....	p.46-47
Animateur/animateur.....	p.48-49
Graphiste 2D.....	p.50-51
Graphiste 3D.....	p.52-53
Graphiste spécialisé(e).....	p.54-55
NEW UI artist.....	p.56-57
Réalisateur/réalisatrice de cinématiques.....	p.58-59
NEW Technical artist.....	p.60-61



Les métiers de la Technologie..... p.62-63

Technical director.....	p.64-65
Lead programmeur/programmeuse.....	p.66-67
Engine programmer.....	p.68-69
Gameplay programmer.....	p.70-71
NEW Audio programmer.....	p.72-73
NEW Programmer tools.....	p.74-75
NEW IA specialist.....	p.76-77
NEW Programmeur/programmeuse spécialisé(e) physique.....	p.78-79
Programmeur/programmeuse réseau.....	p.80-81
Programmeur/programmeuse UI.....	p.82-83

Les métiers de l'Édition et du Support..... p.84-85

Directeur/directrice marketing.....	p.86-87
User acquisition manager.....	p.88-89
NEW Head of analytics.....	p.90-91
NEW User researcher.....	p.92-93
Product manager.....	p.94-95
Live operations manager.....	p.96-97
Responsable de marque.....	p.98-99
Responsable du développement.....	p.100-101
NEW Outsourcing manager.....	p.102-103
Traffic manager.....	p.104-105
Data scientist.....	p.106-107
Community manager.....	p.108-109
Localisation manager.....	p.110-111
Testeur/testeuse QA.....	p.112-113
NEW Artiste marketing.....	p.114-115
Le Réseau des Formations au Métiers du Jeu Vidéo/Remerciements.....	p.116-117

LES MÉTIERS DU MANAGEMENT

Cette famille réunit les « chef(fe)s d'orchestre » de la production de jeux vidéo. Ce sont celles et ceux qui organisent les plannings et assurent la coordination et le suivi des équipes.

**EXECUTIVE
PRODUCER**

PRODUCER

**ASSOCIATE
PRODUCER**



EXECUTIVE PRODUCER

Exemples d'intitulés de postes : directeur/directrice de production, directeur/directrice opérationnel(le), directeur/directrice du studio

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Garantir l'exécution de la stratégie de la société et le bon déroulement des projets (ressources humaines, infrastructure, méthodologie, qualité, délais, budget...).

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- prendre des décisions qui engagent l'entreprise
- mettre en œuvre des processus d'innovation et de gestion du changement
- transmettre les orientations et la culture de l'entreprise
- fédérer et mobiliser les équipes autour d'un projet commun
- gérer les priorités

Faire preuve de...

- pragmatisme
- analyse et synthèse

- affirmation et fermeté
- diplomatie
- leadership

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- la technicité des différents métiers du secteur du jeu vidéo
- la terminologie technique propre à chaque métier du secteur du jeu vidéo
- les différentes méthodologies de développement de jeu vidéo
- les concepts juridiques relatifs à la rédaction de contrats

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écarts types

Paris

Confirmé & Senior : 70 000€ / 33 465€

Régions

Confirmé & Senior : 56 000€ / 29 318€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac+5, école d'ingénieurs, formation scientifique, formation en gestion de projet

n+1 : PDG, CEO, directeur/directrice général(e)

POSITION DANS L'ORGANISATION

n-1 : directeur/directrice/architecte technique, directeur/directrice artistique, directeur/directrice de création, producteurs, ingénieur(e)s, artistes, designers, QA, R&D

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : producer, lead technique, lead graphiste, lead designer
Métiers d'évolution : PDG, CEO, directeur/directrice général(e), consultant(e) dans d'autres secteurs d'activité ou auprès des investisseurs.

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : gestion stratégique

- Assurer un rôle d'interface entre la direction et la production
- Effectuer et/ou piloter des activités de veille produit, marché, technologie (analyse des chiffres, évaluation de ses propres jeux, etc.)
- Gérer les risques (identification des risques, estimation de leur criticité, évaluation des points critiques et conception de parades)

Domaine d'activité 2 : gestion financière / budgétaire

- Monter et présenter le budget au directeur/à la directrice/DAF
- Négocier les contrats avec les prestataires externes
- Monter les dossiers de financements externes
- Garantir le respect du budget
- Suivre et arbitrer les options financières en fonction des projets soumis

Domaine d'activité 3 : gestion de projet

- Concevoir les lignes directrices d'un projet
- Estimer le budget, le nombre de personnes et les délais relatifs à un projet
- Gérer les méthodes de gestion de projet
- Identifier et mobiliser les ressources internes/externes pour la réalisation du projet
- Coordonner les activités des différents intervenants
- Garantir la maîtrise des délais
- Gérer les imprévus
- Assurer la négociation opérationnelle des délais, des *milestones*, avec les éditeurs ou les prestataires
- Réaliser des reportings sur l'avancement des projets auprès de la direction et de ses collaborateurs

Domaine d'activité 4 : management d'équipe

- Encadrer et animer les équipes (planification des activités, suivi, évaluation, etc.)
- Assurer la gestion opérationnelle des ressources humaines (recrutement, changements de postes, etc.)
- Accompagner le développement des compétences des membres de l'équipe (producers en particulier)

Domaine d'activité 5 : gestion de la qualité

- Veiller à la qualité des productions en fonction des budgets et des délais alloués

PRODUCER

n+1 : directeur/directrice de production

POSITION DANS L'ORGANISATION

n-1 : lead métier, équipe de production, associate producer



MOBILITÉ :

Métiers de provenance : associate producer, professionnel (graphiste, etc.), lead technique

Métiers d'évolution : directeur/directrice de production, producer multimédia

Exemples d'intitulés de postes : chef(fe) de projet, project manager

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Piloter et coordonner les activités et les équipes de production afin de livrer le jeu dans les délais et le budget impartis, et au niveau de qualité attendu.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- prendre des décisions par rapport à son périmètre d'intervention / produit
- fédérer et mobiliser les équipes autour d'un projet commun
- définir des objectifs réalistes et gérer les priorités
- adapter son discours en fonction de ses interlocuteurs
- gérer et arbitrer un conflit

Faire preuve de...

- pragmatisme
- affirmation et fermeté

- diplomatie
- leadership

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- la technicité des différents métiers du secteur de jeu vidéo
- l'expertise technique de l'un des domaines de la production d'un jeu vidéo
- les méthodes de gestion de projet

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écarts types

Paris

Junior : 37 500€ / 7 186€

Confirmé & Senior : 54 600€ / 11 829€

Régions

Junior : 32 737,50€ / 7 932€

Confirmé & Senior : 45 000€ / 10 644€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac+5, master en école du jeu vidéo, école d'ingénieurs, formation multimédia

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : gestion stratégique

- Assurer un rôle d'interface entre la direction et la production
- Gérer les risques (identification des risques, estimation de leur criticité, évaluation des points critiques et conception de parades)

Domaine d'activité 2 : gestion de projet

- Estimer le budget, le nombre de personnes et les délais relatifs à un projet
- Gérer les méthodes de gestion de projet
- Identifier et mobiliser les ressources internes/externes pour la réalisation du projet
- Coordonner les activités des différents intervenants
- Garantir le respect du budget
- Garantir la maîtrise des délais
- Gérer les imprévus
- Assurer la négociation opérationnelle des délais et des *milestones* avec les éditeurs
- Réaliser des *reportings* sur l'avancement des projets auprès de la direction et de ses collaborateurs

Domaine d'activité 3 : management d'équipe

- Encadrer et animer les équipes (planification des activités, suivi, évaluation, etc.)
- Assurer la gestion opérationnelle des ressources humaines impliquées dans le projet (recrutement, etc.)

Domaine d'activité 4 : gestion de la qualité

- Veiller à la qualité des productions en fonction des budgets et des délais alloués

Activités secondaires :

- Participer à la conception du *game design*
- Participer à la définition du *tech design*
- Participer à la définition de la charte graphique
- Optimiser les processus de développement et de production
- Effectuer une activité de veille produits, marchés, technologies (analyse des chiffres, évaluation de ses propres jeux vidéo, etc.)

ASSOCIATE PRODUCER

Exemples d'intitulés de postes : assistant(e) chef(fe) de projet, chef(fe) de projet junior, associate, project coordinator

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Faciliter le travail de l'équipe et la communication entre les différents pôles et s'assurer que les objectifs fixés (délais, budget, qualité) sont atteints.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- comprendre le métier et le *workflow* des équipes que l'on doit suivre
- gérer les priorités
- adapter son discours en fonction de ses interlocuteurs
- appliquer la méthodologie de conduite de projet (cycles de développement de projet, etc.)
- analyser les besoins en effectifs (analyse de la charge)

Faire preuve de...

- pragmatisme
- affirmation et fermeté
- diplomatie

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- la technicité du ou des métiers dont on a la charge
- la terminologie technique
- les méthodes de gestion de projet

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écarts types

Paris

Junior : 32 350€ / 4 943€

Confirmé & Senior : 46 272€ / 3 344€

Régions

Junior : 28 000€ / 3 771€

Confirmé & Senior : 35 000€ / 10 881€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac+5, école d'ingénieurs, formation scientifique, formation en gestion de projet

n+1 : chef(fe) de projet, producer

POSITION DANS L'ORGANISATION

n-1 : junior producer



MOBILITÉ :

Métiers de provenance : QA, localisation, game design

Métiers d'évolution : chef(fe) de projet/producer

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : assistance du chef/de la chef(fe) de projet/producer

- Collecter l'information permettant d'estimer le budget, le nombre de personnes et les délais relatifs à un projet
- Identifier et aider à mobiliser les ressources internes/externes pour la réalisation du projet
- Suivre les activités des différents intervenants au jour le jour
- Suivre le budget
- Suivre les délais
- Être force de proposition sur la gestion d'imprévus
- Collecter toute information utile aux *reportings* sur l'avancement des projets

Domaine d'activité 2 : animation d'équipe

- Contribuer à l'animation des équipes (planification des activités, suivi, évaluation, etc.)
- Contribuer à la gestion opérationnelle des ressources humaines impliquées dans le projet (recrutement, etc.)

Domaine d'activité 3 : gestion de la qualité

- Suivre la qualité des productions en fonction des budgets et des délais alloués

Domaine d'activité 4 : supervision de certaines tâches de fin de projet

- Localisation, tests



LES MÉTIERS DU DESIGN

Cette famille est celle des professionnel(le)s de la conception de jeu.

Une équipe complète travaille en concertation sous l'égide du directeur/de la directrice de création pour réussir à créer un univers unique dans lequel le joueur/la joueuse pourra se plonger et évoluer.

**CREATIVE
DIRECTOR**

**GAME
DIRECTOR**

**LEAD GAME
DESIGNER**

**LEAD LEVEL
DESIGNER**

**GAME
DESIGNER**

**LEVEL
DESIGNER**

**NARRATIVE
DESIGNER**

**ECONOMIC
GAME
DESIGNER**

**UX
DESIGNER**



©Darewise Entertainment

CREATIVE DIRECTOR

n+1 : PDG, CEO, directeur/directrice général(e)

POSITION DANS L'ORGANISATION

n-1 : directeur/directrice artistique, équipes créatives, lead game designer

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : lead game designer, senior game designer

Métiers d'évolution : PDG, CEO, directeur/directrice général(e)

Exemples d'intitulés de postes : directeur créatif/directrice créative

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Construire l'identité créative des jeux de l'entreprise et garantir l'orientation créative du projet (aspect graphique, mécaniques de jeu, design) selon les contraintes données.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- fédérer une équipe créative
- communiquer une vision créative
- convaincre

Faire preuve de...

- rigueur
- créativité et curiosité d'esprit
- aisance dans les relations interpersonnelles
- diplomatie
- esprit critique

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les principes de *feedback loops*, mécaniques de jeu, *gamefeel*, expérience de jeu, *rational/emotional/narrative design*, *fast-prototype*.
- le processus de conception et ses contraintes
- les notions de concepts/arts graphiques

Savoir...

- rédiger un *concept doc*, un *game design document*
- équilibrer des mécaniques de jeu

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écart types

Paris & Régions

Junior, Confirmé, Senior :
56 616€ / 22 015€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac+5 en école de jeu vidéo (spécialisation game design)
Accessible après une expérience significative dans l'industrie du jeu vidéo

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : définition de l'orientation artistique des projets

- Analyser le *brief* et le retranscrire aux équipes créatives
- Proposer une orientation artistique aux projets
- Analyser et sélectionner les meilleurs projets soumis par les équipes créatives
- Présenter et défendre les projets devant les clients en expliquant sa stratégie et en motivant ses choix

Domaine d'activité 2 : management d'équipe

- Encadrer et animer les équipes créatives (planification des activités, suivi, évaluation, etc.)
- Attribuer les projets selon l'expertise et la sensibilité de chacun
- Donner des pistes de réflexion et de travail aux équipes créatives
- Participer au processus de recrutement (définition des besoins, création de tests d'évaluation, conduite des entretiens, suivi de l'intégration)



GAME DIRECTOR

n+1 : PDG, CEO, directeur général/directrice générale

POSITION DANS L'ORGANISATION

n-1 : directeur/directrice artistique, équipes créatives, lead game designer

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : DA, lead game designer, programmeur/programmeuse
Métiers d'évolution : PDG, CEO, directeur/directrice général(e)

Exemples d'intitulés de postes : réalisateur/réalisatrice

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Être responsable de la vision créative et superviser la production pour assurer la cohérence du projet.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- communiquer sa vision et son énergie créative
- fédérer des équipes autour d'un objectif commun

Faire preuve de...

- leadership
- créativité et curiosité d'esprit
- aisance dans les relations interpersonnelles
- rigueur

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les différentes facettes de la *game direction* : Game Design, Level Design, UX, Monétisations et 3Cs

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écarts types

Paris

Confirmé & Senior : 66 390€ / 6 144€

Régions

Junior : 62 000€ / 2 000€

Confirmé & Senior : 74 703€ / 18 044€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac+5 en école de jeu vidéo (spécialisation game design/direction artistique)

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : vision et roadmap

- Définir la bible créative du jeu vidéo : intentions artistiques générales, concepts narratifs et principes clés du game design
- Définir les étapes clés du développement : phases d'écriture, prototypes, Premier Publiable, Alpha, Beta, Master

Domaine d'activité 2 : supervision créative du projet

- Effectuer la review de toutes les *milestones* clés
- Valider tous les aspects créatifs et de game design (« gardien(ne) du temple » de la vision)

Domaine d'activité 3 : promotion interne et externe

- Promouvoir la vision du projet au sein du studio
- Promouvoir le projet en direction des tiers (RP, etc...)

©Darewise Entertainment



LEAD GAME DESIGNER

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Coordonner les équipes de game designers en charge de concevoir le principe de jeu.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- mettre en œuvre les techniques de communication écrite et orale
- mettre en œuvre les techniques de résolution de problèmes
- travailler en équipe
- être force de proposition
- évoluer dans un environnement complexe et en constante évolution (résistance au stress)

Faire preuve de...

- créativité et curiosité d'esprit
- écoute des évolutions, des tendances (réseaux sociaux, comportements utilisateurs)
- analyse et synthèse
- rigueur

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les outils (Unity, Unreal, etc.)
- l'ergonomie des systèmes multimédia (interfaces homme/machine)
- les concepts de level design
- les concepts d'assurance qualité (test, QA)
- les logiciels de programmation (HTML, Actionscript, Javascript), les logiciels 3D (3Ds Max, etc), les logiciels d'animation
- les éditeurs de jeux
- la modélisation en schéma des comportements et situations de jeu

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écarts types

Paris & Régions

Junior, Confirmé & Senior :

45 681€ / 8 841€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac+3 à bac + 5.

- BTS design graphique, BTS SIO ou DUT informatique pour la programmation ou MMI
- Écoles de jeu vidéo (en 3 à 5 ans après le bac) avec spécialisation en game design
- Écoles de graphisme (en 3 à 5 ans après le bac) avec spécialisation en conception multimédia, design numérique ou jeu vidéo
- Ecoles d'ingénieurs formant à la programmation (en 3 à 5 ans après le bac) avec spécialité multimédia ou jeu vidéo

n+1 : directeur/directrice de production, producer

POSITION DANS L'ORGANISATION

n-1 : game designers

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : game designer

Métiers d'évolution : producer

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : élaboration du concept du jeu

- Décliner éditorialement le concept du jeu en s'adaptant à la culture et à l'univers de la licence
- Analyser le public cible (pratiques de jeu, goûts, etc.)
- Prendre en compte et respecter les contraintes dans la gestion du projet
- Communiquer ses idées aux clients et à l'ensemble de l'équipe
- Effectuer une activité de veille (*gameplay*, design et technologie des jeux vidéo)
- Évaluer le budget et le planning avec le producer et sous la supervision du directeur créatif/de la directrice créative.
- Participer, en collaboration avec le/la DA, à la définition de la charte graphique

Domaine d'activité 2 : création des principes du jeu, prototypage

- Concevoir les mécaniques du jeu en élaborant le système et en fixant des règles
- Rédiger et tenir à jour le cahier des charges du jeu (*game design document*) en décrivant les spécifications liées à la navigation et au comportement du joueur (scénario, règles du jeu, environnement)

Domaine d'activité 3 : ergonomie et interactivité

- Fournir des schémas d'interfaces graphiques en analysant l'existant, et piloter leur réalisation par l'équipe image
- Collaborer avec les UI et UX designers
- Gérer la caméra et les moyens d'interaction avec l'environnement en vérifiant l'accès à l'information

Domaine d'activité 4 : scénarisation, pré-production

- Rédiger un synopsis
- Élaborer la structure de jeu en intégrant des contraintes techniques, graphiques, de la chaîne de production et de la licence
- Faire des recommandations graphiques et sonores

- Conceptualiser l'espace et l'agencement, en collaboration avec le level designer, en tenant compte des contraintes techniques
- Spécifier techniquement les fonctionnalités permettant de valider le projet
- Découper les actions en décrivant des comportements, des systèmes, des relations

Domaine d'activité 5 : réalisation du jeu

- Collaborer avec le directeur artistique pour assurer la cohérence graphique du projet et l'ensemble des équipes de production (UX, équipes techniques, scénaristes...)
- Harmoniser les éléments artistiques du projet afin de susciter l'intérêt du joueur
- Réaliser l'équilibrage du jeu en paramétrant le comportement des éléments du jeu
- Concevoir la progressivité du jeu (référence aux courbes de difficulté, apprentissage, rythme)
- Coordonner les activités des équipes
- Communiquer sur l'avancement du projet, les choix effectués auprès de la direction et des équipes

Domaine d'activité 6 : tests

- Tester le jeu et identifier les erreurs et les dysfonctionnements de scénario, graphiques et/ou techniques
- Échanger avec l'équipe des QA testeurs/testeuses
- Corriger les dysfonctionnements et valider le *gameplay*
- Améliorer les boucles d'expériences réalisées

Domaine d'activité 7 : management d'équipe

- Encadrer et animer les équipes (planification des activités, suivi, évaluation, etc.)
- Assurer la gestion opérationnelle des ressources humaines impliquées dans le projet (recrutement, etc.)
- Participer au processus de recrutement (définition des besoins, création de tests d'évaluation, conduite des entretiens, suivi de l'intégration)

GAME DESIGNER

n+1 : directeur/directrice de production, producer, lead game designer

POSITION DANS L'ORGANISATION

n-1 : testeurs/testeuses

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : level designer, testeur/testeuse
Métiers d'évolution : producer, lead game designer

Exemples d'intitulés de postes : concepteur/conceptrice de jeux vidéo, créateur/créatrice de jeux vidéo

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Concevoir le principe de jeu (*gameplay*), les règles et mécaniques de jeu afin de proposer aux joueurs et joueuses la meilleure expérience possible.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- mettre en œuvre les techniques de communication écrite et orale
- mettre en œuvre les techniques de résolution de problèmes
- travailler en équipe
- être force de proposition
- évoluer dans un environnement complexe et en constante évolution (résistance au stress)

Faire preuve de...

- créativité et curiosité d'esprit
- écoute des évolutions, des tendances (réseaux sociaux, comportements utilisateurs)
- analyse et synthèse
- rigueur

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les outils (Unreal, Unity, etc)
- les logiciels de programmation (HTML, Actionscript, Javascript), les logiciels 3D (3Ds Max, etc), les logiciels d'animation
- les éditeurs de jeux
- la modélisation en schéma des comportements et situations de jeu
- logiciels (3D, animation, programmation)
- l'ergonomie des systèmes multimédia (interfaces homme/machine)
- les concepts d'assurance qualité (test, QA)

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écarts types

Paris

Junior : 30 500€ / 5 280€

Confirmé & Senior : 43 550€ / 8 904€

Régions

Junior : 25 660€ / 5 486€

Confirmé & Senior : 34 000€ / 6 649€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac+3 à bac + 5.

- BTS design graphique, BTS SIO ou DUT informatique pour la programmation ou MMI
- Ecoles de jeu vidéo (en 3 à 5 ans après le bac) avec spécialisation en game design
- Ecoles de graphisme (en 3 à 5 ans après le bac) avec spécialisation en conception multimédia, design numérique ou jeu vidéo
- Ecoles d'ingénieurs formant à la programmation (en 3 à 5 ans après le bac) avec spécialité multimédia ou jeu vidéo

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : élaboration du concept du jeu

- Décliner éditorialement le concept du jeu en s'adaptant à la culture et à l'univers de la licence
- Analyser le public cible (pratiques de jeu, goûts, etc.)
- Participer à la définition de la charte graphique

Domaine d'activité 2 : création des principes du jeu, prototypage

- Concevoir les mécaniques du jeu en élaborant le système et en fixant des règles
- Rédiger le cahier des charges du jeu (*game design document*) en décrivant les spécifications liées à la navigation et au comportement du joueur (scénario, règles du jeu, environnement)

Domaine d'activité 3 : ergonomie et interactivité

- Fournir des schémas d'interfaces graphiques en analysant l'existant, et piloter leur réalisation par les graphistes
- Gérer la caméra et les moyens d'interaction avec l'environnement en vérifiant l'accès à l'information

Domaine d'activité 4 : scénarisation, pré-production

- Élaborer la structure de jeu en intégrant des contraintes techniques, graphiques, de la chaîne de production et de la licence
- Faire des recommandations graphiques et sonores
- Conceptualiser l'espace et l'agencement, en collaboration avec le level designer, en tenant compte des contraintes techniques
- Spécifier techniquement les fonctionnalités permettant de valider le projet
- Découper les actions en décrivant des comportements, des systèmes, des relations
- Maintenir et mettre à jour le cahier des charges du jeu (*game design document*)

Domaine d'activité 5 : réalisation du jeu

- Collaborer avec le directeur artistique pour assurer la cohérence graphique du projet
- Harmoniser les éléments artistiques du projet afin de susciter l'intérêt du joueur
- Réaliser le game balance en paramétrant le comportement des éléments du jeu
- Concevoir la progressivité du jeu (référence aux courbes de difficulté, apprentissage, rythme)
- Coordonner les activités des équipes
- Communiquer sur l'avancement du projet, les choix effectués auprès de la direction et des équipes

Domaine d'activité 6 : tests

- Tester le jeu et identifier les erreurs et les dysfonctionnements de scénario, graphiques et/ou techniques
- Corriger les dysfonctionnements et valider le *game design*
- Améliorer la boucle d'expérience principale

LEAD LEVEL DESIGNER

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Coordonner les équipes de level designers en charge de concevoir les niveaux de jeu.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- mettre en œuvre les techniques de communication écrite et orale
- mettre en œuvre les techniques de résolution de problèmes
- travailler en équipe
- être force de proposition
- évoluer dans un environnement complexe et en constante évolution (résistance au stress)

Faire preuve de...

- créativité et curiosité d'esprit
- écoute des évolutions, des tendances (réseaux sociaux, comportements utilisateurs)
- analyse et synthèse
- rigueur

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les notions d'intelligence artificielle (FSM, etc.)
- les langages de scripts (LUA, Python, etc.)
- les outils d'éditions de niveaux (Unreal, Unity...)
- les logiciels de versioning (SVN, Perforce, Alienbrain...)
- les techniques de prototypage 2D (Game Maker, Flash...)
- les logiciels de modélisation 3D (3Ds Max, Sketchup, Virtools, etc)
- les courbes de progression (difficulté, rythme, apprentissage)
- les notions d'ergonomie

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écarts types

Paris

Junior, Confirmé & Senior :
48 182€ / 53 66€

Régions

Junior, Confirmé & Senior :
42 075€ / 6 758€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac+3 à bac + 5.

- BTS design graphique, BTS SIO ou DUT informatique pour la programmation ou MMI
- Ecoles de jeu vidéo (en 3 à 5 ans après le bac) avec spécialisation en *game design/level design*
- Ecoles de graphisme (en 3 à 5 ans après le bac) avec spécialisation en conception multimédia, design numérique ou jeu vidéo
- Ecoles d'ingénieurs formant à la programmation (en 3 à 5 ans après le bac) avec spécialité multimédia ou jeu vidéo

n+1 : directeur/directrice de production,
producer, game director

POSITION DANS L'ORGANISATION

n-1 : level designers

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : level designer

Métiers d'évolution : game director

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : conception des niveaux du jeu

- Analyser le cahier des charges et proposer des solutions en fonction de la faisabilité
- Anticiper les comportements du joueur
- Concevoir et assembler les situations de jeu sur le papier
- Travailler en collaboration avec le game designer et le producer

Domaine d'activité 2 : prototypage de niveaux

- Créer un prototype fonctionnel en réalisant une maquette simplifiée du niveau
- Mettre en scène les règles du *gameplay*

Domaine d'activité 3 : intégration

- Intégrer les éléments multimédia réalisés par l'équipe de création (objets, décors, personnages, animations, etc.) et les mettre en scène
- Intégrer des scripts de programmation pour créer des comportements et déclencher des actions
- Intégrer des contraintes techniques (nomenclatures, archivage, versions, exécution logique, matériel)

Domaine d'activité 4 : gestion des tests

- Tester et régler les niveaux pour assurer une bonne jouabilité (interface intuitive, facilité de prise en main ou apprentissage possible avec une marge de progression intéressante, etc.)

Domaine d'activité 5 : veille

- Effectuer une activité de veille sur les nouveautés du secteur du jeu vidéo
- S'informer sur l'évolution des envies et des besoins des joueurs

Domaine d'activité 6 : management d'équipe

- Encadrer et animer les équipes (planification des activités, suivi, évaluation, etc.)
- Assurer la gestion opérationnelle des ressources humaines impliquées dans le projet (recrutement, etc.)
- Participer au processus de recrutement (définition des besoins, création de tests d'évaluation, conduite des entretiens, suivi de l'intégration)

LEVEL DESIGNER

n+1 : lead level designer, producer

POSITION DANS L'ORGANISATION

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : testeur/testeuse
Métiers d'évolution : lead level designer, game designer, directeur/directrice de création

Exemples d'intitulés de postes : concepteur/conceptrice de niveaux

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Concevoir les niveaux du jeu en créant des cartes et en mettant en place une série d'événements et d'obstacles qui rythment la progression du joueur/de la joueuse.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- travailler en équipe

Faire preuve de...

- créativité et curiosité d'esprit
- rigueur et analyse

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les concepts d'intelligence artificielle (FSM, etc.)
- les langages de scripts (LUA, Python, etc.)

- les outils d'édition de niveaux et les logiciels de *versioning*
- les technologies du Web
- les techniques de modélisation 3D et de prototypage 2D
- les courbes de progression (difficulté, rythme, apprentissage)
- les principes d'ergonomie

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écarts types

Paris

Junior : 30 000€ / 3 948€

Régions

Junior : 26 700€ / 3 867€

Paris & Régions

Confirmé & Senior : 38 007,50€ / 10 183€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac+3 à bac + 5.

- BTS design graphique, BTS SIO ou DUT informatique pour la programmation ou MMI
- Ecoles de jeu vidéo (en 3 à 5 ans après le bac) avec spécialisation en *game design/level design*
- Ecoles de graphisme (en 3 à 5 ans après le bac) avec spécialisation en conception multimédia, design numérique ou jeu vidéo
- Ecoles d'ingénieurs formant à la programmation (en 3 à 5 ans après le bac) avec spécialité multimédia ou jeu vidéo

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : conception des niveaux du jeu

- Analyser le cahier des charges et proposer des solutions en fonction de la faisabilité
- Anticiper les comportements du joueur
- Concevoir et assembler les situations de jeu sur le papier
- Faire valider les propositions par le game designer et le producer

Domaine d'activité 2 : prototypage de niveaux

- Créer un prototype fonctionnel en réalisant une maquette simplifiée du niveau
- Mettre en scène les règles du *gameplay*

Domaine d'activité 3 : intégration

- Intégrer les éléments multimédia réalisés par l'équipe de création (objets, décors, personnages, animations, etc.) et les mettre en scène
- Intégrer des scripts de programmation pour créer des comportements et déclencher des actions
- Intégrer des contraintes techniques (nomenclatures, archivage, versions, exécution logicielle, matériel)
- Automatiser les objets et les catégories afin de les dupliquer

Domaine d'activité 4 : gestion des tests

- Tester et régler les niveaux pour assurer une bonne jouabilité (interface intuitive, facilité de prise en main ou apprentissage possible avec une marge de progression intéressante, etc.)

Domaine d'activité 5 : veille

- Effectuer une activité de veille sur les nouveautés du secteur du jeu vidéo
- S'informer sur l'évolution des envies et des besoins des joueurs



ECONOMIC GAME DESIGNER

n+1 : lead game designer, associate producer, directeur/directrice monétisation

POSITION DANS L'ORGANISATION

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : game designer
Métiers d'évolution : lead game designer, directeur/directrice monétisation

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Être responsable de la conception, de la gestion, de l'équilibrage et du maintien de tous les systèmes qui encouragent le joueur à investir dans un jeu pour améliorer son expérience.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- comprendre comment un jeu fonctionne en tant que service et comment les joueurs se comportent lorsqu'ils l'utilisent
- utiliser les systèmes d'analyse de data et les méthodes d'essai
- comprendre les KPI pour optimiser/construire l'équilibre du jeu en conséquence
- suivre et analyser de multiples tests A/B pour prendre des décisions fondées sur des données
- formuler des ratios et des indices spécifiques à chaque jeu
- construire et mettre à jour en permanence les modèles de jeux existants

Faire preuve de...

- collaboration pour la réalisation d'interfaces intuitives
- compétences mathématiques, analytiques et marketing et en économétrie

- une forte réflexion analytique et formelle
- compétences de communication en anglais

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les principes de game design de jeu fortement multi-joueurs, ou free to play
- la gestion de produit de consommation ou la vente en ligne
- les statistiques
- les systèmes de commerce électronique, les stratégies de tarification et de *merchandising*
- la gestion des biens virtuels
- l'expérience des joueurs avec l'économie et leurs motivations

RÉMUNÉRATION :

Pas assez de données disponibles

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

- Formation en conception de jeux
- Diplôme d'études supérieures en économie, gestion d'entreprise ou licence, de préférence avec une spécialisation en marketing, études de marché ou orientation stratégique

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : Design et prototypage des systèmes économiques

- Designer et prototyper les systèmes économiques, mécaniques de jeu et récompenses qui motiveront les joueurs à investir dans l'économie du jeu
- Concevoir les produits virtuels que le jeu offrira
- Définir le bon équilibre entre contenu gratuit et monnaie payante dans l'économie du jeu

Domaine d'activité 2 : Collaboration avec les équipes programmeurs et UI pour l'implémentation de ces systèmes

- Partager la vision économique des systèmes auprès des équipes concernées
- S'assurer de la bonne intégration des systèmes économiques

Domaine d'activité 3 : Contribution au design des features liées à l'engagement et la monétisation

- Travailler en étroite collaboration avec les game designers afin d'intégrer parfaitement le design de l'économie au sein de l'expérience de jeu
- Aider les game designers à avoir une bonne compréhension des flow de ressources du jeu

Domaine d'activité 4 : Équilibrage de l'économie du jeu en s'appuyant sur l'analyse de données

- Planifier et suivre l'équilibrage des mécanismes de jeu
- Anticiper l'impact du changement des valeurs des biens virtuels et des coûts
- Identifier et développer les facteurs d'achat dans le contexte de l'économie des jeux
- Analyser les données collectées, rendre compte des aspects performants/insuffisants du modèle économique du jeu et fournir des solutions à l'équipe de direction
- Adapter l'économie du jeu en fonction des données analytiques collectées, évaluer les aspects performants et moins performants du modèle économique et fournir des solutions à l'équipe de direction

UX DESIGNER

n+1 : lead game designer, lead UX, directeur/
directrice UX

POSITION DANS L'ORGANISATION

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : game designer, designer web, UI/graphic designer, ergonomiste
Métiers d'évolution : lead UX, UX director

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Créer l'UX la plus fluide possible, en retirant du jeu toute frustration inutile et tout challenge non souhaité par le *game design*.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- inventer au quotidien de nouvelles solutions créatives pour améliorer l'expérience utilisateur
- être curieux de l'évolution numérique (veille digitale)
- être pédagogue et capable de communiquer avec impact auprès de nombreux interlocuteurs
- prendre en compte les différents aspects du produit (*gameplay*, direction artistique, direction créative...)

Faire preuve de...

- compétences multiples et variées telle que sociologie, la psychologie sociale et cognitive, l'ergonomie, le marketing, le design du produit, mais aussi le graphisme

- une excellente communication
- un esprit créatif
- un esprit d'analyse et de synthèse
- une bonne compréhension des enjeux utilisateur et d'une sensibilité pour la conception orientée design

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les principes fondamentaux du *gameplay* et les notions de *flow*
- les principes de conception centrée utilisateur
- les mécanismes cognitifs psychologiques et physiologiques liés aux émotions mais aussi à l'attention

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écart types

Paris & Régions

Junior : 27 110€ / 4 632€

Confirmé & Senior : 40 500€ / 7661€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

- Formations en design graphique, multimédia, web, design
- Formations en game design, ergonomie
- Formations en neurosciences, sciences cognitives

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : Assurer une bonne UX des features du jeu

- Intervenir auprès des équipes en produisant et en présentant des *guidelines* en rapport avec les problématiques liées à l'ergonomie du jeu
- Effectuer un suivi dans la production des menus, le choix des contrôles, le HUD, le *wording* de l'ensemble des éléments du jeu et s'assurer de leur adéquation avec le public cible
- Réaliser les UX brief : lister les cas d'usage d'une feature, établir les parcours utilisateurs (*user flow*), réaliser les maquettes fonctionnelles (*wireframe*) en collaboration avec les *UI designers*
- Suivre l'intégration de ces éléments dans le jeu par les autres équipes

Domaine d'activité 2 : Définition des plans d'onboarding/tutoriels du jeu

- Réaliser un plan d'*onboarding* pour s'assurer que l'ensemble des éléments du jeu sont introduits au joueur de manière fluide et claire

Domaine d'activité 3 : Veille technique

- Se tenir informé(e) des dernières tendances UX, neurosciences, recherches cognitives et gaming afin d'intégrer ces contraintes et ces codes au service de l'ergonomie du jeu

Domaine d'activité 4 : Participation aux tests utilisateurs, et à l'amélioration continue de l'UX du jeu

- Effectuer des analyses expertes sur du contenu déjà développé en apportant des solutions pertinentes aux problèmes soulevés
- Participer à des tests utilisateurs pour comprendre leurs besoins et leurs habitudes



NARRATIVE DESIGNER

n+1 : producer, directeur/directrice de création, directeur/directrice artistique, lead game designer

POSITION DANS L'ORGANISATION

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : level designer, game designer, story boarder, scénariste pour d'autres médias (BD, audiovisuel, etc.)

Métiers d'évolution : scénariste pour d'autres supports (transmédia), directeur/directrice d'écriture, directeur/directrice de création

Exemples d'intitulés de postes : concepteur narratif/conceptrice narrative, story designer, writer, scénariste, scénariste-dialoguiste

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Créer une cohérence narrative au sein du jeu, et écrire des dialogues, linéaires ou non-linéaires, ainsi que d'autres éléments du jeu (*main story*, personnages, dialogues, cinématiques...).

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- mettre en œuvre les techniques de communication écrite et orale
- utiliser une base documentaire
- travailler en équipe
- être force de proposition

Faire preuve de...

- créativité et curiosité d'esprit
- analyse et synthèse
- aisance dans les relations interpersonnelles

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les principes des théories collaboratives
- les concepts de design
- les bases d'histoire de l'art

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écart types

Paris & Régions

Junior : 28 800€ / 3 616€

Confirmé & Senior : 39 200€ / 13 313€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac+3 en sciences humaines (lettres, etc.), école de cinéma ou d'image, école de *game design* (design narratif)

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : description de la trame narrative

- Collaborer avec le directeur artistique, le directeur créatif, le game designer et le level designer lors de la phase de conception du jeu
- Écrire la bible narrative du jeu (document rassemblant tous les éléments narratifs)
- Rédiger un *pitch* résumant l'histoire
- Écrire un synopsis décrivant les grandes lignes de l'histoire (histoire, personnages, monde, lieux, *back story*, etc.)
- Réaliser un traitement séquentiel relatant les enchaînements logiques entre les scènes et le déroulement dans chaque scène
- Écrire le scénario sous forme textuelle
- Ajuster et modifier le scénario en fonction des remarques et attentes du producer ou du directeur de création
- Effectuer une recherche documentaire (garantie de l'ancrage historique du jeu, etc.)

Domaine d'activité 2 : création des personnages

- Concevoir des personnages, éventuellement à partir d'une bible de personnages existante
- Créer les fiches des personnages (profil psychologique, apparence, qualités/défauts, motivations/objectifs, etc.)
- Garantir la cohérence des personnages

Domaine d'activité 3 : écriture des dialogues

- Construire les dialogues contextuels (trame principale)
- Concevoir les dialogues systémiques destinés à renseigner les joueurs ou à enrichir les personnages
- Concevoir les textes off (voix, etc.) visant à enrichir le contexte et à créer un univers
- Choisir les voix incarnant les personnages
- Rédiger et maintenir la cohérence des textes apparaissant sur les documents écrits du jeu (affiches, etc.)

- Adapter l'écriture en fonction de l'évolution du scénario (allongement/raccourcissement de scènes) et des spécificités du projet (contraintes physiques, budgétaires, etc.)

Domaine d'activité 4 : définition des outils narratifs

- Proposer des outils narratifs favorisant l'immersion du joueur dans le jeu
- Proposer des solutions narratives (système de dialogues assurant la fluidité de la conversation, etc.)

Domaine d'activité 5 : écriture des textes des menus, interfaces, aide, etc

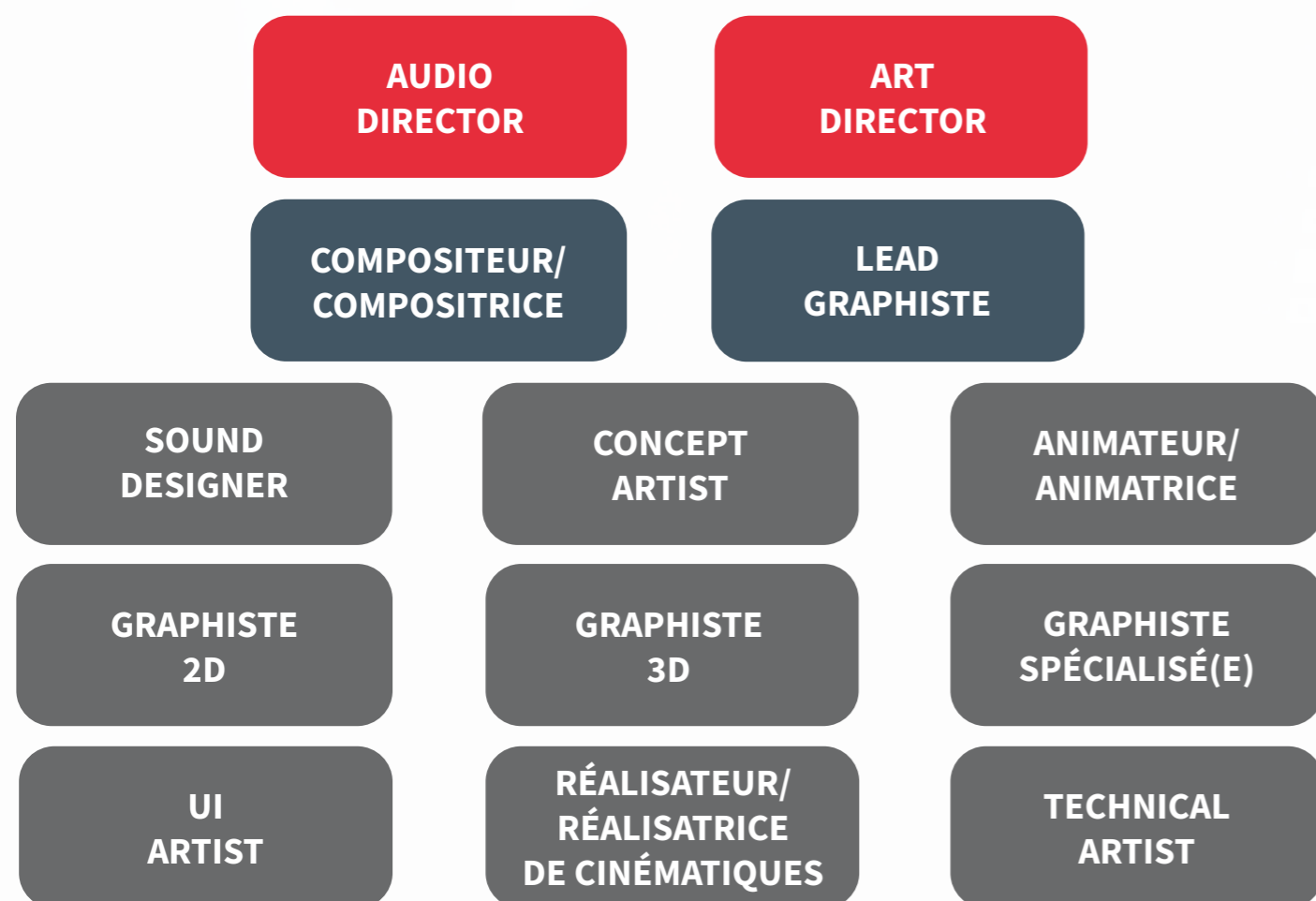
Domaine d'activité 6 : écriture des objectifs de niveaux, fin de niveaux, commentaires, etc

Activité secondaire : participer aux enregistrements des voix ou de la *motion capture*.

LES MÉTIERS DE L'IMAGE ET DU SON

C'est grâce aux différentes contributions de cette famille de métiers que se matérialise l'univers du jeu.

Les effets spéciaux, les personnages animés, les décors en 3D... La mission de cette famille de métiers est de rendre le jeu animé et esthétique. Chacun, dans sa fonction assure le rendu visuel et artistique du jeu.



©Asobo Studio

SOUND DESIGNER

n+1 : directeur/directrice de création, lead sound designer

POSITION DANS L'ORGANISATION

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : technicien/technicienne son

Métiers d'évolution : directeur/directrice technique, directeur/directrice artistique

Exemples d'intitulés de postes : concepteur/conceptrice sonore, designer sonore, lead sound designer

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Concevoir, éditer, intégrer et tester l'ambiance sonore du jeu (musique, bruitages, dialogue) pour accompagner les visions créatives et de design.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- mettre en œuvre des techniques de communication écrites et orales
- mobiliser les techniques de veille
- écouter et prendre en compte les demandes de l'équipe et du projet
- travailler en équipe
- prendre des initiatives
- appliquer des techniques spécifiques à l'intégration sonore synchronisée à l'image (montage sonore, édition audio, effets dynamiques et effets créatifs)
- mettre en œuvre les techniques employées en création d'effets spéciaux et textures sonores

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les concepts de base en informatique (base de la programmation, architecture des moteurs de jeu, etc.)
- la chaîne de production sonore audiovisuelle, notamment pour les jeux vidéo
- les principes commerciaux et juridiques liés à l'achat de son et à la commande de musique
- les concepts de level design
- les outils de montage vidéo et de gestion des ressources (Perforce, AlienBrain, etc)
- les logiciels de M.A.O.
- les mécanismes de gameplay et leurs implications sonores

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écarts types

Paris

Junior : 30 000€ / 2 233€

Confirmé & Senior : 47 453€ / 10 394€

Régions

Junior : 28 800€ / 2 574€

Confirmé & Senior : 39 200€ / 6 481€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac + 3 à bac + 6.

École de musique, conservatoire national (DNOP), BTS métiers de l'audiovisuel (option métiers du son), licence pro (1 an) design sonore, master spécialisé, écoles d'arts avec spécialité *sound design*, école d'audiovisuel formant au son

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : conception et pré-production de la partie sonore du jeu vidéo

- Analyser le cahier des charges et définir la charte sonore au regard des besoins du projet et de l'équipe
- Proposer des mécanismes de gameplay basés sur le son
- Évaluer les besoins matériels et humains nécessaires à la réalisation de la partie sonore du jeu (enregistrement et acquisition des sons, de la musique, des moyens externes de montage, frais de développement de logiciels spécifiques, etc.)

Domaine d'activité 2 : création des médias sonores

- Réaliser des bruitages et des effets sonores
- Concevoir des sons d'interface, d'ambiance
- Participer aux castings et enregistrer les voix sélectionnées
- Commander ou rechercher de la musique
- Sélectionner les musiques

Domaine d'activité 3 : intégration et édition des sons

- Participer, avec le/la DA, le chef/la cheffe de projet, et le producteur/la productrice, à la direction des acteurs et actrices (orientation, conseil)
- Préciser les paramètres sonores dynamiques
- Spécifier le mode de déclenchement et de lecture des sons
- Enregistrer, monter et mixer les sons au bon format
- Réaliser des tests unitaires des sons et mécanismes
- Participer à l'intégration des sons dans le jeu (avec les programmeurs, les level designers et les graphistes)
- Concevoir les sons et la musique pour les éléments marketing (trailers, sites Web, etc.)
- Réaliser la localisation sonore
- Intégrer les sons dans le moteur son (Fmod, Wwise, Directsound, etc.) avec le/la data manager

AUDIO DIRECTOR

Exemples d'intitulés de postes : lead audio, directeur/directrice audio, responsable général(e) son

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Superviser la réalisation des éléments sonores et de leur intégration au sein du jeu vidéo.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- gérer et motiver une équipe
- communiquer une vision
- donner des *feedbacks* constructifs
- travailler en équipe
- prendre des initiatives
- diriger des voix et autres enregistrements sonores
- composer, utiliser des instruments de musiques

Faire preuve de...

- écoute
- organisation
- diplomatie
- excellent jugement artistique
- bonnes connaissances musicales
- bonnes compétences en communication interpersonnelles

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les outils DAW (Pro-Tools, Sound forge, MIDI etc.)
- les équipements audio de studio
- les moteurs audio existants (Wwise, FMOD etc.)
- les concepts de base en informatique (base de la programmation, architecture des moteurs de jeu, etc.)
- la chaîne de production sonore audiovisuelle, notamment pour les jeux vidéo
- les principes commerciaux et juridiques liés à l'achat de son et à la commande de musique
- les outils de gestion des ressources (Perforce, Alienbrain, etc.)

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écarts types

Paris & Régions

Junior, Confirmé & Senior
46 500€ / 7 365€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac + 3 à bac + 6.

École de musique, conservatoire national (DNOP), BTS métiers de l'audiovisuel (option métiers du son), licence pro (1 an) design sonore, master spécialisé, écoles d'arts avec spécialité *sound design*, école d'audiovisuel formant au son

n+1 : directeur créatif/directrice créative,
game director

POSITION DANS L'ORGANISATION

n-1 : sound designer

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : sound designer

Métiers d'évolution : game director

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : direction musicale

- Définir la direction musicale en collaboration avec le directeur créatif et le compositeur
- Elaborer la charte artistique et technique associée à la direction musicale
- Communiquer la vision audio et les besoins techniques auprès des équipes audio et techniques

Domaine d'activité 2 : organisation de la production

- Identifier les besoins techniques, les ressources et le budget nécessaires au développement en collaboration avec le directeur de production
- Définir l'ensemble des livrables sonores et du planning de production associé
- Définir le processus d'intégration sonore et des logiciels à implémenter aux côtés du directeur technique
- Mettre en place le processus d'intégration et de l'implémentation des logiciels associés en collaboration avec les équipes techniques

Domaine d'activité 3 : supervision du travail et gestion d'équipe

- Superviser le travail de l'équipe audio et du compositeur d'un point de vue artistique et technique, tout en respectant la direction créative, la qualité sonore et les délais
- Coordonner des sessions d'enregistrements en collaboration avec l'équipe audio et le compositeur
- Suivre le processus de production sonore au sein de la *pipeline* générale de production du jeu
- Réviser, itérer et corriger les éléments sonores avant livraison finale
- Suivre l'implémentation des éléments sonores au sein du jeu et les modifier éventuellement lors du test du jeu
- Accompagner, partager les connaissances et motiver les membres de l'équipe audio dans leur travail afin qu'ils/elles progressent dans leur métier

Activités secondaires : composer et/ou créer soi-même des ambiances, bruitages.

COMPOSITEUR/COMPOSITRICE

Exemples d'intitulés de postes : composer, illustrateur/illustratrice sonore

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Écrire et composer la musique du jeu.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- retranscrire des émotions et intentions au niveau musical
- appliquer des techniques spécifiques à l'intégration sonore synchronisée à l'image (montage sonore, édition audio, effets dynamiques et effets créatifs)
- utiliser les outils de gestion des ressources (Perforce, Alienbrain, etc.)
- écouter et prendre en compte les demandes de l'équipe et du projet
- prendre des initiatives

Faire preuve de...

- organisation
- ponctualité dans le respect des délais

- flexibilité et adaptabilité
- diplomatie

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- la chaîne de production sonore audiovisuelle, notamment pour les jeux vidéo
- le fonctionnement d'un échantillonneur, un séquenceur et un synthétiseur midi
- les principes commerciaux et juridiques liés à l'achat de son et à la commande de musique
- les logiciels et outils de traitement de MAO
- les mécanismes de *gameplay* et leurs implications sonores
- les modes théoriques musicaux (éoliens, doriens etc)

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écarts types

Paris & Régions

Junior, Confirmé & Senior
36 996€ / 15 290€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Autodidacte, conservatoire national, école de musique, BTS métiers de l'audiovisuel (option métiers du son), licence pro design sonore, master spécialisé, écoles d'arts avec spécialité musique et sound design, école d'audiovisuel formant au son

n+1 : audio director, game director

POSITION DANS L'ORGANISATION

n-1 : sound designer

MOBILITÉ :

Métiers d'évolution : directeur audio

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : Conception

- Échanger avec le directeur créatif afin de comprendre l'identité du jeu et les besoins en terme musical
- Identifier les thèmes et ambiances à composer, en accord avec les différentes scènes et phases de jeu
- Comprendre les intentions en terme de narration et de *gameplay* avant la composition
- Composer un thème musical adapté à chaque partie, scène ou personnage présents dans le jeu
- Effectuer des recherches sonores et techniques afin de répondre au mieux aux besoins du jeu

Domaine d'activité 2 : Réalisation

- Planifier et organiser l'enregistrement aux côtés des différents intervenants participant à la création sonore (musiciens, chanteurs etc.)
- Réaliser les différentes compositions sonores et couches musicales retranscrivant l'univers de jeu
- Séquencer et mixer les différentes pistes afin de créer une harmonie musicale, pouvant s'adapter aux différentes séquences du jeu

Domaine d'activité 3 : Itération

- Tester le jeu en développement afin de composer des morceaux en lien avec les séquences de jeu ou les cinématiques
- Adapter éventuellement le morceau en fonction des retours du directeur créatif et directeur audio
- S'assurer que le morceau est joué au bon moment et est adapté à chaque situation de jeu
- Intégrer le morceau et les pistes musicales au sein du jeu, en collaboration avec le sound designer et programmeurs/programmeuses

Activité secondaire : travailler avec un orchestre symphonique afin de réaliser la version symphonique de la bande originale du jeu.

ART DIRECTOR

Exemples d'intitulés de postes : directeur/directrice artistique

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Définir un univers graphique et coordonner les équipes artistiques tout au long de la production pour s'assurer d'une cohérence visuelle constante.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- mettre en œuvre des techniques de résolution de problèmes
- mettre en œuvre des processus d'innovation et de gestion du changement
- convaincre : argumenter, négocier
- fédérer et mobiliser les équipes autour d'un projet commun
- mobiliser les techniques de veille

Faire preuve de...

- analyse et de synthèse
- affirmation et fermeté
- diplomatie
- aisance dans les relations interpersonnelles
- réactivité

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les logiciels 2D (Painter, Photoshop, etc.)
- les logiciels 3D (3Ds Max, Maya, etc.)
- les principes de l'image animée
- les concepts d'anatomie (humaine, animale, etc.)
- les bases d'architecture et d'histoire de l'art

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écarts types

Paris

Junior, Confirmé & Senior
57 600€ / 26 330€

Régions

Junior, Confirmé & Senior
47 837,50€ / 16 745€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac+2 à Bac+5, BTS communication visuelle, DNAT, DNAP, DNSEP, DSAA, Écoles d'art.

n+1 : directeur/directrice de production

POSITION DANS L'ORGANISATION

n-1 : équipe graphique (graphistes 2D et 3D, animateurs, animatrices, etc.)

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : graphiste 2D/3D, modelleur/modeleuse, animateur/animateur

Métiers d'évolution : directeur/directrice de production

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : conception et incarnation de la vision artistique du projet

- Analyser les besoins
- Se documenter en effectuant des recherches bibliographiques
- Développer un concept dans sa forme graphique et élaborer une charte graphique (à faire appliquer aux graphistes, modelleurs, animateurs qu'il/elle encadre)
- Réaliser des illustrations, des *model sheets*
- Rédiger le cahier des charges
- Présenter le projet en interne (équipes, hiérarchie) et au client
- Valider avec le client toutes les étapes de la conception à la réalisation finale

Domaine d'activité 2 : organisation du projet dans sa dimension graphique

- Définir les choix artistiques (de conception et de création) et les partager avec l'équipe
- Communiquer les choix définis au commanditaire : présentation et argumentation des partis pris sur les aspects graphiques (styles, couleurs, choix typographiques, etc.)
- Identifier les contraintes et les ressources
- Ajuster le projet au regard des risques identifiés (techniques ou esthétiques)
- Valider la cohérence graphique

Domaine d'activité 3 : coordination du projet et des équipes

- Définir un plan de travail (cadre de l'intervention, process techniques de production, budget, équipe, calendrier, etc.)
- Organiser et répartir le travail dans l'équipe (*story board*, etc.) en collaboration avec le/la Producteur et le directeur/la directrice de production

- Faire le relais entre le directeur/la directrice technique et l'équipe de graphistes sur les questions de contraintes techniques liées au rendu, au streaming, à l'utilisation mémoire...
- Contrôler la qualification des intervenants et des fournisseurs
- Assurer la réalisation des documents visuels et graphiques liés à la communication du projet
- Réaliser des évaluations et des tests (colorimétrie, format, poids d'image, etc.)
- Identifier les problèmes de retouche et/ou de calendrier
- Assurer le respect des engagements et des délais en gérant le processus de réalisation jusqu'à la livraison
- Réaliser des reportings et des comptes rendus de réunions

Domaine d'activité 4 : management d'équipe

- Encadrer et animer les équipes créatives (planification des activités, suivi, évaluation, etc.)
- Attribuer les projets selon l'expertise et la sensibilité de chacun
- Donner des pistes de réflexion et de travail aux équipes créatives
- Participer au processus de recrutement (définition des besoins, création de tests d'évaluation, conduite des entretiens, suivi de l'intégration)

Domaine d'activité 5 : veille

- Effectuer des activités de veille (tendances graphiques, etc.)

CONCEPT ARTIST

n+1 : directeur/directrice artistique

POSITION DANS L'ORGANISATION

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : infographiste, concepteur/conceptrice 3D, illustrateur/illustratrice, concepteur/conceptrice film ou publicité

Métiers d'évolution : lead concept artist, directeur/directrice artistique

Exemples d'intitulés de postes : character designer, decor designer

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Contribuer à réaliser la vision artistique du projet en créant des personnages, des objets et un univers artistique à partir de compositions de couleurs.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- évoluer dans un environnement complexe et en évolution permanente (résistance au stress)
- être force de proposition
- remettre son travail en question

Faire preuve de...

- créativité et curiosité d'esprit
- réactivité

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les fondamentaux en éclairage, composition et atmosphère
- les logiciels (Photoshop, Painter)
- la théorie des couleurs
- les fondamentaux en matériaux et textures
- les concepts d'anatomie et de proportions humaines
- les contraintes du jeu vidéo

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : proposition de solutions graphiques

- Traduire une idée en productions visuelles finies (dessins, peintures, illustrations digitales)
- Concevoir des concepts originaux à partir d'un guide de spécifications
- Concevoir des concepts à partir d'éléments réalistes
- Assurer la reproduction graphique de photos, le photomontage et les retouches photos (intégration de nouveaux éléments)
- Créer des couleurs faisant ressentir l'ambiance du jeu
- Collaborer avec l'équipe de conception pour créer des solutions conciliant les aspects techniques et esthétiques
- Garantir l'atteinte des objectifs artistiques (et de la vision) dans toutes les phases de développement du jeu

Domaine d'activité 2 : constitution d'une base de données d'éléments visuels

- Rechercher des idées de développement conceptuel
- Créer une large variété de concepts (personnages, créatures, véhicules, architecture, environnement, etc.) et insérer des patterns (échantillons, banque de données)
- Maintenir un standard artistique en concevant une grande variété de solutions viables

Activité secondaire : assurer des activités de modélisation en 3D.

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écarts types

Paris

Junior : 30 000€ / 4 259€
Confirmé & Senior : 52 937€ / 25 657€

Régions

Junior : 30 758€ / 3 184€
Confirmé & Senior : 38 400€ / 7 807€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac+2 en école d'art.



©Asobo Studio

LEAD GRAPHISTE

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Coordonner l'équipe de graphistes dans le respect de la direction artistique du projet et gérer la mise en application du style graphique du jeu.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- mettre en œuvre des techniques de résolution de problèmes
- mettre en œuvre des techniques de communication écrites et orales
- fédérer et mobiliser les équipes autour d'un projet commun
- mettre en œuvre les techniques de dessin (sur support papier ou informatique)
- gérer les priorités

Faire preuve de...

- diplomatie
- pédagogie
- analyse et synthèse

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les logiciels 2D (Painter, Photoshop, etc)
- les logiciels 3D (3Ds Max, Maya, etc)
- les principes de l'image animée
- les concepts d'anatomie (humaine, animale, etc.)
- les bases d'architecture et d'histoire de l'art
- les outils type éditeur de niveau et d'intégration de contenu
- les techniques de scripting (xml...)
- les techniques de rendu et d'éclairage pré-calculé et en temps réel (Lightmaps, Vertex Color, Ambient occlusion)

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écarts types

Paris

Junior : 38 468€ / 6 250€

Confirmé & Senior : 50 259,50€ / 10 746€

Régions

Junior : 33 800€ / 6 063€

Confirmé & Senior : 42 000€ / 8 575€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac+2 à Bac+5, BTS communication visuelle, DNAT, DNAP, DNSEP, DSAA, Écoles d'art.

n+1 : directeur/directrice artistique, producer

POSITION DANS L'ORGANISATION

n-1 : graphistes 2D/3D

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : graphiste 2D, modélisateur textureur 3D/modélisatrice 3D
Métiers d'évolution : lead modélisateur/textureur 3D/lead modélisatrice 3D, directeur/directrice artistique

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : supervision des activités de recherche sur les tendances graphiques et artistiques

- Piloter les activités de veille sur les tendances artistiques et l'évolution des techniques graphiques en temps réel
- Encadrer et orienter les travaux de recherche (objets, critères et sources de recherche)
- Produire des supports de synthèse des tendances graphiques et artistiques
- Assurer la circulation des informations auprès des équipes et de la hiérarchie

Domaine d'activité 2 : fabrication des données graphiques

- Modélisation des objets 3D, des décors, des personnages, en fonction de l'expertise du lead

Domaine d'activité 3 : encadrement des activités graphiques

- Superviser les opérations de contrôle du projet graphique et vérifier sa faisabilité
- Identifier les contraintes techniques
- Accompagner les graphistes dans la recherche de solutions
- Communiquer à l'équipe les décisions liées aux éléments graphiques et artistiques
- Gérer la mise en application des directives artistiques (techniques ou esthétiques)
- Assurer le respect des délais et des objectifs
- Communiquer sur l'état d'avancement des équipes à son supérieur

Domaine d'activité 4 : contrôle de la qualité

- Assurer le suivi et la maintenance du produit graphique après sa mise en production
- Garantir l'optimisation et la qualité du produit
- Veiller à la correction des bugs
- Assurer la conformité aux spécifications techniques

Domaine d'activité 5 : management d'équipe

- Encadrer les équipes graphiques (planification des activités, suivi, évaluation, etc.)
- Accompagner le développement des compétences des membres de l'équipe
- Participer au processus de recrutement (définition des besoins, création de tests d'évaluation, conduite des entretiens, suivi de l'intégration)

ANIMATEUR/ANIMATRICE

n+1 : directeur/directrice artistique, lead animateur

POSITION DANS L'ORGANISATION

MOBILITÉ :

Métiers d'évolution : lead graphiste, lead animateur/animatrice, directeur/directrice artistique

Exemples d'intitulés de postes : animateur/animatrice 3D, animateur/animatrice 2D

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Animer les personnages, les objets et les éléments de décors du jeu en créant leurs mouvements et leurs comportements.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- utiliser les techniques de *scripting* (xml, etc.)
- appliquer les techniques de dessin (sur support papier ou informatique)
- mobiliser les techniques de veille
- travailler en équipe
- gérer les contraintes *hardware*

Faire preuve de...

- rigueur
- écoute

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les principes de l'animation traditionnelle 2D
- les concepts d'anatomie (humaine, animale, etc.)
- les bases d'architecture et d'histoire de l'art
- les outils type éditeur de niveau et d'intégration de contenu
- les logiciels 2D (Painter, Photoshop, etc)
- les logiciels 3D et d'animation (3Ds Max, Maya, Motion Builder, Character Studio, etc)

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écart types

Paris

Junior : 30 600€ / 2 968€

Confirmé & Senior : 45 600€ / 10 339€

Régions

Junior : 25 500€ / 5 200€

Confirmé & Senior : 36 059€ / 8 920€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac+2 à Bac+5, DMA cinéma d'animation (2 ans après le bac), BTS communication visuelle, écoles spécialisées avec spécialisation animation 3D, effets spéciaux, réalisation numérique, etc.

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : traduction du besoin et étude de faisabilité

- Analyser les tâches à réaliser dans leurs détails avec le directeur artistique
- Réaliser les dessins clés (illustrations, *model sheet*) en lien avec le modelleur
- Définir avec le modelleur les contraintes techniques pour l'animation d'un corps animé complexe (disposition du maillage, position des *bones*, etc.)
- Élaborer et développer une proposition de qualité en cohérence avec la narration, le gameplay et les contraintes techniques
- Assurer la circulation des informations auprès des équipes et de sa hiérarchie

Domaine d'activité 2 : animation des décors, personnages et objets

- Modéliser des corps animés complexes en intégrant les directives artistiques et techniques
- Créer et mettre en place un système d'animation (*Setup, Rigging, Skinning, Morphs*)
- Exporter les données (animation, *skins*, squelettes, etc.)
- Animer des personnages, des objets, des animaux, des créatures, de la végétation, l'environnement
- Réaliser des cinématiques ou cut-scènes
- Réaliser des cycles d'animation
- Animer des interactions complexes avec des objets ou des personnages
- Réaliser des animations *lip-sync* (synchronisations lèvres-paroles)
- Représenter des attitudes, des émotions, des états d'esprit à travers le mouvement et le comportement des personnages
- Créer et régler les effets graphiques en temps réel (*morphing*, comportements procéduraux, effets spéciaux)

Domaine d'activité 3 : maintenance et traçabilité des processus et des informations

- Effectuer une veille continue et soutenue sur les tendances artistiques, l'évolution des techniques graphiques en temps réel
- Se documenter en effectuant des recherches bibliographiques multiples
- Créer des bibliothèques d'animation réutilisables pour chaque personnage
- Gérer les nomenclatures, les versions et l'archivage
- Assurer la circulation des informations nécessaires (production de supports adaptés aux différents interlocuteurs)

GRAPHISTE 2D

n+1 : lead graphiste, directeur/directrice artistique

POSITION DANS L'ORGANISATION

MOBILITÉ :

Métiers d'évolution : lead graphiste, graphiste 3D, modelleur textureur 3D/modeleuse 3D (sous réserve d'un approfondissement des connaissances en 3D)

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Créer des visuels et assets de personnages 2D (concept, environnement, personnages...).

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- mettre en œuvre des techniques de communication écrites et orales
- utiliser les techniques de *scripting* (xml, etc.)
- mettre en œuvre des techniques de dessin (sur support papier ou informatique)
- mobiliser les techniques de veille
- gérer les contraintes *hardware*

Faire preuve de...

- rigueur
- ténacité et persévérance
- analyse et synthèse

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les logiciels 2D (Painter, Photoshop, Flash, etc)
- les principes de l'image animée
- les concepts d'anatomie (humaine, animale, etc.)
- les notions d'architecture et d'histoire de l'art
- l'outil type éditeur de niveau et d'intégration de contenu

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écart types

Paris & Régions

Junior : 26 400€ / 5 644€

Confirmé & Senior : 33 000€ / 4 900€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac+2 à Bac+5, BTS design graphique ou DMA arts graphiques (en 2 ans après le bac), licence pro (1 an) jeu vidéo, animation ou infographie, écoles de graphisme, écoles d'art, université (masters dans le domaine du graphisme)

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : recherche et documentation

- Effectuer des activités de veille continue et soutenue (tendances artistiques, évolution des techniques graphiques en temps réel, etc.)
- Se documenter en effectuant des recherches bibliographiques
- Assurer la circulation des informations auprès des équipes et de la hiérarchie

Domaine d'activité 2 : analyse des choix graphiques et élaboration de préconisations

- Réaliser des modèles et des illustrations du projet graphique (esquisses, maquette, prototype) présentant la mise en scène, les couleurs, les ambiances, les rythmes
- Réaliser un story board des phases clés du jeu : découpage graphique des étapes d'une séquence (plan par plan)
- Vérifier l'efficacité de la mise en scène et le rythme d'une cinématique
- Identifier les contraintes techniques
- Élaborer une proposition en cohérence avec les objectifs et les contraintes identifiées
- Effectuer une présentation claire et argumentée de ses propositions au directeur artistique et au client
- Communiquer les décisions à l'équipe de programmeurs

Domaine d'activité 3 : fabrication des données graphiques

- Appliquer les directives artistiques (techniques ou esthétiques)
- Réaliser les images fixes (dessins préparatoires)
- Modéliser des décors, des objets (*matte painting*) et des personnages animés
- Réaliser les différentes interfaces (jeu/menus)



GRAPHISTE 3D

n+1 : lead graphiste 3D, directeur/directrice artistique

POSITION DANS L'ORGANISATION

MOBILITÉ :

Métiers d'évolution : lead modélisateur/textureur 3D

Exemples d'intitulés de postes : modelleur/modeleuse, textureur/textureuse

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Concevoir les décors, les objets (dynamiques, non dynamiques), les scènes et les personnages 3D, en conformité avec la direction artistique et les contraintes du moteur.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- mettre en œuvre des techniques de résolution de problèmes
- lire et interpréter des projets architecturaux
- utiliser les techniques de scripting (xml, etc.)
- mettre en œuvre des techniques d'illumination en temps réel (Light Map, Vertex Color, etc.)
- mobiliser les techniques de veille
- travailler en équipe

Faire preuve de...

- rigueur
- ténacité et persévérance
- analyse et synthèse

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les principes de l'image animée
- les concepts d'anatomie (humaine, animale, etc.)
- les bases d'architecture et d'histoire de l'art
- les outils type éditeur de niveau et d'intégration de contenu
- les logiciels 2D (Painter, Photoshop, etc)
- les logiciels 3D (3Ds Max, Maya, etc)

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : recherche et documentation

- Effectuer une veille continue et soutenue (tendances artistiques, évolution des techniques graphiques en temps réel, etc.)
- Se documenter en effectuant des recherches bibliographiques multiples
- Assurer la circulation des informations auprès des équipes et de la hiérarchie

Domaine d'activité 2 : analyse de la faisabilité

- Étudier le moteur graphique (mémoire disponible, capacité de la plateforme, capacité du moteur du jeu, possibilité de jouer des animations)
- Identifier les contraintes du moteur
- Optimiser la conception des objets du jeu par rapport aux contraintes du rendu en temps réel

Domaine d'activité 3 : modélisation d'objets 3D

- Modéliser en respectant les contraintes : des décors, des objets et des personnages (et plus généralement des corps animés complexes)
- Créer et optimiser des matériaux et des textures en appliquant des UVs
- Réaliser des interfaces (jeu/menus)
- Créer des contraintes physiques
- Exporter des données (textures, matériaux, etc.)
- Créer différentes couches formant les matériaux (diffuses, spéculaires, bump map, normal map)
- Créer et régler les effets graphiques en temps réels : éclairages dynamiques, comportements graphiques en temps réel

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écarts types

Paris

Junior : 31 600€ / 4 497€

Régions

Junior : 24 144€ / 5 032€

Paris & Régions

Confirmé & Senior : 37 896€ / 8 474€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac+2 à Bac +5, écoles spécialisées (2 à 5 ans) (animation, etc.)



GRAPHISTE SPÉCIALISÉ(E)

n+1 : lead VFX artist, lead graphiste, directeur/directrice artistique

POSITION DANS L'ORGANISATION

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : graphiste
Métiers d'évolution : lead FX artist, graphiste, directeur/directrice artistique

Exemples d'intitulés de postes : infographiste effets spéciaux, VFX artist

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Décliner le projet graphique sur les aspects visuels (éclairage, effets spéciaux ou mouvements).

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- mettre en œuvre des techniques de dessin (sur support papier ou informatique)
- détecter les problèmes et les corriger
- mobiliser les techniques de veille
- gérer les contraintes hardware
- utiliser les techniques de scripting (xml...)
- travailler en équipe

Faire preuve de...

- écoute
- rigueur

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- la chaîne graphique
- les principes de l'image animée
- les concepts d'anatomie (humaine, animale, etc.)
- les bases d'architecture et d'histoire de l'art
- l'outil type éditeur de niveau et l'outil d'intégration de contenu
- les logiciels 2D (Painter, Photoshop, etc)
- les logiciels 3D (3Ds Max, Maya, etc)

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écarts types

Paris

Junior : 27 600€ / 4 916€

Confirmé & Senior : 38 550€ / 7 050€

Régions

Junior : 30 000€ / 4 996€

Confirmé & Senior : 37 938€ / 5 794€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac +2 à bac +5 : formation bac + 2 de graphiste et ensuite spécialisation dans le domaine des effets spéciaux ou école spécialisée dans les effets spéciaux. BTS design graphiques ou DMA arts graphiques (2 ans après le bac), licence pro 2D ou 3D (1 an), école de graphisme ou d'animation avec spécialité effets spéciaux (formation 2 à 5 ans).

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : veille sur les tendances artistiques

- Effectuer une veille continue et soutenue (tendances artistiques, évolution des techniques graphiques en temps réel, etc.)
- Se documenter en effectuant des recherches bibliographies multiples

Domaine d'activité 2 : analyse des choix graphiques et élaboration de préconisations

- Réaliser des modèles et des illustrations du projet graphique
- Créer un *story board* des phases clés du jeu (découpage graphique des étapes d'une séquence plan par plan)
- Vérifier l'efficacité de la mise en scène et le rythme d'une cinématique
- Identifier les contraintes techniques
- Élaborer une proposition en cohérence avec les objectifs et les contraintes identifiées
- Effectuer une présentation claire et argumentée de ses propositions au directeur artistique et au client
- Communiquer les décisions à l'équipe de programmeurs

Domaine d'activité propre à chaque spécialité :

Spécialiste éclairage

Domaine d'activité 3 : réalisation des éclairages

- Appliquer les directives artistiques en termes d'éclairage et présenter un projet (maquette, schémas)
- Assurer la création et le réglage des effets graphiques en temps réel

Spécialiste effets spéciaux (VFX)

Domaine d'activité 3 : production des effets visuels

- Appliquer les directives artistiques en termes de FX et présenter un projet (maquette, schémas)
- Assurer la création et le réglage des effets graphiques en temps réel

Spécialiste Mocap *motion capture* (capture de mouvement)

Domaine d'activité 3 : captation des mouvements et transposition dans un univers virtuel

- Appliquer les directives artistiques en termes de Mocap et présenter un projet (maquette, schémas)
- Assurer la création et le réglage des effets graphiques en temps réel

UI ARTIST

n+1 : lead UI artist, art director

POSITION DANS L'ORGANISATION

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : graphic designer
Métiers d'évolution : lead UI artist, artiste 2D

Exemples d'intitulés de postes : UI designer, UI/UX designer

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Créer les interfaces utilisateurs et les menus du jeu.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Avoir...

- un réel souci du détail
- un très bon sens de la communication

Savoir...

- itérer
- communiquer avec différents corps de métier
- gérer et prioriser les tâches
- respecter les délais

Faire preuve de...

- autonomie
- organisation et rigueur
- ouverture d'esprit

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les bases en iconographie, graphisme traditionnel, la déclinaison de charte graphique, mise en page et layout
- les logiciels de création graphiques (Photoshop, Scaleform, Flash Action Script 3 etc.)
- le *motion design* et ses outils (After Effect etc.)
- les moteurs de jeux (Unity, Unreal etc.)
- les techniques de *scripting* (xml...)

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : Design

- Créer et développer l'interface utilisateur et menu tout en respectant l'ADN du jeu
- Collaborer avec l'équipe design afin de traduire les besoins du jeu en interface et menu intuitifs, dynamiques et ergonomiques
- Définir les aspects graphiques (formes, icônes, tailles de police, couleurs, animations, textures, logos...) en tenant compte des contraintes techniques
- Prototyper et itérer les interfaces grâce aux retours de l'équipe artistique et design
- Créer des guides de style et des bibliothèques de patterns pour les différents composants d'interfaces
- Créer des animations d'interface et de menus
- Effectuer des tests utilisateurs sur la compréhension et la prise en main des menus/UI

Domaine d'activité 2 : Implémentation

- Implémenter des éléments visuels dans le moteur en collaboration avec les programmeurs
- Suivre l'intégration et les corrections éventuelles

Activité secondaire : Créer des guides, icônes et logos pour les équipes marketing.

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écarts types

Paris

Junior : 30 250€ / 5 602€
Confirmé & Senior : 45 396,50€ / 5 238€

Régions

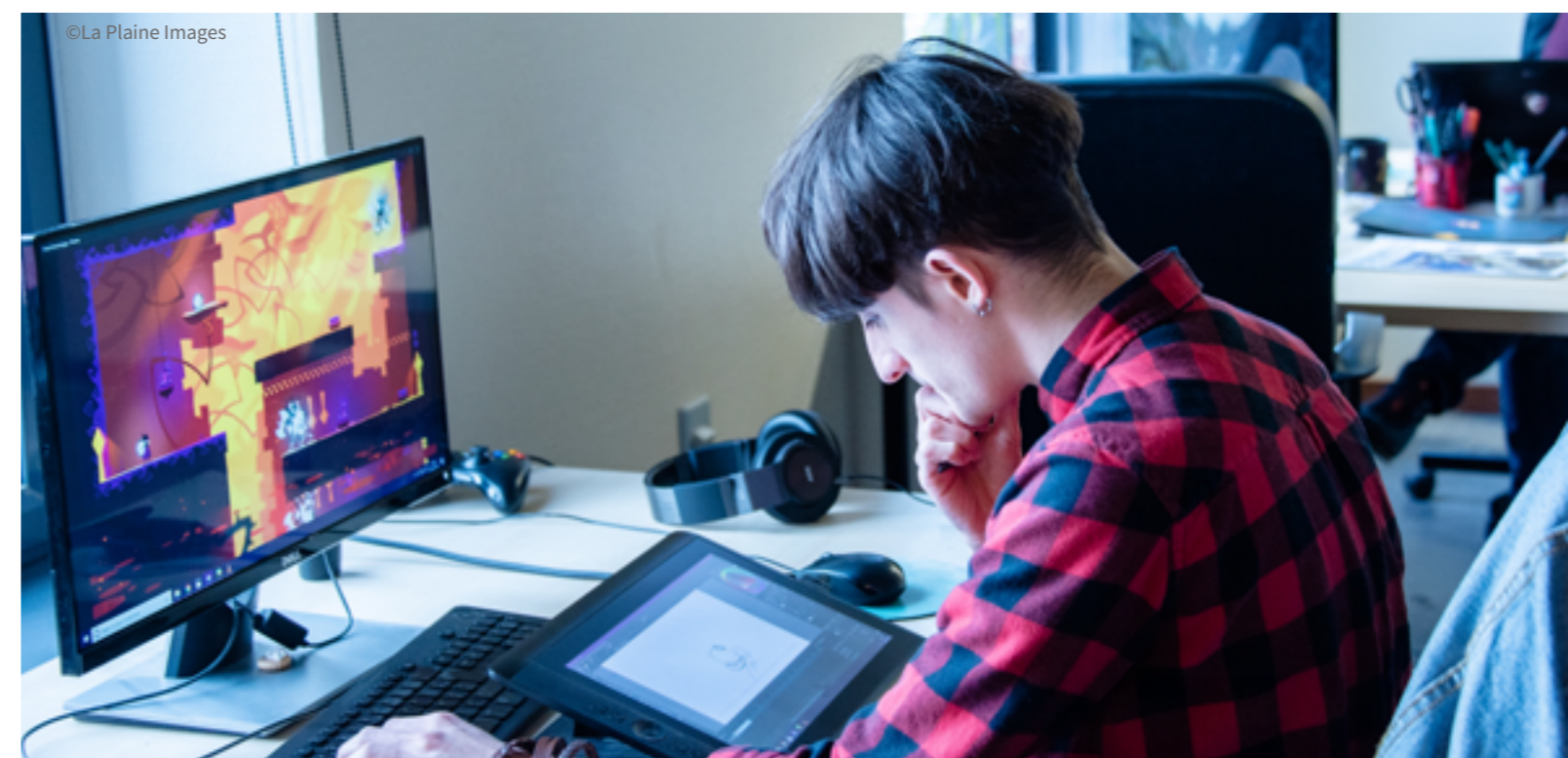
Junior : 27 000€ / 3 064€
Confirmé & Senior : 38 400€ / 2 721€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Formation Universitaire : DUT informatique option imagerie numérique/MMI, Licence pro métiers du jeu vidéo, Master conception et intégration multimédia, parcours programmation et développement de jeux vidéo

Formation Bac+2: BTS design graphique ou métiers de l'audiovisuel, DUT informatique option imagerie numérique, DMA arts graphiques

Formations Bac +3 à Bac +5: écoles spécialisées publiques et privées



RÉALISATEUR/RÉALISATRICE DE CINÉMATIQUES

n+1 : lead game designer, producer

POSITION DANS L'ORGANISATION

Exemples d'intitulés de postes : réalisateur/réalisatrice cinématiques temps réel, in game cutscenes director

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Créer des scènes cinématiques du jeu, qu'elles soient interactives ou non interactives.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- travailler en équipe
- être force de proposition
- évoluer dans un environnement complexe et en constante évolution (résistance au stress)

Faire preuve de...

- rigueur
- créativité
- réactivité et proactivité
- aisance dans les relations interpersonnelles
- organisation

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les logiciels de création vidéos (Adobe Creative Suite, notamment Première)
- les logiciels 3D (3Ds Max, Sketchup, Virtools, etc)
- l'animation de personnages
- le montage vidéo
- le jeu d'acteurs
- les logiques narratives
- les techniques de résolution de problèmes

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écart types

Paris

Junior : 29 314,50€ / 3 803€

Confirmé & Senior : 43 368€ / 6 649€

Régions

Junior : 28 520€ / 5 436€

Confirmé & Senior : 42 000€ / 4 862€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac+2 à bac + 5. (BTS, ...) dans le secteur de l'art, des arts graphiques, de la communication, de la publicité.

- BTS design graphique, BTS Métiers de l'audiovisuel option métiers de l'image- DMA Cinéma d'animation- DUT Informatique-Infographie en image de synthèse 3D- Infographiste multimédia - Infographiste multimédia
- Licence pro activités et techniques de communication spécialité webdesign sensoriel et stratégies de création en ligne, ou techniques et activités de l'image et du son spécialité infographie 3D temps réel
- Écoles de cinéma, jeu vidéo ou de graphisme en 3 à 5 ans après le bac

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : conception et réalisation des scènes cinématiques

- Proposer des idées créatives pour les marques et les jeux de l'entreprise
- Créer des scènes de dialogue convaincantes avec d'excellentes caméras, montage, rythme et un jeu d'acteur intéressant (en utilisant la librairie d'animation).
- Communiquer et travailler étroitement avec les concepteurs de niveau et les scénaristes afin de traduire les scripts en cinématique
- Respecter et maintenir les *pipelines* et les exigences techniques
- Équilibrer la qualité avec l'efficacité en prenant en compte les contraintes (délais par exemple)

Domaine d'activité 2 : coordination et tests

- Tester les cinématiques pour s'assurer que les intégrations ne causent pas de conflit avec le reste du jeu
- Collaborer avec les leads techniques à l'amélioration des outils et partager ses connaissances
- Collaborer étroitement avec les studios et d'autres services pour obtenir les ressources en jeu à utiliser dans les vidéos
- Coordonner et mettre en oeuvre la production de projets vidéo, du script jusqu'à la création finale
- Superviser des projets vidéo gérés par des studios et agences externes
- Coordonner et mettre en oeuvre des sessions de tournage (entretiens, événements, *mocap*, etc.)

Activité secondaire : être l'interlocuteur du marketing sur les sujets de création de bande-annonce ou trailers, à partir d'images/scènes du jeu et leur fournir les éléments nécessaires (rushs, extraits, captures, etc) pour ces vidéos de promotion.



©Asobo Studio

TECHNICAL ARTIST

Exemples d'intitulés de postes : technical developer, tech artist, artiste technique

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Superviser l'intégration des données graphiques dans le moteur du jeu.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- communiquer avec différents corps de métiers
- être créatif
- écrire de manière claire et précise
- résoudre des problèmes
- rédiger des documents techniques

Faire preuve de...

- sens artistique autant que technique
- autonomie
- écoute
- proactivité
- bonnes techniques de communication
- aisance dans les relations interpersonnelles

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les outils de création graphique (3DS Max, Maya, Photoshop, Substance, Zbrush...)
- les métiers reliés à la production technique de jeux vidéo
- techniques de rendu et les méthodes de fabrication des données graphiques pour Unreal Engine (matériaux, physique, *cloths*, animations...)
- l'utilisation de moteurs de jeux (Unity, Unreal etc.)
- les langages de programmation (C++, Python, Lua...)
- les systèmes de sauvegarde de données (ex : Perforce, VSS, Alienbrain)

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écart types

Paris

Junior : 32 000€ / 5 153€
Confirmé & Senior : 45 600€ / 11 521€

Régions

Junior : 31 700€ / 4 195€
Confirmé & Senior : 42 000€ / 4 923€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac+2 à bac+5 : formation bac+2 de graphiste et ensuite spécialisation dans le domaine des effets spéciaux ou école spécialisée dans les effets spéciaux. BTS design graphiques ou DMA arts graphiques (2 ans après le bac), licence pro 2D ou 3D (1 an), école de graphisme ou d'animation (formation 2 à 5 ans).

Formations Bac+3 à Bac+5: écoles spécialisées publiques

n+1 : technical director, lead technical artist

POSITION DANS L'ORGANISATION

n-1 : junior technical artist

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : junior technical artist
Métiers d'évolution : lead technical artist, technical director

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : Gestion

- Définir, préparer et adapter les outils graphiques utilisés tout au long de la production
- Superviser le design, l'intégration et la validation des données graphiques (objets, environnements, animations, effets spéciaux, textures) dans le moteur, tout en respectant la vision artistique et les contraintes techniques du projet

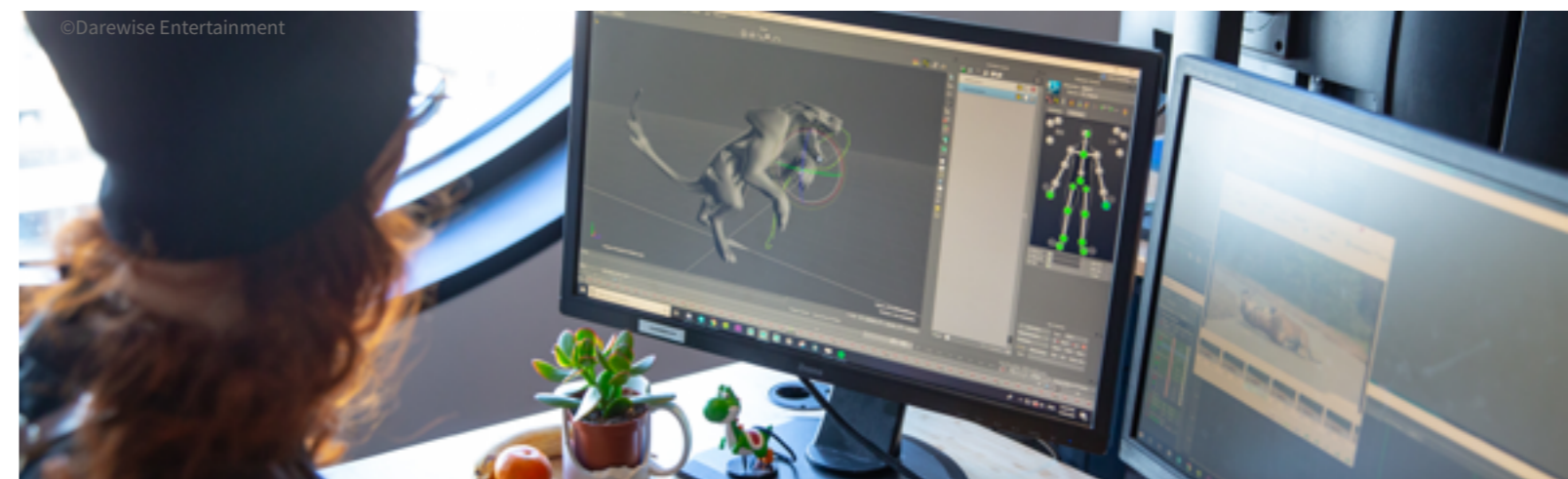
Domaine d'activité 2 : Optimisation

- Elaborer et optimiser le *pipeline* de production et les *workflows*
- Coordonner et agir comme interlocuteur/interlocutrice entre l'équipe graphique et l'équipe de programmation
- Optimiser les éléments graphiques produits afin de respecter les contraintes de performance de nos plateformes
- Tester des outils et effectuer d'éventuelles corrections avant leur déploiement tout au long de la production

Domaine d'activité 3 : Documentation

- Produire et mettre à jour les documents sur les outils, les méthodes, les formations, les processus et les contraintes moteurs pour consultation et référence ultérieure
- Élaborer la nomenclature de tous les fichiers créés par l'équipe graphique afin de structurer l'emplacement des données et faciliter leurs repérages
- Identifier les meilleurs outils et méthodes possibles dans le but d'améliorer et faciliter le travail de l'équipe graphique

Activité secondaire : produire des éléments graphiques (*artwork*, animation, modèles, textures) dans le cadre du développement du jeu.



LES MÉTIERS DE LA TECHNOLOGIE

Cette famille est celle des programmeurs/programmeuses.

Elle réunit l'ensemble des acteurs/actrices chargé(e)s du développement informatique sur lequel se connectent les autres métiers du design et de l'image pour donner corps au jeu vidéo. Ces métiers s'occupent également du déploiement et de la maintenance des différents outils de conception utilisés en interne.

**TECHNICAL
DIRECTOR**

**LEAD
PROGRAMMEUR/
PROGRAMMEUSE**

**ENGINE
PROGRAMMER**

**GAMEPLAY
PROGRAMMER**

**AUDIO
PROGRAMMER**

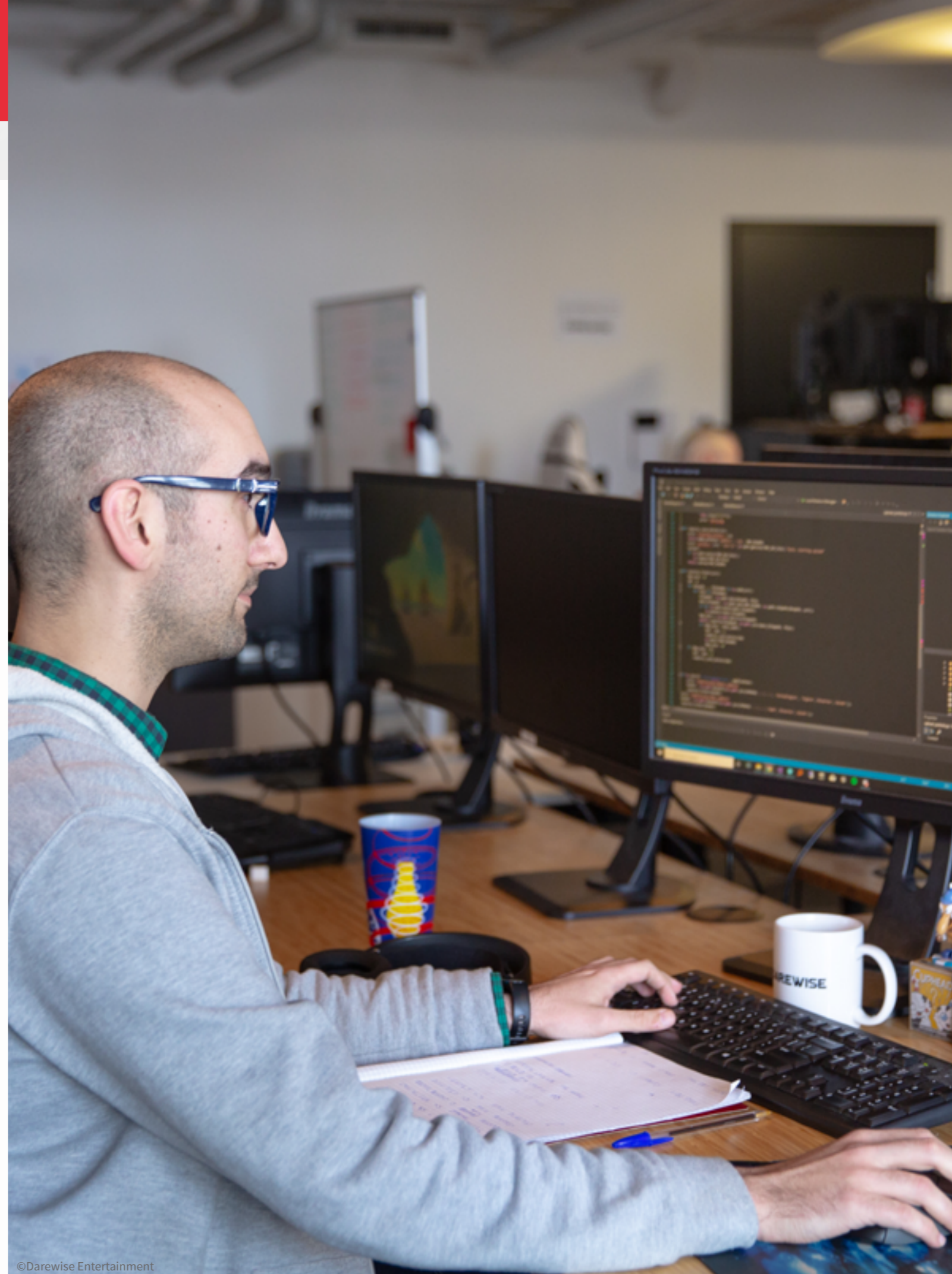
**PROGRAMMER
TOOLS**

**IA
SPECIALIST**

**PROGRAMMEUR/
PROGRAMMEUSE
SPÉ. PHYSIQUE**

**PROGRAMMEUR/
PROGRAMMEUSE
RÉSEAU**

**PROGRAMMEUR/
PROGRAMMEUSE
UI**



©Darewise Entertainment

TECHNICAL DIRECTOR

Exemples d'intitulés de postes : directeur/directrice technique

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Définir et superviser la mise en œuvre des activités de développement, gérer les équipes du pôle technique et créer les outils et fonctionnalités nécessaires pour l'entreprise et ses projets.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- être force de proposition dans la définition des orientations
- concevoir et mettre en œuvre des méthodes de développement (langage de développement)
- utiliser et optimiser les architectures matérielles et logicielles
- mettre en œuvre des processus d'innovation et de gestion du changement
- appliquer des méthodes de gestion (méthodes de choix d'investissement, élaboration et suivi d'un budget, contrôle de gestion, etc.)
- évoluer dans un environnement complexe et en constante évolution (résistance au stress)

Faire preuve de...

- affirmation et fermeté
- pédagogie

- diplomatie

- analyse et synthèse

- leadership

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les outils de développement de jeux
- les architectures matérielles et logicielles
- les systèmes d'exploitation
- les problématiques liées à :
 - la programmation réseau
 - la programmation 3D
 - la programmation physique
 - l'intelligence artificielle
 - la programmation multitache
 - les contraintes de performance mémoire et disque

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écarts types

Paris

Junior, Confirmé & Senior
79 992€ / 23 542€

Régions

Junior, Confirmé & Senior
47 000€ / 19 321€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac+5 en école d'ingénieurs (informatique, télécoms, généraliste), master en informatique

n+1 : directeur/directrice de production, PDG, CEO, directeur/directrice général(e)

POSITION DANS L'ORGANISATION

n-1 : équipe technique

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : lead programmeur/programmeuse, programmeur/programmeuse, développeur/développeuse

Métiers d'évolution : PDG, CEO, directeur/directrice général(e)

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : définition de la stratégie technique

- Définir et accompagner les orientations techniques
- Étudier le positionnement technique (technologies engagées, qualification de l'environnement technologique, etc.)
- Définir les outils transverses à développer
- Effectuer et/ou piloter une veille technologique (méthodes et langages de développement, infrastructures techniques, etc.)
- Proposer et assurer le suivi des acquisitions de licences d'exploitation (logiciels, matériels)

Domaine d'activité 2 : pilotage des projets technologiques

- Superviser la phase de rédaction et de validation des spécifications techniques
- Prendre en charge la rédaction des travaux effectués pour les dossiers CIR (Crédit d'Impôt Recherche)
- Participer à la définition des projets technologiques (projets internes ou prestations)
- Participer à la planification des phases de développement
- Conseiller les clients sur les aspects techniques dans le cadre d'une prestation
- Apporter un soutien technique aux équipes projets

Domaine d'activité 3 : management d'équipe

- Encadrer et animer les équipes techniques (planification des activités, suivi, évaluation)
- Accompagner le développement des compétences des membres de l'équipe
- Participer au processus de recrutement (définition des besoins, création de tests d'évaluation, conduite des entretiens, suivi de l'intégration)

Domaine d'activité 4 : gestion de la qualité

- Contribuer à l'amélioration des bonnes pratiques et de la qualité des phases de développement
- Superviser la documentation technique et la maintenance des applications
- Piloter les activités de supports techniques
- Organiser les tests et mettre en œuvre la correction des erreurs

Domaine d'activité 5 : gestion de projet

- Estimer le budget, le nombre de personnes et les délais relatifs à un projet
- Faire développer les outils transverses utilisés par plusieurs équipes
- Identifier et mobiliser les ressources internes/externes pour la réalisation du projet
- Coordonner les activités des différents intervenants
- Garantir la maîtrise des délais
- Gérer les imprévus
- Assurer la négociation opérationnelle des délais, du livrable... avec les éditeurs ou les prestataires externes
- Réaliser des reporting sur l'avancement des projets auprès de la direction et de ses collaborateurs

Activités secondaires :

- Gérer les relations avec les partenaires technologiques
- Représenter la structure lors d'événements (salons, colloques, etc.)
- Participer à l'avant-vente et à la construction d'une offre commerciale
- Définir les technologies à protéger

LEAD PROGRAMMEUR/PROGRAMMEUSE

Exemples d'intitulés de postes : lead développeur/développeuse, lead coder

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Encadrer les équipes de programmeurs et programmeuses, effectuer des choix technologiques et déployer des solutions techniques.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- mettre en œuvre les méthodes et techniques de programmation
- mettre en œuvre des techniques de résolution de problèmes
- rédiger des spécifications détaillées (documentation technique)
- gérer et arbitrer un conflit
- évoluer dans un environnement complexe et en constante évolution (résistance au stress)

Faire preuve de...

- diplomatie
- pédagogie
- analyse et synthèse

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les outils
- les langages de programmation
- les méthodes de conception
- l'architecture des moteurs de jeu
- la programmation réseau
- la programmation en multitâche
- la programmation 3D, la simulation physique, la programmation IA (connaissances générales)

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écarts types

Paris

Junior, Confirmé & Senior
54 649€ / 10 499€

Régions

Junior, Confirmé & Senior
41 400€ / 11 148€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac+5 en école d'ingénieurs

n+1 : directeur/directrice de production,
directeur/directrice technique

POSITION DANS L'ORGANISATION

n-1 : équipe de programmation



MOBILITÉ :

Métiers de provenance : programmeur/
programmeuse informatique confirmé(e)
Métiers d'évolution : directeur/directrice
technique

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : pilotage des activités de développement

- Encadrer les activités de programmation
- Organiser et coordonner le travail avec les équipes externes
- Effectuer une activité de veille technologique (process et outils)
- Proposer des projets
- Piloter les phases de test
- Gérer le développement de fonctionnalités spécifiques complexes
- Réaliser les arbitrages relatifs à l'architecture et aux développements
- Assurer le suivi du planning et des délais
- Assurer la conception et l'architecture des nouveaux produits et services de développement
- Présenter les résultats et les besoins opérationnels à ses responsables hiérarchiques

Domaine d'activité 2 : gestion de la qualité

- Assurer le suivi et la maintenance du code après sa mise en production
- Garantir l'optimisation et la qualité du code produit
- Veiller à la correction des bugs
- Assurer la conformité aux spécifications techniques
- Encadrer la rédaction de la documentation technique (spécifications, structure des données, communication entre les modules, etc.)
- Assurer les mises à jour

Domaine d'activité 3 : management d'équipe

- Encadrer les équipes techniques (planification des activités, suivi, évaluation, etc.)
- Accompagner le développement des compétences des membres de l'équipe
- Participer au processus de recrutement (définition des besoins, création de tests d'évaluation, conduite des entretiens, suivi de l'intégration)

ENGINE PROGRAMMER

n+1 : lead programmeur/programmeuse engine, directeur/directrice de production, directeur/directrice technique

POSITION DANS L'ORGANISATION

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : programmeur/programmeuse informatique, génie logiciel
Métiers d'évolution : programmeur/programmeuse spécialisé(e), lead programmeur/programmeuse

Exemples d'intitulés de postes : programmeur/programmeuse moteur, développeur/développeuse moteur, ingénieur(e) moteur, programmeur/programmeuse technique

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Développer et maintenir la technologie « moteur de jeu » (qui se compose des moteurs graphique, sons, physique, réseau, etc) et du *pipeline* de production correspondant à ce moteur.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- mettre en œuvre les méthodes et techniques de programmation
- effectuer des profilings
- gérer des problèmes d'optimisation et de synchronisation des architectures
- mettre en œuvre des techniques de gestion des palettes
- rédiger des spécifications détaillées (documentation technique)
- évoluer dans un environnement complexe et en constante évolution (résistance au stress)

Faire preuve de...

- rigueur
- analyse et synthèse

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les outils (production, intégration, visualisation, test)
- les langages de programmation
- les méthodes de conception
- l'architecture des moteurs de jeu
- les bases de la physique ou des domaines proches comme la mécanique
- l'optimisation de la gestion mémoire et des accès disques
- les contraintes et techniques de calculs 3D (géométrie dans l'espace)
- la programmation concurrente (multitâche) et la compression de données (connaissances)

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écarts types

Paris

Confirmé & Senior : 50 000€ / 8 583€

Régions

Confirmé & Senior : 44 400€ / 7 602€

Paris & Régions

Junior : 38 000€ / 5 942€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac+5 en informatique, BTS/DUT en informatique, licence professionnelle en informatique

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : développement et maintenance des briques moteurs

- Ajouter des fonctionnalités dans le moteur (en lien avec les équipes de développement des jeux)
- Assurer la compatibilité du moteur avec les exigences des consociers

Domaine d'activité 2 : développement/optimisation des outils et *pipeline* de production

- Développer des outils pour les graphistes, les level designers, les sound designers, etc
- Améliorer les outils de production et d'amélioration d'assets
- Améliorer des outils de visualisation et de tests des assets dans le moteur
- Optimiser les outils et automatiser les process

Activité secondaire : effectuer une activité de veille sur les nouveaux process et outils.



GAMEPLAY PROGRAMMER

n+1 : lead programmeur/programmeuse

POSITION DANS L'ORGANISATION

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : programmeur/programmeuse informatique, génie logiciel
Métiers d'évolution : programmeur/programmeuse spécialisé(e), lead programmeur/programmeuse

Exemples d'intitulés de postes : programmeur/programmeuse de jeu, développeur/développeuse jeu, développeur/développeuse gameplay, programmeur/programmeuse gameplay

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Programmer les mécaniques de jeu, les interactions entre le joueur et l'environnement ainsi que les modules nécessaires au bon fonctionnement du jeu.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- mettre en œuvre les méthodes et techniques de programmation
- traduire techniquement les besoins du game designer
- mettre en œuvre des techniques de résolution de problèmes
- rédiger des spécifications détaillées (documentation technique)
- remettre en question son travail

Faire preuve de...

- rigueur
- analyse et synthèse
- sens critique

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- la gestion des IHM
- les TRC constructeur
- les notions de simulation physique
- les outils, bibliothèques logicielles et moteurs
- les langages de programmation
- les méthodes de conception

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écarts types

Paris

Junior : 36 300€ / 4 779€

Confirmé & Senior : 46 500€ / 9 859€

Régions

Junior : 30 000€ / 5 819,50€

Confirmé & Senior : 39 899€ / 6 259€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

BTS/IUT en informatique, licence professionnelle en informatique, Bac+5 en école d'ingénieurs, école du jeu vidéo

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : programmation

- Analyser les besoins techniques du jeu
- Participer aux réglages avec les game designers
- Concevoir et programmer en langage objet les comportements du jeu, actions, règles du jeu, le déroulement, les interfaces, le menu, etc.
- Implanter les règles définies par l'équipe design et/ou artistique (intégration des interfaces, des sons, de la musique et des bruitages)
- Développer, tester, corriger et maintenir les différents moteurs et systèmes nécessaires à la production.
- Réaliser la documentation technique associée

Domaine d'activité 2 : maintenance évolutive du jeu

- Alimenter, consulter la base de données de bugs et les corriger
- Faire évoluer les systèmes
- Développer des outils de simulation et de génération de données (reconnaissance des mouvements)
- Faire des propositions sur les évolutions du moteur du jeu

Activité secondaire : effectuer une activité de veille sur les mécanismes de jeu implémentés chez les jeux vidéo concurrents.



AUDIO PROGRAMMER

n+1 : lead programmeur/programmeuse

POSITION DANS L'ORGANISATION

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : programmeur/programmeuse informatique, génie logiciel, ingénieur(e) du son
Métiers d'évolution : lead programmeur/programmeuse

Exemples d'intitulés de postes : programmeur/programmeuse audio

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Programmer le moteur audio du jeu et les outils spécifiques à l'audio.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- mettre en œuvre les méthodes et techniques de programmation
- traduire techniquement les besoins du sound designer
- mettre en œuvre des techniques de résolution de problèmes
- rédiger des spécifications détaillées (documentation technique)
- remettre en question son travail

Faire preuve de...

- rigueur
- analyse et synthèse
- sens critique

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les outils de traitement d'échantillons sonores
- les mathématiques utilisés en géométrie 3D
- les langages de programmation temps réel (C++) et des langages outil (C#, Python..)
- les éléments de traitement numérique du signal
- les spécificités des format de compression audio
- les unités d'acoustique
- une API audio (DirectSound, OpenAL..)
- un moteur audio (fmod...)
- pour des jeux de sport mécanique, des connaissances de mécanique auto sont indispensables

RÉMUNÉRATION :

Pas assez de données disponibles

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

BTS/IUT en informatique, licence professionnelle en informatique, Bac+5 en école d'ingénieurs, école du jeu vidéo avec un intérêt prononcé pour les métiers du son

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : programmation

- Intégrer le moteur audio au moteur de jeu
- Intégrer les outils audio à la chaîne d'outils du moteur
- Analyser les besoins techniques du jeu en équipe avec les sound designers

Domaine d'activité 2 : maintenance évolutive du jeu

- Participer aux réglages avec les sound designers et game designers
- Réaliser la documentation technique associée

Activité secondaire : développer les outils spécifiques à l'audio, en équipe avec les sound designers et avec les développeurs outils.



©La Plaine Images

PROGRAMMER TOOLS

n+1 : lead programmeur/programmeuse

POSITION DANS L'ORGANISATION

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : programmeur/programmeuse moteur, programmeur/programmeuse informatique, génie logiciel
Métiers d'évolution : lead programmeur/programmeuse

Exemples d'intitulés de postes : programmeur/programmeuse spécialisé(e) outils

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Développer et maintenir des outils logiciels permettant, par exemple, de créer le contenu des jeux, d'accélérer la production ou d'automatiser des tâches.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- mettre en œuvre les méthodes et techniques de programmation
- effectuer des *profilings*
- gérer des problèmes d'optimisation et de synchronisation des architectures
- rédiger des spécifications détaillées (documentation technique)

Faire preuve de...

- rigueur

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les outils
- les langages de programmation généralistes comme le C++, mais aussi des langages plus adaptés aux outils comme le C# ou le Python
- le développement d'interface utilisateur
- la maîtrise de la programmation en multitâche
- les formats de fichiers utilisés en 3D pour les textures, géométrie et description de scènes
- les mathématiques liées à la 3D
- les méthodes de conception
- les algorithmes d'apprentissage
- la théorie des graphes et des arbres

RÉMUNÉRATION :

Pas assez de données disponibles

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

BTS/DUT en informatique, licence professionnelle en informatique, Bac+5 en école d'ingénieurs

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : maintenance des outils

- Effectuer une activité de veille sur les nouveaux process et outils
- Développer les outils permettant de générer du contenu
- Améliorer les éditeurs 3D permettant de déplacer/éditer les objets 3D sur la carte de jeu pour augmenter la productivité des level builders
- Optimiser les éditeurs d'effets spéciaux (FX) pour une meilleure expressivité et performance
- Créer et optimiser les interfaces utilisateurs des outils dans un souci d'ergonomie et d'efficacité
- Optimiser l'utilisation des ressources matérielles (distribution du calcul, utilisation des disques...)
- Intégrer les outils des technologies tierces à la chaîne de production
- En équipe avec le programmeur audio, intégrer les outils audio à la chaîne de production

Activités secondaires :

- Améliorer les outils de production et d'optimisation des *assets*
- Améliorer les outils de visualisation et de test des *assets* dans le moteur
- Ajouter des fonctionnalités dans le moteur



IA SPECIALIST

n+1 : lead programmeur/programmeuse

POSITION DANS L'ORGANISATION

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : programmeur/programmeuse moteur, programmeur/programmeuse informatique, génie logiciel
Métiers d'évolution : lead programmeur/programmeuse

Exemples d'intitulés de postes : programmeur/programmeuse spécialisé(e) IA

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Développer et maintenir le code IA présent dans le moteur de jeu.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- mettre en œuvre les méthodes et techniques de programmation
- effectuer des profilings
- gérer des problèmes d'optimisation et de synchronisation des architectures
- rédiger des spécifications détaillées (documentation technique)

Faire preuve de...

- rigueur

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les outils
- les langages de programmation généralistes comme le C++, mais aussi des langages adaptés à l'IA scriptée, comme LUA
- la programmation en multitâche
- les mathématiques liées à la géométrie dans l'espace
- les méthodes de conception
- les algorithmes d'apprentissage, de recherche de chemin et de visibilité
- les graphes et les arbres
- l'architecture des moteurs de jeu
- les bases de la physique (mécanique)

RÉMUNÉRATION :

Pas assez de données disponibles

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

BTS/DUT en informatique, licence professionnelle en informatique, Bac+5 en école d'ingénieurs

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : développement/optimisation des comportements

- Effectuer une activité de veille sur les nouveaux process et outils
- Développer ou intégrer un moteur d'IA dans le moteur de jeu
- Concevoir et programmer les comportements des personnages/véhicules gérés par l'intelligence artificielle.
- Implanter les règles définies par le game designer
- Participer à l'équilibrage du jeu (réglage de difficulté)

Domaine d'activité 2 : assurer la maintenance du jeu

- Repérer les bugs et les corriger
- Participer aux réglages avec les level builders
- Vérifier le fonctionnement du programme et le réajuster en fonction des résultats
- Réaliser la documentation technique associée

Activités secondaires :

- Améliorer les outils de production et d'optimisation des assets
- Améliorer les outils de visualisation et de test des assets dans le moteur
- Ajouter des fonctionnalités dans le moteur



PROGRAMMEUR/PROGRAMMEUSE SPÉCIALISÉ(E) PHYSIQUE

n+1 : lead programmeur/programmeuse

POSITION DANS L'ORGANISATION

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : programmeur/programmeuse moteur, programmeur/programmeuse informatique, génie logiciel
Métiers d'évolution : lead programmeur/programmeuse

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Développer et maintenir des ... (manquant)

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- mettre en œuvre les méthodes et techniques de programmation
- effectuer des *profilings*
- gérer des problèmes d'optimisation et de synchronisation des architectures
- rédiger des spécifications détaillées (documentation technique)

Faire preuve de...

- rigueur

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les outils
- les langages de programmation
- la maîtrise de la programmation en multitâche
- les méthodes de conception
- l'architecture des moteurs de jeu
- la physique (mécanique du solide)
- les mathématiques pour la physique (géométrie 3D, calcul tensoriel, calcul différentiel, intégration)
- les méthodes de détection et gestion de collisions
- un moteur physique (Havok, PhysX, Bullet...)
- des éléments de mécanique automobile (selon le type de jeu)

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : développement/optimisation des outils

- Prendre en charge tout ou partie de l'intégration du moteur physique au moteur de jeu
- Gérer l'ensemble des comportements physiques des objets : gravité, collisions, gestion des comportements et trajectoires des personnages ou véhicules
- Approximer les comportements réels par des modèles jouables
- Développer des outils haut niveau pour le réglage des paramètres et tests
- En équipe avec le programmeur/la programmeuse outil, intégrer les outils spécifiques à la simulation physique dans la chaîne de production

Domaine d'activité 2 : maintenance du jeu

- Repérer les bugs et les corriger
- Participer aux réglages avec les level builders
- Vérifier le fonctionnement du programme et le réajuster en fonction des résultats
- Réaliser la documentation technique associée
- Optimiser la charge de calcul de la simulation physique

Activités secondaires :

- Améliorer les outils de production et d'optimisation des *assets*
- Améliorer les outils de visualisation et de test des *assets* dans le moteur
- Ajouter des fonctionnalités dans le moteur

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écarts types

Paris

Junior : 38 168,50€ / 4 949€

Confirmé & Senior : 50 250€ / 6 322€

Régions

Junior : 32 345€ / 5 166€

Confirmé & Senior : 43 200€ / 8 477€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Formation universitaire 2e cycle avec dominantes informatique et science , Bac+5 en école d'ingénieurs



PROGRAMMEUR/PROGRAMMEUSE RÉSEAU

n+1 : lead programmeur/programmeuse, directeur/directrice de production, directeur/directrice technique

POSITION DANS L'ORGANISATION

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : programmeur/programmeuse informatique, génie logiciel
Métiers d'évolution : lead programmeur/programmeuse

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Concevoir et programmer les briques bas niveau du moteur réseau et les mécaniques multijoueur associées au *gameplay*.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- mettre en œuvre les méthodes et techniques de programmation
- effectuer des *profilings*
- gérer des problèmes d'optimisation et de synchronisation des architectures
- mettre en œuvre des techniques de gestion des palettes
- rédiger des spécifications détaillées (documentation technique)

Faire preuve de...

- rigueur
- synthèse et analyse
- forte appétence pour les nouvelles technologies et les langages informatiques

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- la programmation bas niveau et haut niveau -C, C++, C#
- les algorithmes de *ranking* multi-joueurs et de *matchmaking*
- les règles de fonctionnement des jeux en réseau et *multiplayer* (MMORPG)
- les protocoles TCP et UDP, HTTP, Websocket
- le *middleware*
- les comportements du public face au jeu
- les *guidelines*/contraintes constructeurs
- programmation infrastructure *backend* : Javascript, Typescript, Go, C#, PHP
- bases de données: SQL (MySQL, PostgreSQL, MariaDB), NoSQL (MongoDB, Redis, ElasticSearch)
- connaissances *devops* : Gitlab, Jenkins, Docker, Kubernetes, CI/CD (*continuous integration/continuous deployment*)

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écarts types

Paris

Junior : 39 874,50€ / 8 189€

Confirmé & Senior : 57 500€ / 17 577€

Régions

Junior : 34 576,50€ / 5 609€

Confirmé & Senior : 38 168,50€ / 4 949€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac+5 en informatique, BTS/DUT en informatique, licence professionnelle en informatique

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : conception et développement du moteur réseau

- Participer à la conception et à la création de services bas niveau multijoueur, on ou offline liés à un jeu
- Développer le moteur réseau

Domaine d'activité 2 : conception et développement du serveur de jeu

- Participer à la conception et à la création de services *online* liés à un jeu
- Collaborer avec les équipes de développement du jeu pour les aider à optimiser les performances

Domaine d'activité 3 : maintenance du moteur réseau et du serveur

- Identifier les bugs possibles et les solutions pour les résoudre
- Vérifier le fonctionnement du programme et réajuster en fonction des résultats
- Réaliser la documentation technique associée
- Effectuer des tests de charge du système dans des conditions de charge variable pour optimiser les performances
- Optimiser le système en tenant compte des contraintes de bande passante
- Assurer la programmation en mode synchrone ou asynchrone
- Assurer la sécurité des paiements des joueurs

Domaine d'activité 4 : conception et développement des mécaniques *gameplay* multijoueur

- Concevoir et développer les fonctionnalités multijoueur, pour les parties *offline* et les parties *online*
- Mettre en œuvre les fonctionnalités *gameplay* liées à l'animation *online* du jeu (événements, eSport, etc)

Activités secondaires :

- Effectuer une activité de veille sur les nouveaux process et outils
- Mettre en place avec le data scientist les systèmes d'analyse des comportements des joueurs

PROGRAMMEUR/PROGRAMMEUSE UI

n+1 : lead programmeur/programmeuse, directeur/directrice de production, directeur/directrice technique

POSITION DANS L'ORGANISATION

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : programmeur/programmeuse informatique, génie logiciel
Métiers d'évolution : lead programmeur/programmeuse

Exemples d'intitulés de postes : programmeur/programmeuse interface utilisateur

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Créer les modules de présentation et éléments de contrôle de l'interface du jeu.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- mettre en œuvre les méthodes et techniques de programmation
- travailler en équipe
- gérer des problèmes d'optimisation et de synchronisation des architectures
- remettre en question son travail
- évoluer dans un environnement complexe et en constante évolution (résistance au stress)

Faire preuve de...

- rigueur
- autonomie
- adaptabilité
- sensibilité par rapport au game design

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- la programmation bas niveau et haut niveau -C, C++, C#
- les langages de script : LUA, Python
- le *middleware*
- l'ergonomie d'une interface
- les *guidelines*/contraintes constructeurs
- la programmation web : HTML, Javascript, PHP, bases de données (un plus)
- les contraintes et techniques de calculs 3D (géométrie dans l'espace, 3D : vecteur, matrices, quaternion, projection)
- les outils (production, intégration, visualisation, test)
- les méthodes de conception

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : analyse des besoins

- Comprendre et analyser la vision des artistes et concepteurs UI (analyse documentaire sur l'expérience de jeu prévue, échanges avec les équipes de conception, etc.)

Domaine d'activité 2 : conception des interfaces utilisateurs

- Concevoir et mettre en œuvre des systèmes UI conformes aux exigences techniques, de conception et d'échéance
- Veiller à l'uniformité des aspects visuels et logistiques des interfaces
- Proposer des prototypes de concepts d'interactions pour le jeu
- Superviser la programmation des modules de l'interface utilisateur
- Collaborer avec les différents départements pour établir un concept technique et une architecture globale
- Développer des outils graphiques et des compilateurs de contenu
- Améliorer les outils de production et d'amélioration des assets
- Améliorer des outils de visualisation et de tests des assets dans le moteur
- Ajouter des fonctionnalités dans le moteur
- Réaliser l'affichage de l'univers du jeu dans le cas d'un jeu 3D

Domaine d'activité 3 : maintenance, test et correction

- Résoudre tout problème en matière d'interface utilisateur
- Établir le profil de performance de l'interface utilisateur et l'optimiser
- Établir les tests et la maintenance des systèmes
- Réaliser la documentation technique associée
- Relever les risques/obstacles techniques et environnementaux, proposer des solutions pour surmonter les risques relevés

Activité secondaire : effectuer une activité de veille sur les nouveaux process et outils.

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écarts types

Paris

Junior : 34 000€ / 5 287€

Confirmé & Senior : 50 000€ / 0€

Régions

Junior : 34 850€ / 4 746€

Confirmé & Senior : 44 200€ / 7 397€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

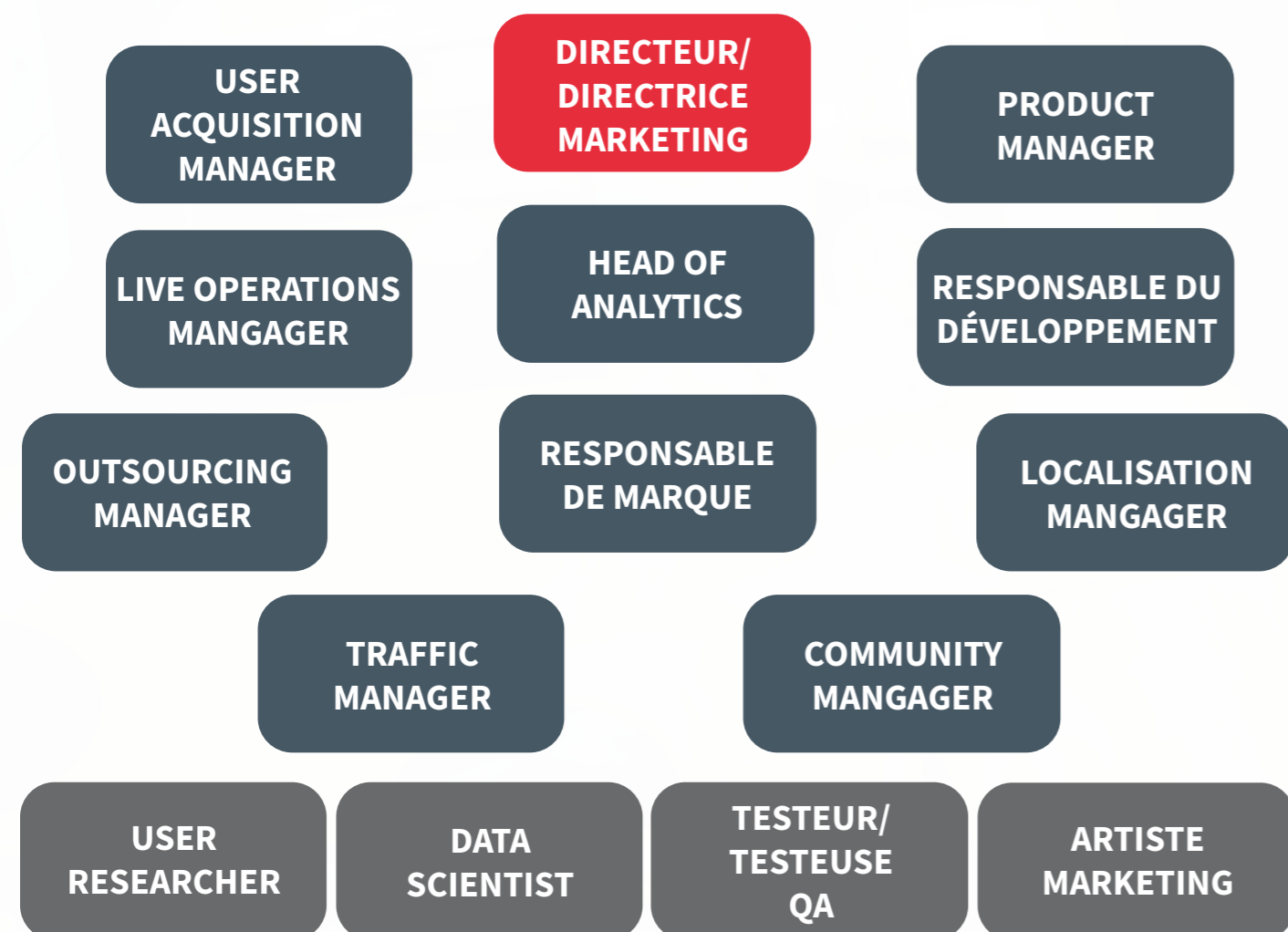
Bac+5 en informatique, BTS/DUT en informatique, licence professionnelle en informatique

LES MÉTIERS DE L'ÉDITION ET DU SUPPORT

©La Plaine Images

Cette famille est celle des professionnel(le)s qui contribuent au déploiement, à la commercialisation, à la distribution et la pérennisation des jeux vidéo.

On retrouve ces métiers chez les éditeurs mais aussi au sein des studios de production qui assurent directement la commercialisation de leurs jeux.



DIRECTEUR/DIRECTRICE MARKETING

Exemples d'intitulés de postes : responsable marketing, marketing director, brand director

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Élaborer des plans marketing (analyse du marché, détermination des cibles, plan d'action, choix des axes publicitaires, etc...).

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- prendre des décisions qui engagent l'entreprise
- anticiper et prendre des initiatives
- négocier
- convaincre
- fédérer et mobiliser les équipes autour d'un projet commun

Faire preuve de...

- analyse et synthèse
- d'esprit d'innovation
- créativité et curiosité d'esprit
- écoute

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les compétences marketing : études, produits, marketing opérationnel, etc.
- le secteur d'activité du jeu vidéo (ou a minima disposer d'une expérience dans le secteur du divertissement)
- les principes de macro-économie
- les techniques de campagnes publicitaires sur Internet

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écarts types

Paris

Junior, Confirmé & Senior
90 000€ / 22 859€

Régions

Junior, Confirmé & Senior
45 000€ / 14 660€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac + 5 master en marketing, communication ou gestion, grande école de commerce, école d'ingénieurs complétée par une formation type master ou MBA, Institut d'Études Politiques (IEP)

n+1 : directeur/directrice général(e)

POSITION DANS L'ORGANISATION

n-1 : équipe marketing, chef(fe) de produit, community manager, attaché(e) de presse

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : chef(fe) de produit, brand manager

Métiers d'évolution : directeur/directrice de production, directeur/directrice de la communication, PDG/CEO/directeur/directrice général(e), consultant(e)

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : définition du plan marketing et gestion stratégique

- Définir les objectifs en matière d'études d'analyse du marché et le budget associé
- Définir la cible du produit et son mix-marketing (prix, gamme, canaux de distribution, politique de communication)
- Définir la répartition entre internalisation et externalisation (et lancer les consultations pour les prestataires extérieurs)
- Valider la stratégie de marketing opérationnel (actions marketing, place des commerciaux, etc.)
- Détecter les nouvelles opportunités de marchés et de produits (*business development*)
- Analyser et anticiper les tendances du marché
- Déterminer les axes de développement des produits (nouveaux ou déjà existants)
- Superviser le développement et le lancement des produits

Domaine d'activité 2 : management d'équipe

- Encadrer et animer les équipes (planification des activités, suivi, évaluation, etc.)
- Assurer la gestion opérationnelle des ressources humaines (recrutement, changements de postes, etc.)
- Accompagner le développement des compétences des membres de l'équipe

Domaine d'activité 3 : gestion financière/budgétaire

- Définir et suivre les budgets de la direction
- Mesurer et analyser les ratios investissements/revenus
- Déterminer et piloter la mise en œuvre des actions promotionnelles

Domaine d'activité 4 : pilotage de la communication

- Pilotage des choix de communication interne et externe
- Participer à l'élaboration des plans médias (presse et sites spécialisés: forums, plateformes de *streaming*, etc.)
- Superviser les relations presse
- Rechercher des opportunités de partenariats publicitaires
- Superviser l'organisation d'événements

Activité secondaire : réaliser des activités de rédaction (titre, base line, slogans, etc.) et de direction artistique (univers, typographie, couleurs, etc.).

USER ACQUISITION MANAGER

Exemples d'intitulés de postes : responsable d'acquisition, media manager

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Définir et mettre en place la stratégie d'acquisition des applications du portefeuille, en fonction des leviers payants ou gratuits.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- négocier
- mobiliser les techniques de veille
- réagir vite et anticiper les évolutions
- travailler en équipe et en transversalité

Faire preuve de...

- rigueur et méthode pour gérer les outils de manière optimale
- goût pour le travail en équipe et en transversalité, avec des interlocuteurs variés (marketing, technique, etc.)
- curiosité et réactivité
- esprit d'analyse
- sens du contact client

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- le marketing digital et mobile et les outils associés : attribution, analyse, analyse de mots clefs, AB test de créatifs
- les sources d'acquisitions mobile (iPhone, Android) et web, les différents *ad networks*, plateformes de RTB et réseaux sociaux
- les mécanismes d'acquisition (CPI, CTR, RTB, SEO, etc.)
- les nouvelles technologies, l'économie numérique
- les outils de tracking et de mesure d'audience (Google Analytics, Google Conversion Tracker, Xiti, Webalyser, Webtrends, etc.)
- la culture marketing et les outils associés

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écarts types

Paris & Régions

Junior, Confirmé & Senior
38 832,50€ / 11 001€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Formation supérieure en master en marketing, communication ou informatique de type Bac +3 à bac +5 (en école de commerce ou université), master en webmarketing, master en sciences de l'information et de la communication (option webmarketing)

n+1 : directeur/directrice marketing

POSITION DANS L'ORGANISATION

n-1 : traffic manager, user acquisition specialist



MOBILITÉ :

Métiers de provenance : référencier, webmarketeur, traffic manager
Métiers d'évolution : directeur/directrice marketing

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activités 1 : définition et mise en œuvre de la stratégie d'acquisition

- Définir et mettre en œuvre le plan d'acquisition de lancement (en direct avec les régies ou partenariat avec des agences médias)
- Analyser les canaux d'acquisition payants (*ad networks*, RTB, réseaux sociaux, *retargeting*, *search ads*) et gratuits (SEO, *landing page*, *store feature*, viralité)
- Analyser les cibles (audience et joueur type)
- Choisir les outils d'attribution marketing et d'analyse statistique en coordination avec l'équipe d'analyse
- Piloter la création et mettre à jour les *assets* nécessaires au lancement des campagnes
- Gestion de la cross-promotion, depuis le planning des campagnes jusqu'à la création des *assets* nécessaires
- Définir et ajuster les budgets

Domaine d'activités 2 : suivi des performances et reportings

- Suivre au quotidien les campagnes en cours, analyser les principaux indicateurs (dépenses journalières, *Click-Through Rate*, *Install Rate*, *Cost Per Install*, CPM, Reach, Rétention, *Life Time Value*) et adapter les campagnes
- Analyser la rentabilité de chaque campagne en fonction de segments et cohortes
- Concevoir les tableaux de bord et mettre en place un *reporting* régulier
- Partager les analyses et les *best practices* (capitalisation pour les futurs projets, analyse du profil des joueurs)
- Suivre l'évolution du budget alloué à chaque projet et adapter les investissements en fonction des pertes, des profits et des résultats du jeu
- Consolider les données statistiques et dresser des bilans

Domaine d'activités 3 : gestion de la relation avec les partenaires

- Déterminer les partenariats et coordonner les objectifs auprès des agences : volume, montant de dépenses, cadence, territoires, canaux (*ad networks*), *retargeting*, objectif par indicateur, etc.)
- Accompagner à la mise en place des outils marketing, de tests techniques et la résolution d'éventuels problèmes
- Recommander et tester les nouveaux outils de tracking, les nouvelles agences ou les nouveaux réseaux médias
- Négocier les contrats et conditions tarifaires avec les différents partenaires (*cost per Install*, CPM, coût par clic pour la diffusion de bannières, coût d'acquisition de bases de données pour l'e-mailing, etc.)

Domaine 4 : veille technologique et stratégique

- Effectuer une veille sur les évolutions technologiques et les comportements des joueurs
- Faire une veille sur les nouveaux produits ou services
- Identifier les opportunités de différenciation et détecter les prospects (génération de *leads*)

HEAD OF ANALYTICS

Exemples d'intitulés de postes : analytics director, directeur/directrice d'analyse

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Mettre en place les études liées au jeu et aux joueurs/joueuses, à toutes les étapes du cycle de vie du produit.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- diriger, encadrer, et motiver une équipe
- planifier, organiser, suivre le travail de son équipe
- travailler sur plusieurs projets à la fois

Faire preuve de...

- *leadership*
- organisation
- compétences interpersonnelles, à l'oral comme à l'écrit
- excellentes compétences d'analyse
- réactivité et proactivité

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les mathématiques, algorithmes, statistiques (compétences techniques avancées)
- les statistiques avancées et les modèles de prévision
- les outils et logiciels d'analyse, de traitement et de visualisation de données (SQL, R, Tableau..)
- les outils de Web analyse (Omniture, Google analytics etc...)
- les bases de l'utilisation de macros, tableaux croisés dynamiques, graphiques sous Excel

RÉMUNÉRATION :

Pas assez de données disponibles

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac +4 /+5 en ingénierie informatique, marketing ou statistique.

- Coursus ingénieur : prépa scientifique ou éco (2 à 3 ans après le bac), école d'ingénieurs (Bac + 3)
- Coursus école de commerce avec spécialité en marketing et gestion : prépa lettres ou éco (2 à 3 ans après le bac) et école de commerce (bac +3)
- Université : master datas, mathématiques, statistiques

n+1 : CEO, directeur/directrice commercial, directeur/directrice marketing

POSITION DANS L'ORGANISATION

n-1 : data analyst, sales analyst, marketing analyst

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : data analyst, business intelligence analyst, marketing analyst

Métiers d'évolution : CEO, directeur marketing, directeur commercial

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activités 1 : stratégie et gestion

- Définir et mettre en place la stratégie analytique liée aux projets et jeux de l'entreprise
- Elaborer la *roadmap* de l'application de la stratégie ainsi que le planning de livraison des différentes études et outils d'analyse
- Gérer et encadrer l'équipe d'analystes spécialisés dans différents domaines : *data science*, marketing, business, finance et ventes.
- Définir et implémenter les indicateurs clés de performances (KPI) et les métriques qualitatives et quantitatives
- Rechercher, concevoir, implémenter et valider les modèles et algorithmes servant à analyser diverses sources de données, afin de rendre possible la prise de décision
- Communiquer les résultats auprès des départements externes et formuler des recommandations stratégiques
- Former des équipes externes aux outils d'analyse et de traitement de données

Domaine d'activités 2 : analyse marketing

- Collaborer avec le directeur/la directrice marketing concernant le développement de la stratégie marketing et la réalisation des objectifs à travers le tunnel de conversion
- Analyser le comportement et le parcours d'achat du joueur/de la joueuse
- Analyser l'impact des actions marketing sur les différentes plateformes

Domaine d'activités 3 : analyse des joueurs/joueuses

- Collaborer avec l'équipe de production concernant la définition et la mise en place d'outils de *tracking* au sein du jeu
- Conceptualiser, créer et maintenir des tableaux de performance afin de suivre les KPIs liés à l'acquisition, rétention et monétisation des joueurs/joueuses
- Mettre en place des études de segmentation liées au comportement des joueurs/joueuses à toutes les étapes du cycle de vie du jeu
- Développer et maintenir des modèles de prédiction afin de prévoir l'engagement et la rétention du joueur/de la joueuse

Activité secondaire : effectuer une veille concurrentielle et identifier des *best practices*, outils et méthodes adaptés à l'étude du jeu et du joueur/de la joueuse.

USER RESEARCHER

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Élaborer, organiser et analyser les tests utilisateurs/utilisatrices afin de valider le design du jeu vidéo.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Avoir...

- le sens du détail
- d'excellentes aptitudes à la communication orale et écrite
- un esprit analytique

Savoir...

- animer des discussions constructives
- analyser et synthétiser des données
- apporter de nouvelles solutions à des problèmes existants
- être force de proposition

Faire preuve de...

- autonomie
- rigueur

- organisation
- patience

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les principes des études quantitatives et qualitatives
- les principes du test expérimental
- les outils d'analyse statistique (Office, Tableau, Google Analytics)
- les logiciels de gestion de projet (Jira, Hansoft...)
- les outils d'analyse web (Omniure, Google Analytics etc...)
- les bases de l'utilisation de macros, tableaux croisés dynamiques, graphiques sous Excel

RÉMUNÉRATION :

Pas assez de données disponibles

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

- Formation Bac+4/+5 dans un domaine connexe à l'expérience utilisateur (Game Design, Psychologie, Sciences humaines et sociales, Sciences de gestion)
- Formation Ecole de Commerce: Licence (Bac +3) ou Master (Bac +5), spécialisation Marketing/Communication
- Formation Ingénieur: Diplôme d'Ingénieurs, spécialité Statistiques, Data Sciences, Mathématiques..
- Université : Master datas, Mathématiques, Statistiques

n+1 : head of analytics, user research lead

POSITION DANS L'ORGANISATION

n-1 : data analyst, user researcher assistant

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : user researcher assistant, data analyst

Métiers d'évolution : lead user researcher, head of analytics

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : tests utilisateurs/utilisatrices

- Aider les équipes de production à traduire leurs besoins et stratégies de recherche en tests opérationnels: *playtests*, tests de faisabilité, interviews, analyse concurrentielle, étude quantitative, focus groups etc.
- Élaborer des méthodologies et process sur mesure quant à la réalisation de ces tests
- Organiser des sessions de *playtests* et d'ateliers : recrutement et accueil des joueurs/joueuses, passation des tests et collecte de données qualitatives et quantitatives
- Analyser les résultats de tests et formuler des recommandations actionnables auprès des équipes de production
- Participer à l'évolution des outils, méthodologies et infrastructures de tests

Domaine d'activité 2 : études marketing

- Réaliser des *focus groups* en collaboration avec l'équipe marketing en vue de valider ou d'améliorer le positionnement de marque, la stratégie marketing et les éléments de communication principaux du jeu
- Réaliser des études quantitatives marketing dans le cadre d'études concurrentielles ou de segmentation



PRODUCT MANAGER

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Gérer la commercialisation du produit dans son ensemble, de sa conception à la fin de son cycle de vie.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- prendre des décisions par rapport à son périmètre d'intervention/produit
- mobiliser les techniques de veille
- anticiper et prendre des initiatives
- négocier
- convaincre

Faire preuve de...

- sens commercial
- analyse et synthèse
- créativité et curiosité d'esprit
- écoute

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- son marché de commercialisation
- les éléments du mix marketing
- les outils statistiques et informatiques courants

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écart types

Paris & Régions

Junior, Confirmé & Senior
30 000€ / 4 971€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Master en marketing ou communication en école de commerce ou université, école d'ingénieurs complétée par une formation type master ou MBA, Institut d'Études Politiques (IEP)

n+1 : directeur/directrice marketing, brand manager

POSITION DANS L'ORGANISATION

n-1 : coordinateur/coordinatrice marketing, assistant(e) chef de produit

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : assistant(e) chef de produit, brand manager, chargé(e) d'études marketing

Métiers d'évolution : brand manager, directeur/directrice marketing, directeur/directrice de la communication, attaché(e) de presse

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : élaboration et application de la stratégie marketing

- Définir la cible du produit et son mix-marketing (prix, gamme, canaux de distribution, politique de communication) au niveau national, régional ou global
- Élaborer, mettre en oeuvre et suivre les activations marketing, PR et influence sur les différents canaux de communications
- Définir des KPIs lié à la campagne marketing et de communication
- Coordonner la production et adaptation des supports de communication
- Gérer et suivre le planning de livrables marketing, auprès des différentes équipes
- Aider à l'organisation de salons professionnels, conventions ou d'événements presse

Domaine d'activité 2 : gestion de la campagne média

- Élaborer et appliquer le plan média presse et hors presse, en collaboration avec les agences media ou responsable media/traffic acquisition
- Mettre en place des actions de partenariats publicitaires (échange visibilité-dotations)
- Suivre et analyser la campagne et adapter la campagne selon les résultats

Domaine d'activité 3 : gestion de la campagne de communication

- Aider à l'organisation de salons professionnels et événements presses
- Aider à l'organisation et mettre en place les interviews aux côtés des attaché(e)s de presse ou agences de communication
- Aider à la gestion et l'application de la campagne sur les réseaux sociaux

Domaine d'activité 4 : gestion commerciale

- Développer les partenariats (médias, annonceurs, distributeurs...) pour accroître les ventes ou la notoriété de la marque
- Définir et aider à la mise en place d'opérations promotionnelles (mise en avant, soldes, offres groupées..)
- Coordonner les services impliqués dans la commercialisation du/des produit(s) de la marque
- Soutenir et animer le réseau de vente et de distribution des produits
- Négocier et coordonner les actions de marketing opérationnel auprès des partenaires et clients
- Suivre les ventes et leur progression, en fonction des actions marketing effectuées

Domaine d'activité 5 : veille concurrentielle et étude de marché

- Effectuer l'étude du marché, de ses tendances et veille concurrentielle
- Réaliser les rapports internes et formuler des recommandations stratégiques auprès de la direction
- Aider à la réalisation d'études marketing aux côtés d'agences externes ou d'un département de recherche

Activités secondaires :

- Réaliser des activités de rédaction (titre, *base line*, slogans, etc.) et de direction artistique (univers, typographie, couleurs, etc.)
- Réaliser des présentations marketing du jeu à destination de partenaires externes et départements internes

LIVE OPERATIONS MANAGER

Exemples d'intitulés de postes : live ops manager, responsable des opérations, live producer

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Animer l'équipe de maintenance d'un jeu en ligne (PC, mobile ou console), créer et gérer les promotions et les événements spéciaux pour chaque jeu.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- appliquer la méthodologie de conduite de projet (cycles de développement de projet, etc.)
- répartir le travail en fonction des compétences de chaque intervenant
- travailler avec différents pôles de métier
- gérer les priorités
- s'adapter à un environnement en mouvement

Faire preuve de...

- leadership
- organisation
- rigueur et esprit d'analyse
- curiosité
- pragmatisme
- diplomatie

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- la technicité des différents métiers du secteur du jeu vidéo
- les techniques de monétisation d'un jeu en ligne
- les techniques de marketing opérationnel et l'e-commerce
- les outils et techniques de management de projet
- les tableurs de suivi d'analyse et d'études de marché

RÉMUNÉRATION :

Pas assez de données disponibles

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac + 5 en marketing ou communication en école de commerce ou université, école d'ingénieurs complétée par une formation type master ou MBA

n+1 : directeur/directrice de production, business development director

POSITION DANS L'ORGANISATION

n-1 : assistant(e) de production

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : analyste, game master, producer

Métiers d'évolution : directeur/directrice de production, consultant(e) (mise en œuvre de méthodes de gestion de projet, etc...)

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : pilotage de la roadmap de mises à jour d'un jeu en ligne

- Définir les fonctionnalités nouvelles et corrections de bugs devant être mises en place en collaboration avec l'équipe de développement et l'équipe marketing
- Concevoir et mettre à jour un planning de développement et de mise en ligne de ces fonctionnalités
- Assurer la gestion de projet avec les équipes de développement

Domaine d'activité 2 : coordination de la création d'événements

- Coordonner et suivre les opérations de pré-lancement du jeu: Beta, Alpha, accès anticipé etc.
- Travailler avec le/la responsable commercial(e) et l'équipe de production à la mise en place d'événements (tournois, épreuves, niveaux spéciaux, etc.) afin de soutenir le développement et la promotion du jeu
- Coordonner et gérer les outils de communication (création de ressources, notifications, coordination des partenaires) liés à ces événements

Domaine d'activité 3 : analyse et amélioration de la performance du jeu

- Définir et suivre des indicateurs clés (KPIs), commander et interpréter des analyses statistiques de comportement des joueurs
- Définir des actions visant à améliorer la monétisation du jeu : promotions, packs, nouveaux contenus, nouvelles fonctionnalités, offres segmentées, etc...
- Définir et/ou améliorer les process opérationnels afin d'assurer une efficacité globale du service
- Surveiller les performances et l'impact des événements sur la rétention de joueurs et les revenus générés

Domaine d'activité 4 : contrôle qualité et veille fonctionnelle

- S'assurer de la bonne mise en ligne des nouvelles fonctionnalités, correctifs et événements
- S'assurer de la satisfaction du joueur/de la joueuse, en veillant à ce que les plaintes soient adressées rapidement
- Suggérer des optimisations à l'équipe de développement
- Analyser la concurrence en vue d'identifier des *best practices*

RESPONSABLE DE MARQUE

Exemples d'intitulés de postes : brand manager, brand marketing manager, responsable de gamme, chef(fe) de marque, coordinateur/coordinatrice de marque

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Définir, mettre en place et suivre la stratégie marketing d'un ou plusieurs jeux d'une marque, sur tout le cycle de vie du jeu vidéo.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- organiser et prioriser son travail
- travailler sur plusieurs tâches à la fois
- collaborer et communiquer avec des interlocuteurs différents
- prendre des décisions, parfois sous pression et dans un temps limité
- défendre son point de vue et convaincre
- anticiper et prendre des initiatives
- respecter et prendre en compte les différences culturelles de chaque interlocuteur

Faire preuve de...

- rigueur et organisation
- aisance rédactionnelle et de communication

- diplomatie et écoute
- esprit de collaboration
- esprit d'analyse et synthèse
- créativité et curiosité d'esprit

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les dernières tendances en matière de marketing et communication de jeu vidéo
- les outils et techniques de marketing stratégique
- les outils et techniques de communication
- le process de développement et de lancement d'un produit

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écart types

Paris & Régions

Junior, Confirmé & Senior
37 300€ / 8 284€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac + 5 en marketing ou communication en école de commerce ou université, après classe préparatoire, BTS ou Université; école d'ingénieurs complétée par une formation type master ou MBA

n+1 : directeur/directrice marketing

POSITION DANS L'ORGANISATION

n-1 : assistant(e) chef de marque, assistant(e) marketing, community manager, product manager

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : chef(fe) de produit, community manager, PR manager
Métiers d'évolution : directeur/directrice marketing

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : définition et application de la stratégie de lancement

- Définir la stratégie marketing et de communication du jeu: définition de l'identité de marque, du mix marketing, du positionnement, de l'audience clé, des thèmes clés de communication...
- Élaborer la campagne de communication en collaboration avec le/la responsable communication
- Aider au développement de la marque tout en assurant sa cohérence à travers ses différents produits
- Aider à la définition de l'identité visuelle du jeu et produire les visuels clés du jeu en collaboration avec les services créatifs et/ou agences externes
- Superviser et suivre la création de tous les livrables marketing (bannières, site web, screenshots, packshots, trailer) de leur définition à leur livraison
- Mettre en place et mettre à jour la page produit sur les différentes boutiques en ligne (PSN, Xbox Store, Epic Store..)
- Aider à la définition, l'implémentation et le suivi de la campagne média, aux côtés du/de la responsable media acquisition et des agences média
- Coordonner la campagne communautaire et influenceur aux côtés du community manager
- Aider à la élaboration et fabrique de l'édition physique (Blu-Ray, cartouches) du jeu auprès de l'équipe production ou partenaires externes

Domaine d'activité 2 : analyse du marché et études marketing

- Analyser le marché et les tendances afin d'adapter son offre auprès des joueurs/joueuses
- Aider à l'organisation d'études quantitatives et qualitatives et au suivi des résultats
- Rechercher et participer au développement de la marque, au-delà du jeu vidéo (produits dérivés, produits licenciés, séries, films...)

Activités secondaires :

- Définir et suivre le budget marketing
- Coordonner la production et commercialisation de produits dérivés et licenciés

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT

Exemples d'intitulés de postes : responsable du développement et des partenariats, business developer, business development director, commercial(e), business development manager, responsable commercial(e), account manager

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Élaborer et mettre en œuvre une stratégie pour trouver de nouveaux leviers de développement pour l'entreprise de manière directe (projet, produit) ou indirecte (marketing, communication).

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- être à l'écoute du marché
- anticiper les nouvelles opportunités
- négocier, écouter, convaincre
- fédérer et coordonner une équipe

Faire preuve de...

- très bonnes compétences relationnelles et rédactionnelles
- proactivité et réactivité
- esprit entrepreneurial
- curiosité à l'égard des nouvelles technologies
- analyse et synthèse
- créativité

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les techniques de ventes et de prospection commerciale
- le droit des affaires
- les techniques de marketing opérationnel et la publicité mobile
- les tableurs de suivi d'analyse et d'études de marché

n+1 : directeur/directrice marketing, directeur/directrice général(e)

POSITION DANS L'ORGANISATION

n-1 : business developer assistant, business analyst

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : business intelligence manager
Métiers d'évolution : CEO, business development director

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : analyse et étude des marchés

- Réaliser des études, des analyses et des préconisations sur les opportunités de développement de l'entreprise : nouveaux segments de clientèle, nouveaux produits, nouveaux partenaires, etc.
- Coordonner l'équipe projet en interne

Domaine d'activité 2 : négociation et suivi de contrats

- Cibler, identifier et approcher des clients ou partenaires potentiels afin de développer la société
- Élaborer, négocier et suivre les contrats d'édition, de sous-traitance, de coproduction, de partenariat ou portant sur des participations et des capitaux, des échanges ou des transferts de technologies et des opérations financières, etc...
- Gérer les relations avec les partenaires et suivi de l'application du contrat (paiement, royalties...)

Domaine d'activité 3 : élaboration, suivi du budget et suivi des indicateurs

- Élaborer des budgets, constituer et mobiliser une équipe projets interne
- Effectuer des reportings réguliers (résultats financiers, performances de ventes, informations marché, activités de promotion)

Domaine d'activité 4 : veille et communication

- Réaliser une veille stratégique
- Assurer la représentation de l'entreprise (lors de colloques, salons, etc.)

Activité secondaire : le/la business developer est également en charge de la vente de jeux à des publishers et partenaires, ou de la vente de services.

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écarts types

Paris & Régions

Junior : 35 986€ / 8 359€
Confirmé & Senior : 53 506€ / 24 898€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac + 5 commerce, gestion, marketing ou finance



OUTSOURCING MANAGER

Exemples d'intitulés de postes : external development manager, project manager

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Gérer la sous-traitance d'une partie de la production du jeu (art, audio, contrôle qualité...).

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- motiver ses partenaires en vue de la réalisation d'objectifs
- gérer ses priorités

Faire preuve de...

- bonnes compétences interpersonnelles, à l'oral comme à l'écrit
- organisation et rigueur

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- le fonctionnement de production d'un jeu vidéo
- les fondamentaux de la gestion de projet, gestion de ressources et *pipeline* de production
- les outils de la gestion de projets et ressources (Jira, Hansoft...)

n+1 : producer

POSITION DANS L'ORGANISATION

n-1 : outsourcing manager assistant

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : producer, associate producer, project manager, lead artist

Métiers d'évolution : producer, associate producer

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : Gestion des besoins

- Identifier, préparer et suivre les besoins en sous-traitance liée à la production du jeu
- Élaborer un planning de production de livrables tout en tenant compte des contraintes techniques, budgétaires et temporelles
- Définir les exigences techniques, qualitatives, du *scope*, du budget, du *pipeline* et de la date de remise de chaque livrable

Domaine d'activité 2 : Gestion de la sous-traitance

- Identifier le bon partenaire dans le cadre de la sous-traitance dans le domaine visé (art, audio, contrôle qualité...)
- Gérer la relation avec les sous-traitants, incluant le contrôle de la qualité des livrables, l'envoi de *feedbacks* et la demande de modifications éventuelles
- Faciliter la relation et les échanges entre l'équipe de production et les sous-traitants

Domaine d'activité 3 : Budget et veille

- Gérer le budget de sous-traitance en collaboration avec le directeur/la directrice de production
- Aider à l'amélioration de la gestion de la sous-traitance, en identifiant des *best practices*, outils et méthodes adaptés à la gestion du projet

Activité secondaire : identifier et rencontrer de potentiels partenaires lors de salons professionnels de jeu vidéo.

RÉMUNÉRATION :

Pas assez de données disponibles

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac+5, école d'ingénieurs, formation scientifique, formation en gestion de projet



TRAFFIC MANAGER

Exemples d'intitulés de postes : responsable gestion du trafic, responsable web analytics, responsable partenariats et management du trafic web

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Gérer et organiser des espaces et des campagnes publicitaires, sur Internet ou mobile, afin d'optimiser les leviers d'acquisition du trafic.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- négocier
- mobiliser les techniques de veille
- réagir vite et anticiper les évolutions
- travailler en équipe et en transversalité

Faire preuve de...

- rigueur et méthode
- curiosité
- réactivité
- sens du contact client

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- l'univers publicitaire
- les nouvelles technologies, l'économie numérique
- les techniques de campagnes publicitaires sur Internet (CPC, CPA, CPL, *tracking*, *adserver*, *retargeting*...)
- les langages SQL, HTML, JavaScript, PHP, XML...
- la culture marketing et les outils associés (référencement payant, publicité en ligne, liens sponsorisés, référencement social, affiliation, campagnes d'e-mailing, *display*...)

RÉMUNÉRATION :

Pas assez de données disponibles

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Formation supérieure en master en marketing, communication ou informatique de type Bac +3 à bac +5 (en école de commerce ou université), master en webmarketing, master en sciences de l'information et de la communication (option webmarketing)

n+1 : directeur/directrice marketing, user acquisition manager

POSITION DANS L'ORGANISATION

n-1 : traffic manager assistant

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : référencier, webmarketeur

Métiers d'évolution : directeur/directrice marketing, user acquisition manager

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activités 1 : acquisition et optimisation du trafic

- Mettre en place des campagnes publicitaires en ligne (apps mobile, web mobile, web *browser*)
- Gérer l'achat d'espaces publicitaires en communiquant avec les responsables commerciaux des *ad networks* et des réseaux sociaux
- Augmenter la visibilité du site ou de l'application sur les moteurs de recherche et via des techniques de référencement naturel ou gratuit (SEO)
- Définir le contenu des annonces publicitaires et le choix des formats utilisés (bannières, pop-up, vidéos)
- Assurer le suivi d'opérations de *retargeting*

Domaine d'activités 2 : mesure et analyse de l'audience des campagnes de publicité

- Utiliser les outils de *reporting* automatisé du trafic et des parcours des joueurs (rétention, monétisation)
- Analyser les taux de rebond de revisite sur le(s) site(s) ou l'application mobile
- Concevoir des tableaux de bord d'activité
- Suivre l'indexation des pages des sites dans les moteurs de recherche, le taggage et analyser les données issues des outils de *webanalytics*
- Définir le ROI (retour sur investissement) des différents canaux
- Consolider les données statistiques et dresser des bilans

Domaine d'activités 3 : veille technologique et stratégique

- Effectuer une veille sur les tendances : évolutions technologiques, comportements des consommateurs, etc...
- Faire une veille sur les nouveaux produits ou services
- Suivre l'évolution des algorithmes de référencement
- Analyser l'information des concurrents, suivre les positionnements respectifs et leurs méthodes de référencement
- Identifier les opportunités de différenciation et détection de prospects (génération de leads)

Activité secondaire : intervenir auprès des community managers dans la gestion des joueurs et joueuses et veiller à l'e-réputation de l'entreprise.

DATA SCIENTIST

n+1 : head of analytics

POSITION DANS L'ORGANISATION

n-1 : data analyst

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : data analyst
Métiers d'évolution : directeur/directrice marketing

Exemples d'intitulés de postes : data analyst, data miner, chargé(e) de modélisation de données, explorateur/exploratrice de données, analyste données, analyste quantitatif

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Créer et appliquer des modèles d'analyse algorithmiques complexes à partir du croisement de données émanant de sources dispersées pour aider l'entreprise à faire des choix stratégiques et opérationnels.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- travailler en transversalité
- convaincre
- animer une équipe

Faire preuve de...

- leadership
- créativité pour imaginer de nouveaux modèles d'analyse de données
- esprit de synthèse et rigueur
- réactivité et proactivité
- aisance dans les relations interpersonnelles

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les mathématiques, algorithmes, statistiques (compétences techniques avancées)
- les statistiques avancées et les modèles de prévision
- le monde de l'ingénierie informatique
- les problématiques marketing et de gestion
- les outils de data management (SAS, SPSS, SAP Infinite Insight, Python, R, Excel, Access, etc.)
- les outils d'analyse web (Omniure, Google Analytics etc.)
- les bases de données SQL et no-SQL
- les techniques de veille, analyse et gestion documentaire

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écarts types

Paris

Junior : 43 900,50€ / 6 354€

Régions

Junior : 31 840€ / 6 277€

Paris & Régions

Confirmé & Senior : 45 000€ / 14 216€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac +4 /+5 (voire doctorat) en ingénierie informatique, marketing ou statistique.

- Coursus ingénieur : prépa scientifique ou éco (2 à 3 ans après le bac), école d'ingénieurs (Bac + 3)
- Coursus école de commerce avec spécialité en marketing et gestion : prépa lettres ou éco (2 à 3 ans après le bac) et école de commerce (bac +3)
- Université : master datas, mathématiques, statistiques

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : construction d'outils de suivi et d'analyse (prédictive) de données

- Comprendre et analyser les comportements des joueurs : acquisition, progression, monétisation, typologie des joueurs, segmentation
- Définir une modélisation statistique qui permette de traduire une problématique business et d'y répondre
- Construire des outils d'analyse pour collecter les données du jeu et structurer la base de données
- Définir des règles de modification des paramètres du jeu (difficulté, offres spéciales, prix) en fonction du comportement de chaque joueur permettant d'améliorer l'expérience utilisateur et d'augmenter l'engagement et la monétisation
- Collecter et rassembler l'ensemble des sources de données structurées ou non structurées nécessaires à l'analyse et pertinentes
- Organiser, étudier et synthétiser ces sources de données sous forme de résultats exploitables et les resituer dans le système d'information cible
- Convertir, coder et cartographier des données de consommation ou d'usage produit dans un format compréhensible par l'ensemble des collaborateurs.
- Proposer des recommandations sur les BDD à modifier, rapatrier, externaliser, internaliser
- Formuler des recommandations aux équipes de production
- Communiquer sur les données clés liées au jeu aux équipes de productions et marketing

Domaine d'activité 2 : participation à l'optimisation de la stratégie marketing

- Participer au développement et à l'implémentation de tests statistiques avancés pour résoudre les problèmes des consommateurs

- Analyser les données clés liées aux comportements de jeu, à la segmentation des joueurs, aux campagnes marketing et communiquer auprès des managers
- Extraire de nouveaux usages utilisateurs et modéliser leurs comportements
- Développer en permanence de nouvelles analyses pour mener à des décisions et stratégies visant l'attraction de nouveaux utilisateurs et leur fidélisation
- Effectuer des prédictions et des suivis sur les tendances d'évolution et/ou sur l'impact des décisions

Domaine d'activité 3 : veille technologique sur les outils de datamining

- Effectuer une veille sur les nouvelles technologies et les solutions logicielles d'analyse des données
- Rechercher et expérimenter de nouvelles méthodes de modélisation et d'analyse des données
- Sélectionner les nouveaux outils et techniques de data management

Activités secondaires :

- Concevoir et entretenir des *data warehouses* (entrepôts de données décisionnelles)
- Suivre et animer les partenariats de recherche et développement des nouveaux outils de *datamining* avec des organismes de recherche

COMMUNITY MANAGER

Exemples d'intitulés de postes : community developer, social media manager, animateur/animateuse de communauté

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Analyser, animer, fédérer, fidéliser la communauté de joueurs autour du jeu ou de l'entreprise tout en veillant au respect des règles de bonne conduite au sein de la communauté.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- adopter une approche centrée sur le joueur
- communiquer parfaitement à l'oral comme à l'écrit
- adapter son ton à l'audience ciblée et positionnement de marque
- modérer les conversations et joueurs

Faire preuve de...

- savoir-vivre et sympathie envers la communauté
- réactivité et proactivité
- créativité
- patience
- diplomatie

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les médias de communication : communautaires (YouTube, etc...) réseaux sociaux d'influence professionnels ou non (Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram, etc...) et les outils de gestion des réseaux
- les outils de gestion web CMS (Wordpress, Craft...)
- les outils de veille et de mesure de l'e-réputation

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écarts types

Paris

Junior : 29 000€ / 5 609€

Régions

Junior : 24 000€ / 2 353€

Paris & Régions

Confirmé & Senior : 39 800€ / 7 621€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac + 3 à bac +5. licence de lettres, BTS, ou DUT en information - communication, licence pro (1 an) spécialisée en animation de réseaux et de communautés, marketing digital de contenus et stratégies numériques, master spécialisé en communication et multimédias, école de communication (2 à 5 ans après le bac) école de commerce (3 à 5 ans après le bac), branche marketing, master marketing, communication et médias interactifs, écoles des sciences de l'information

n+1 : chef(fe) de produit, directeur/directrice marketing

POSITION DANS L'ORGANISATION

n-1 : assistant(e) gestionnaire de communauté

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : joueur/joueuse, support client

Métiers d'évolution : lead community manager, chef(fe) de produit, producer, game designer, directeur/directrice marketing

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : création et animation de la communauté de joueurs

- Gérer la communication autour des jeux et de la société sur les différents réseaux sociaux: Facebook, Twitter, Twitch, YouTube, Instagram, TikTok, etc...
- Créer ou relayer le contenu communautaire (visuels, *fan art*, gifs, blogs, video *making-of*, *teaser*...) puis le mettre en ligne sur les réseaux ciblés
- Mettre en place un calendrier de publications et un planning de livrables communautaires
- Organiser et déployer des opérations communautaires impactantes (événements communautaires, *livestream*...)
- Représenter la voix de la communauté au sein de la société, notamment lors des phases clés de communication ou lors du développement de la marque (production d'un nouveau jeu, mise à jour...)
- Gérer, développer et engager la communauté de joueurs à travers les différents réseaux
- Écouter et échanger au quotidien avec la communauté de joueurs sur les différents groupes de discussion (Discord, Reddit...)
- Gérer la relation avec les influenceurs (streamers, Youtubers...) et les ambassadeurs de la marque en vue d'amplifier la campagne de communication

Domaine d'activité 2 : analyse et suivi de l'activité des réseaux

- Analyser les tendances des joueurs (motivations, utilisation des réseaux...) et élaborer les profils de fans
- Élaborer des comptes rendus communautaires sur le plan quantitatif et qualitatif à destination des équipes marketing et de production
- Collecter et suivre les problèmes soulevés par la communauté
- Effectuer une veille concurrentielle, identifier les *best practices* concernant le développement de la communauté et outils de gestion

Activités secondaires :

- Représenter le studio lors de salons de jeux vidéo ou d'événements presse
- Organiser et animer les *livestreams* afin de présenter et promouvoir le jeu
- Collaborer avec les partenaires externes (consoliers, marques externes...) afin de créer et poster du contenu à destination de réseaux sociaux externes (PlayStation Blog, Mixer...)

LOCALISATION MANAGER

Exemples d'intitulés de postes : chargé(e) de localisation

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Adapter un référentiel et traduire des contenus du jeu (*on-screen texts*, scripts) et d'autres contenus (marketing, blogs, tweets...).

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- mettre en œuvre des techniques de résolution de problèmes
- appliquer des méthodes de négociation
- soutenir une communication en anglais ou dans la langue du pays (langues maternelles)
- gérer les priorités
- évoluer dans un environnement complexe et en constante évolution (résistance au stress)

Faire preuve de...

- rigueur
- aisance dans les relations interpersonnelles

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les problématiques d'ordre multilingue et multiculturel
- les notions informatiques de niveau intermédiaire à avancé
- les logiciels de TAO (mémoires de traduction), du type Trados, Memsources, MemoQ, Déjà Vu, etc...
- la législation en termes de droits d'auteur
- les règles de fonctionnement du jeu

RÉMUNÉRATION :

Pas assez de données disponibles

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac+5, formation universitaire de préférence en traduction : licence (3 ans) en LEA ou LCER et master spécialisé (sous-titrage et doublage des productions audiovisuelles, localisation et communication multilingue et multimédia, ingénierie des langues, etc.), ou écoles de traduction

n+1 : directeur/directrice de production, producer

POSITION DANS L'ORGANISATION

n-1 : prestataires de services de traduction/ communauté

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : traducteur/traductrice

Métiers d'évolution : operations director, producer

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

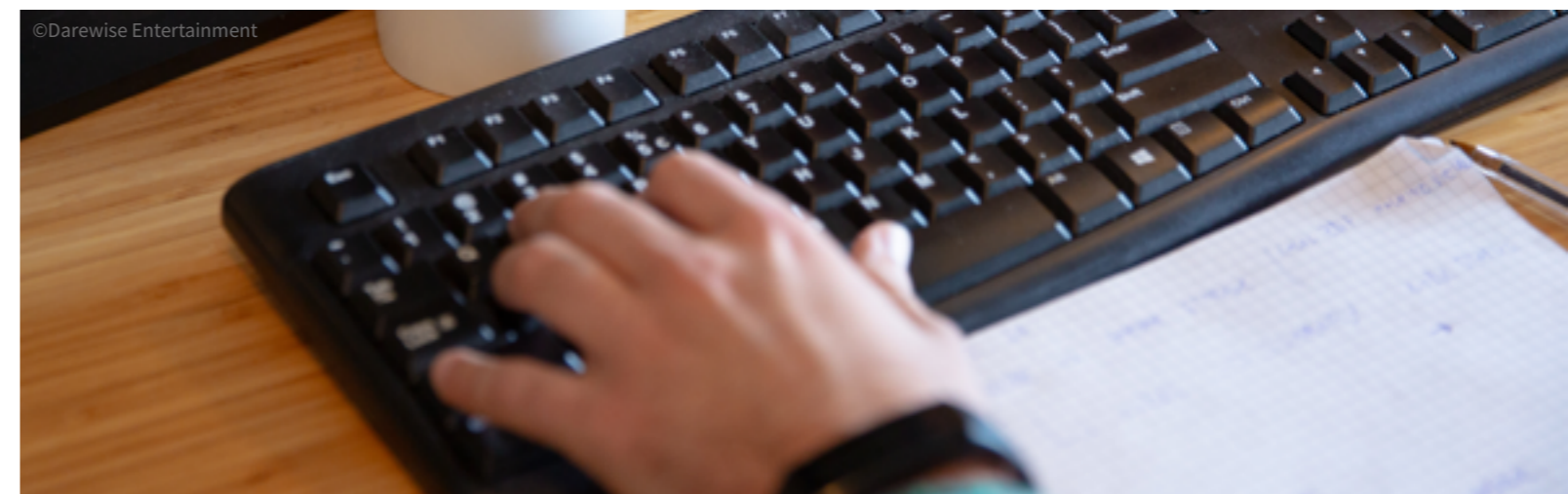
Domaine d'activité 1 : gestion de projet

- Effectuer une activité de veille des caractéristiques locales du marché du jeu
- Identifier et superviser les équipes de ressources externes et internes pour les phases de traduction, d'enregistrement, d'intégration, de test
- Élaborer les plannings et garantir le respect des délais
- Construire le budget et veiller à son respect
- Identifier les ressources externes
- Négocier des devis avec les fournisseurs externes
- Assurer le suivi des tâches administratives relatives au processus de localisation (facturation, gestion des documents légaux, etc...)
- Mettre en place et/ou actualiser le kit de localisation (Excel ou base de données)
- Conseiller, orienter les équipes de production pour optimiser le processus de localisation

Domaine d'activité 2 : adaptation du jeu aux spécificités culturelles du pays

- Veiller à l'intégration des textes dans le moteur du jeu et à leur correction en cas de bugs
- Assurer le suivi d'un glossaire et son actualisation (français, anglais)
- Déterminer et assurer le suivi des indicateurs de qualité
- Superviser les tests et procédures de traduction

Activité secondaire : effectuer le paramétrage des changements dynamiques du texte.



TESTEUR/TESTEUSE QA

n+1 : producer, associate producer,
QA manager, lead QA

POSITION DANS L'ORGANISATION

MOBILITÉ :

Métiers d'évolution : game designer, level designer, data manager, lead testeur QA/ testeuse QA

Exemples d'intitulés de postes : QA tester, QA, chargé(e) de qualité

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Identifier et corriger les anomalies au cours du cycle de production afin d'assurer la qualité du jeu vidéo.

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- mettre en œuvre des techniques de communication écrite et orale
- mettre en œuvre des techniques de résolution de problèmes
- utiliser les outils d'automatisation des tests

Faire preuve de...

- rigueur
- ténacité et persévérance

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les bases du *game design*
- les règles de fonctionnement du jeu
- les comportements du public face au jeu
- les *guidelines*/contraintes constructeurs
- les outils de rapports et bases de données des bugs

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écarts types

Paris

Junior : 25 950€ / 2 792€

Régions

Junior : 22 865,50€ / 2 297€

Paris & Régions

Confirmé & Senior : 38 832,50€ / 11 001€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac +2/ 3 dans le domaine informatique (BTS, DUT, école spécialisée, etc.) ou école de jeu vidéo (en 2 ou 3 ans après le bac)

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : élaboration de tests et de procédures d'analyse du jeu

- Élaborer des tests fonctionnels, des tests techniques, des outils de test
- Proposer des plans de test (tests techniques, tests constructeurs, tests *game design*, etc...)
- Proposer des améliorations et des règles de reproduction, *log de debug*, vidéos explicatives
- Évaluer la faisabilité d'un projet de jeu à partir de sa connaissance du public
- Organiser des tests quantitatifs avec la communauté
- Assurer la stabilité des différentes versions du jeu sur les différentes plateformes

Domaine d'activité 2 : gestion de la qualité

- Effectuer des vérifications méthodiques et régulières du fonctionnement du jeu par rapport au cahier des charges (tests de maniabilité, d'ergonomie, de lisibilité, de *tuning*)
- Repérer les bugs et leurs conditions d'apparition
- Éprouver les mécanismes de jeu et évaluer les difficultés
- Évaluer la gravité et la probabilité des bugs trouvés lors des tests
- Répertoire les bugs dans une base de données et les communiquer aux différents membres de l'équipe
- Proposer des corrections et les appliquer en collaboration avec les programmeurs
- Vérifier la correction des bugs
- Valider les fonctions intégrées dans le jeu par rapport à la documentation de conception
- Rédiger des rapports précis (écrits et oraux) sur les défauts et incohérences

Activité secondaire : participer à des tests de localisation.



ARTISTE MARKETING

Exemples d'intitulés de postes : marketing artist, graphic designer, monteur/monteuse vidéo

PRÉSENTATION DU MÉTIER :

Adapter un référentiel et traduire des contenus du jeu (*on-screen texts*, scripts) et d'autres contenus (marketing, blogs, tweets...).

PRINCIPALES COMPÉTENCES :

Compétences requises :

Savoir...

- gérer son temps, prioriser, respecter les *deadlines* tout en s'assurant de la qualité des visuels créés
- respecter les briefs créatifs et la direction artistique donnée
- communiquer et écouter de manière efficace

Faire preuve de...

- réactivité et proactivité
- rigueur et attention aux détails
- autonomie
- tact et diplomatie

Connaissances indispensables :

Maîtriser...

- les logiciels de création graphique (Photoshop, After Effects, 3DS Max...) et vidéo (Adobe Premiere...)
- les bases du fonctionnement des différents moteurs de jeu (Unity, Unreal etc.)
- le fonctionnement des pratiques marketing et tendances digitales
- les différents formats et les exigences de chaque visuel de communication

RÉMUNÉRATION :

Salaires médians / Écarts types

Paris & Régions

Junior, Confirmé & Senior :
32 000€ / 6 88€

TYPES DE FORMATIONS SOUHAITÉES :

Bac+2 à Bac+5, BTS communication visuelle, DNAT, DNAP, DNSEP, DSAA, Écoles d'art

n+1 : lead marketing artist, marketing artist senior, directeur marketing, brand manager, art director

POSITION DANS L'ORGANISATION

n-1 : marketing artist junior, marketing artist assistant

MOBILITÉ :

Métiers de provenance : artiste 2D/3D, cinematic artist, motion designer
Métiers d'évolution : artiste marketing senior, lead marketing artist, art director

ACTIVITÉS PRINCIPALES :

Domaine d'activité 1 : création visuelle

- Aider à la création des éléments de communication clés du jeu (logo, *key art*, trailer, screenshots...) : recherche visuelle, capture, réalisation de maquettes, échange avec équipes marketing, finalisation et livraison
- Superviser et suivre la création de ces *assets* auprès d'agences et artistes externes
- Adapter ces *assets* à destination des boutiques en ligne, réseaux sociaux, campagnes publicitaires, site web, newsletter et autres supports de communication externes
- Respecter les spécificités techniques relatives à chaque support de communication
- Capturer des séquences de *gameplay* au sein du moteur de jeu, en collaboration avec les équipes de développement
- Communiquer avec les équipes marketing et de production afin de s'assurer que la vision marketing soit fidèle à la vision créative du jeu

Domaine d'activité 2 : veille et analyse

- Analyser la performance des différents éléments de communication sur les chaînes d'acquisition et adaptation en fonction des résultats
- Effectuer une veille concurrentielle de publicités, tendances, formats de visuels

Activités secondaires :

- Elaborer le style guide marketing du jeu
- Aider à la création de l'UI du jeu
- Web Design
- Créer des *artworks* à destination des réseaux sociaux
- Superviser le processus créatif lié à la fabrication de produits dérivés



©Darewise Entertainment

Pour aller plus loin, découvrez

LE RÉSEAU DES FORMATIONS AUX MÉTIERS DU JEU VIDÉO

Le Réseau des Formations aux Métiers du Jeu Vidéo mis en place par le SNJV est un réseau d'établissements d'enseignements aux métiers du jeu vidéo qui s'engagent pour un haut niveau de qualité de leurs enseignements. Ces formations échangent durant l'année avec les professionnelles et professionnels du jeu vidéo afin d'assurer la meilleure employabilité à leurs étudiantes et étudiants aux sortir de leurs études.

Les établissements membres du Réseau des Formations aux Métiers du Jeu Vidéo :



Plus d'informations sur www.reseaucoles-jeuvideo.fr

Le SNJV tient à remercier :

- Pour leur précieuse contribution à la rédaction du référentiel : **David Alloza, Anna Bressan, Lucie Dugand, Roxane Domalain, Michaël El Baki, Anthony Jauneaud, Aurélien Piters, Sébastien Malicet, Charlie Toqué, Loïc Manglou, Alain Milly, Michaël Peiffert** et les membres de l'**Académie des Arts et Techniques du Jeu Vidéo**.
- Pour le relais auprès de leurs adhérents : **Atlangames, Bordeaux Games, Capital Games, East Games, Game In, Game Only, Push Start**.
- Pour la relecture attentive, les administrateurs et administratrices du SNJV : **Anne Devouassoux, Marine Freland, Nicolas Godement, Lévan Sardjeveladzé**.
- Pour l'autorisation à utiliser les photos de leurs studios : **Aurélie Belzanne** (Asobo Studio), **Benjamin Charbit** (Darewise), **Laurent Peroy** (Game In).



Julien Villedieu
Délégué général
dg@snjv.org

Vanessa Kaplan
Chargée du développement
vanessa@snjv.org

Camille Vivien
Chargée de communication
camille@snjv.org

Mayric Blondiau
Cheffe de projets
mayric@snjvevenements.com

www.snjv.org