

RÉFÉRENTIEL DES MÉTIERS

Édition 2017 - Document détaillé

JEU VIDÉO

ÉDITO

En 2017, le jeu vidéo est la 2e industrie culturelle en France.

Depuis sa création, il y a 40 ans, le secteur du jeu vidéo a connu de nombreuses mutations structurelles imposées par les nouvelles plateformes et les nouveaux modes de consommation. Dans ce contexte, l'industrie est marquée par une croissance soutenue, une grande vitalité entrepreneuriale et une progression des emplois. Selon le baromètre annuel sur le jeu vidéo en France, plus de 800 nouveaux recrutements ont eu lieu en 2016 sur un peu plus de 5000 emplois répartis dans les 700 entreprises de production référencées en 2017.

Les métiers évoluent constamment et les salariés et candidats se trouvent en concurrence avec des profils à l'étranger.

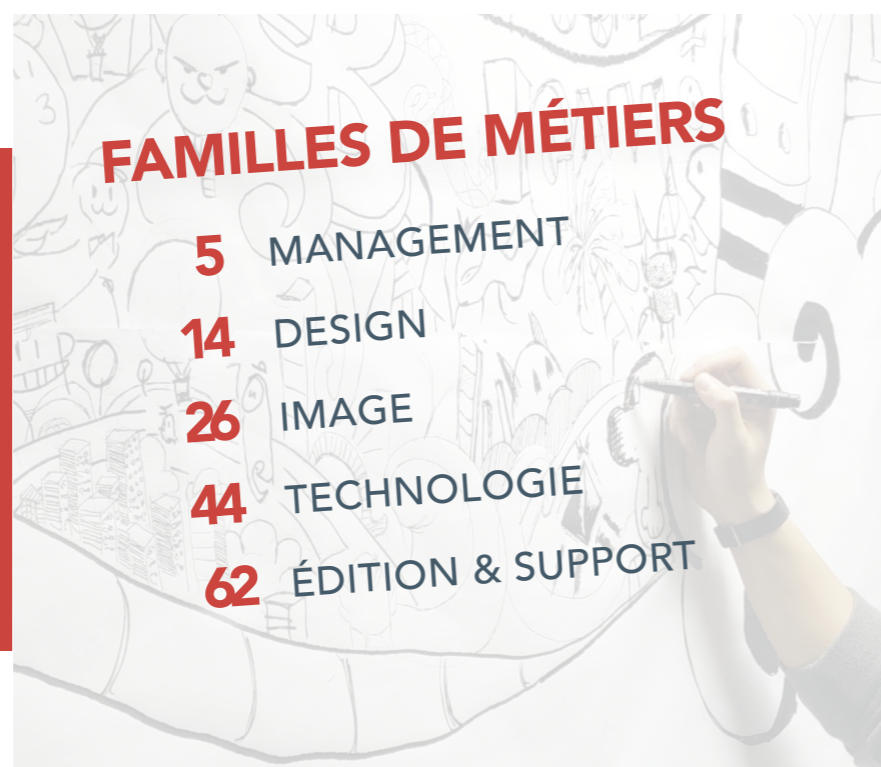
Afin de donner une meilleure lisibilité des métiers proposés et des réalités offertes par les entreprises en France, les entreprises du secteur, réunies au sein du **Syndicat National du Jeu Vidéo** se sont engagées en 2012

dans une démarche de recensement des compétences et savoir-faire présents dans la filière. Ce travail a donné lieu à la publication du premier référentiel des métiers et salaires du jeu vidéo.

Depuis 5 ans la chaîne de production du jeu vidéo a évolué et les métiers de l'édition se sont développés. Ainsi en 2017, aidé de l'AFDAS et en partenariat avec Capital Games nous avons souhaité faire une mise à jour du document de référence afin de promouvoir les métiers du Jeu Vidéo et d'œuvrer pour leur reconnaissance tant à l'échelle du grand public que des institutions majeures (Pôle Emploi, etc.) et des observateurs du secteur. Le référentiel est désormais un outil à destination 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 2e édition du référentiel des métiers et salaires du jeu vidéo compte désormais 39 métiers répartis en 5 familles.

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.



PRÉAMBULE

En 2012, le Syndicat national du jeu vidéo (SNJV) 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 professionnels, au travers d'entretiens et d'un questionnaire, afin de pouvoir proposer en 2017 une version actualisée de ce référentiel.

Emergence de certains métiers, disparition ou changements de dénomination pour d'autres, évolution des qualifications ou des rémunérations des salariés : différentes données ont été collectées afin de dresser un panorama du secteur du jeu vidéo en France en phase avec les tendances du marché en 2017.

Le référentiel proposé a été établi sur la base d'analyses documentaires, d'entretiens réalisés auprès d'un panel de professionnels du secteur ainsi que d'une enquête par questionnaire réalisée elle aussi auprès d'entreprises du secteur.

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. Il vise à les aider 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).

- au grand public : pour qu'il dispose d'outils d'aide à l'orientation professionnelle et au choix de formation (initiale ou continue).

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.

Le référentiel détaillé présente les 39 métiers répartis en 5 familles de compétences et domaines d'activités caractéristiques :

Les métiers du « Management »

- Directeur de production
- Game Director
- Chef de projet / Producer
- Assistant chef de projet /Associate Producer

Les métiers du « Design »

- Directeur créatif / Créative Director
- Lead game designer
- Game designer
- Level designer
- Scénariste / dialoguiste
- Concepteur sonore / sound designer

Les métiers de « l'Image »

- Directeur artistique
- Concept artist
- Lead graphiste
- Animateur
- Graphiste 2D
- Graphiste 3D
- Graphiste spécialisé
- Réalisateur de cinématiques

Les métiers de la « Technologie »

- Directeur technique / Technical Director
- Lead programmeur
- Programmeur moteur
- Gameplay programmeur
- Programmeur spécialisé (IA, Outils, Physique, etc.)
- Programmeur réseau
- Programmeur 3D
- Programmeur interface utilisateur

Les métiers « Edition et support »

- Directeur marketing
- User acquisition manager
- Chef de produit
- Live operation manager
- Responsable de marque / brand manager
- Business developer
- Traffic manager
- Game master
- Data scientist
- Data analyst
- Community manager
- Chargé de localisation
- Testeur/QA

Les métiers du MANAGEMENT

Cette famille réunit les « chefs d'orchestre » de la production des jeux vidéo. Ce sont eux qui organisent les planning et assurent la coordination et le suivi des équipes.



Intitulé du métier : **Directeur de production / Executive producer**

Exemples d'intitulés de postes : directeur opérationnel, directeur 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)

Position dans l'organisation :

n+1 : PDG/CEO/directeur général

n-1 : directeur/architecte technique, directeur artistique, directeur de création, producteurs, ingénieurs, artistes, designers, QA, R&D,

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/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
- 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 reporting 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

Domaine d'activité 5 : gestion des méthodes

- Choisir et mettre en œuvre les méthodes

Domaine d'activité 6 : gestion de la qualité

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

Principales compétences

Compétences requises :

Avoir...

- une bonne vision stratégique

Savoir...

- prendre des décisions qui engagent l'entreprise
- mettre en œuvre des processus d'innovation et de gestion du changement
- mettre en œuvre des techniques de résolution de problèmes
- convaincre
- appliquer des méthodes de gestion (méthodes de choix d'investissement, élaboration et suivi d'un budget, contrôle de gestion, etc.)
- appliquer la méthodologie de conduite de projet (cycles de développement de projet, etc.)
- analyser les besoins en effectifs (analyse de la charge)
- transmettre les orientations et la culture de l'entreprise
- fédérer et mobiliser les équipes autour d'un projet commun
- gérer les priorités
- adapter son discours en fonction de ses interlocuteurs
- gérer et arbitrer un conflit
- réguler les relations entre l'interne et l'externe
- répartir le travail en fonction des compétences de chaque intervenant
- soutenir une communication en anglais professionnel
- mobiliser les techniques de veille

Faire preuve de...

- pragmatisme
- analyse et synthèse
- affirmation et fermeté
- diplomatie

Connaissances indispensables :

Connaître...

- 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
- les notions juridiques relatives à la rédaction de contrats

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

Rémunération : Entre 40 k€ et 60 k€ (minimum 20 k€ ; maximum 79 k€)

Mobilité

Métiers de provenance : Producer, lead technique, lead graphiste, lead designer

Métiers d'évolution : PDG/CEO/directeur général, consultant dans d'autres secteurs d'activité (licencieur, etc.) ou auprès des investisseurs (évaluation des projets), coach

Intitulé du métier : **Game director**

Exemples d'intitulés de postes : réalisateur

Présentation du métier : Il est le garant de tous les aspects créatifs du jeu

Activités principales Supervise la vision créative du jeu

Domaine d'activité 1 : Vision et Roadmap

- Définition de la bible créative du jeu : intentions artistiques générales, concepts narratifs et principes clefs du game design
- Définition des étapes clefs du développement : phases d'écriture, prototypes, Premier Publiable, Alpha, Beta, Master)

Domaine d'activité 2 : Supervision créative du projet

- Review de toutes les milestones clefs ;
- Validation de tous les aspects créatifs et de game design (« gardien du temple » de la vision)

Domaine d'activité 3 : Promotion

- Promotion de la vision du projet au sein du studio ;
- Promotion du projet en direction des tiers (RP, etc...)

Principales compétences

Compétences requises :

Avoir...

- porter une vision très fine sur le jeu que l'on veut créer
- une grande capacité d'analyse et de résolution de problématiques complexes

Savoir...

- penser « outside the box »
- être créatif et arriver régulièrement avec des idées novatrices
- penser à tous les détails, même les plus insignifiants
- parler et partager sa vision et son énergie créative
- faire preuve de leadership
- dire « non », assumer d'avoir tort pendant longtemps

Type de formation souhaitée : pas de formation type

Rémunération : À partir de 40 k€

Mobilité

Métiers de provenance : DA, Lead Game Designer ou Programmeur

Métiers d'évolution : -

Intitulé du métier : **Chef de projet / producer**

Exemples d'intitulés de postes : Project manager, producer

Présentation du métier : Piloter et coordonner les activités et les équipes dans le cadre d'un projet. Il est responsable de livrer le jeu dans les délais et le budget impartis et au niveau de qualité attendu

Position dans l'organisation :

n+1 : directeur de production

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

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

- Concevoir le projet
- Estimer le budget, le nombre de personnes et les délais relatifs à un 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, des milestones ... avec les éditeurs
- Réaliser des reporting 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 des méthodes

- Choisir et mettre en œuvre les méthodes

Domaine d'activité 5 : gestion de la qualité

- Veiller à la qualité des productions en fonction des budgets et les 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, etc.)

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
- gérer les priorités
- définir des objectifs réalistes
- adapter son discours en fonction de ses interlocuteurs
- gérer et arbitrer un conflit
- réguler les relations entre l'interne et l'externe
- estimer le budget d'un projet
- appliquer la méthodologie de conduite de projet (cycles de développement de projet, etc.)
- analyser les besoins en effectifs (analyse de la charge)
- répartir le travail en fonction des compétences de chaque intervenant
- soutenir une communication en anglais professionnel

Faire preuve de...

- pragmatisme
- affirmation et fermeté
- diplomatie
- leadership

Type de formation souhaitée : Bac+5, master en école du jeu vidéo, école d'ingénieurs, formation multimédia

Rémunération : Entre 30 k€ et 45 k€ (minimum 18 k€ ; maximum 70 k€ - salaire médian 33 k€)

Mobilité

Métiers de provenance : Associate Producer, professionnel (graphiste, etc.), lead technique

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

Connaissances indispensables :

Connaître...

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

Intitulé du métier : **Chef de projet junior**

Exemples d'intitulés de postes : chef de projet junior, associate

Présentation du métier : Il assiste le chef de projet dans la gestion du projet, il gère l'équipe et supervise certaines tâches de fin de projet.

Position dans l'organisation :

n+1 : chef de projet

n-1 : junior producer

Activités principales

Domaine d'activité 1 : assister le chef de projet dans la gestion de projet

- 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
- Suivi au jour le jour des activités des différents intervenants
- Suivre le budget
- Suivre les délais
- Etre force de proposition due la gestion d'imprévis
- Collecter toute information utile aux reporting sur l'avancement des projets

Domaine d'activité 3 : management 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 4 : gestion des méthodes

- Suivre la mise en œuvre des méthodes

Domaine d'activité 5 : gestion de la qualité

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

Domaine d'activité 6 : Superviser certaines tâches de fin de projet

- Localisation, tests

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, etc.)

Principales compétences

Compétences requises :

Savoir...

- comprendre le métier et le workflow des équipes que l'on 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)
- soutenir une communication en anglais professionnel

Faire preuve de...

- pragmatisme
- affirmation et fermeté
- diplomatie

Type de formation souhaitée : Bac+4

Rémunération : Entre 24 k€ et 35 k€

Mobilité

Métiers de provenance : QA, localisation, Game Design

Métiers d'évolution : Chef de projet

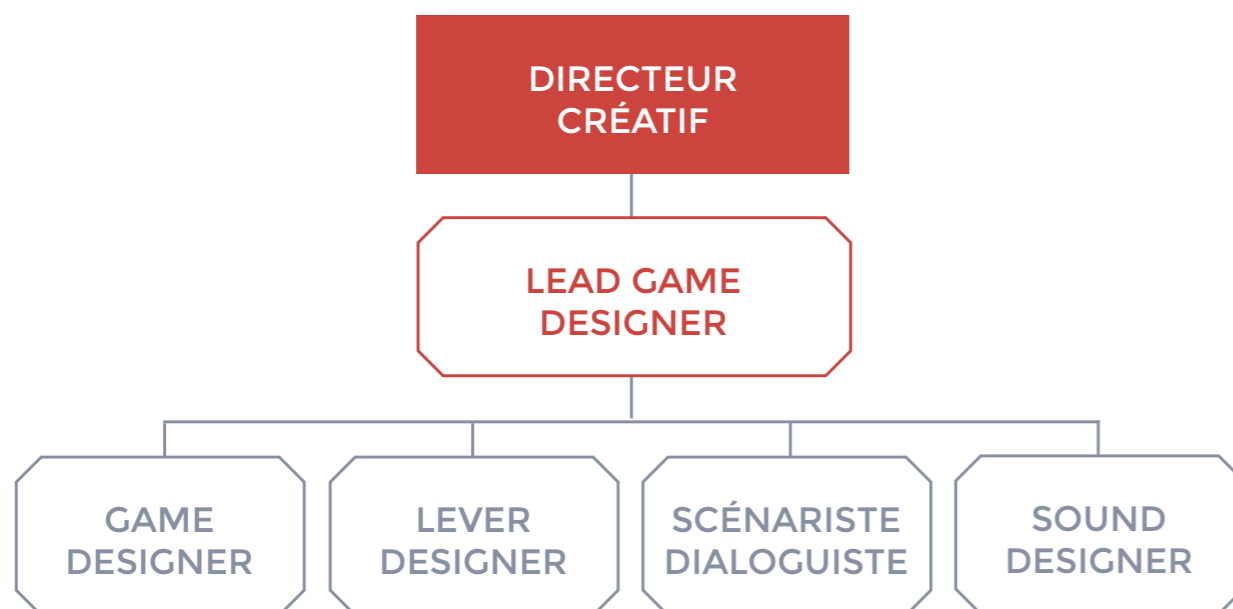
Connaissances indispensables :

Connaître...

- la technicité du ou des métiers dont on a la charge
- la terminologie technique et le début d'une expertise technique propre au métier dont on a la charge
- les méthodes de gestion de projet

Les métiers du DESIGN

Cette famille est celle des professionnels de la conception de jeu. Une équipe complète travaille en concertation sous l'égide du directeur de création pour réussir à créer un univers unique dans lequel le joueur pourra se plonger et évoluer. Tout est pensé et articulé pour favoriser l'expérience de jeu du joueur.



Intitulé du métier : Directeur créatif, creative director

Exemples d'intitulés de postes : directeur créatif

Présentation du métier : Construire l'identité créative des jeux de l'entreprise et veiller à la conformité des réalisations aux attentes des clients

Position dans l'organisation :

n+1 : PDG/CEO/directeur général

n-1 : directeur artistique, équipes créatives, Lead Game Designer

Activités principales

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

- Analyser le brief du client 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

- 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
- Apporter critiques, suggestions et encouragements aux équipes créatives

Principales compétences

Savoir...

- Inventer des concepts de jeu
- Diriger une équipe créative
- Communiquer une vision créative
- mobiliser les outils de veille
- convaincre

Faire preuve de...

- écoute des évolutions, des tendances (réseaux sociaux, comportements utilisateurs)
- rigueur
- créativité et curiosité d'esprit
- aisance dans les relations interpersonnelles
- diplomatie
- esprit critique

Connaissances indispensables :

Connaître...

- la technicité du ou des métiers dont on a la charge
- la terminologie technique et le début d'une expertise technique propre au métier dont on a la charge
- les méthodes de gestion de projet

Type de formation souhaitée : Bac+5 en école des beaux-arts ou des arts décoratifs, industries graphiques, art ou communication. Accessible après une expérience significative dans l'industrie du jeu vidéo

Rémunération : Entre 42 k€ et 60 k€ (minimum 20 k€ ; maximum 92 k€ - salaire médian : 31 k€)

Mobilité

Métiers de provenance : directeur artistique

Métiers d'évolution : PGD/CEO/directeur général

Intitulé du métier : Lead game designer

Présentation du métier : coordonner les équipes de game designers en charge de concevoir le principe de jeu

Position dans l'organisation :

n+1 : directeur de production, producer

n-1 : game designers

Activités principales

Domaine d'activité 1 : conception 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
- 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

- 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
- 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 gameplay
- Améliorer la boucle d'expérience principale

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.)

Principales compétences

Compétences requises :

Avoir...

- une bonne culture générale et de l'image

Savoir...

- mettre en œuvre les techniques de communication écrite et orale
- mettre en œuvre les techniques de résolution de problèmes
- utiliser des éditeurs de jeu
- modéliser en schéma des comportements et des situations de jeu
- utiliser les logiciels de programmation (HTML, ActionScript, Javascript, etc.)
- utiliser les logiciels de bureautique (Word, Excel, PowerPoint)
- maquetter des interfaces graphiques
- utiliser un anglais technique (niveau avancé)
- travailler en équipe
- être force de proposition
- évoluer dans un environnement complexe et en constante évolution (résistance au stress)
- mobiliser les techniques de veille

Faire preuve de...

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

Connaissances indispensables :

Connaître...

- la chaîne de production et les métiers du jeu vidéo
- les outils (unity, unreal, etc.)
- l'ergonomie des systèmes multimédia (interfaces homme/machine)
- les notions de level design
- les notions d'assurance qualité (test, QA)
- les logiciels 3D (3Ds Max, etc.)
- les logiciels d'animation

Type de formation souhaitée : Bac+4 en école spécialisée, école d'art

Rémunération : Entre 35 k€ et 45 k€ (minimum 20 k€ ; maximum 47 k€ - salaire médian : 28 k€)

Formation

- 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

Mobilité

Métiers de provenance : game designer

Métiers d'évolution : producer

Intitulé du métier : **Concepteur de jeux / Game Designer**

Exemples d'intitulés de postes : Créateur de jeux

Présentation du métier : concevoir le principe de jeu (gameplay) et assurer la cohérence entre les différents éléments le composant (genre, thème, règles, décors, personnages, structure logique, interactivité) afin d'optimiser l'expérience de jeu de l'utilisateur

Position dans l'organisation :

n+1 : directeur de production, Producer, lead game designer

n-1 : testeurs

Activités principales

Domaine d'activité 1 : conception 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 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

Principales compétences

Compétences requises :

Avoir...

- une bonne culture générale et de l'image
- déjà créé un jeu vidéo

Savoir...

- mettre en œuvre les techniques de communication écrite et orale
- mettre en œuvre les techniques de résolution de problèmes
- utiliser des éditeurs de jeu
- modéliser en schéma des comportements et des situations de jeu
- utiliser les logiciels de programmation (HTML, ActionScript, Javascript, etc.)
- utiliser les logiciels de bureautique (Word, Excel, PowerPoint)
- maquetter des interfaces graphiques
- utiliser un anglais technique (niveau avancé)
- 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

Formation souhaitée : 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

Rémunération : Entre 25 k€ et 33 k€ (minimum 24 k€ ; maximum 48 k€ - salaire médian : 27 k€)

Mobilité

Métiers de provenance : level designer, testeur

Métiers d'évolution : producer

Connaissances indispensables :

Connaître...

- la chaîne de production et les métiers du jeu vidéo
- les outils (unreal, unity)
- l'ergonomie des systèmes multimédia (interfaces homme/machine)
- les notions de level design
- les notions d'assurance qualité (test, QA)
- les logiciels 3D (3Ds Max, etc.)
- les logiciels d'animation

Intitulé du métier : **Level designer / concepteur de niveaux**

Exemples d'intitulés de postes : Créateur 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

Position dans l'organisation :

n+1 : game designer, producer

n-1 : -

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
- Faire du moding pour que le joueur puisse fabriquer son propre niveau
- 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

Principales compétences

Compétences requises :

Savoir...

- utiliser les outils d'édition de niveaux (Unreal, Unity, etc.) et les logiciels de versioning (SVN, Perforce, Alienbrain, etc.)
- utiliser les technologies du Web (Flash, Unity, HTML, etc.)
- utiliser les techniques de prototypage 2D (Game Maker, Flash, etc.)
- utiliser les techniques de modélisation 3D (3Ds Max, Sketchup, Virtools, etc.)
- travailler en équipe

Faire preuve de...

- créativité et curiosité d'esprit

Formation souhaitée : 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 multi-média, 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

Rémunération : Entre 22 k€ et 30 k€ (minimum 18 k€ ; maximum 32 k€ - salaire médian : 23 k€)

Mobilité

Métiers de provenance : testeur

Métiers d'évolution : lead level designer, game designer, directeur de création

Connaissances indispensables :

Connaître...

- les notions d'intelligence artificielle (FSM, etc.)
- les langages de scripts (LUA, Python, etc.)
- les courbes de progression (difficulté, rythme, apprentissage)
- les notions d'ergonomie

Intitulé du métier : **Scénariste-dialoguiste**

Exemples d'intitulés de postes : narrative designer, story designer, writer

Présentation du métier : Décrire la trame narrative du jeu, créer des personnages mémorables ou originaux, écrire les dialogues mais aussi écrire tous les textes (écrits ou oraux) contenus dans le jeu (menus d'aide, tips, commentaires, informations de contexte, résumés de niveaux, objectifs de niveaux, etc)

Position dans l'organisation :

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

n-1 : -

Activités principales

Domaine d'activité 1 : description de la trame narrative

- Collaborer avec le directeur artistique, le game designer et le level designer lors de la phase de conception du jeu
- Rédiger un speech résumant l'histoire
- Écrire un synopsis décrivant les grandes lignes de l'histoire (histoire, personnages, monde, lieux, back story, etc.)
- Réaliser un traitement/séquenceur relatant les enchaînements logiques entre les scènes et le déroulement dans chaque scène
- Écrire le scénario sous forme textuelle ou de story board
- 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 les 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 slogans
- 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

Principales compétences

Compétences requises :

Avoir...

- une bonne culture générale

Savoir...

- mettre en œuvre les techniques de communication écrite et orale
- utiliser les logiciels Word, Excel et PowerPoint
- utiliser une base documentaire
- travailler en équipe
- remettre son travail en question
- être force de proposition

Faire preuve de...

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

Connaissances indispensables :

Connaître...

- les principes des théories collaboratives
- les notions de design

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

Rémunération : Entre 24 k€ et 35 k€ (minimum 20 k€ ; maximum 48 k€ - salaire médian : 27 k€)

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 d'écriture, directeur de création

Intitulé du métier : **Concepteur sonore / Sound designer**

Exemples d'intitulés de postes : Designer sonore/Sound designer

Présentation du métier : définir et retranscrire de manière interactive l'ambiance sonore du jeu (musique, bruitages, dialogues) Concevoir, éditer, intégrer et tester le contenu audio de haute qualité du jeu pour accompagner les visions créatives et de design

Position dans l'organisation :

n+1 : game designer, directeur de création, lead sound designer

n-1 : -

Activités principales

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

- 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
- Effectuer les castings et enregistrer les voix sélectionnées
- Commander ou rechercher de la musique
- Sélectionner les musiques

Domaine d'activité 3 : intégration et édition des sons

- Diriger les acteurs (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 data manager

Principales compétences

Compétences requises :

Savoir...

- mettre en œuvre des techniques de communication écrites et orales
- utiliser un échantillonneur, un séquenceur et un synthétiseur midi
- mettre en œuvre les techniques employées en création d'effets spéciaux et textures sonores
- 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.)
- mobiliser les techniques de veille
- écouter et prendre en compte les demandes de l'équipe et du projet
- travailler en équipe
- prendre des initiatives

Faire preuve d'...

- écoute

Formation souhaitée : Bac + 3 à bac + 6. Bac technique, Bac littéraire, école de musique, conservatoire national (DNOP), BTS métiers de l'audiovisuel (option métiers du son), licence pro (1 an) design sonore (Clermont Ferrand 2), master spécialisé (Poitiers – La Rochelle en partenariat avec l'Enjmin), écoles d'arts avec spécialité sound design (Enjmin, Isart Digital), école d'audiovisuel formant au son (Fémis, Louis-Lumière)

Rémunération : Entre 24k€ et 35 k€ (minimum : 20 k€ ; maximum : 45k€)

Mobilité

Métiers de provenance : technicien son

Métiers d'évolution : directeur technique, directeur artistique

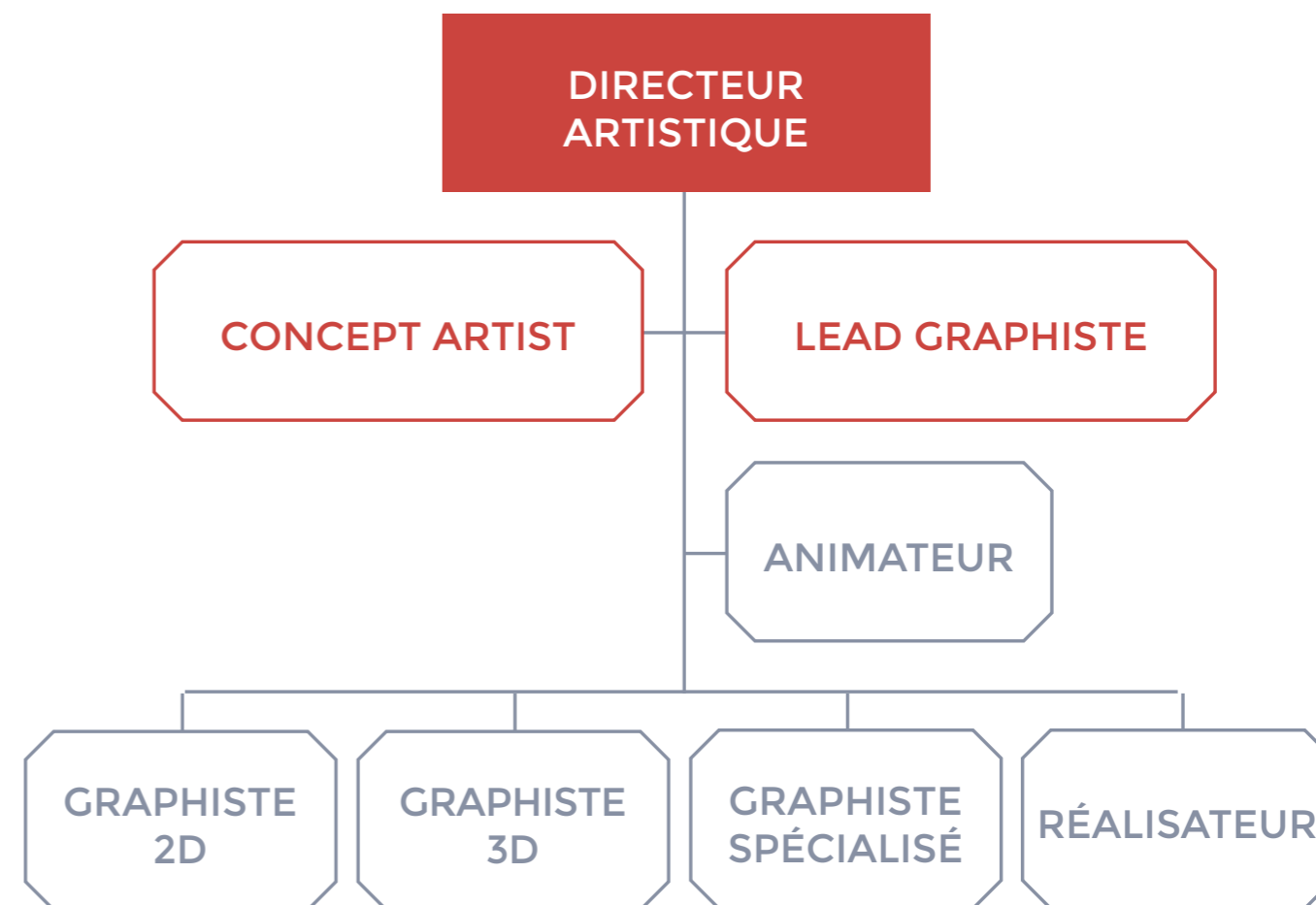
Connaissances indispensables :

Connaître...

- les notions 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 principes de level design
- les outils de montage vidéo
- les mécanismes de gameplay et leurs implications sonores

Les métiers de l' **IMAGE**

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 - mais jamais l'un sans l'autre - assure le rendu visuel du jeu.



Intitulé du métier : **Directeur artistique / Art Director**

Présentation du métier : Diriger la production de tous les éléments visuels et coordonner l'équipe de graphistes tout au long du développement du jeu

Position dans l'organisation :

n+1 : directeur de production

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

Activités principales

Domaine d'activité 1 : porter et concevoir la vision artistique du projet

- Analyser la demande et ses objectifs
- Effectuer des activités de veille (tendances graphiques, etc.)
- Se documenter en effectuant des recherches bibliographiques
- Développer un concept dans sa forme graphique et élaborer une charte graphique (à faire appliquer aux graphistes, modeleurs, animateurs qu'il encadre)
- Réaliser des illustrations, des modèles sheet
- 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 Producteur et le directeur de production
- 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 (colimétrie, 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

Principales compétences

Compétences requises :

Avoir...

- une bonne vision stratégique

Savoir...

- mettre en œuvre des techniques de résolution de problèmes
- mettre en œuvre des processus d'innovation et de gestion du changement
- gérer les contraintes (gameplay, interactivité, d'accès à l'information)
- utiliser les logiciels 2D (Painter, Photoshop, etc.)
- utiliser les logiciels 3D (3Ds Max, Maya, etc.)
- convaincre : argumenter, négocier
- planifier et organiser un projet
- définir les besoins (budgétaires, humains et techniques)
- fédérer et mobiliser les équipes autour d'un projet commun
- déléguer
- gérer les priorités
- adapter son discours en fonction de ses interlocuteurs
- gérer et arbitrer un conflit
- réguler les relations entre l'interne et l'externe
- répartir le travail en fonction des compétences de chaque intervenant
- soutenir une communication en anglais professionnel
- mobiliser les techniques de veille

Connaissances indispensables :

Faire preuve de...

- analyse et de synthèse
- affirmation et fermeté
- diplomatie
- écoute (besoins clients, besoins de l'équipe, tendances graphiques)
- réactivité
- autonomie

Connaître...

- les logiciels graphiques
- les principes de l'image animée
- les notions d'anatomie (humaine, animale, E.T., etc.)
- les notions d'architecture et d'histoire de l'art

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

Rémunération : Entre 35 k€ et 48 k€ (minimum 20 k€ ; maximum 91 k€ - salaire médian : 37 k€)

Mobilité

Métiers de provenance : graphiste 2D/3D, modeleur, animateur

Métiers d'évolution : directeur de production

Intitulé du métier : **Concept artist**

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

Position dans l'organisation :

n+1 : directeur artistique

n-1 : -

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

Activités secondaires :

- Assurer des activités de modélisation en 3D

Principales compétences

Compétences requises :

Avoir...

- le sens de l'habillement et de la composition des couleurs
- une bonne culture de l'image (jeu vidéo, cinéma, photo, etc.)
- une forte habileté pour la peinture traditionnelle ou l'illustration digitale

Savoir...

- utiliser les logiciels Photoshop ou Painter
- dessiner des styles différents
- montrer l'évolution du concept jusqu'au dessin final
- créer de nouveaux concepts artistiques de qualité dans des délais très courts
- rendre des personnages stylisés et des univers imaginaires ou réalistes
- être force de proposition
- remettre son travail en question

Faire preuve de...

- créativité et curiosité d'esprit

Formation souhaitée : Bac+2 en école d'art

Rémunération : Entre 25 k€ et 35 k€ (minimum 20 k€ ; maximum 42 k€ - salaire médian : 25 k€)

Mobilité

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

Métiers d'évolution : lead concept artist, directeur artistique

Connaissances indispensables :

Connaître...

- les fondamentaux en éclairage, composition et atmosphère
- la théorie des couleurs
- les fondamentaux en matériaux et textures
- les notions d'anatomie et de proportions humaines
- la chaîne de production et les métiers du jeu vidéo
- les contraintes du jeu vidéo

Intitulé du métier : Lead graphiste

Présentation du métier : Gérer la mise en application du style graphique du jeu

Position dans l'organisation :

n+1 : directeur artistique, producer

n-1 : graphistes 2D/3D

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 : 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 3 : 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 4 : 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)

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
- établir un planning
- répartir le travail en fonction des compétences de chaque intervenant
- adapter son discours en fonction de ses interlocuteurs
- gérer et arbitrer un conflit
- utiliser les logiciels 2D (Painter, Photoshop, etc.)
- utiliser les logiciels 3D (3Ds Max, Maya, etc.)
- utiliser les techniques de scripting (xml, etc.)
- mettre en œuvre les techniques de dessin (sur support papier ou informatique)
- utiliser les techniques de rendu et d'éclairage pré-calculé et en temps réel (Lightmaps, Vertex color, Ambient occlusion)
- mobiliser les techniques de veille
- gérer les priorités

Faire preuve de...

- diplomatie
- pédagogie
- analyse et synthèse

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

Rémunération : Entre 32 k€ et 40 k€ (minimum 32 k€ ; maximum 43 k€ - salaire médian : 36 k€)

Mobilité

Métiers de provenance : graphiste 2D, modélisateur textureur 3D

Métiers d'évolution : lead modélisateur/textureur 3D, directeur artistique

Connaissances indispensables :

Connaître...

- les logiciels graphiques
- les principes de l'image animée
- les notions d'anatomie (humaine, animale, E.T., etc.)
- les notions d'architecture et d'histoire de l'art
- les outils type éditeur de niveau et d'intégration de contenu

Intitulé du métier : **Animateur**

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

Position dans l'organisation :

n+1 : directeur artistique

n-1 : -

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 (Steup, 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)
- Communiquer l'état d'avancement de son travail à son supérieur

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)

Principales compétences

Compétences requises :

Savoir...

- utiliser les logiciels 2D (Painter, Photoshop, etc.)
- utiliser les logiciels d'animation 3D (3Ds Max, Maya, Motion Builder, Character Studio, etc.)
- 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 :

Connaître...

- les principes de l'animation traditionnelle 2D
- les notions d'anatomie (humaine, animale, E.T., etc.)
- les notions d'architecture et d'histoire de l'art
- les outils type éditeur de niveau et d'intégration de contenu

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

Rémunération : Entre 24 k€ et 35 k€ (minimum 20 k€ ; maximum 33 k€ - salaire médian : 27 k€)

Mobilité

Métiers de provenance : -

Métiers d'évolution : lead graphiste, lead animateur, directeur artistique

Intitulé du métier : **Graphiste 2D**

Présentation du métier : Créer des textures de personnages, objets, décors, véhicules, etc.

Position dans l'organisation :

n+1 : lead graphiste

n-1 : -

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)
- Assurer la création et le réglage d'effets graphiques en temps réel : effets de particules, shaders en temps réel, éclairages dynamiques
- Communiquer l'état d'avancement de son travail à son responsable hiérarchique

Principales compétences

Compétences requises :

Savoir...

- mettre en œuvre des techniques de communication écrites et orales
- utiliser les logiciels 2D (Painter, Photoshop, Flash etc.)
- utiliser les techniques de scripting (xml, etc.)
- mettre en œuvre des techniques de dessin (sur support papier ou informatique)
- mobiliser les techniques de veille
- utiliser des techniques de rendu et d'éclairage pré-calculé et en temps réel (Light Map, Vertex Color, ambient occlusion)
- gérer les contraintes hardware

Faire preuve de...

- rigueur
- ténacité et persévérance
- analyse et synthèse

Connaissances indispensables :

Connaître...

- les logiciels graphiques
- les principes de l'image animée
- les notions d'anatomie (humaine, animale, E.T., etc.)
- les notions d'architecture et d'histoire de l'art
- l'outil type éditeur de niveau et d'intégration de contenu

Formation souhaitée : 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 (Ensad, DNSEP, DSAA), université (masters dans le domaine du graphisme)

Rémunération : Entre 24 k€ et 30 k€ (minimum 25 k€ ; maximum 37 k€ - salaire médian : 27 k€)

Mobilité

Métiers de provenance : graphiste 2D

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

Intitulé du métier : **Graphiste 3D**

Exemples d'intitulés de poste : modelleur, textureur

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

Position dans l'organisation : parfois level builder

n+1 : lead graphiste 3D, directeur artistique

n-1 : -

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 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
- Communiquer l'état d'avancement de son travail à son responsable hiérarchique
- Assurer la création et le réglage d'effets graphiques en temps réel : effets de particules, shaders en temps réel, éclairages dynamiques
- Communiquer l'état d'avancement de son travail à son responsable hiérarchique

Principales compétences

Compétences requises :

Savoir...

- mettre en œuvre des techniques de résolution de problèmes
- lire et interpréter des projets architecturaux
- utiliser les logiciels 2D (Painter, Photoshop, etc.)
- utiliser les logiciels 3D (3Ds Max, Maya, etc.)
- 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

Formation souhaitée : Bac+2 à Bac +5, DMA cinéma d'animation (2 ans après le bac), écoles spécialisées (2 à 5 ans) (animation, etc.) : Ensad, Rubika Valenciennes, Mopa Arles, etc.

Rémunération : Entre 22 k€ et 30 k€ (minimum 25 k€ ; maximum 30 k€ - salaire médian : 27 k€)

Mobilité

Métiers de provenance : -

Métiers d'évolution : lead modélisateur/textureur 3D

Connaissances indispensables :

Connaître...

- les principes de l'image animée
- les notions d'anatomie (humaine, animale, E.T., etc.)
- les notions d'architecture et d'histoire de l'art
- les outils type éditeur de niveau et d'intégration de contenu

Intitulé du métier : **Graphiste spécialisé**

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

Présentation du métier : Décliner le projet graphique sur les aspects visuels (éclairage, effets spéciaux ou mouvements)

Position dans l'organisation :

n+1 : lead VFX artist / Lead graphiste ou directeur artistique

n-1 : -

Activités principales

Domaine d'activité 1 (commun aux trois spécialités) : 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 (communs aux trois spécialités) : 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 3 (spécifique 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
- Communiquer l'état d'avancement de son travail à son responsable hiérarchique

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
- Communiquer l'état d'avancement de son travail à son supérieur

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
- Communiquer l'état d'avancement de son travail à son supérieur

Principales compétences

Compétences requises :

Savoir...

- dessiner
- utiliser les logiciels 2D (Painter, Photoshop...) et 3D (3Ds-max, Maya, etc.)
- 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 :

Connaître...

- la chaîne graphique
- les principes de l'image animée
- les notions d'anatomie (humaine, animale, E.T., etc.)
- les notions d'architecture et d'histoire de l'art
- l'outil type éditeur de niveau et l'outil d'intégration de contenu
- l'outil type éditeur de niveau et l'outil d'intégration de contenu

Formation souhaitée : 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)

Rémunération : Entre 28 k€ et 36 k€ (minimum 28 k€ ; maximum 90 k€ - salaire médian : 42 k€)

Mobilité

Métiers de provenance : graphiste

Métiers d'évolution : lead FX artist / graphiste ou directeur artistique

Intitulé du métier : Réalisateur de cinématiques

Exemples d'intitulés de poste : réalisateur cinématiques temps réel, in game cutscenes director

Présentation du métier : créer des scènes cinématiques du jeu, qu'elles soient interactives ou non interactives

Position dans l'organisation :

n+1 : Lead game designer, Producer

n-1 : -

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 lorsque contraint à des délais de livraison serrés.

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, mo-cap, etc.)

Activités secondaires

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

Principales compétences

Compétences requises :

Savoir...

- utiliser les techniques de modélisation 3D (3Ds Max, Sketchup, Virtools, etc.)
- Utiliser les logiciels de création vidéos (Adobe Creative Suite, notamment Première)
- travailler en équipe

Faire preuve de...

- rigueur
- créativité
- réactivité et proactivité
- grand intérêt pour le jeu vidéo
- aisance dans les relations interpersonnelles
- organisation

Connaissances indispensables :

Connaître...

- et maîtriser les logiciels 3D
- l'animation de personnages
- le montage vidéo
- le jeu d'acteurs
- les logiques narratives
- les techniques de résolution de problème

Formation souhaitée : 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- Infographe en image de synthèse 3D- Infographiste multimédia (ESMI)- Infographiste multimédia (ITECOM)
- 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 3 D temps réel
- Ecoles de cinéma, jeu vidéo ou de graphisme en 3 à 5 ans après le bac)

Rémunération : À partir de 48 k€

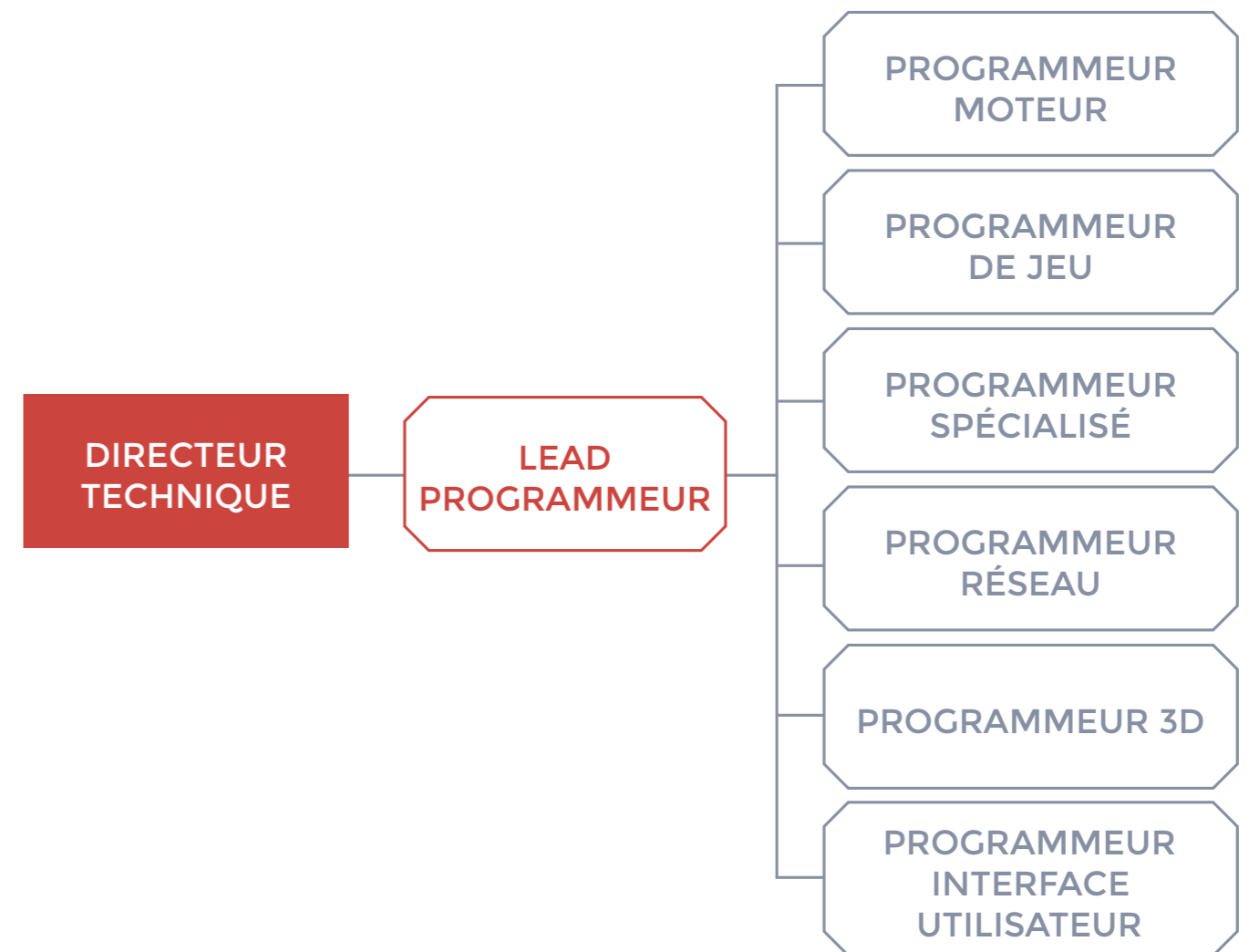
Mobilité

Métiers de provenance : -

Métiers d'évolution : -

Les métiers de la **TECHNOLOGIE**

Cette famille est celle des programmeurs. Elle réunit l'ensemble des acteurs chargés 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.



Intitulé du métier : **Directeur technique/Technical Director**

Présentation du métier : Définir et superviser la mise en œuvre des activités de développement

Position dans l'organisation :

n+1 : directeur de production, PDG/CEO/directeur général

n-1 : équipe de développeurs/programmeurs

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
- 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 financière/budgétaire

- Monter et présenter le budget au directeur général/DAF
- Négocier les contrats avec les prestataires externes
- Monter les dossiers de financements externes
- Garantir le respect du budget

Domaine d'activité 6 : 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

Principales compétences

Compétences requises :

Avoir...

- une bonne vision stratégique

Savoir...

- être force de proposition dans la définition des orientations
- concevoir et mettre en œuvre des méthodes de développement (langage de développement)
- appliquer la méthodologie de conduite de projet (cycles de développement de projet, etc.)
- utiliser les logiciels bureautiques
- 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.)
- utiliser l'anglais technique (niveau avancé)
- gérer les priorités
- mettre en œuvre les techniques de communication écrite et orale
- mobiliser les techniques de veille
- évoluer dans un environnement complexe et en constante évolution (résistance au stress)
- gérer et arbitrer un conflit

Faire preuve de...

- affirmation et fermeté
- pédagogie
- diplomatie
- analyse et synthèse

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

Rémunération : Entre 44 k€ et 54 k€ (minimum 20 k€ ; maximum 100 k€ - salaire médian : 34k€)

Mobilité

Métiers de provenance : lead programmeur, programmeur/développeur, Producer

Métiers d'évolution : PDG/CEO/directeur général

Connaissances

indispensables :

Connaître...

- les outils de développement de jeux
- les architectures matérielles et logicielles
- les systèmes d'exploitation
- la culture vidéo-ludique

Intitulé du métier : Lead Programmeur

Exemples d'intitulés de postes : lead développeur, Lead Coder

Présentation du métier : Encadrer les équipes de développeurs et de programmeurs

Position dans l'organisation :

n+1 : directeur de production, directeur technique

n-1 : programmeurs

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)

Principales compétences

Compétences requises :

Savoir...

- mettre en œuvre les méthodes et techniques de programmation
- utiliser les outils de développement
- utiliser et développer les outils et moteurs
- mettre en œuvre des techniques de résolution de problèmes
- rédiger des spécifications détaillées (documentation technique)
- utiliser l'anglais technique (niveau avancé)
- gérer les priorités
- mobiliser les techniques de veille
- 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

Formation souhaitée : Bac+5 en école d'ingénieurs

Rémunération : Entre 32k€ et 42 k€ (minimum 20 k€ ; maximum 86 k€ - salaire médian : 34k€)

Mobilité

Métiers de provenance : programmeur informatique confirmé

Métiers d'évolution : directeur technique

Connaissances indispensables :

Connaître...

- la chaîne de production et les métiers du jeu vidéo
- les outils
- les langages de programmation
- les méthodes de conception
- l'architecture des moteurs de jeu

Intitulé du métier : **Programmeur moteur/Engine programmer**

Exemples d'intitulés de postes : développeur moteur, ingénieur moteur, programmeur technique

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

Position dans l'organisation :

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

n-1 : -

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 consoliers
- Compléter etc

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

Activités secondaires

- Effectuer une activité de veille sur les nouveaux process et outils

Principales compétences

Compétences requises :

Savoir...

- mettre en œuvre les méthodes et techniques de programmation
- utiliser les outils de développement
- développer et utiliser les outils et moteurs
- 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)
- utiliser l'anglais technique (niveau avancé)
- remettre en question son travail
- évoluer dans un environnement complexe et en constante évolution (résistance au stress)

Faire preuve de...

- rigueur

Formation souhaitée : Bac+5 en informatique, BTS/DUT en informatique, licence professionnelle en informatique

Rémunération : Entre 30€ et 40 k€ (minimum 22 k€ ; maximum 55 k€ - salaire médian : 33€)

Mobilité

Métiers de provenance : programmeur informatique/génie logiciel

Métiers d'évolution : programmeur spécialisé, lead programmeur

Connaissances indispensables :

Connaître...

- la chaîne de production et les métiers du jeu vidéo
- 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
- les contraintes et techniques de calculs 3D (géométrie dans l'espace)

Intitulé du métier : **Programmeur de jeu/Gameplay programmer**

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

Présentation du métier : Développer les mécanismes du jeu

Position dans l'organisation :

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

n-1 : -

Activités principales

Domaine d'activité 1 : programmation

- Analyser les besoins informatiques du jeu
- Concevoir et programmer en langage objet (comportements du jeu, actions, règles du jeu, déroulement, interface menu, etc.)
- Implanter les règles définies par le game designer (intégration des interfaces, des sons, de la musique et des bruitages)
- Vérifier le fonctionnement du programme et le réajuster en fonction des résultats
- Réaliser la documentation technique associée

Domaine d'activité 2 : maintenance évolutive du jeu

- Consulter la base de données de bugs et les corriger
- Participer aux réglages avec les game designers
- Faire évoluer les systèmes (reconnaissance des mouvements)
- Développer des outils de simulation et de génération de données (reconnaissance des mouvements)
- Améliorer le moteur du jeu

Activités secondaires

- Effectuer une activité de veille sur les jeux existant sur le marché

Principales compétences

Compétences requises :

Savoir...

- mettre en œuvre les méthodes et techniques de programmation
- utiliser les outils de développement
- traduire techniquement les besoins du game designer
- mettre en œuvre des techniques de résolution de problèmes
- développer et utiliser les outils, bibliothèques logicielles et moteurs
- rédiger des spécifications détaillées (documentation technique)
- utiliser l'anglais technique (niveau avancé)
- remettre en question son travail
- évoluer dans un environnement complexe et en constante évolution (résistance au stress)

Faire preuve de...

- rigueur
- analyse et synthèse

Formation souhaitée : BTS/IUT en informatique, licence professionnelle en informatique, Bac+5 en école d'ingénieurs, école du jeu vidéo (ISART, ENJMIN...)

Rémunération : Entre 27 k€ et 37 k€ (minimum 20 k€ ; maximum 53 k€ - salaire médian : 33€)

Mobilité

Métiers de provenance : programmeur informatique/génie logiciel

Métiers d'évolution : programmeur spécialisé, lead programmeur, game designer

Connaissances indispensables :

Connaître...

- les fondamentaux d'un ordinateur (processus, mémoire, interface, etc.)
- la chaîne de production et les métiers du jeu vidéo
- les outils
- les langages de programmation
- les méthodes de conception

Intitulé du métier : **Programmeur spécialisé IA, outils, physique**

Exemples d'intitulés de postes : Programmer tools, IA specialist

Présentation du métier : Assurer le développement et la maintenance de nouvelles fonctionnalités dans les outils existants. Développer des moteurs de jeux de stratégie lors d'une spécialisation en IA

Position dans l'organisation :

n+1 : lead programmeur

n-1 : -

Activités principales

Spécialiste « Outils »

Domaine d'activité 1 : développement/optimisation 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

Spécialiste « IA »

Domaine d'activité 1 : développement/optimisation des comportements

- Effectuer une activité de veille sur les nouveaux process et outils
- Concevoir et programmer les comportements du personnage/véhicule incarné par le joueur et des adversaires (ou autres personnages), actions, règles, etc,
- Implanter les règles définies par le game designer
- Participer à l'équilibrage du jeu (réglage de difficulté)

Spécialiste « Physique »

Domaine d'activité 1 : développement/optimisation des outils

- Gérer l'ensemble des comportements physiques des objets : gravité, collisions, gestion des comportements et trajectoires des véhicules
- Approximer les comportements réels par des modèles jouables
- Développer des outils haut niveau pour le réglage des paramètres et tests

Commun aux trois spécialités

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

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

Principales compétences

Compétences requises :

Savoir...

- mettre en œuvre les méthodes et techniques de programmation
- utiliser les outils de développement
- développer et utiliser les outils et moteurs
- 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)
- mobiliser les techniques de veille technologique
- utiliser l'anglais technique (niveau avancé)
- remettre en question son travail
- évoluer dans un environnement complexe et en constante évolution

Faire preuve de...

- rigueur

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

Rémunération : Entre 27 k€ et 40 k€ (minimum 20 k€ ; maximum 50 k€ - salaire médian : 32€)

Mobilité

Métiers de provenance : programmeur moteur, programmeur informatique/génie logiciel

Métiers d'évolution : lead programmeur

Connaissances indispensables :

Connaître...

- la chaîne de production et les métiers du jeu vidéo
- les outils
- 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

Intitulé du métier : **Programmeur réseau**

Exemples d'intitulés de postes : -

Présentation du métier : Concevoir/développer les briques bas niveaux du moteur réseau et les mécaniques multijoueur associées au gameplay

Position dans l'organisation :

n+1 : lead programmeur, directeur de production, directeur technique

n-1 : -

Activités principales

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

- Participer à la conception et à la création de services bas niveaux 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

Principales compétences

Compétences requises :

Savoir...

- mettre en œuvre les méthodes et techniques de programmation
- utiliser les outils de développement
- développer et utiliser les outils et moteurs
- 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)
- utiliser l'anglais technique (niveau avancé)
- remettre en question son travail
- évoluer dans un environnement complexe et en constante évolution (résistance au stress)

Faire preuve de...

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

Formation souhaitée : Bac+5 en informatique, BTS/DUT en informatique, licence professionnelle en informatique

Rémunération : Entre 30 k€ et 40 k€ (minimum 30 k€ ; maximum 46 k€ ; salaire médian : 34€)

Mobilité

Métiers de provenance : programmeur informatique/génie logiciel

Métiers d'évolution : lead programmeur

Connaissances indispensables :

Connaître...

- la programmation bas niveau et au niveau - C, C++, C#
- les algorithmes de ranking multi-joueurs et de matchmaking
- les règles de fonctionnement des jeux en réseau et multiplier (MMORPG)
- les protocoles TCP et UDP
- le middleware
- les comportements du public face au jeu
- les guidelines/contraintes constructeurs
- Programmation web - HTML, Javascript, PHP, Bases de données
- les contraintes et techniques de calculs 3D (géométrie dans l'espace, 3D : vecteur, matrices, quaternion, projection.)
- la chaîne de production et les métiers du jeu vidéo

Intitulé du métier : **Programmeur 3D**

Exemples d'intitulés de postes : programmeur 3D, graphics programmeur

Présentation du métier : Dans l'équipe « moteur », le programmeur 3D s'occupe spécifiquement du développement du moteur graphique et des fonctionnalités associées

Position dans l'organisation :

n+1 : lead programmeur, directeur de production, directeur technique

n-1 : -

Activités principales

Domaine d'activité 1 : Analyse des besoins

- Analyse des besoins de la production ou des différentes productions
- Définir la stratégie de développement

Domaine d'activité 2 : Conception/Développement des fonctionnalités graphiques

- Développer/Ajouter/Maintenir des fonctionnalités graphiques dans le moteur
- Optimiser les performances
- Développer des outils de réglages pour les graphistes

Domaine d'activité 3 : Maintenance, test et correction

- Consulter la base de données des bugs et les corriger
- Procéder aux réglages
- Vérifier le fonctionnement du programme et réajuster en fonction des résultats
- Réaliser la documentation technique associée

Activités secondaires

- Effectuer une activité de veille concurrentielle forte est indispensable (autres moteurs graphiques, VR, etc)

Principales compétences

Compétences requises :

Savoir...

- Maîtriser Unity 3D
- mettre en œuvre les méthodes et techniques de programmation
- Travailler en équipe
- utiliser les outils de développement
- développer et utiliser les outils et moteurs
- gérer des problèmes d'optimisation et de synchronisation des architectures
- utiliser l'anglais technique (niveau avancé)
- remettre en question son travail
- évoluer dans un environnement complexe et en constante évolution (résistance au stress)

Faire preuve de...

- rigueur
- autonomie

Connaissances indispensables :

Connaître...

- la programmation bas niveau et au niveau - C, C++, C#
- 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.)
- la chaîne de production et les métiers du jeu vidéo
- la technologie de rendu (Modèles d'éclairage, Réflexion, Ombrages, Anti-Aliasing, Optimisations.)
- les outils (production, intégration, visualisation, test)
- les méthodes de conception
- les bases de la physique ou des domaines proches comme la mécanique

Formation souhaitée : Bac+5 en informatique, BTS/DUT en informatique, licence professionnelle en informatique

Rémunération : Entre 20k€ et 40K€

Mobilité

Métiers de provenance : programmeur informatique/génie logiciel

Métiers d'évolution : lead programmeur

Intitulé du métier : **Programmeur interface utilisateur**

Exemples d'intitulés de postes : programmeur UI

Présentation du métier : Créer les modules de présentation et éléments de contrôle de l'interface du jeu

Position dans l'organisation :

n+1 : lead programmeur, directeur de production, directeur technique

n-1 : -

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 utilisateur

- Concevoir et mettre en oeuvre 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'interaction 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 contenus
- Améliorer les outils de production et d'amélioration d'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

Activités secondaires

- Effectuer une activité de veille sur les nouveaux process et outils graphiques, VR, etc)

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
- utiliser l'anglais technique (niveau avancé)
- 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 :

Connaître...

- la programmation bas niveau et au niveau - C, C++, C#
- les règles de fonctionnement des jeux en réseau et multijoueur (MMORPG)
- le middleware
- les comportements du public face au jeu
- les guidelines/contraintes constructeurs
- 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.)
- la chaîne de production et les métiers du jeu vidéo
- les outils (production, intégration, visualisation, test)
- les méthodes de conception

Formation souhaitée : Bac+5 en informatique, BTS/DUT en informatique, licence professionnelle en informatique

Rémunération : Entre 25k€ et 32k€ (minimum 22 k€ ; maximum 41 k€ ; salaire médian : 29€)

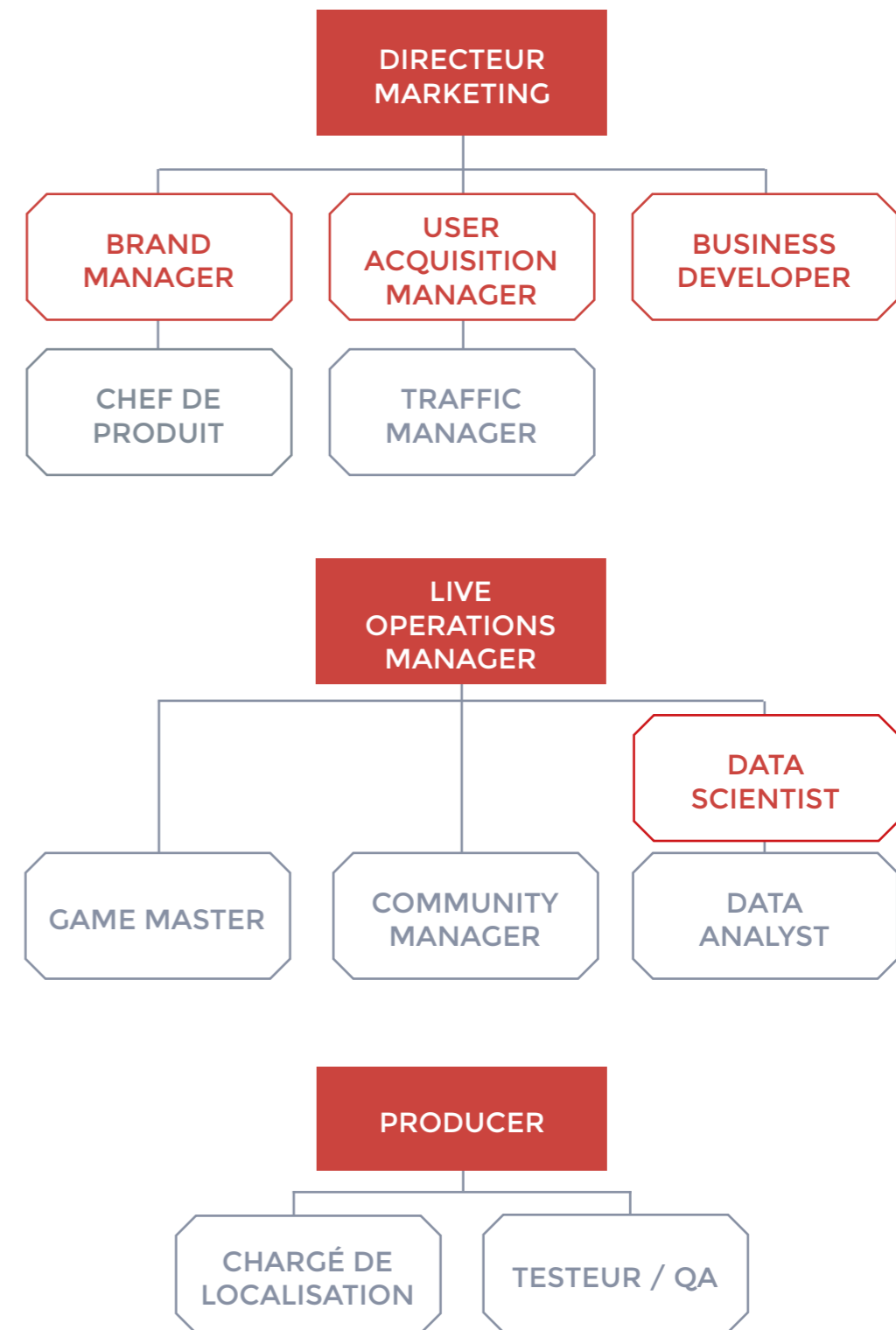
Mobilité

Métiers de provenance : programmeur informatique/génie logiciel

Métiers d'évolution : lead programmeur

Les métiers ÉDITION & SUPPORT

Cette famille est celle des professionnels qui contribuent au déploiement, à la commercialisation, à la distribution et la pérennisation du jeu. On retrouve ces métiers chez les éditeurs mais aussi au sein des studios de production qui assurent directement la commercialisation de leurs jeux.



Intitulé du métier : **Directeur marketing**

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

Présentation du métier : Elaborer des plans marketing (analyse du marché, détermination des cibles, plan d'action, choix des axes publicitaires, etc.) et mettre en place les actions destinées à développer la vente des produits

Position dans l'organisation :

n+1 : directeur général

n-1 : équipe marketing, chef de produit, community manager, attaché de presse

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)
- 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 de la direction marketing

- Recruter les collaborateurs
- Animer l'équipe
- Organiser la direction marketing en service

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 medias (presse et sites de gamers : forums, plateformes de streaming, pages Facebook)
- Superviser les relations de presse
- Rechercher des opportunités de partenariats publicitaires
- Superviser l'organisation d'événements

Activités secondaires

- Réaliser des activités de rédaction (titre, base line, slogans, etc.) et de direction artistique (univers, typographie, couleurs, etc.)

Principales compétences

Compétences requises :

Savoir...

- prendre des décisions qui engagent l'entreprise
- mettre en œuvre les techniques de communication/marketing
- mobiliser les techniques de veille
- anticiper et prendre des initiatives
- négocier
- convaincre
- fédérer et mobiliser les équipes autour d'un projet commun
- soutenir une communication en anglais professionnel

Faire preuve de...

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

Connaissances indispensables :

Connaître...

- 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 marchés mondiaux
- les principes de macro-économie
- les nouvelles technologies, l'économie numérique, les principes du e-commerce
- Le monde du web, les techniques de campagnes publicitaires sur Internet

Formation souhaitée : 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'Etudes Politiques (IEP)

Rémunération : Entre 45 k€ et 70 k€ (junior) à partir de 70 k€ (expérimenté)

Mobilité

Métiers de provenance : chef de produit

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

Intitulé du métier : **User Acquisition Manager**

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

Présentation du métier : Spécialiste du marketing digital chargé d'identifier et d'instaurer la stratégie d'acquisition des applications du portefeuille, en fonction des leviers payants ou gratuits

Position dans l'organisation :

n+1 : directeur marketing

n-1 : Traffic Manager, User Acquisition Specialist

Activités principales

Domaine d'activité 1 : Définition et mise en œuvre de la stratégie d'acquisition

- Définition et mise en œuvre du plan de soft-launch en réponse aux besoins de test des studios.
- Analyse des cibles (audience et du joueur type)
- Analyse des canaux d'acquisition payants (ad networks, RTB, réseaux sociaux, retargeting, search ads) et gratuits (SEO, landing page, store feature, viralité)
- Choix des outils d'attribution marketing et d'analyse statistique en coordination avec l'équipe d'analyse
- Définition et mise en œuvre du plan d'acquisition de lancement (en direct avec les régies ou partenariat avec des agences médias)
- Coordination et communication avec les agences de médias
- Pilotage de la création et mise à jour des assets nécessaires au lancement des campagnes
- Gestion de la cross-promotion, depuis le planning des campagnes jusqu'à la création des assets nécessaires
- Définition et ajustement des budgets

Domaine d'activités 2 : Suivi des performances et reportings

- Suivi quotidien des campagnes en cours, analyse des principaux indicateurs (Dépenses journalières, Click-Through Rate, Install Rate, Cost Per Install, CPM, Reach, Rétention, Life Time Value.) et adaptation des campagnes
- Analyse de la rentabilité de chaque campagne en fonction de segments et cohortes
- Conception de tableaux de bords et mise en place d'un reporting régulier
- Partage des analyses et des best practices (capitalisation pour les futurs projets, analyse profil des joueurs)
- Suivi de l'évolution du budget alloué à chaque projet et adaptation des investissements en fonction des pertes et 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

- Détermination des partenariats et coordination des objectifs auprès des agences : volume, montant de dépenses, cadence, territoires, canaux (ad networks), retargeting, objectif par indicateur, etc.
- Accompagnement à la mise en place des outils marketing, de tests techniques et la résolution d'éventuels problèmes
- Recommandation et test de nouveaux outils de tracking, de nouvelles agences ou de nouveaux réseaux médias.
- Négociation des 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 d'activités 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 détection de prospects (génération de leads)

Principales compétences

Compétences requises :

Savoir...

- Négociateur
- 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
- Réactivité
- Esprit d'analyse
- Sens du contact client

Connaissances indispensables :

Connaître...

- 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
- outils de tracking et de mesure d'audience (Google Analytics, Google Conversion Tracker, Xiti, Webalysier, Webtrends, etc.)
- La culture marketing et les outils associés
- Connaissances juridiques
- Anglais courant

Formation souhaitée : 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)

Rémunération : Entre 40 k€ et 70 k€ (5 à 10 ans d'expérience)

Mobilité

Métiers de provenance : référenceur, webmarketeur, traffic manager

Métiers d'évolution : directeur marketing

Intitulé du métier : **Chef de produit / Product manager**

Exemples d'intitulés de postes : directeur opérationnel, line producer

Présentation du métier : Gérer un produit dans son ensemble, de sa conception à la fin de son cycle de vie

Position dans l'organisation :

n+1 : Directeur marketing, Brand Manager

n-1 : Coordinateur marketing, Assistant Chef de Produit

Activités principales

Domaine d'activité 1 : gestion stratégique

- Effectuer une activité de veille du marché (tendances, cycles, ventes, habitudes de consommation, etc.)
- Etablir le positionnement d'un jeu : cible, message clef, univers.
- Suivre les étapes de développement des produits (game design, développement, tests, etc.) en veillant au respect de leur positionnement
- Gestion de la coordination avec les différentes équipes / direction

Domaine d'activité 2 : gestion marketing

- Conduire les études d'analyse du marché
- Étudier la concurrence (benchmarking)
- Définir la cible du produit et son mix-marketing (prix, gamme, canaux de distribution, politique de communication)
- Coordonner la création artistique des supports de communication en interne et avec des agences externes : key art, trailers, posters, logos, goodies, etc.

Domaine d'activité 3 : gestion de la communication

- Élaborer et appliquer un plan média (presse et sites de gamers : forums, plateformes de streaming, pages Facebook, etc.)
- Accompagner les relations de presse
- Mettre en place des actions de partenariats publicitaires (échange visibilité-dotations)
- Organiser des événements
- Veiller à la gestion des communautés (réseaux sociaux)

Domaine d'activité 4 : gestion commerciale

- Suivre les ventes et leur progression
- Soutenir la force de vente dans la commercialisation du produit en mettant en place des outils (fiches produits, trailers, présentations, argumentaires de vente, etc.)
- Mettre en place des actions commerciales et de marketing (merchandising, catalogues, newsletters, etc.)
- Mesurer et analyser les retombées de chaque action marketing sur les ventes

Domaine d'activité 5 : gestion financière/budgétaire

- Veiller à l'équilibre budgétaire investissements/revenus

Activités secondaires

- Réaliser des activités de rédaction (titre, base line, slogans, etc.) et de direction artistique (univers, typographie, couleurs, etc.)

Principales compétences

Compétences requises :

Savoir...

- prendre des décisions par rapport à son périmètre d'intervention/produit
- mettre en œuvre les techniques de communication/marketing
- mobiliser les techniques de veille
- anticiper et prendre des initiatives
- négocier
- convaincre
- soutenir une communication en anglais professionnel

Faire preuve de...

- orientation vers les résultats
- analyse et synthèse
- créativité et curiosité d'esprit
- écoute

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

Rémunération : Entre 27 k€ et 45 k€

Mobilité

Métiers de provenance : assistant chef de produit, chargé d'études marketing

Métiers d'évolution : directeur marketing, directeur de la communication, attaché de presse

Connaissances indispensables :

Connaître...

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

Intitulé du métier : **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

Position dans l'organisation :

n+1 : directeur de production

n-1 : équipe de production

Activités principales

Domaine d'activité 1 : Piloter 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 priorité, 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
- Assurer la gestion de projet avec les équipes de développement et d'opérations

Domaine d'activité 2 : Coordonner la création d'événements en jeu

- Travailler en étroite collaboration avec le manager en monétisation et l'équipe de production pour préparer les événements et définir les stratégies de promotion dans les jeux : tournois, épreuves, niveaux spéciaux, etc.
- Coordonner les différentes équipes opérationnelles liées à l'activité promotions / événements
- Coordonner et gérer les outils de communication (création de ressources, notifications, coordination des partenaires.)
- Encadrer la gestion du catalogue produit et prix

Domaine d'activité 3 : Analyser et améliorer 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

Domaine d'activité 5 : Coordonner la création d'événements en jeu : tournois, épreuves, niveaux spéciaux, etc.

Domaine d'activité 6 : Suivre les KPIs du jeu et analyser ses performances

Domaine d'activité 7 : Optimiser la monétisation ligne

Domaine d'activité 8 : Coordonner la création d'événements en jeu : tournois, épreuves, niveaux spéciaux, etc.

Domaine d'activité 9 : Suivre les KPIs du jeu et analyser ses performances

Domaine d'activité 10 : gestion d'équipe

- Recrutement de collaborateurs : estimation des besoins, création des fiches de poste, analyse des CV, entretiens d'embauche, création de tests
- Animation d'une équipe de chefs de produits et d'assistants : définition des rôles, suivi des objectifs, suivi de la performance
- Evaluations, promotions

Principales compétences

Compétences requises :

Savoir...

- fédérer et mobiliser les équipes autour d'un projet commun
- gérer les priorités
- s'adapter à un environnement en mouvement
- Analyser des statistiques et indicateurs clé
- Réagir vite et anticiper les évolutions
- estimer le budget d'un projet
- appliquer la méthodologie de conduite de projet (cycles de développement de projet, etc.)
- répartir le travail en fonction des compétences de chaque intervenant

Faire preuve de...

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

Connaissances indispensables :

Connaître...

- 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 tableurs de suivi d'analyse et d'études de marché

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

Rémunération : Entre 20 k€ et 60k€

Mobilité

Métiers de provenance : chef de produit, commercial, analyste, game master

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

Intitulé du métier : **Brand Manager / responsable de marque**

Exemples d'intitulés de postes : Responsable de marque, gamme, chef de marque, brand manager, brand marketing manager, coordinateur de marque

Présentation du métier : Gère et développe la notoriété d'un ou plusieurs produits au sein d'une même marque sur l'ensemble des médias et en lien avec la stratégie média de l'entreprise

Position dans l'organisation :

n+1 : directeur marketing

n-1 : assistant chef de marque, assistant marketing, chargé d'études, community manager, product manager

Activités principales

Domaine d'activité 1 : Définition d'une stratégie de développement de la marque

- Analyse du marché auquel est destiné le(s) produit(s) de la marque
- Analyse des études sur les identifiants attachés à la marque
- Identifier la stratégie de développement de la marque pour les années à venir en prenant en compte les différents cycles de vie des produits.
- Garantir la cohérence de la marque
- Définir la stratégie digitale de la marque : site de marque, site de vente, site communautaire, pages ou comptes sur les réseaux sociaux, applications mobiles, etc.
- Définir et prioriser la conception et le lancement des nouveaux produits en relation avec les équipes R&D
- Assurer le bon positionnement et la cohérence des marques de l'entreprise.
- Élaborer des stratégies d'e-influence et de e-réputation avec le social media manager ou le community manager

Domaine d'activité 2 Mise en œuvre d'actions de marketing

- Communiquer sur la marque via des campagnes de communication multi canaux (digitaux dont facebook, twitter et Instagram, radio, télévision, affichage, etc.)
- Coordonner l'implantation de la stratégie de marque on et off-line dans les campagnes publicitaires
- Créer des guidelines à destination des distributeurs à l'international
- Développer des partenariats (médias, annonceurs, distributeurs...) pour d'accroître les ventes ou la notoriété de la marque
- Travailler sur l'identité visuelle et graphique des marques
- Initier et piloter la réalisation d'éléments créatifs : design, packagings (avec une agence ou un service de création interne)
- Définir des opérations promotionnelles
- Coordination des 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

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

- Suivre le chiffre d'affaires par segment.
- Optimiser la rentabilité de la marque (prix de revient, marge brute, compte de résultats).
- Suivre et évaluer les résultats
- Être garant de la réalisation des objectifs de vente fixé

Domaine d'activité 4 : Veille concurrentielle et analyse du marché

- Assurer une veille concurrentielle et analyser le comportement des consommateurs
- Commanditer et suivre des études de marché qualitatives et quantitatives
- Rassembler les informations liées aux produits pour définir des améliorations possibles
- Prévoir l'adaptation et le positionnement des produits de la marque

Domaine d'activité 5 : gestion d'équipe

- Recrutement de collaborateurs : estimation des besoins, création des fiches de poste, analyse des CV, entretiens d'embauche, création de tests
- Animation d'une équipe de chefs de produits et d'assistants : définition des rôles, suivi des objectifs, suivi de la performance
- Evaluations, promotions

Principales compétences

Compétences requises :

Savoir...

- prendre des décisions par rapport à son périmètre d'intervention/produit
- mettre en œuvre les techniques de communication/marketing
- mobiliser les techniques de veille
- anticiper et prendre des initiatives
- convaincre
- travailler en équipe

Faire preuve de...

- rigueur
- aisance rédactionnelle et de communication
- force de décision et de conviction
- analyse et synthèse
- créativité et curiosité d'esprit
- écoute

Connaissances indispensables :

Connaître...

- son marché de commercialisation
- connaissances des techniques d'études marketing.
- Maîtrise des process de développement et de lancement d'un produit
- Connaissance des plans médias, des circuits d'achat d'espaces
- Connaissance des outils de création sur le Web.
- Bonne connaissance des communautés et des médias sociaux, des outils de veille et de gestion de l'e-réputation.
- Connaissance des outils de référencement et d'analyse du trafic.
- Anglais courant

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

Rémunération : Entre 35 k€ et 60 k€

Mobilité

Métiers de provenance : chef de produit, community manager

Métiers d'évolution : directeur marketing

Intitulé du métier : **Business developer / Responsable du développement**

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

Présentation du métier : Le business developer a pour mission de développer 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). Il est notamment en charge de la vente de jeux à des publishers ou partenaires ou de la vente de services

Position dans l'organisation :

n+1 : directeur marketing, directeur général

n-1 : -

Activités principales

Domaine d'activité 1 : analyse et étude des marchés

- Faire 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 ((studios de développement recherchant un éditeur)
- Elaboration de 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.
- Animation des contrats : relations partenaires, etc.

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

- Élaborer des budgets et 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

- Veille stratégique
- Représentation de l'entreprise (lors de colloques, salons, etc.)

Principales compétences

Compétences requises :

Savoir...

- Être à l'écoute du marché
- Anticiper les nouvelles opportunités
- Négocier
- Fédérer et coordonner une équipe
- soutenir une communication en anglais professionnel

Faire preuve de...

- bonnes compétences relationnelles et rédactionnelles
- esprit entrepreneurial
- curiosité à l'égard des nouvelles technologies
- analyse et synthèse
- créativité et curiosité d'esprit
- forte capacité de travail

Connaissances indispensables :

Connaître...

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

Formation souhaitée : Bac + 5 commerce, gestion, marketing ou finance

Rémunération : Entre 35 k€ et 80 k€

Mobilité

Métiers de provenance : chef de produit, commercial, Producer

Métiers d'évolution : directeur marketing

Intitulé du métier : **Traffic Manager**

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

Présentation du métier : Le traffic manager est un spécialiste de la publicité et de l'analyse statistique du trafic pour un jeu en ligne ou une application mobile. Il est en charge de la gestion et de l'organisation des espaces et des campagnes publicitaires sur Internet ou mobile. Il a pour mission d'optimiser les leviers d'acquisition du trafic pour générer le maximum de trafic et de chiffre d'affaires

Position dans l'organisation :

n+1 : directeur marketing, User Acquisition Manager

n-1 : -

Activités principales

Domaine d'activité 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 évolutions d'Internet : 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)

Activités secondaires

- Intervenir auprès des community managers dans la gestion des fans et veiller à l'e-réputation de l'entreprise

Principales compétences

Compétences requises :

Savoir...

- Négociateur
- 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
- Réactivité
- Esprit d'analyse
- Sens du contact client

Connaissances indispensables :

Connaître...

- L'univers publicitaire
- Les nouvelles technologies, l'économie numérique
- Le monde du web, les techniques de campagnes publicitaires sur Internet (CPC, CPA, CPL, tracking, adserver, retargeting...)
- Connaissance des 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...)
- Connaissances juridiques
- Anglais courant

Formation souhaitée : 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)

Rémunération : Entre 25 k€ et 60 k€

Mobilité

Métiers de provenance : référenceur, webmarketeur

Métiers d'évolution : directeur marketing, user acquisition manager

Intitulé du métier : **Maître du jeu / Game master**

Exemples d'intitulés de postes : -

Présentation du métier : Assister ou supporter en direct la communauté des joueurs en utilisant les outils de communication qui ont été créés spécifiquement pour le jeu (blogs, forum, réseau social, site Internet, messagerie instantanée)

Position dans l'organisation : Travaille en lien avec l'équipe de production, le community manager et le testeur QA

n+1 : Producer, Live Operations Manager

n-1 : -

Activités principales

Domaine d'activité 1 : support et modération de la communauté de joueurs

- Veiller au respect des conditions d'utilisation et du règlement du jeu
- Répondre aux tickets des joueurs sur divers sujets (paiements, incidents techniques, modération, comportement, etc.).
- Dynamiser et réguler les échanges au sein de la communauté
- Gérer les relations avec les joueurs (SAV, incitation à l'achat, modération)
- Coordonner tous les événements in-game et activités avec l'équipe de développement de la communauté, s'assurer de leur bonne synchronisation.
- Communiquer sur les activités live à travers les chaînes in-game (nouvelles et pop-ups in-game sur console et notifications sur applications mobiles, etc.)

Domaine d'activités 2 : élaboration de tests et de procédures d'analyse du jeu et gestion de la qualité

- Tester les mises à jour du (des) jeu(x)
- Effectuer un reporting à l'équipe live sur les activités basées sur les retours réguliers de la communauté et des analyses précises des discussions de notre communauté sur le web
- Proposer la meilleure utilisation de chacune des fonctionnalités mises en place dans le jeu (catalogue, Modes Online, etc) pour avoir la meilleur influence sur la communauté.
- Choisir les contenus produits par les joueurs les plus pertinents et le partager via les outils qui alimentent la communauté et les équipes de développement

Activités secondaires

- Participer à des tests de localisation

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 de rapports de bugs
- utiliser les outils d'automatisation des tests
- utiliser un anglais courant (écrit et oral)

Faire preuve de...

- rigueur
- autonomie
- réactivité
- créativité
- capacité d'adaptation
- passion pour les jeux vidéo
- bonnes capacités rédactionnelles

Connaissances indispensables :

Connaître...

- les métiers du jeu vidéo, la chaîne de production et les problématiques techniques associées
- les règles de fonctionnement des jeux en réseau (MMORPG)
- les comportements du public face au jeu
- les guidelines/contraintes constructeurs
- maîtriser les nouveaux médias de communication : communautaires (YouTube, etc.) réseaux sociaux d'influence professionnels ou non (Facebook, Twitter, LinkedIn, Viadeo, Instagram, etc.)
- les outils Internet (forums, blogs)

Formation souhaitée : Pas de formation dédiée

Rémunération : Entre 22 k€ et 28 k€ (minimum 18 k€ ; maximum 35 k€)

Mobilité

Métiers de provenance : joueur, community manager

Métiers d'évolution : testeur QA, community manager , associate Producer, live operations manager

Intitulé du métier : **Data Scientist**

Exemples d'intitulés de postes : data analyst (expérimenté), data miner, chargé de modélisation de données, explorateur 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 multiples et dispersées pour aider l'entreprise à faire des choix stratégiques et opérationnels

Position dans l'organisation :

n+1 : directeur marketing

n-1 : data analyst

Activités principales

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

- Compréhension et analyse des 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
- 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

Domaine d'activités 2 : Participation à la définition et à l'optimisation de la stratégie marketing

- Participer à la définition et à la mise en œuvre de la stratégie marketing de l'entreprise
- Modéliser les comportements
- Déterminer une stratégie de prix adaptée au marché en tenant compte des spécificités locales (en coordination avec les équipes de production et de business)
- 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
- 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'activités 3 : Management d'équipe

- Animer les réunions, organiser et planifier les interventions d'une équipe d'analystes de données.
- Gérer un budget et évaluer le coût des interventions.

- Dimensionner les projets et définir les choix techniques et méthodologiques des interventions

Domaine d'activités 4 : 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 datawarehouse (entrepôts de données décisionnelles)
- suivre et animer les partenariats de recherche et développement des nouveaux outils de datamining avec des organismes de recherche

Principales compétences

Compétences requises :

Savoir...

- Travailler en transversalité
- Convaincre
- Animer une équipe

Faire preuve de...

- Leadership et esprit d'entreprise
- Créativité pour imaginer de nouveaux modèles d'analyse de données
- écoute des évolutions, des tendances (réseaux sociaux, comportements)
- Discrétion et respect de règles de confidentialité
- utilisateurs)
- Esprit de synthèse
- Rigueur
- réactivité et proactivité
- aisance dans les relations interpersonnelles
- diplomatie
- pédagogie

Connaissances indispensables :

Connaître...

- 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
- la chaîne de production et les métiers du jeu vidéo
- les outils de data management (SAS, SPSS, SAP Infinite Insight, Python, R, Excel, Access, etc.)
- Bonne connaissance des outils de Web analyse (Omniure, Google analytics etc.)
- Excellente maîtrise des bases de données SQL et no-SQL.
- L'Anglais
- Les techniques de veille, analyse et gestion documentaire
- Les logiciels spécifiques à son domaine d'activité

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

- Cursus ingénieur : prépa scientifique ou éco (2 à 3 ans après le bac), école d'ingénieurs (Bac + 3) : Télécom Nancy (filiale ingénierie et applications des masses de données - IAMD), Ensimag, Ece Paris, école nationale de statistique axé data science à l'Ensaie ou marketing à l'Ensaie, écoles d'ingénieurs avec spécialité data science (Polytechnique, Télécom ParisTech, GEM Grenoble, etc.)
- Cursus 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) : Msc Big Data for business (HEC), etc.

Université : master datas, mathématiques, statistiques

Rémunération : 50 k€ à 60 K € (profil expérimenté)

Mobilité

Métiers de provenance : data analyst

Métiers d'évolution : directeur marketing

Intitulé du métier : **Data analyst / Analyste de données**

Exemples d'intitulés de postes : data miner, chargé de modélisation de données, explorateur de données, analyste données

Présentation du métier : Fournir et produire les données et analyses liées aux comportements des joueurs, analyser des données et formulation de suggestions de contenus. Il interroge les bases de données, construit des agrégats, mène les analyses nécessaires et réalise les reporting

Position dans l'organisation :

n+1 : chef de produit, directeur marketing, data scientist

n-1 : -

Activités principales

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

- Analyser le business model des jeux et identifier les besoins en termes d'analyse à conduire
- Déterminer les indicateurs de performance (KPIs) et les outils de business intelligence
- Assurer le suivi des indicateurs de performance
- Structurer la base de données
- Extraire, transformer et analyser les données
- Formuler des recommandations aux équipes de production
- Communiquer sur les données clés liées au jeu

Domaine d'activités 2 : participation à la définition de la stratégie

- Déterminer une stratégie de prix adaptée au marché en tenant compte des spécificités locales (en coordination avec les équipes de production et de business)
- Participer au développement et à l'implantation de tests statistiques avancées 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
- 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'activités 3 : Veille technologique sur les outils de datamining

- Effectuer une veille sur les nouvelles technologies et 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

Principales compétences

Compétences requises :

Avoir...

- une bonne vision stratégique

Savoir...

- mettre en œuvre des techniques de communication écrites et orales
- utiliser l'anglais et la langue locale (langues maternelles)
- mettre en œuvre des techniques d'analyse des comportements
- mettre en œuvre des techniques de représentation de données statistiques (orientées business)
- être force de proposition
- convaincre
- mobiliser les techniques de veille
- formuler des recommandations

Faire preuve de...

- réactivité et proactivité
- écoute des évolutions, des tendances (réseaux sociaux, comportements utilisateurs)
- analyse et synthèse

Formation souhaitée : Bac +4 /+5 (voire plus) en ingénierie informatique, marketing ou statistique.

- cursus ingénieur : prépa scientifique ou éco (2 à 3 ans après le bac), école d'ingénieurs (Bac + 3) : Télécom Nancy (filiale ingénierie et applications des masses de données - IAMD), Ensimag, Ece Paris, école nationale de statistique axé data science à l'Ensaie ou marketing à l'Ensaie, écoles d'ingénieurs avec spécialité data science (Polytechnique, Télécom ParisTech, GEM Grenoble, etc.)
- Cursus 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) : Msc Big Data for business (HEC), etc.
- Université : master datas, mathématiques, statistiques

Rémunération : Entre 47 k€ et 52 k€

Mobilité

Métiers de provenance : chercheur en statistique, chargé d'études statistiques

Métiers d'évolution : chef de produit

Connaissances indispensables :

Connaître...

- les statistiques avancées et les modèles de prévision
- la chaîne de production et les métiers du jeu vidéo
- les outils de data management (SAS, SPSS, SAP Infinite Insight, Python, R, Excel, Access, etc.)
- Bonne connaissance des outils de Web analyse (Omniure, Google analytics etc.)
- Excellente maîtrise des bases de données SQL et no-SQL.
- Les problématiques marketing
- L'anglais

Intitulé du métier : **Community manager**

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

Présentation du métier : Analyser, animer, fédérer, fidéliser la communauté de joueurs autour du jeu tout en veillant au respect des règles de bonne conduite au sein de la communauté

Position dans l'organisation :

n+1 : chef de produit, directeur marketing

n-1 : assistant gestionnaire de communauté

Activités principales

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

- Animer les comptes de la société sur les réseaux sociaux : Facebook, Twitter, Twitch, YouTube, Instagram, Pinterest, SnapChat, etc.
- Créer des événements pour accroître la visibilité des jeux et de la société sur les réseaux sociaux (jeux concours, vidéos, tweets, blogs)
- Gérer la communication autour des jeux (actualités sur l'avancement du jeu, etc.)
- Gérer la mise à jour des contenus (articles, blogs, commentaires, forums, page wiki)
- Dynamiser et réguler les échanges au sein de la communauté
- Mettre en place et piloter une équipe de piliers de communauté au sein de la population des joueurs
- Organiser des rencontres réelles entre joueurs
- Participer à l'optimisation des ventes d'items virtuels et à la fidélisation des joueurs en soumettant des idées d'adaptation du jeu
- Animer des actions de recrutement de nouveaux membres
- Gérer les relations avec les utilisateurs (SAV, incitation à l'achat, modération)
- Apporter des réponses aux problèmes soulevés par la communauté de joueurs
- Collecter les remarques des joueurs et effectuer un reporting auprès des développeurs

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

- Analyser les tendances des joueurs (motivations, type d'utilisation des réseaux, etc.), voire les spécificités des pays
- Alerter sur les problèmes techniques et fonctionnels des jeux
- Effectuer une activité de veille sur les différents outils d'animation de communauté dans les réseaux sociaux
- Établir des comptes rendus et proposer des adaptations (en termes de contenus, d'outils ou de produits) pour répondre aux attentes des utilisateurs ou aux spécificités des pays

Activités secondaires

- Réaliser des benchmarkings et un travail de veille sur la concurrence
- Assurer la promotion de l'image
- Participer à la création de contenus

Principales compétences

Compétences requises :

Savoir...

- mettre en œuvre des techniques de communication écrites
- utiliser l'anglais (pratique courante) et la langue locale (langues maternelles)
- mettre en œuvre des techniques d'analyse des comportements
- appliquer des méthodes de négociation
- gérer et arbitrer un conflit
- fédérer une communauté
- créer des événements on-line

Faire preuve de...

- écoute des évolutions, des tendances (réseaux sociaux, comportements utilisateurs)
- réactivité et proactivité
- créativité
- aisance dans les relations interpersonnelles
- diplomatie
- pédagogie

Connaissances indispensables :

Connaître...

- maîtriser les nouveaux médias de communication : communautaires (YouTube, etc.) réseaux sociaux d'influence professionnels ou non (Facebook, Twitter, LinkedIn, Viadeo, Instagram, etc.) et les outils de gestion des réseaux
- les outils Internet (forums, blogs) et techniques de webmarketing
- la culture des pays
- la culture vidéo-ludique
- les outils de veille et de mesure de l'e-réputation

Formation souhaitée : 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 (Nantes ou Lyon 3 par exemple), master spécialisé en communication et multimédias (IFP-Paris 2 ou Celsa – Paris 4 par exemple), 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 (INSEEC), écoles d'internet (Institut de l'internet et du multimédia)

Rémunération : Entre 25 k€ et 40 k€ (minimum 22 k€ ; maximum 60 k€, salaire médian : 27k€)

Mobilité

Métiers de provenance : joueur, support client

Métiers d'évolution : lead community manager, chef de produit, Producer, game designer, directeur marketing

Intitulé du métier : **Chargé de localisation/Localisation manager**

Exemples d'intitulés de postes : -

Présentation du métier : Coordonner l'adaptation des caractéristiques d'un jeu à un marché spécifique

Position dans l'organisation :

n+1 : directeur de production, Producer

n-1 : prestataires de services de traduction/communauté

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'activités 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

Activités secondaires

- Effectuer le paramétrage des changements dynamiques du texte

Principales compétences

Compétences requises :

Savoir...

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

Connaissances indispensables :

Connaître...

- les problématiques d'ordre multilingue et multiculturel
- les notions informatiques de niveau intermédiaire à avancé
- maîtriser les logiciels de TAO (mémoires de traduction), du type Trados, Memsource, MemoQ Déjà Vu, etc.
- la chaîne de production et les métiers du jeu vidéo
- la législation en termes de droits d'auteur
- les règles de fonctionnement du jeu
- les comportements du public face au jeu

Formation souhaitée : 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 à Nice, localisation et communication multilingue et multimédia à Rennes 2, ingénierie des langues à Strasbourg, etc.), ou écoles de traduction : Esit et l'Isit (recrutement à bac +3)

Rémunération : Entre 23 k€ et 30 k€ (minimum 20 k€ ; maximum 31 k€)

Mobilité

Métiers de provenance : traducteur

Métiers d'évolution : support client, gestionnaire de communauté/community manager, Producer

Intitulé du métier : **Testeur QA / Tester QA**

Exemples d'intitulés de postes : QA, chargé de qualité

Présentation du métier : Il assure l'identification et la validation des anomalies au cours du cycle de production

Position dans l'organisation :

n+1 : Producer

n-1 :

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

Domaine d'activités 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
- Répertorier 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

Activités secondaires

- Participer à des tests de localisation

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 de rapports de bugs
- utiliser les outils d'automatisation des tests
- utiliser les bases de données des bugs
- utiliser un anglais technique

Faire preuve de...

- rigueur
- ténacité et persévérance

Connaissances indispensables :

Connaître...

- la chaîne de production et les métiers du jeu vidéo
- les bases du game design
- les règles de fonctionnement du jeu
- les comportements du public face au jeu
- les guidelines/contraintes constructeurs

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

Rémunération : Entre 22 k€ et 28 k€ (minimum 18 k€ ; maximum 39 k€ ; salaire médian : 23€)

Mobilité

Métiers de provenance : -

Métiers d'évolution : assistant chef de produit, game designer, level designer, data manager, lead testeur/QA

Créé en 2008, dans la continuité de l'Association des Producteurs d'Oeuvres Multimédia (APOM), le Syndicat national du jeu vidéo (SNJV), syndicat professionnel, intervient dans tous les domaines permettant de préserver ou développer la compétitivité des entreprises de production de jeu vidéo implantées en France :

- politiques publiques permettant de garantir la compétitivité internationale des entreprises de création de jeux vidéo;

- dispositifs réglementaires et législatifs adaptés au développement durable de la filière;
- formation professionnelle;
- promotion de l'industrie française du jeu vidéo en France et à l'international;

Le SNJV intervient également dans l'intérêt de ses membres à chaque fois que l'actualité le nécessite.

L'Afdas : la référence emploi-formation

L'Afdas est une institution paritaire qui, suivant la loi et les accords professionnels conclus par les partenaires sociaux dans les secteurs de la culture, de la communication, des médias, des loisirs, recueille et mutualise chaque année les contributions obligatoires versées par les employeurs, au titre de la formation professionnelle continue.

Dans ce cadre, l'Afdas assure une mission d'information, d'orientation, de conseil, d'accompagnement de ses ressortissants et prend en charge les actions de formation, de bilan de compétences et de validation des acquis de l'expérience des salariés permanents (CDI et CDD) de ces secteurs, à leurs propres demandes ou à celles de leurs employeurs ; ainsi que celles des intermittents du spectacle (CDDU) intervenant dans les mêmes secteurs et pour lesquels, du fait de leurs multiples et divers employeurs, l'Afdas constitue une direction de la formation au plan national.

En parallèle, l'Afdas assure également :

- en tant qu'OCTA, la collecte et la répartition de la taxe d'apprentissage,
- le financement, la gestion ainsi que la mise en œuvre de certains des travaux des Observatoires prospectifs des métiers et des qualifications, dont les CPNEF des branches concernées assurent le pilotage stratégique et politique.

Avec plus de 40 000 entreprises adhérentes, l'Afdas est un acteur incontournable de la formation initiale et continue

dans les champs de la culture, de la communication, des médias, des loisirs.

Au service des 10 branches professionnelles qui l'ont désigné, l'Afdas assure aujourd'hui bien plus que le financement des actions de formation : l'Opca, Opacif et Octa accompagne les entreprises et les salariés dans leur projet de développement économique et social, en prise directe avec les mutations profondes que connaissent les secteurs concernés.

La formation est un levier évident de la performance durable. Et la proximité avec les problématiques récurrentes de l'emploi dans ces secteurs constitue l'atout majeur de l'optimisation des politiques et stratégies de formation par l'Afdas.

En 2015, l'Afdas :

- a collecté 271,4 millions d'euros (dont 55,8 millions au titre de la taxe d'apprentissage) auprès de 40 405 entreprises,
- a pris en charge 106 319 actions de formations pour 7,7 millions d'heures au total

Contacts

Cécile Denis / directrice de la communication : c.denis@afdass.com - 01 44 78 39 01

Kris Ludhor / directeur partenariats et relations institutionnelles : k.ludhor@afdass.com - 01 44 78 39 16

En partenariat avec



14, rue Alexandre Parodi

75010 PARIS

Tél. 0970 460 611

dg@snjv.org

Retrouvez les interventions, prises de positions et propositions du SNJV sur le site web :

www.snjv.org