

RÉFÉRENTIEL DES MÉTIERS

Édition 2017

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.

Le présent document constitue la synthèse du document complet accessible en téléchargement sur le site du SNJV.

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.



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.

1 Directeur de production / Executive Producer

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

Exemples d'intitulés de postes : directeur opérationnel, directeur du studio

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

2 Game Director

Il est le garant de tous les aspects créatifs du jeu.

Exemples d'intitulés de postes : directeur de jeu, réalisateur

Rémunération : à partir de 40 k€

3 Producer

Il pilote et coordonne les activités et les équipes dans le cadre d'un projet.

Exemples d'intitulés de postes : chef de projet, project manager, producer

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

4 Assistant chef de projet

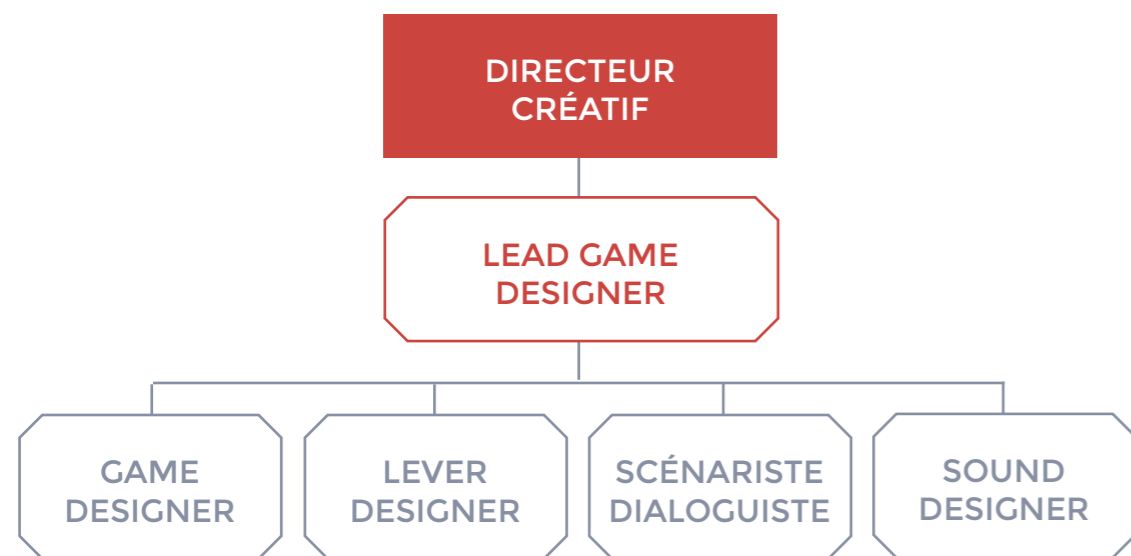
Il assiste le chef de projet dans la gestion du projet, il gère l'équipe et supervise certaines tâches de fin de projet.

Exemples d'intitulés de postes : associate producer

Rémunération : Entre 24 k€ et 34 k€



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.



1 Directeur créatif / Creative Director

Il construit l'identité des jeux de l'entreprise et veille à la conformité des réalisations aux attentes des clients.

Exemples d'intitulés de postes : directeur créatif

Rémunération : entre 42 k€ et 60 k€ (*minimum 20 k€ ; maximum 92 k€ ; médian : 31 k€*)

2 Lead Game Designer

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

Exemples d'intitulés de postes : lead concepteur de jeux

Rémunération : entre 35 k€ et 45 k€ (*minimum 20 k€ ; maximum 47 k€ ; médian : 28 k€*)



3 Game Designer

Il conçoit le principe de jeu (gameplay) et assure 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.

Exemples d'intitulés de postes : créateur de jeux, concepteur de jeux

Rémunération : entre 25 k€ et 33 k€ (*minimum 24 k€ ; maximum 48 k€ ; médian : 27 k€*)

4 Level Designer

Il conçoit 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.

Exemples d'intitulés de postes : concepteur de niveaux

Rémunération : entre 22 k€ et 30 k€ (*minimum 18 k€ ; maximum 32 k€ ; médian : 23 k€*)

5 Scénariste / Dialoguiste

Il décrit la trame narrative du jeu, crée des personnages mémorables ou originaux, écrit les dialogues mais aussi tous les textes (écrits ou oraux) contenus dans le jeu (menus d'aide, tips, commentaires, informations de contexte, résumés de niveaux, objectifs de niveaux...).

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

Rémunération : entre 24 k€ et 35 k€ (*minimum 20 k€ ; maximum 48 k€ ; médian : 27 k€*)

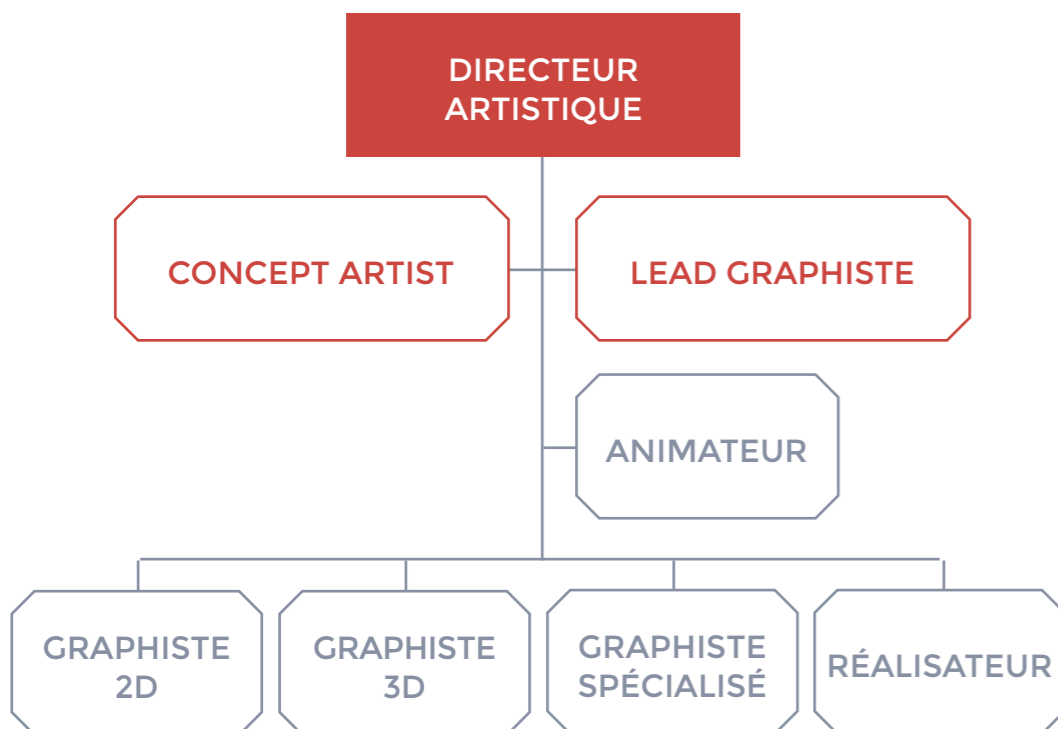
6 Sound Designer

Il définit et retranscrit de manière interactive l'ambiance sonore du jeu (musique, bruitages, dialogues...).

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

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

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.



1 Directeur artistique

Il dirige la production de tous les éléments visuels et coordonne l'équipe de graphistes tout au long du développement du jeu.

Exemples d'intitulés de postes : art director

Rémunération : entre 35 k€ et 48 k€ (*minimum 20 k€ ; maximum 91 k€ ; médian : 37 k€*)

2 Concept Artist

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

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

Rémunération : entre 25 k€ et 35 k€ (*minimum 20 k€ ; maximum 42 k€ ; médian : 25 k€*)

3 Lead graphiste

Il gère la mise en application du style graphique du jeu.

Exemples d'intitulés de postes : -

Rémunération : entre 32 k€ et 40 k€ (*minimum 32 k€ ; maximum 43 k€ ; médian : 36 k€*)



4 Animateur

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

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

Rémunération : entre 24 k€ et 35 k€ (*minimum 20 k€ ; maximum 33 k€ ; médian : 27 k€*)

5 Graphiste 2D

Il crée des textures de personnages, objets, décors, véhicules, etc.

Exemples d'intitulés de postes : -

Rémunération : entre 24 k€ et 30 k€ (*minimum 25 k€ ; maximum 37 k€ ; médian : 27 k€*)

6 Graphiste 3D

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

Exemples d'intitulés de postes : modelleur, textureur 3D

Rémunération : entre 22 k€ et 30 k€ (*minimum 25 k€ ; maximum 30 k€ ; médian : 27 k€*)

7 Graphiste spécialisé

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

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

Rémunération : entre 28 k€ et 36 k€ (*minimum 28 k€ ; maximum 90 k€ ; médian : 42 k€*)

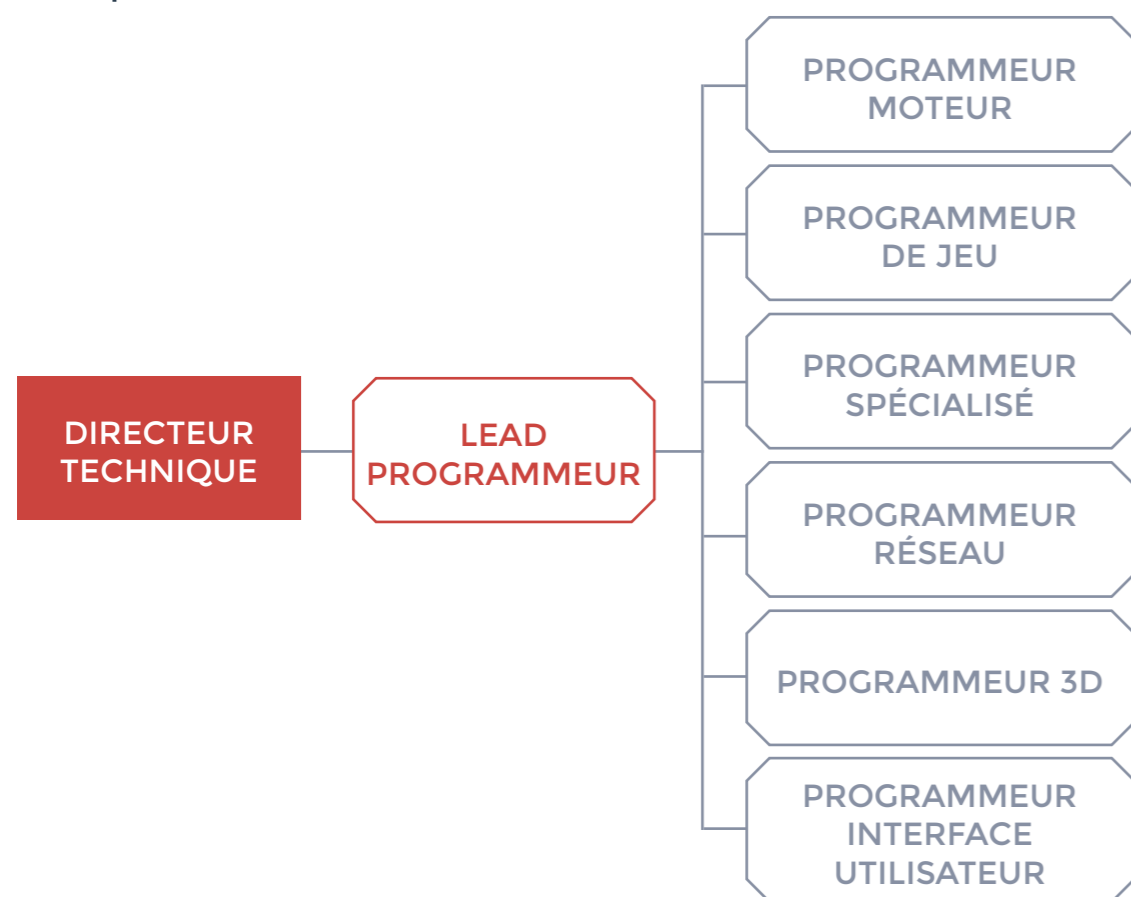
8 Réalisateur de cinématiques

Il crée des scènes cinématiques à l'intérieur du jeu et/ou réalise des bandes annonces et vidéos marketing.

Exemples d'intitulés de postes : réalisateur de bandes annonces, réalisateur cinématiques, réalisateur trailers

Rémunération : à partir de 48 k€

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.



1 Directeur technique / Technical Director

Il définit et supervise la mise en œuvre des activités de développement.

Exemples d'intitulés de postes : directeur créatif

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

2 Lead programmeur

Il encadre les équipes de développeurs et de programmeurs.

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

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

3 Programmeur moteur / Engine programmer

Il développe et maintient la technologie « moteur de jeu » (qui se compose de moteurs graphiques, sons, physique, réseau, etc) et du pipeline de production correspondant à ce moteur.

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

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

4 Programmeur de jeu / Gameplay programmer

Il développe les mécanismes du jeu.

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

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

5 Programmeur spécialisé IA, outils, physique

Il assure le développement et la maintenance de nouvelles fonctionnalités dans les outils existants. Il développe des moteurs de jeux de stratégie lors d'une spécialisation en IA.

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

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

6 Programmeur réseau

Il conçoit et programme les mécaniques multi-joueurs associées au gameplay.

Exemples d'intitulés de postes : programmeur online

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

7 Programmeur 3D

Il assemble les modules logiciels (moteur 3D, moteur physique, moteur de son, etc.) afin de former un ensemble parfaitement adapté au type de jeu concerné.

Exemples d'intitulés de postes : programmeur 3D, développeur 3D, programmeur Unity 3D

Rémunération : entre 20 k€ et 40 k€

8 Programmeur interface utilisateur

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

Exemples d'intitulés de postes : programmeur UI

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

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.



1 Directeur Marketing

Il élabore des plans marketing (analyse du marché, détermination des cibles, plan d'action, choix des axes publicitaires, etc.) et met en place les actions destinées à développer la vente des produits.

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

Rémunération : entre 45 k€ et 70 k€ (junior)
À partir de 70 k€ (expérimenté)

2 User Acquisition Manager

Il est chargé d'identifier et d'instaurer la stratégie d'acquisition des applications du portefeuille, en fonction des leviers payants ou gratuits.

Exemples d'intitulés de postes : responsable d'acquisition

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

3 Chef de produit

Il gère un produit dans son ensemble, de sa conception à la fin de son cycle de vie.

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

Rémunération : entre 27 k€ et 45 k€

4 Live operations manager

Il anime l'équipe de maintenance d'un jeu en ligne (PC, mobile ou console), il crée et gère les promotions et les événements spéciaux pour chaque jeu.

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

Rémunération : entre 20k k€ et 60 k€

5 Brand manager

Il gère et développe la notoriété d'un ou plusieurs produits sur l'ensemble des médias et en lien avec la stratégie média de l'entreprise.

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

Rémunération : entre 35 k€ et 60 k€

6 Business developer

Il développe et met en œuvre une stratégie pour trouver de nouveaux leviers de développement de manière directe (projet, produit) ou indirecte (marketing, communication). Il est en charge de la vente de jeux à des publishers ou partenaires ou de la vente de services.

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

Rémunération : entre 35 k€ et 80 k€

7 Traffic Manager

Il est en charge de la gestion et de l'organisation des espaces et des campagnes publicitaires sur Internet. Il optimise les leviers d'acquisition du trafic sur le web pour générer le maximum de trafic et de chiffre d'affaires.

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

Rémunération : entre 25k k€ et 60 k€

8 Maître du jeu / Game Master

Il assiste ou supporte 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)

Exemples d'intitulés de postes : game master
Rémunération : entre 22 k€ et 28 k€ (*minimum 18 k€ ; maximum 35 k€*)

9 Data Scientist

Il crée et applique 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.

Exemples d'intitulés de postes : data analyst (expérimenté) , data miner, chargé de modélisation de données, explorateur de données analyste donnée

Rémunération : entre 50 k€ et 60 k€

10 Data Analyst

Il fournit et produit les données et analyses liées aux comportements des joueurs, analyse des données et formulation de suggestions de contenus. Il interroge les bases de données, construit des agrégats, mène les analyses nécessaires et réalise les reportings.

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

Rémunération : entre 47 k€ et 52 k€

11 Community Manager

Il analyse, anime, fédère et fidélise la communauté de joueurs autour du jeu tout en veillant au respect des règles de bonne conduite au sein de la communauté.

Exemples d'intitulés de postes : community developer, social media, animateur de communauté, gestionnaire de communautés
Rémunération : entre 25 k€ et 40 k€ (*minimum 22 k€ ; maximum 60 k€, salaire médian : 27k€*)

12 Chargé de localisation

Il coordonne l'adaptation des caractéristiques d'un jeu à un marché spécifique.

Exemples d'intitulés de postes : localisation manager
Rémunération : entre 23 k€ et 30 k€

13 Testeur / QA

Il assure l'identification et la validation des anomalies au cours du cycle de production en élaborant plusieurs tests.

Exemples d'intitulés de postes : QA tester, chargé de qualité
Rémunération : entre 22 k€ et 28 k€ (*minimum 18 k€ ; maximum 39 k€ ; salaire médian : 23€*)

e SNJV

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



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