

Édition 2025

GUIDE MÉTIER DU JEU VIDÉO

**328 PAGES
D'INFOS**
**ET DE CONSEILS
POUR TRAVAILLER
DANS LE JEU VIDÉO**



par  **GAMING
CAMPUS**

**TÉMOIGNAGES DE 123
PROFESSIONNEL·LE·S**



135
**FICHES MÉTIERS
DU JEU VIDÉO
ET DE L'ESPORT**



TOUT SAVOIR SUR LES
+ MISSIONS
+ COMPÉTENCES
+ FORMATIONS
+ SALAIRES...



19,90 €





PRÉFACE



JAMES REBOURS
PRÉSIDENT DU SELL
DG PLAION FRANCE

LES SECTEURS DU JEU VIDÉO ET DE L'ESPORT ATTIRENT TOUJOURS PLUS DE TALENTS !

L'industrie du jeu vidéo et de l'esport en France continue de croître de manière significative, offrant un large éventail de carrières et d'opportunités pour les jeunes diplômés et les passionnés de nouvelles technologies.

Le jeu vidéo est un terrain de jeu professionnel de plus en plus divers, dont la dynamique tient avant tout à la formidable passion des Français pour le jeu vidéo. C'est ce moteur qui fait de notre secteur un horizon professionnel toujours plus prometteur pour les jeunes générations.

Un mot d'abord de la croissance du marché.

Le secteur a atteint un chiffre d'affaires record en 2023, dépassant les 6,1 milliards d'euros en France. Le nombre de joueurs français culmine désormais à 39,1 millions de joueurs, un chiffre en augmentation par rapport à l'année précédente. Plus de 70% de la population âgée de 10 ans et plus s'adonne au moins occasionnellement aux jeux vidéo.

De nouvelles dynamiques émergent en permanence et viennent ouvrir des marchés autant que créer de nouvelles perspectives professionnelles, qu'elles soient liées à des développements technologiques ou à de nouvelles activations marketing. J'en citerai deux à titre d'exemples .

Sur le plan tech, la VR ouvre de nouveaux horizons pour la création de jeux immersifs et interactifs, créant des opportunités dans des domaines tels que la conception d'environnements et d'interfaces immersives.

Sur le plan marketing, l'esport est quant à lui en plein essor ; la montée des tournois et compétitions d'esport en France augmente la demande de professionnels pour organiser, gérer et promouvoir ces événements.

Le Jeu Vidéo offre une diversité de métiers avec peu d'équivalent dans le monde numérique, à la croisée des mondes artistiques, graphiques, musicaux et tech.

Des métiers du développement technique avec le rôle central du programmeur, en passant par les métiers de game designer, level designer ou narrative designer, la création des jeux offre de multiples possibilités d'accomplissement, avec une complexité et un intérêt grandissant, la recherche de talents sachant apprendre en permanence, dans un univers où les outils logiciels sont en constante évolution.





En tant que président du SELL, attaché aux métiers de l'édition, vous me permettez d'insister ici sur les métiers du « Marketing et Commercialisation ». Ils sont aujourd'hui devenus des métiers d'une très grande technicité. Les éditeurs sont à la recherche de talents de mieux en mieux formés, capables d'appliquer leur savoir-faire de manière adaptée à l'environnement très particulier du jeu vidéo.

Je pense ici en particulier à deux métiers clés qui ont pris une place décisive dans les équipes d'édition/distribution. Nous aurons besoin demain de talents nombreux sur ces postes clés si nous voulons peser sur l'industrie du jeu vidéo de demain.

Il s'agit d'une part du « Marketing Manager » qui a le rôle essentiel de développer des stratégies pour promouvoir le jeu, gérer des campagnes publicitaires et étudier les tendances du marché. C'est la position clé chez un éditeur aujourd'hui, et un talent rare car il doit être plus que jamais multifacettes ; à la fois fin connaisseur des habitudes de consommation et anticipateur de nouvelles pratiques de jeu.

Dans un univers marqué par la force des communautés, je pense aussi évidemment au « Community Manager » qui a la fonction clé d'interagir avec les joueurs, gérer et modérer les forums et les réseaux sociaux pour maintenir l'engagement et recueillir des feedbacks.

Je pourrais vous parler de bien d'autres métiers mais ils sont à découvrir dans ce Guide.

Je me contenterais de conclure en encourageant les talents qui veulent rejoindre notre industrie à aller au bout de cette belle ambition. Et dans l'esprit des JO de Paris 2024, le jeu vidéo est une ambition collective, de portée internationale où les talents individuels ne réussissent qu'ensemble.

Oui, plus que jamais l'industrie du jeu vidéo en France ne cesse de se diversifier et de se développer, créant des opportunités passionnantes pour les jeunes diplômés. Développement technique, création artistique, design de jeu, marketing ; les formations et les débouchés sont nombreux, rendant ce secteur particulièrement dynamique et attractif.

Bravo à Gaming campus pour la réalisation de ce Guide qui dit finalement mieux que bien des études et rapports, l'incroyable richesse du secteur du jeu vidéo.



QU'EST-CE QUE LE SELL ?

Le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL) est un syndicat français qui a pour but d'être le porte-parole des acteurs du jeu vidéo auprès des institutions, des médias, des familles, des joueuses et des joueurs. Créé en 1995, il compte 24 adhérents : Ubisoft, Bandai Namco, Electronic Arts, Nintendo, Microsoft, Focus Entertainment, Microïds, Quantic Dream, Plaion, Sony, Quantic Dream, Square Enix, Take Two Interactive, Warner Bros. Entertainment, Capcom, Don't nod, Innelec, Just for games, Konami, Nacon, Plug in digital, Sega, Tencent, Riot Games.

Ses principales missions sont la promotion du jeu vidéo (organisation de la Paris Games Week, de l'IDEF, publication de l'Essentiel du Jeu Vidéo) et la sensibilisation des joueuses, des joueurs et des familles aux bonnes pratiques pour en profiter sereinement (classification PEGI).



ÉDITO



Le premier marché culturel mondial (dépassant l'industrie du cinéma et de la musique cumulés) offre un contexte exceptionnellement favorable à tout jeune talent. Le secteur du jeu vidéo **propose de belles perspectives d'avenir aux passionnées et passionnés**. Les processus de gamification ont dépassé le simple cadre du divertissement et s'étendent désormais à de nombreux domaines tels que l'éducation, le management, la santé, la muséographie, etc. Par ailleurs, l'esport se développe de manière croissante sur la scène internationale comme française. L'industrie du jeu vidéo est de surcroît **l'un des secteurs les plus innovants** que ce soit en termes d'usages ou d'équipement (réalité virtuelle, cloud gaming, streaming, etc.). Les métiers y sont souvent à haute technicité. C'est pourquoi aujourd'hui **le nombre de métiers composant le jeu vidéo est en constante croissance**.

Tous les domaines y sont représentés ainsi que les différents niveaux d'études – du niveau bac au bac + 5 – et l'ensemble des filières bachelières.

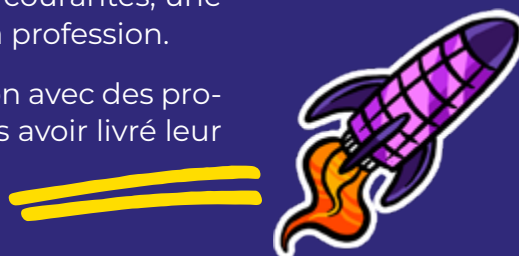
Nous vous proposons dans ce guide les fiches de **135 métiers** que l'on retrouve le plus fréquemment dans l'industrie du jeu vidéo.

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

De plus ces fiches ont été réalisées en collaboration avec des professionnels en exercice. Au total, ils sont 123 à nous avoir livré leur témoignage et raconté leur quotidien.



VALÉRIE DMITROVIC
DIRECTRICE GÉNÉRALE
GAMING CAMPUS



UN GUIDE ÉDITÉ PAR GAMING CAMPUS



Gaming Campus est le 1^{er} campus étudiant en Europe exclusivement dédié à l'industrie du jeu vidéo. Sa mission est d'accompagner la croissance du premier marché de divertissement au monde (184.4Md\$ CA en 2023 – Newzoo) en répondant aux besoins de recrutement des talents de demain. Soutenu par plus de 200 entreprises partenaires, il abrite l'école de commerce et management G. Business, l'école d'informatique G. Tech et l'école G. Art qui forme les « créatifs numériques ». Situé à Lyon, Bordeaux et Paris sur +6 500m² cumulés, Gaming Campus délivre 16 formations d'enseignement supérieur (bachelor, MBA et MSc).

www.gamingcampus.fr

THX! M

MERCI

123 PROFESSIONNEL-LE-S

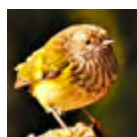
Ce guide n'aurait jamais pu voir le jour sans les témoignages et le dévouement de ces 123 professionnelles et professionnels du jeu vidéo. En nous racontant leur quotidien, les réalités, avantages et inconvénients de leurs métiers, nous avons pu créer 135 fiches présentant 135 métiers différents du secteur du jeu vidéo. C'est en étant au

plus proches des professionnels du secteur que le Gaming Campus peut proposer un enseignement au plus près de la réalité de l'industrie et un accompagnement poussé vers la professionnalisation de ses étudiants et diplômés.

Merci à eux !



Simon Aublet
Game Artist
OH BIBI



Anthony Beyer
Lead Technical Artist
THE GAME BAKERS



Samuel Busson
Programmeur Gameplay
ENDROAD



Alexandre Baranger
CEO
AUDIOPLUM STUDIO



Valentin Birembaut
Développeur
OH BIBI



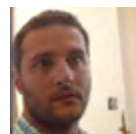
Nicolas Cannasse
Game Director
SHIRO GAMES



Paul-Etienne Bardot
Lead Game Designer
TACTICAL ADVENTURES



Lucas Blanc
Manager
SPARX ESPORTS



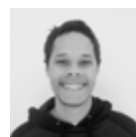
Frederic Catusse
QA Test Manager
ASOBO STUDIO



Sarah Beaulieu
arrative Director
UBISOFT



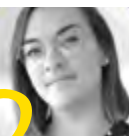
Roy Borderau
Lead Programmer
EDEN GAMES



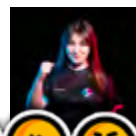
Laurent Cazanove
ex-Developer
Experience Engineer
PANDAScore



Arnaud Begue
Développeur Gameplay
APPERTURE



Célia Bourrel
Social Media Manager
MAXESPORT



Alexia Chapus
Manager
TEAM BDS



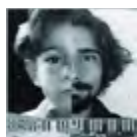
Sonia Berladyn
Testeuse Jeux Vidéo
BEHAVIOUR
INTERACTIVE



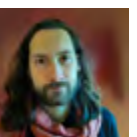
Florian Brochard
Créateur de Jeux
INDÉPENDANT



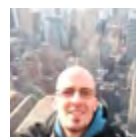
Ferreol Chevalier
CEO
MAXNOMIC FRANCE



Johany Berland
Compositeur
FREELANCE



Léo Brouard
Experience Strategist
UNANNOUNCED STUDIO

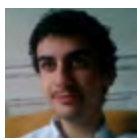


Sébastien Chipot
QA Manager
KYLOTONN GAMES

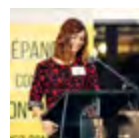
REMERCIEMENTS



Simon Chocquet-Bottani
Level Designer
WILD SHEEP STUDIO



Clément Demaret
Lead Level Designer
CYANIDE STUDIO



Marie-Lou Dulac
Creative Director
POCKET STORY



Élodie Courtois
Lead UX/UI Artist
ARTEFACTS STUDIO



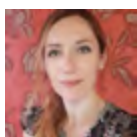
Frédéric Devanlay
CEO et Sound Designer
BIG WHEELS STUDIO



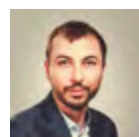
Marine Dutrieux
Co-Fondatrice
QWERI



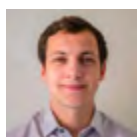
César Creutz
Technical Artist
ASOBO STUDIO



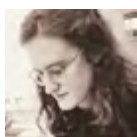
Roxane Domalain
Brand Manager Emea
UBISOFT



Justin Echivard
Lead data Scientist
GAMELOFT



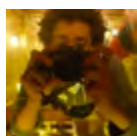
Sofiane Dahmani
Line Designer
UBISOFT



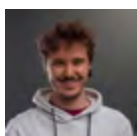
Lucie Doret
Lead Graphiste
WATURA



Camille Emié
ex-Account Director
WEBEDIA



Dimitri Darsch
Game Designer
FREELANCE



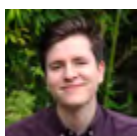
Théo Droulez
VFX Artist
STUDIO ROLL7



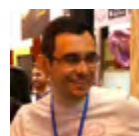
Alexandre Folliot
CEO
X&IMMERSION



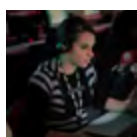
Ana Maria De Jesus
UX/UI Instructeur
LISAA



Loup Druet
Assistant Producer
FRONTIER DEVELOPMENTS



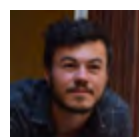
Benoît Freslon
Game Designer et
Game Developer
FREELANCE



Laura Dejou
ex-Coach Esport
TEAM MCES



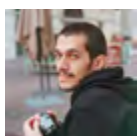
Guillaume Duchemin
Character Designer
ANKAMA



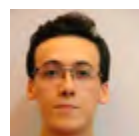
Pierre Galibert
Sound Designer, Com-
positeur et Dév. Audio
FREELANCE



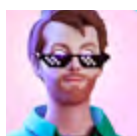
Cédric Delacroix
Game Designer
OLD SKULL GAMES



Matthias Duclos
Producer
MACHINEGAMES



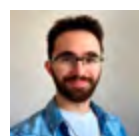
Thibault Gallais
Tools Programmer
ROCKSTEADY STUDIO



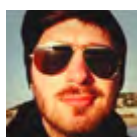
Antoine Deloy
Marketing Artist
FREELANCE



Thomas Ducrey
Junior VFX Artist
MAGIC DESIGN STUDIOS



Clément Gammaitoni
Directeur Artistique
FRAGBOX GAMING



Teddy Delrue
Technical Artist
STUDIO WILD SHEEP



Thomas Ducreux
Responsable Trade
Marketing
MICROMANIA



Antoine Gargasson
Programmeur Moteur
STARBREEZE STUDIOS

REMERCIEMENTS



Simon Garnier
Marketing Artist Jeux Video
PLAYRION



Guy Iltis
Modeller / Texture Artist
RISE



Adrien Lemoine
UX Designer
PUBLICIS SAPIENT FRANCE



William Gauthier
Lead Game Designer
NANOTRIBE



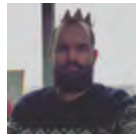
Maxime Isnel
Développeur 3D
AGENIUM 3D LAB



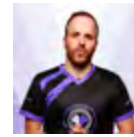
Quentin Lengele
Creative Director et
Technical Artist
ELECTRONIC ARTS



Thomas Gavache
Co-Founder
NFAST



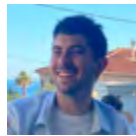
Anthony Jauneaud
Narrative Director
ACTEZERO



Benjamin Leray
Streamer / Youtuber /
Consultant
FREELANCE



Aude Glondu
Senior 3D Animator
UBISOFT ANNECY



Ben Kaltenbaek
CEO et Co-Founder
REVOLT GAMES



Léo Lesêtre
Game Designer
SHIRO GAMES



Sébastien Grisel
Head of Business
MAXESPORT



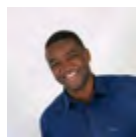
Fanny Koch
UX/UI Designer
LOOPSUN



Ahmed Majdoubi
Game Designer Teacher
ISART DIGITAL



Mathieu Guéritte
Monteur, Cadreur,
Réalisateur
ML PROJECT



Désiré Koussawo
Président
FRANCE ESPORT



Pierre-Olivier Marec
CTO
FREELANCE



Amélie Guinet
Game Artist
LA POULE NOIRE



Kévin Labache
Animateur 3D
APPEAL STUDIOS



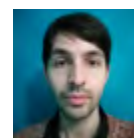
Jean Mariotte
Co-fondateur
d'EVA - ESPORTS
VIRTUAL ARENAS



Pierre-Louis Henry
Lead Level Designer
KYLOTONN



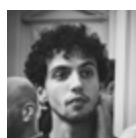
Victor Landier
Vfx Artist
TUATARA GAMES



Anthony Marmeth
Quality assurance
manager
BETCLIC GROUP



Nicolas Hognon
Lead Programmer
UBISOFT OWLIENT



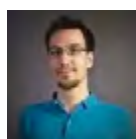
Clément Landrin
Graphics Programmer
SHIRO GAMES



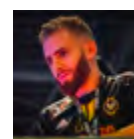
Aurélien Mauranne
3D Character Artist
EKO SOFTWARE



Benjamin Hourlier
QA Tester
BIG BAD WOLF STUDIO



Michel Lapierre
Ancien Modeleur 3D
UBISOFT



Samy Mazouzi
ex-Manager
VITALITY



REMERCIEMENTS



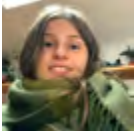
Benjamin Mechenet
Développeur Web
Polyvalent
FREELANCE



Julien Pellet
Analytics Team
Lead
UBISOFT



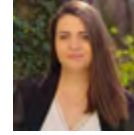
Yohan Tison
Directeur de Photographie / Superviseur VFX
GOLEM STUDIO



Coline Mesplou
Character Surfacing
Artist
MIKROS ANIMATION



Hugo Poiblanc
CEO
ZQSD



Clara Tomasino
Trade Marketing
Manager
SONY



Julien Millet
Président du studio de
jeu vidéo REALITYZ



Alexandre Rabérin
Développeur Outils
Confirmé
UBISOFT



Adonia Urian
Character Modeler 3D
ASOBO STUDIO



Nathan Morgenti
Chef de projet
GROUPE CERISE



Florian Reneau
Game developer -
BASICGAMES



Benoît Vanhoffelen
Compositeur
X&IMMERSION



Marianne Morin
Testeuse Jeux Vidéo
WILD SHEEP STUDIO



Valentin Sabin
Rigger
DONTNOD
ENTERTAINMENT



Adrien Viaud
Manager
FC NANTES ESPORT



David Nasr
Programmeur Gameplay
PASTAGAMES



Fabian Salomon
Producer
UBISOFT BORDEAUX



Alexandre Viot
Ambassadeur Esport
GAMEWARD



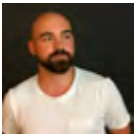
Julien Noé
ex-Lead Développeur
Unity XR
MAX'SENS INNOVATIONS



Irfan Sarwono
COO
XELO GAMES



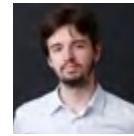
Thomas Wiplier
Data Manager
UBISOFT IVORY TOWER



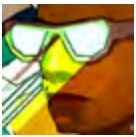
Lucas Odion
Co-Founder
NEOPOLIS



Jérémie Segura
Unity Developer AR/VR
FREELANCE



Vincent Rigitano
Economic
game designer
UBISOFT BORDEAUX



Boell Oyino
Character Designer
FREELANCE



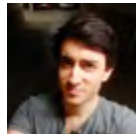
Camille Seron
Junior UI/UX Designer
AMPLITUDE STUDIOS



Erwann Trebaol
Lead Vehicle artist
UBISOFT NADEO



Marion Patin
ex-Rigger
SPIDERS GAMES



Nicolas Signat
Sound Designer /
Compositeur / Ingé Son
FREELANCE



François Gand
Lighting artist
TINDALOS INTERACTIVE



REMERCIEMENTS



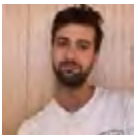
Colas Markowski
Technical director
CYANIDE STUDIO



Samuel Kahn
CTO
DAREWISE ENTERTAINMENT



Maximilien Breton
Producer
JUST FOR GAMES



Théo Grimoud
Senior associate producer
UBISOFT PARIS



Arnaud Cebollada
Game designer
FREELANCE



Valentin Mathieu
Game designer et level designer - MICROIDS



Alex B. O'Dowd
Senior concept artist
WB GAMES MONTRÉAL



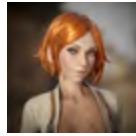
Aymeric Thevenot
Concept artist
UBISOFT



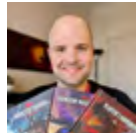
Quentin Bouilloud
Concept artist
BULKHEAD INTERACTIVE



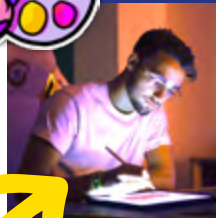
Antoine Babary
Lead audio
KOALABS



Antoine Dupuis
3D character artist
FREELANCE



Guillaume Mollé
Principal Character Artist
EIDOS-MONTRÉAL



THURB ILLUSTRATEUR

Thurb, de son vrai nom Louis Roy, est graphiste, illustrateur et artiste en freelance depuis 2017. Depuis son plus jeune âge, il est passionné par l'univers créatif et n'a jamais cessé de créer.

Évoluant dans un univers très riche et coloré et ayant eu l'opportunité de collaborer avec des créateurs de contenu et des streamers du monde du gaming comme Squeezie, Gotaga ou Domingo, c'est donc tout naturellement que nous nous sommes tournés vers lui pour illustrer notre guide des métiers du jeu vidéo. Toutes les illustrations dans ce guide ont été réalisées par Thurb pour le Gaming Campus.

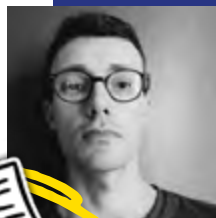
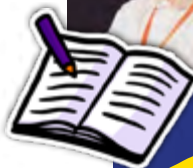


ROMAIN CHARBONNIER JOURNALISTE

Expliquer, raconter, vulgariser, prendre de la hauteur sur des sujets économiques (tech, jeu vidéo, économie sociale et solidaire, environnement, vie des entreprises, sport, culture, tourisme, etc.) caractérise le travail de Romain Charbonnier.

Recherche de l'information, analyse, synthétisation, entretien sont ses méthodes de travail afin de fournir des contenus éditoriaux qualitatifs. Journaliste Lyonnais depuis plus de 10 ans, Romain Charbonnier nous a été d'une grande aide pour la rédaction de ce guide des métiers du jeu vidéo. Il a su synthétiser les témoignages et interviews des professionnels interrogés pour aboutir aux fiches de guide.

Son travail nous permet aujourd'hui de proposer un éventail complet du paysage professionnel de l'industrie du jeu vidéo à destination des futur-e-s étudiant-e-s et professionnel-le-s du secteur.



KEVIN PICCIAU JOURNALISTE

Kevin Picciau est un journaliste indépendant spécialisé dans les nouvelles technologies depuis + de 10 ans. Il a notamment participé à la création de contenus pédagogiques sur les nouvelles technologies pour la plateforme de MOOC Coopacademy.



REMERCIEMENTS 5

TIPS POUR TRAVAILLER DANS LE JEU VIDÉO 12



LES MÉTIERS DU JEU VIDÉO 18



TOP 10 DES MÉTIERS 316

LEXIQUE 320

LES SALAIRES DU JEU VIDÉO 326

SOMMAIRE



INFORMATIQUE

DÉVELOPPEUR-EUSE DE JEUX VIDÉO	18
PROGRAMMEUR-EUSE MOBILE	20
TOOLS PROGRAMMER	22
PROGRAMMEUR-EUSE 3D	24
PROGRAMMEUR-EUSE MOTEUR	26
PROGRAMMEUR-EUSE GAMEPLAY	28
ANIMATEUR 3D	30
LEAD PROGRAMMER	32
RIGGER	34
PROGRAMMEUR-EUSE ONLINE	36
DÉVELOPPEUR-EUSE XR	40
AUDIO PROGRAMMER	42
DIRECTEUR-RICE TECHNIQUE	44
IA SPECIALIST	46
PROGRAMMEUR-EUSE UI	48
MODELEUR-EUSE 3D	52
DÉVELOPPEUR-EUSE EN RÉALITÉ VIRTUELLE	54
DÉVELOPPEUR-EUSE BIG DATA	56
INGÉNIEUR-EUSE EN RÉALITÉ VIRTUELLE	58
INGÉNIEUR-EUSE BIG DATA	60
DÉVELOPPEUR-EUSE MÉTAVERS	64
INGÉNIEUR-EUSE EN MACHINE LEARNING	66
CHEF-FE DE PROJET MÉTAVERS	68
CONCEPTEUR-RICE AR/VR	70
BIM MANAGER	72
CONCEPTEUR-RICE	74
DE SYSTÈMES IMMERSIFS	74
PRODUCER VR	76
SUPERVISEUR-EUSE 360	78
DÉVELOPPEUR-EUSE IA	80
INTÉGRATEUR-EUSE IA	82
CHEF-FE DE PROJET RÉALITÉ VIRTUELLE	86
DÉVELOPPEUR-EUSE WEB3	88
PROGRAMMEUR-EUSE VISUAL BASIC	90
COGNITICIEU-NE	92
DÉVELOPPEUR-EUSE UNITY	94
DÉVELOPPEUR-EUSE UNREAL ENGINE	96
DÉVELOPPEUR-EUSE BLOCKCHAIN	98
RESPONSABLE GREEN IT	100
SHIMMER	102
MAKER NO CODE	104
OPÉRATEUR-RICE DRONE	108
EXPERT-E NO CODE	110





BUSINESS

CHEF-FE DE PROJET	
JEUX VIDÉO ET ESPORT	112
EXECUTIVE PRODUCER	114
CHEF-FE DE PRODUIT	116
COMMUNITY MANAGER	118
PRODUCER	120
ASSOCIATE PRODUCER	122
QA TESTER	124
DATA SCIENTIST	126
BRAND MANAGER	130
LIVE OPERATIONS MANAGER	132
CRÉATEUR-RICE DE CONTENU	134
TESTEUR-EUSE DE JEUX VIDÉO	136
DATA ANALYST	
JEUX VIDÉO ET ESPORT	138
STREAMER-EUSE	142
SCÉNARISTE	144
GAME DIRECTOR	146
BUSINESS DEVELOPER	
JEUX VIDÉO ET ESPORT	148
MONÉTISATION MANAGER	150
TRADE MARKETER	154
DIRECTEUR-EUSE MARKETING	156
MARKETING ARTIST	158
USER RESEARCHER	160
VENDEUR-EUSE DE JEUX VIDÉO	162
GAME MASTER	164
TRAFFIC MANAGER	166
RESPONSABLE RELATIONS PRESSE	168
LOCALISATION MANAGER	170
JOURNALISTE	172
RESPONSABLE COMMUNICATION	176
CHIEF DATA	178
OFFICER	178
ARCHITECTE BIG DATA	180
PRODUCT BUILDER NO CODE	182
CHARGÉ-E DE PRODUCTION VIDÉO	184



ESPORT

CHEF-FE DE PROJET	
JEUX VIDÉO ET ESPORT	112
COMMUNITY MANAGER	118
DATA ANALYST	
JEUX VIDÉO ET ESPORT	138
STREAMER-EUSE	142
BUSINESS DEVELOPER	
JEUX VIDÉO ET ESPORT	148
ORGANISATEUR-RICE	
D'ÉVÉNEMENTS ESPORT	306
MANAGER ESPORT	308
COACH ESPORT	310
AMBASSADEUR-RICE ESPORT	312
CHEF-FE DE PROJET ESPORT	314



GG!



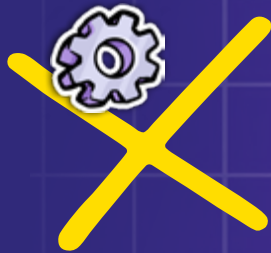
ARTS

CINEMATIC ARTIS	186
GAME DESIGNER	188
CONCEPT ARTIST	190
CHARACTER DESIGNER	192
LEVEL DESIGNER	194
VFX ARTIST	198
MONTEUR-EUSE VIDÉO	200
TECHNICAL ARTIST	202
GAME ARTIST	204
TEXTURE ARTIST	206
SOUND DESIGNER	208
VIDÉASTE	210
LEAD GAME DESIGNER	212
MODELEUR-EUSE 3D	214
UI DESIGNER	216
LEAD GRAPHISTE	220
UX DESIGNER	222
GRAPHISTE 2D / 3D	224
AUDIO DIRECTOR	226
CHARACTER ARTIST	228
COMPOSITEUR-RICE	230
CREATIVE DIRECTOR	232
DIRECTEUR-RICE ARTISTIQUE	234
LEAD LEVEL DESIGNER	236
LIGHTING ARTIST	238
ECONOMIC GAME DESIGNER	242
VEHICLE ARTIST	244
ANIMATEUR-RICE 2D	246
COLORISTE	248
MOTION DESIGNER	250
CINEMATIC ARTIST	252
ENVIRONMENT ARTIST	254
LEVEL ARTIST	256
LEAD INFOGRAPHISTE	258
ANIMATEUR-RICE	260
ILLUSTRATEUR-RICE / DESSINATEUR-RICE	264
LEVEL BUILDER	266
DESIGNEREN RÉALITÉ VIRTUELLE	268
NARRATIVE DESIGNER	270
CONCEPTEUR-RICE	272
DESIGNER 3D	274
MODELEUR-RICE NUMÉRIQUE	276
RÉALISATEUR-RICE 3D	278
PREVIS ARTIST	280
COMPOSITING ARTIST	282
GÉNÉRALISTE 3D	286
ARTISTE 3D	288
SURFACING ARTIST	290
CGI ARTIST	292
MATTE PAINTER	294
GROOMING ARTIST	296
STORYBOARDER	298
LAYOUT ARTIST	300
LOOK DEVELOPMENT ARTIST	302
RENDERING ARTIST	304



TIPS

POUR TRAVAILLER
DANS LE JEU VIDÉO



10 TIPS

POUR TRAVAILLER DANS LE JEU VIDÉO

Si l'industrie du jeu vidéo est en pleine expansion, et bat chaque année ses records de chiffre d'affaires, trouver un emploi peut en revanche relever du parcours du combattant. Formation, réseau, expérience : il est pourtant possible de maximiser ses chances afin de taper dans l'œil d'un recruteur. Voici quelques conseils pour y parvenir et réussir à faire le grand saut.

1/ CONNAÎTRE L'INDUSTRIE

Bien connaître les structures dans lesquelles vous postulez est évidemment crucial en vue d'un entretien, mais également pour vous assurer que vous vous engagez dans une entreprise qui partage certaines de vos valeurs et certains centres d'intérêt. Enjeux, productions, fonctionnement, taille : il est possible de trouver beaucoup d'informations en consultant les carnets de développement, feautres vidéos et autres communiqués de presse qui jalonnent quasiment systématiquement le parcours des structures pérennes, sans oublier son site officiel ou encore le site de l'AFJV. Un artiste au style fantasy évitera ainsi de postuler où l'on

créé des univers galactiques, sauf s'il souhaite se frotter à un nouveau genre, et un spécialiste de l'animation 3D devra soigneusement éviter les studios dont les jeux sont principalement en deux dimensions. Vous ferez gagner du temps à tout le monde, y compris à vous-même. Pour découvrir les métiers du jeu vidéo le présent guide est une bonne base avec des conseils de professionnels.

Le conseil du professionnel : travailler chez **Motion Twin**, où chacun a la parole qui développe des jeux de manière indépendante, est totalement différent de faire partie d'**Arkane Studios**, dont la maison mère **Bethesda/Zenimax** a récemment été rachetée par **Microsoft** !



2/ DÉCOUVRIR LES OUTILS

Cultiver vos talents au travers de la pratique est essentiel pour séduire les recruteurs potentiels, autant que pour développer votre aisance technique. N'hésitez donc pas à explorer les différents logiciels utilisés par les professionnels du jeu vidéo au quotidien : les langages de programmation pour un développeur, les logiciels de graphismes les plus courants pour un artiste, les multiples moteurs pour qui modélise ou anime, les outils de gestion de projet pour un Producer.

Si les logiciels sont parfois onéreux, des alternatives gratuites existent parfois : pour la 3D, le logiciel le plus utilisé est 3ds Max (280 €/mois) suivi de Maya (même prix). Vous pouvez par exemple utiliser Blender pour commencer à modéliser, et tenter votre chance sur le logiciel libre d'accès GIMP si vous ne pouvez vous permettre une licence pour Photoshop. Côté moteurs de jeux, Unreal Engine et Unity, deux des solutions les plus utilisées, proposent des versions gratuites complètes très pratiques pour vous faire la main. Plusieurs options existent également pour Game Maker, et les aspirants level designers peuvent se tourner vers SketchUp, qui offre lui aussi une version d'essai gratuite afin de commencer à prototyper leurs

niveaux. Enfin, une solution de mindmapping comme SimpleMind, XMind ou encore MindNode sur iOS/Mac. Excel (ou ses équivalents gratuits) reste le meilleur outil pour gérer l'équilibre d'un jeu, et savoir réaliser une présentation PowerPoint claire et propre aidera un game designer à partager ses idées. Il n'est pas non plus nécessaire de se cantonner à son cœur de métier : dans la perspective de travailler en équipe, s'ouvrir aux outils utilisés par vos futurs collègues peut s'avérer précieux pour mieux cerner les pratiques et enjeux des autres. Il est par exemple intéressant, pour un spécialiste de la modélisation, de connaître les bases de l'intégration de modèles 3D dans les moteurs de jeu les plus courants (Unreal Engine et Unity). Cela lui fera gagner du temps au moment d'intégrer une équipe et évitera des heures de formation fastidieuses.

Le conseil du professionnel : les plus gros studios disposent parfois d'outils développés en interne, mais qui s'appuient souvent sur des solutions existantes. Connaître en profondeur le fonctionnement d'un logiciel n'est jamais inutile et pourra réduire le temps de formation à votre arrivée dans l'équipe.

3/ BIEN SE FORMER

Se former à l'exercice d'un métier est le meilleur moyen de mettre un premier pied à l'étrier, quel que soit le secteur ou le poste que vous visez. Développement informatique, game design, game et technical art, sound design, management, marketing, eSport : Gaming Campus offre de nombreuses formations au

sein de trois écoles différentes (Business, Technique et Art) réparties sur deux sites, Paris, Lyon et Bordeaux. En trois ou cinq ans (Bachelor et MBA), des experts de toutes les disciplines accompagnent les étudiants sur de nombreux ateliers thématiques favorisant le travail en équipe et la mise en contexte professionnelle.



4/ COMPRENDRE LE PROCESS

Si vous n'avez aucune expérience dans le développement de jeux vidéo au sein d'une structure professionnelle, de nombreuses ressources existent pour vous familiariser avec les pratiques et tendances du moment. Un site comme Gamesindustry.biz regorge d'articles rédigés par des développeurs. Retours d'expérience, post-mortem, billets d'humeur et analyses – exclusivement en langue anglaise – vous seront toujours utiles pour mieux cerner les enjeux actuels du développement de jeux vidéo, tout comme les subtilités des différents modèles économiques. Plusieurs chaînes Youtube, à commencer par Game Maker's Toolkit (en anglais) offrent un regard professionnel et argumenté sur l'ensemble des composantes d'un jeu, exemples à l'appui. En français, les contenus de Doc Geraud et de la

Développeuse du dimanche peuvent également vous permettre de toucher du doigt les difficultés de travailler sur un jeu lorsque l'on est seul. Des forums de discussion, salons Discord ou encore organisations publiques (comme le SNJV et le STJV) existent également pour vous permettre de discuter avec vos pairs.

Le conseil du professionnel : si vous n'avez jamais, de près ou de loin, participé à la création d'un jeu vidéo, il peut être intéressant d'assister à une session de playtest. Vous pourrez poser vos questions aux créateurs et découvrir un jeu durant ses différentes étapes de développement, du prototype aux différentes alpha/beta, et même parfois après sa sortie si de nouveaux contenus sont créés. Ces sessions sont souvent rémunérées, comme chez Ubisoft par exemple.



SALAIRES

Les salaires indiqués dans ce guide sont donnés à titre indicatif. Ils proviennent d'une enquête interne auprès de professionnels du secteur dont ceux interviewés pour la réalisation des fiches métiers.

Les salaires sont exprimés en brut. Le salaire brut correspond au salaire avant le prélèvement des cotisations sociales telles que la cotisation pour la retraite, les caisses d'allocation chômage ou la caisse d'assurance maladie par exemple. Sont également soustraits du salaire brut, la cotisation pour la mutuelle, obligatoire pour les employés en CDI et l'éventuelle participation de l'employé aux titres restaurant si l'entreprise en propose. Le salaire ainsi obtenu est appelé le salaire net.

Le salaire varie énormément en fonction de l'expérience, des responsabilités du poste (management par exemple), de la demande et également de la localisation du poste. En France, les salaires sont en général plus élevés dans les grandes villes notamment Paris et la région parisienne. À l'étranger, les salaires et les avantages sociaux varient également beaucoup.

Quelques chiffres : 💰

Dollar américain (moyenne annuelle 2024) :

\$1,00 USD = 0,90€

Dollar canadien (moyenne annuelle 2024) :

\$1,00 CAD = 0,67€

SMIC mensuel net en France au 1er mai 2022 :

1 398,69 €



5/ ALIMENTER SON BOOK

Rien de tel que la pratique pour progresser : si travailler sur un logiciel à vide pour s'entraîner n'est pas suffisant pour vous motiver, considérez la création d'un jeu complet ! Il n'est pas obligatoire de voir grand, et de penser jusqu'à sa commercialisation, mais concevoir un « petit » jeu d'un bout à l'autre est une expérience enrichissante à plus d'un titre. Des outils adaptés existent si vous ne savez pas coder, comme Game Maker, et il n'est pas nécessaire de proposer des graphismes dignes des derniers AAA pour être fier de sa création. Dépouillez votre concept au maximum pour minimiser les frustrations et points bloquants, et fixez-vous une limite de temps à ne pas dépasser.

Aussi cassé, esthétiquement douteux ou injouable qu'il soit, votre jeu pourra garnir votre portfolio, surtout si vous prenez le temps d'analyser en profondeur ce qui marche et ne marche pas. Il est important de prendre du recul sur son travail, et ce genre d'initiative qui invite à l'humilité sera toujours bien vue si vous postulez dans un studio sérieux.

Le conseil du professionnel : faire un jeu complet, aussi modeste soit-il, est intimidant. N'hésitez pas à commencer par modder un jeu existant, qui vous plaît dans la mesure du possible : une carte pour Counter Strike, un donjon pour Skyrim ou même un jeu Roblox, par exemple.



DÉCOUVREZ
32 INTERVIEWS
MÉTIERS EN VIDÉO



6/ ALIMENTER SON CV

Formé, informé et parfaitement au clair avec le fonctionnement théorique d'une équipe de création de jeux vidéo, vous voilà fin prêt pour une première expérience pratique. Un stage conventionné dans le cadre de vos études (en France ou à l'étranger) ou un premier contrat sont à considérer, même pour faire autre chose que ce qui vous plaît. Toutes les expériences sont valorisantes (et valorisées), et vous permettent de savoir si le rythme ou encore l'ambiance vous conviennent. Une bonne expérience est plus intéressante qu'un bon CV et il est toujours possible - sans formation

universitaire particulière - de rentrer dans un studio en QA (assurance qualité) pour faire ses preuves et progresser petit à petit. Il n'est pas rare de devenir level designer, game designer ou autre en commençant à tester les jeux dans tous les sens pour en trouver et signaler les bugs.

Le conseil du professionnel : Mon studio a récemment embauché des autodidactes qui n'ont pas fait d'école, donc c'est possible même si la plupart des postes sont attribués à des gens ayant bénéficié au préalable de la formation adéquate.



7/ PARTICIPER À DES GAME JAMS

Si vous lancer, seul ou à plusieurs, dans un projet d'envergure vous effraie, les Game Jams constituent une bonne alternative pour mettre le pied à l'étrier de la création vidéoludique. Le principe est simple : des gens se réunissent le temps d'un week-end, se constituent en groupes et travaillent en temps limité à l'élaboration d'un jeu ou d'un prototype, parfois sur un thème précis. Si des voix s'élèvent pour dénoncer une forme d'institutionnalisation du crunch (le fait de dépasser les horaires prévus par son contrat de travail pour respecter les délais), la Game Jam reste un excellent moyen de rencontrer des gens, de se tester sur sa spécialité ou

non (s'improviser graphiste ou s'occuper du code le temps d'un week-end peut s'avérer enrichissant) et de prendre confiance en sa capacité à travailler en équipe. Des associations organisent peut-être ce type de concours dans votre ville, et certains événements internationaux sont régulièrement organisés, comme la Ludum Dare.

Le conseil du professionnel : il ne faut pas s'imaginer se faire « repérer » en participant à une jam, mais ces temps de création sont un moyen plutôt amusant de rencontrer du monde, de faire parler sa créativité et de dédramatiser la création vidéoludique.



8/ POSTULER

Pour trouver un travail, le mieux est évidemment de postuler ! Qui démarcher et quand ? Les sites d'annonces pullulent, mais il convient de cerner les offres qui correspondent réellement à votre profil. Un junior motivé ne fera pas l'affaire pour qui cherche un salarié sénior, même s'il ne faut pas hésiter à multiplier les candidatures spontanées. Ne pas recevoir de réponse, même négative, peut s'avérer démotivant : un tableau bien tenu (dates, relances, retours éventuels sur votre candidature) vous aidera à garder le bon cap. N'ayez pas peur de questionner vos interlocuteurs sur la motivation de leur choix en cas de refus, cela pourra grandement vous aider

pour cerner les faiblesses éventuelles de votre profil et vous permettra d'améliorer votre candidature pour les prochaines opportunités. L'AFJV, Gaming Jobs, Welcome to the Jungle, LinkedIn ou même Monster peuvent vous aider à trouver votre bonheur, en France comme à l'étranger.

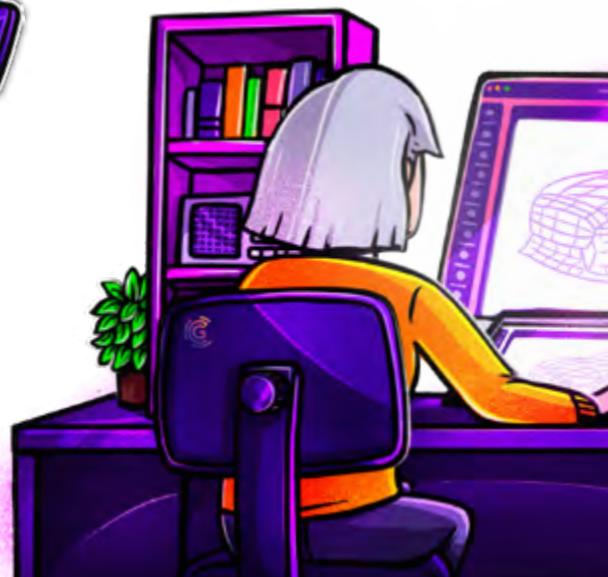
Le conseil du professionnel : j'ai personnellement postulé, en sortant d'école sans expérience ni réseau, chez tous les studios français de l'époque (en 2006). Deux m'ont répondu, j'ai eu un seul entretien. J'ai été pris et n'ai cessé depuis de travailler dans le jeu vidéo. Courage !

9/ TRAVAILLER SON PROFIL

Postuler, c'est bien. Aiguiser son profil pour mettre toutes les chances de son côté au préalable, c'est mieux ! Que vous souhaitiez démarcher un maximum de studios ou cibler les structures qui vous intéressent, il est essentiel d'anticiper au maximum ce qui peut vous être demandé en cas de première réponse positive. Un portfolio qualitatif est par exemple obligatoire pour un graphiste/artiste/vidéaste. N'hésitez pas à personnaliser au maximum vos CV et lettres de motivation, en insistant bien sur les spécificités qui vous ont tapé dans l'œil au sein de la structure en question. Certains

recruteurs n'hésiteront pas à passer vos réseaux sociaux au crible, donc faire un brin de ménage en prévision d'un recrutement peu s'avérer judicieux. Un profil LinkedIn et/ou Viadeo propre ne sera pas non plus de trop, pourquoi pas avec de belles recommandations des vos anciens collaborateurs éventuels.

Le conseil du professionnel : presque tous les studios appelleront les entreprises par lesquelles vous êtes passées. N'essayez pas de cacher une mauvaise expérience ou de mentir sur votre parcours, cela est inutile et ne fera que vous poser des problèmes.

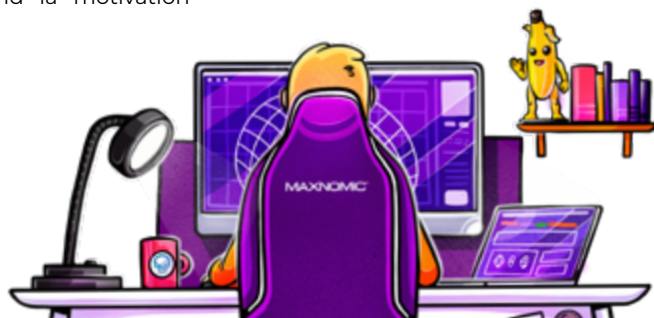


+ 10/ DÉVELOPPER SON RÉSEAU

S'il n'est pas facile de courir les événements communautaires et professionnels en temps de pandémie, le réseau de connaissances reste un élément essentiel pour qui cherche à faire son trou dans l'industrie du jeu vidéo. Un réseau étendu et varié permet déjà, comme précisé plus haut, de parfaire sa connaissance des rouages de l'industrie. Métiers, carrières, santé et dynamiques des structures : on en apprend bien plus autour d'un café que dans un communiqué de presse. Avoir des connaissances, et parfois des amis, peut aider à trouver les meilleures opportunités, les bonnes personnes à contacter pour postuler de manière impromptue ou encore un soutien moral important quand la motivation

vient à manquer. Il n'est pas question d'encourager l'opportunisme, et nous vous recommandons franchement d'être sincère dans vos démarches, mais dépasser sa timidité sociale pour se rendre à un maximum d'événements, quelles que soient leur taille et leur réputation, peut permettre de faire de belles rencontres qui, à terme, seront bénéfiques à tous les niveaux.

Le conseil du professionnel : ne paniquez pas si vous n'avez pas une connaissance dans chaque studio, la plupart des offres d'emploi sont ouvertes à tous et si vous disposez des qualités humaines et techniques demandées, il n'y a aucune raison que cela ne fonctionne pas pour vous à un moment.



SPÉCIALITÉS DU BAC

Pour étudier dans le domaine du jeu vidéo, il est possible de passer n'importe quel Bac. De manière générale, il faudra privilégier le Bac Général ou Technologique en choisissant la bonne spécialité. Il est également possible d'étudier dans le supérieur dans le domaine du jeu vidéo avec un Bac Professionnel. Il s'agit principalement du Bac Pro Industries Graphique spécialité Production Graphique pour rejoindre une formation pour les métiers artistiques de l'industrie du jeu vidéo.

Pour le Bac Technologique, il faudra s'orienter vers un bac STD2A, STI2D ou STMG en fonction du métier et de la formation visés en post-bac.

Enfin pour le Bac Général qui fonctionne maintenant avec un système de double spécialité, de nombreuses spécialités sont possibles toujours selon le métier visé ensuite.

Les spécialités les plus représentées dans les écoles de jeux vidéo :

Arts : Spécialité Arts

EPPCS : Spécialité Éducation Physique, Pratiques et Culture Sportives

LLCE : Spécialité Littérature, Langues et Culture Étrangère

Maths : Spécialité Mathématiques

NSI : Spécialité Numérique et Sciences Informatiques

SES : Spécialité Sciences Économiques et Sociales

STD2A : Sciences et Technologies du Design et des Arts Appliqués (Bac Technologique)

STI2D : Sciences et Technologies de l'Industrie et du Développement Durable (Bac Technologique)

STMG : Sciences et Technologies du Management et de la Gestion (Bac Technologique)



C++



DÉVELOPPEUR·EUSE DE JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 3 100 € brut

Code ROME : M1805 - Code FAP : M2790

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

MÉTIER

À lui seul, le métier de créatrice de jeux vidéo représente 38 % des offres d'emploi du secteur. Une donnée de l'Agence française pour le jeu vidéo (AFJV) qui permet de mieux comprendre l'intérêt pour ce poste de développeuse tant recherché par les studios. Et cela ne devrait pas faiblir. Bien au contraire, puisqu'on lui demande une plus grande polyvalence et une certaine technicité. Suivant le cahier des charges réalisé en amont par le chef de projet, le programmeur, appelé aussi développeur ou concepteur de jeux vidéo, va créer le moteur du jeu et donc donner vie à celui-ci, grâce à ses talents de codeur. À lui de concevoir les interfaces du son et de la vidéo, les menus et tous les éléments fournis par les autres membres de l'équipe.



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

FLORIAN RENEAU
Game developer - BasicGames

MISSIONS

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

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

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

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

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

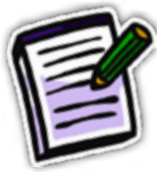


COMPÉTENCES

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

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

De plus pour Jean Mariotte, une développeuse doit aussi avoir cette capacité à prendre de la hauteur sur sa mission.



QUALITÉS

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

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

Et Florian Reneau d'ajouter : « *Il doit être avant tout curieux, proactif et autonome. Un jeu qui fonctionne mal sera presque toujours de son fait. Il faut donc être minutieux dès la première minute, afin que la production se déroule sans accroc tout au long du développement du projet.* »

Ce métier lui demande aussi « *d'être méthodique, d'aimer résoudre des problèmes, être curieux et force de proposition* », avance de son côté David Nasr.

ÉTUDES

Quel diplôme ?

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

Quel bac ?

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

SALAIRE

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

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

Aux Etats-Unis, du côté de San Francisco, les salaires sont compris entre 50 000 et 90 000 \$ (4 100 et 7 500 \$ par mois).

Selon le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) le salaire d'un Développeur de jeux vidéo est de :

- Paris / IDF – Confirmé : 45 000 € brut / an
- Paris / IDF – Senior : 50 000 € brut / an
- Région – Confirmé : 38 500 € brut / an
- Région – Senior : 44 500 € brut / an

Selon le STJV (Syndicat des Travailleurs du Jeu Vidéo) le salaire d'un développeur de jeux vidéo est de 2 295 € net soit environ 2 942 € brut / mois soit 35 304 € brut / an.

OÙ TRAVAILLER ?

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



« Il ne doit pas être simplement un exécutant du cahier des charges, nous attendons de lui qu'il le challenge. Par exemple, sur le game design, il peut apporter des éléments que le game designer n'aurait pas proposés. »

JEAN MARIOTTE

Co-fondateur d'EVA - Esports Virtual Arenas

EVOLUTION DE CARRIÈRE

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

Pour David Nasr, un programmeur peut aussi se spécialiser. « *Il peut devenir lead developer, lead technic ou lead communication. Le premier proposera des technologies à utiliser et sera le référent technique tandis que le second sera plus dans la communication et la gestion d'équipe. L'avantage d'être programmeur, c'est que l'on peut aussi changer de secteur assez facilement et donc ne pas rester dans le jeu vidéo toute sa vie.* »

FREELANCE

Nombreuses ont fait le choix de devenir programmeuses jeux vidéo freelances. Il est relativement facile de l'être encore faut-il pouvoir démarrer son activité avec des premiers clients. Ce qui demande persévérance, rigueur, talent. L'intérêt d'évoluer en indépendante, c'est de pouvoir être libre. De travailler pour des studios en France comme à l'étranger, de créer ses propres jeux. De pouvoir travailler de chez soi ou chez le client. Il y a une vraie souplesse.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

S'il s'agit de l'un des métiers les plus populaires du jeu vidéo et les plus essentiels, il comporte aussi son lot d'avantages et d'inconvénients. En détail, les voici :

Les avantages :

- Possibilité de progresser dans divers secteurs, de se spécialiser
- Salaire évolutif
- Employabilité forte

Les inconvénients :

- Avoir un bagage suffisant pour faire la différence, car les programmeurs sont nombreux
- Ne pas compter ses heures



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

DAVID NASR

Programmeur Gameplay - Pastagames

« L'avènement de nouvelles plateformes, la réalité virtuelle, augmentée, l'intelligence artificielle, les jeux massivement multijoueurs... toutes ces pratiques s'accompagnent de progrès techniques qui nécessitent des programmeurs / développeurs qu'ils soient à jour sur ces nouvelles technologies. »

JULIEN MILLET

Président du studio de jeu vidéo Realityz



PROGRAMMEUR·EUSE MOBILE JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 3 300 € brut

Code ROME : M1805 - Code FAP : M2790

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

MÉTIER

Métier qui demande une certaine maîtrise des outils informatiques et donc une polyvalence à toute épreuve. En équipe, une programmeuse mobile travaille en lien avec le game designer, le lead marketing et le monetisation manager et peut fournir aussi des idées. Essentielle dans le processus de création d'un jeu vidéo sur mobile, elle doit savoir s'adapter et évoluer dans un environnement en mutation. Exercer un métier dans lequel on y retrouve des valeurs et des caractéristiques positives qui donnent envie de se lever le matin, c'est un objectif pour beaucoup. Si bien que faire un métier qui fait sens est important autant pour l'épanouissement professionnel que personnel. Devenir programmeur mobile peut ainsi très bien vous correspondre si vous souhaitez concilier votre passion pour le gaming et votre métier. L'intérêt est d'y trouver son compte.

MISSIONS

Avec son expertise, le programmeur mobile jeu vidéo est chargé de développer un jeu sur plateformes mobiles. Mais son rôle peut être différent suivant sa spécialité comme l'explique Ben Kaltenbaek, CEO de Revolt Games, studio éditeur du jeu vidéo Neopolis Game. Il est amené aussi à proposer des idées et des concepts de jeux « aux cycles de production très rapides et basés sur l'itération permanente », précise-t-il.

COMPÉTENCES

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

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

- Les outils de développement (Visual studio, contrôleur de version, base de bugs, etc.)
- Les techniques de programmation
- Les outils de développement mobile : Swift pour iOS et Android Studio pour Android
- La programmation Web (HTML, Javascript, PHP)
- Les langages C++, C#



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

BEN KALTENBAEK
Co-founder et CEO - Revolt Games



QUALITÉS

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

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

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

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Il est demandé un certain niveau technique pour ce poste. Si bien qu'après un Bac, il faut opter pour un Bac +3 informatique comme un bachelier avec une spécialisation aux technologies du jeu vidéo. Cela permet d'être ainsi pleinement opérationnel pour ce secteur. Autre possibilité : suivre un BTS ou IUT informatique. Il va s'agir de la première étape. Si vous le pouvez, poursuivez deux années de plus en Master ou MSc programmation jeu vidéo, spécialisé en mobile, pour à la fin valider un Bac +5.

Quel bac ?

Pour postuler dans une école formant aux métiers du jeu vidéo, l'option la plus pertinente au lycée est d'opter pour un Bac avec une spécialité en science ou en mathématiques. Sinon d'envisager la voie technologique avec un bac STI2D. Dans les deux cas, il faudra développer des capacités en mathématiques ainsi que pour les matières scientifiques. Pour faire le métier de développeur mobile, cela demande un certain sens de la logique, de l'analyse, de la compréhension, ce que l'apprentissage des math favorise. Résoudre aussi un problème sera plus facile sur un projet de développement.

SALAIRE

Tout dépend du profil, néanmoins, un junior démarrera à 40 000 € brut annuels (3 300 € par mois) et peut voir son salaire augmenter au fil des années. Avec de l'expérience, celui-ci peut s'afficher à plus de 60 000 € (4 900 € mensuels).

Du côté des places fortes du jeu vidéo, on note qu'à Montréal, le salaire est en moyenne de 70 000 \$ (5 800 \$ par mois). Il démarre autour de 40 000 \$ (3 300 dollars par mois). Quant à San Francisco, la rémunération annuelle explose avec un salaire le plus bas qui s'affiche autour de 90 000 \$ et peut grimper à plus de 165 000 \$, soit un salaire mensuel compris entre 7 500 \$ et 13 750 \$.

OÙ TRAVAILLER ?

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

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

Évoluant dans un secteur porteur dépassant le milliard d'euros de recette en 2019 (+ 28%, selon le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs), les débouchés sont donc nombreux. Si aujourd'hui une programmeuse peut facilement exercer son métier avec un Bachelor Développeur jeux vidéo, elle peut demain évoluer vers des fonctions à responsabilités en devenant par exemple cheffe de projet jeu vidéo.

Les perspectives d'évolution peuvent aussi se concrétiser à d'autres postes, toujours en lien avec la technologie, comme celui de programmeur de jeu vidéo.

FREELANCE

Comme toute la famille des programmeurs, travailler en freelance pour un développeur mobile est possible. Nombreux choisissent ce statut pour exercer. On conseille d'avoir une ou plusieurs expériences en entreprise ou sur des jeux avant de se lancer en solo. Ensuite, place à la liberté. Mais attention, cette liberté a ses contraintes. Un indépendant travaille parfois beaucoup plus. Cela lui demande de s'investir davantage, une certaine organisation et une grande rigueur.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Métier qui ne connaît pas la crise, un programmeur mobile jeu vidéo, ce sont des avantages et des inconvénients, comme partout.

Les avantages :

- évolution rapide
- salaire attractif
- employabilité forte
- possibilité de créer son jeu vidéo
- changer de secteur ou de spécialité

Les inconvénients :

- savoir faire la différence
- travailler sur des jeux de moyenne qualité
- métier prenant



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

VALENTIN BIREMBAUT
Développeur pour le studio - Ohbib



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Complémentaires des hard skills, ces compétences plus techniques ou académiques, les soft skills représentent des compétences humaines fortes et propres à chaque individu. C'est-à-dire qu'on ne peut pas les apprendre, elles font partie de la personnalité du développeur. C'est pourquoi, dans le but d'avoir une équipe soudée, dynamique, qui puisse s'adapter et gérer les contraintes, un studio sera de plus en plus en recherche de soft skills adaptées au poste. Par exemple, il est bon de posséder un sens de l'écoute et de l'entre-aide, de faire preuve d'empathie, de patience tout comme avoir un esprit à pouvoir résoudre des problèmes.



TOOLS PROGRAMMER

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 2 333 € brut

Code ROME : M1805 - Code FAP : M2790

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

MÉTIER

Connu aussi sous le nom de programmeur d'outils, le travail de cette professionnelle des logiciels va avoir une influence directe sur la productivité de ses coéquipiers puisqu'il va leur développer des outils pour éditer le contenu d'un jeu, pour leur faciliter l'intégration des assets dans le moteur de jeu, pour réaliser un jeu en live, mais également pour créer des interfaces, corriger des bugs ou des problèmes courants. Un métier qui demande un bon niveau technique en particulier dans la maîtrise du langage C# et le développement d'interface, tout en ayant des capacités relationnelles fortes. C'est pourquoi, un Bac +5 est recommandé.

MISSIONS

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

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

COMPÉTENCES

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

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

QUALITÉS

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

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

« Le métier de programmeur outils est peu connu dans le jeu vidéo (du moins d'un point de vue extérieur). Il consiste à développer tous les outils utilisés par la production pour produire le jeu (basés sur le moteur). Cela peut aller d'un outil pour la création/édition de mondes, de cinématiques, la création de pipeline artistique (texture, matériaux), à la simple automatisation de tâches dans le moteur. »

THIBAUT GALLAIS

Tools programmer - Rocksteady Studio





ÉTUDES

Quel diplôme ?

Métier du jeu vidéo qui demande une forte technicité, devenir un tools programmer, c'est donc avoir un bon niveau d'étude pouvant aller à Bac +5. Master, MSc ou MBA, idéalement dans une école formant aux métiers du jeu vidéo.

Quel bac ?

Bac général avec les spécialités en mathématiques et en numérique. Ou Bac technologique série STI2D débouchant sur un BTS informatique, une Licence ou un Bachelor, prenez en tout cas le temps de vous orienter. Mais sachez que l'étape du lycée est très importante puisqu'elle représente un moment singulier durant lequel vous allez commencer à vous forger une culture de l'informatique en apprenant les bases en mathématiques, notamment. Mais pas seulement. C'est une période au cours de laquelle, vous développerez un sens de l'organisation, de l'autonomie, de la logique. Essentiels dans votre carrière de tools programmer.

SALAIRE

La palette de salaires est variable pour un tools programmer. Il faudra prendre en compte le nombre d'années d'expérience, l'entreprise employeur, le statut (indépendant ou salarié), la localisation, etc. C'est pourquoi, cette professionnelle peut gagner en début de carrière près de 28 000 € par an et atteindre près de 45 000 € en tant que sénior, ce qui représente par mois entre 2 300 € et 3 750 €.

Dans un pays comme le Canada, à Montréal plus exactement, la rémunération sera plutôt de l'ordre de 70 000 \$ par an, soit 5 800 \$ par mois. En Californie, territoire reconnu pour sa production de jeux vidéo, un tool programmer pourra gagner jusqu'à 10 000 \$ par mois. En moyenne, c'est plutôt 6 800 \$.

« J'ai pu travailler 3 ans sur Ghost Recon Breakpoint (Ubisoft), quelques mois sur Riders Republic (Ubisoft) et je travaille depuis 8 mois sur Suicide Squad Kills the Justice League (Rocksteady). Ghost Recon a été ma première production, et j'ai pu découvrir la production d'un jeu de ses débuts (phase créative, mise en place du moteur et outils initiaux) jusqu'à sa mise en production et post-production (sortie du jeu, gestion des patches, contenu additionnel). »

ALEXANDRE RABÉRIN
Développeur outils confirmé - Ubisoft

OÙ TRAVAILLER ?

Le métier de tools programmer est relativement recherché par les studios de toute taille à la fois pour son niveau de maîtrise des technologies et pour son savoir-faire dans le développement des outils. Donc, il n'est pas rare de voir ces professionnels travailler chez Ubisoft, Asobo Studio, Beenox qui a développé les franchises comme Crash Bandicoot ou Guitar Hero, Epic Games. Les débouchés sont également possibles parfois au sein d'entreprise du secteur informatique comme Laou à Bordeaux.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

En évoluant à ce poste qui permet de maîtriser le développement d'outils, la programmation et l'optimisation des architectures logicielles, un tools programmer peut facilement devenir lead tools programmer si la dimension management ne le rebute pas. Il peut également devenir chef de projet jeux vidéo.

FREELANCE

A l'image des autres métiers de la programmation qu'il s'agisse d'un développeur, d'un programmeur mobile ou moteur, le tools programmer peut tout à fait travailler sous le statut d'indépendant. Cela permet à la fois de pouvoir choisir ses missions, de gérer son temps et de multiplier les projets et leur variété. Néanmoins, devenir freelance c'est pouvoir être en mesure d'avoir un niveau de compétences recherché par les entreprises, savoir s'organiser et faire preuve de motivation.

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

ALEXANDRE RABÉRIN
Développeur outils confirmé - Ubisoft

« Une image assez marquante me vient en tête et qui est: "C'est comme réparer un avion en plein ciel !". Cela résume bien le métier, il s'agit de mettre en œuvre des solutions qui répondent aux besoins des utilisateurs de la production en étant en étroite collaboration avec eux. On construit ou met à jour des solutions techniques adaptées à leurs besoins et ceci, au travers d'outils logiciels. On est donc quotidiennement en train de développer et itérer sur les outils de travail de la production d'où l'image de l'avion en plein vol. »

ALEXANDRE RABÉRIN
Développeur outils confirmé - Ubisoft

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Comme tous les métiers du développement d'un jeu vidéo, le tools programmer doit aussi composer avec des avantages et des inconvénients. Par exemple :

Les avantages :

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

Les inconvénients :

- Ne pas compter ses heures
- Être disponible
- Faire une veille quotidienne
- Apprendre sans arrêt



3D



PROGRAMMEUR·EUSE 3D

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 2 100 € brut

Code ROME : M1805 - Code FAP : M2790

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

MÉTIER

Métier spécifique, ultra spécialisé, la programmeuse 3D évolue au sein de l'équipe moteur lors de la création d'un jeu vidéo. Elle peut aussi prendre le nom de programmeuse graphique 3D. Son rôle est de concevoir ou développer des outils d'optimisation des rendus de jeu, et qui faciliteront le travail de l'équipe de graphistes.

Elle doit ainsi connaître et savoir mettre en pratique les langages informatiques comme C/C++ ou encore GLSL.

MISSIONS

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

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

COMPÉTENCES

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

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

QUALITÉS

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

- Organisation
- Rigueur
- Débrouillardise
- Autonomie



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

MAXIME ISNEL
Développeur 3D - Agenium 3D LAB



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Devant les compétences demandées et pour lesquelles les technologies ne cessent d'évoluer, devenir programmeuse 3D passe par la case formation, en faisant le choix d'un Bac +5. Après le lycée, une poursuite d'étude en école d'ingénieurs, en BTS informatique ou dans une école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo est à prévoir donc.

Quel bac ?

Clairement, un programmeur 3D doit être à l'aise avec les mathématiques. A l'image de tous les métiers de la programmation informatique d'ailleurs. Ce qui veut dire que l'étape du lycée est cruciale. Avant d'envisager une formation en études supérieures, il faut donc regarder le bac qu'il est possible de suivre. Plusieurs options sont offertes : un bac scientifique ou mathématiques, un bac pro informatique ou systèmes numériques option réseaux ou encore un bac STI2D. Pourquoi ce diplôme est-il important ? Tout simplement, il représente une période durant laquelle chacun se forge une solide culture générale, développe des capacités à résoudre des problèmes, à s'organiser, à développer un sens de la logique et du raisonnement. Une étape importante pour envisager son avenir professionnel dans le jeu vidéo.

SALAIRE

On note une disparité des salaires selon le profil, l'expérience, le statut et l'employeur. Ils s'affichent en France entre 25 000 € à l'année à plus de 42 000 € (ce qui par mois représente entre 2 000 et 3 000 €).

Aux Etats-Unis, la moyenne est de 60 000 \$ par an (5 000 \$/mois). Les salaires les plus élevés montent à 85 000 \$ (plus de 7 000 \$ mensuels). En revanche, c'est à Montréal qu'une programmeuse 3D gagne le mieux : 75 000 \$ en moyenne et des pointes à plus de 95 000 \$ (6 000 à 8 000 \$ par mois).

Selon le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) le salaire d'un Programmeur 3D est de :

- Paris / IDF – Confirmé : 45 000 € brut / an
- Paris / IDF – Senior : 50 000 € brut / an
- Région – Confirmé : 38 500 € brut / an
- Région – Senior : 44 500 € brut / an

Selon le STJV (Syndicat des Travailleurs du Jeu Vidéo) le salaire d'un Programmeur 3D est de 2 234 € net soit environ 2 864 € brut / mois soit 34 368 € brut / an.

« Un programmeur 3D est capable de calculer la couleur de chaque pixel à l'écran en fonction de la où regarde le joueur et des éléments dans la scène (objets 3D, lumières, effets spéciaux, affichage d'interfaces utilisateurs telles que la carte du monde, etc.). »

CLÉMENT LANDRIN

Graphics programmer - Shiro Games

« Chaque programmeur 3D à ses spécialités, les connaissances nécessaires varient selon les spécialités. Je suis plus spécialisé sur l'optimisation d'affichage (accélération des cartes graphiques) et sur le rendu photo-réaliste à grande échelle. Je dois donc connaître le pipeline graphique permettant l'affichage des objets sur l'écran grâce à la carte graphique sur le bout des doigts. Je dois connaître les limitations de ce pipeline graphique afin d'optimiser mes applications 3D. Je m'intéresse aux techniques de rendu avancé afin que mes applications soient de plus en plus photo-réalistes. Et bien sûr, connaître la programmation C++ me paraît indispensable pour faire des applications temps réels, connaître des outils comme Unity 3D et Unreal Engine sont aussi des choses indispensables. »

MAXIME ISNEL

Développeur 3D - Agenium 3D LAB

« Il doit principalement prendre en compte les besoins des artistes (environment artists, character artists, lighting artists...) ainsi que les coûts en performance (quelques millisecondes pour une image maximum). Il doit maîtriser les langages de programmation CPU ET GPU, avoir de bonnes compétences en mathématiques et en physique, être capable de communiquer avec ses utilisateurs et savoir lire l'anglais afin de comprendre les papiers de recherches. »

CLÉMENT LANDRIN

Graphics programmer - Shiro Games



OÙ TRAVAILLER ?

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

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

EVOLUTION DE CARRIÈRE

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

FREELANCE

A l'image des autres métiers de la programmation qu'il s'agisse d'un développeur, d'un programmeur mobile ou moteur, le tools programmer peut tout à fait travailler sous le statut d'indépendant. Cela permet à la fois de pouvoir choisir ses missions, de gérer son temps et de multiplier les projets et leur variété. Néanmoins, devenir freelance c'est pouvoir être en mesure d'avoir un niveau de compétences recherché par les entreprises, savoir s'organiser et faire preuve de motivation.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Comme partout, aucun métier n'est 100 % parfait. Il y a aussi un volet parfois plus contraignant. Ce sont les avantages et les inconvénients d'être programmeuse 3D.

Les avantages :

- Rémunération parfois élevée
- Profil recherché
- Métier passion

Les inconvénients :

- Travail sous pression
- Respect des délais
- Flexibilité des horaires



C++



PROGRAMMEUR·EUSE MOTEUR

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 2 500 € brut

Code ROME : M1805 - Code FAP : M2790

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

MÉTIER

Comme une programmeuse spécialisée dans les jeux vidéo en ligne ou sur mobile, une programmeuse moteur est avant tout une professionnelle qui sait coder. En revanche, elle a fait le choix de se tourner vers l'optimisation ou la création du moteur du jeu. Pour faire simple, un moteur est en quelque sorte la base d'un jeu. Grâce à lui, les actions et les mouvements d'un personnage, d'une créature sont possibles. Il faut donc avoir un moteur le plus efficace possible avant de démarrer le développement.

Bien souvent, la programmeuse s'appuie sur les moteurs existants comme Unity, Godot ou Unreal, car il est moins coûteux que d'en créer un. Ensuite, elle va apporter des améliorations, des briques supplémentaires pour donner au jeu cette qualité unique.



MISSIONS

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

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

COMPÉTENCES

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

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



« Le métier de programmeur moteur est en lien avec le métier de tool programmeur que j'ai également. C'est un métier où l'on est en coordination avec tous les métiers qu'ils soient artistiques, design ou programmation. Notre rôle est d'améliorer le support pour le jeu, mais également pour l'équipe afin que la production se passe au mieux. »

ANTOINE GARGASSON
Programmeur moteur - Starbreeze Studios



QUALITÉS

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

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

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Pour occuper ce poste au sein d'un studio, il est souvent demandé une certaine qualification, car il faut bien connaître les profondeurs du code et tous ses composants. Donc passer par un bac pour s'orienter ensuite en Bac +3, voire aller jusqu'en Bac +5 pour vous perfectionner.

Quel bac ?

Comme nous l'avons vu, avant de s'orienter dans une formation en école de jeux vidéo, il faut passer par l'étape lycée et donc le bac. Deux options sont à envisager : choisir un bac général avec les spécialités en mathématiques et en numérique. Ou alors privilégier un bac technologique série STI2D. Quoi qu'il en soit, c'est à partir de ce moment de la seconde à la terminale, que vous allez commencer à vous forger une culture de l'informatique en apprenant les bases en mathématiques, notamment. Mais pas seulement. Vous allez développer un sens de la logique. Tout comme vous allez acquérir une culture générale et des capacités à travailler en équipe.

SALAIRE

Une programmeuse moteur gagne en moyenne entre 30 000 et 40 000 € par an (2 500 et 3 500 € par mois). Suivant son employeur, son expérience et son statut, sa rémunération peut être bien plus importante et s'afficher à plus de 50 000 € (4 000 € mensuels).

Au Canada, le salaire annuel de l'engine programmer est de l'ordre de 65 000 \$ (5 500 \$ par mois). Alors qu'aux Etats-Unis, on retrouve certains salaires à plus de 95 000 \$ (8 000 \$/mois). La moyenne se situant autour de 70 000 \$ par an (6 000 \$/mois).

OÙ TRAVAILLER ?

Un programmeur moteur travaille pour un studio de développement de jeux vidéo en tant que salarié ou freelance. Il peut être embauché par Dontnod Entertainment, Playwing.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

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

FREELANCE

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

« Pour trouver un emploi, je dirais que le mieux c'est d'être curieux et de ne pas hésiter pendant ses études à fouiller et analyser le code des moteurs existants. Essayer soi-même d'analyser et de créer les couches bas niveau d'un moteur existant ou d'en faire un soi-même. C'est un métier rigoureux et très recherché. »

ANTOINE GARGASSON

Programmeur moteur - Starbreeze Studios



AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

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

Les inconvénients :

- Mise à jour régulière des compétences
- Concurrence



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

ANTOINE GARGASSON

Programmeur moteur - Starbreeze Studios



PROGRAMMEUR·EUSE GAMEPLAY

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 3 200 € brut

Code ROME : M1805 - Code FAP : M2790

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

MÉTIER

Son rôle est de veiller à ce que les éléments définis par le cahier des charges soient respectés. Le ton du jeu, le dynamisme, la jouabilité, la qualité, etc. elle sera vigilante sur tous ces aspects. La programmeuse gameplay est la garante du lien entre les actions prises par un joueur et le comportement de son personnage par exemple.

Avec sa maîtrise des outils informatiques et du code (entre autres) sa mission va même plus loin. Elle peut être amenée à réaliser la maintenance du jeu, corriger et ajuster les problèmes éventuels, mais toujours dans un objectif de proposer la meilleure qualité pour le joueur.

MISSIONS

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

Il est amené également à :

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

COMPÉTENCES

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

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



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

VALENTIN BIREMBAUT
Développeur - OhBibi

QUALITÉS

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

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



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Pour mettre toutes les chances de son côté vis-à-vis d'un employeur, avoir un niveau Bac +3 ou Bac +5 (licence, bachelor ou MSc) est vivement recommandé en choisissant une formation développeur de jeux vidéo adéquate. Cela permet à la fois d'être en possession de compétences attendues par un studio, de développer une forme d'autonomie et d'organisation tout en ayant de solides bases en anglais (oral et écrit).

Quel bac ?

Un bac avec une spécialité scientifique ou mathématiques, voire un bac pro informatique est indispensable pour suivre une formation spécialisée en jeu vidéo. Il faudra donc être à l'aise avec l'informatique et les mathématiques. Parfois critiqué, ce diplôme du secondaire demeure toutefois une étape importante pour passer au niveau supérieur. S'il est demandé pour intégrer une formation, il valide également vos années de lycée au cours desquelles vous vous serez forgé un sens de la logique, de l'organisation et des capacités à apprendre et à retenir. Il est donc plus qu'important.

SALAIRE

Le salaire du programmeur gameplay démarre autour de 27 785 € brut par an (2 315 € par mois). Mais celui-ci peut rapidement augmenter avec les années et suivant les entreprises. Il atteindra facilement les 35 308 € brut par an (de 2 942 € mensuels).

A l'étranger, la rémunération s'affiche par exemple à 63 000 \$ en moyenne par an (5 250 \$ par mois) comme à San Francisco. Même chose du côté de Montréal. Quant à travailler sous le statut de freelance, le salaire sera variable selon les profils.

Selon le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) le salaire d'un Gameplay Programmer de jeux vidéo est de :

- Paris / IDF – Confirmé : 45 000 € brut / an
- Paris / IDF – Senior : 50 000 € brut / an
- Région – Confirmé : 38 500 € brut / an
- Région – Senior : 44 500 € brut / an

Selon le STJV (Syndicat des Travailleurs du Jeu Vidéo) le salaire d'un Gameplay Programmer est de 2 295 € net soit environ 2 942 € brut / mois soit 35 304 € brut / an.

OÙ TRAVAILLER ?

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

EVOLUTION DE CARRIÈRE

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

FREELANCE

Il est tout à fait possible d'exercer ce métier de manière indépendante. Nombreux programmeurs gameplay ont fait ce choix. Généralement, ils optent pour ce statut après avoir été salariés d'un ou plusieurs studios. L'envie de liberté, de travailler de chez soi, de choisir ses projets, d'être son propre patron reviennent souvent en boucle. Toutefois, devenir freelance demande de s'assurer d'un minimum de rigueur, d'organisation et d'implication. Après avoir créé son entreprise, il faudra chercher ses premiers clients et l'aventure peut commencer.



« Les qualités pour ce métier doivent être la polyvalence et l'autonomie : être curieux de chaque corps de métier pour intégrer au mieux leur production au sein du projet. La communication aussi. Là encore, c'est important de communiquer avec les autres membres de l'équipe pour s'assurer que les choses sont faites comme ils l'attendaient. »

ARNAUD BEGUE

Développeur gameplay - Apperture

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Quels sont les avantages et les inconvénients à travailler en tant que programmeur gameplay ? En fonction des observations, nous pouvons les lister.

Les avantages :

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

Les inconvénients :

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



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

SAMUEL BUSSON

Programmeur gameplay - Endroad

« Être programmeur gameplay consiste principalement à incorporer les éléments artistiques (audio, modèle 3D, animations, effets, interface utilisateur), implémenter les règles créées par le game designer et ajouter toute l'interactivité du jeu. C'est en quelque sorte le ciment du projet dont chaque brique est le fruit du travail du reste de l'équipe. »

ARNAUD BEGUE

Développeur gameplay - Apperture

« Le programmeur gameplay travaille à implémenter les mécaniques d'un jeu vidéo, ce qui l'amène donc à réaliser un ensemble de missions comme l'explique Pierre-Olivier Marec, co-fondateur et CTO de Mobbles : « Cela peut aller de la conception jusqu'à la maintenance d'une machine à l'ensemble du logiciel (graphismes compris). Le gameplay developer est au carrefour des compétences d'une équipe. »

PIERRE-OLIVIER MAREC

Co-fondateur et CTO - Mobbles



ANIMATEUR 3D

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 2 083 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U1Z82

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

MÉTIER

Cette professionnelle de l'image de synthèse est capable de donner vie à un personnage, un animal, un objet, un décor. De les mettre en mouvement en fonction des objectifs de la direction artistique tout en restant fidèle à l'histoire, au gameplay. Elle se doit donc d'être une fine technicienne qui maîtrise les logiciels 2D et 3D, mais aussi de connaître l'anatomie, l'architecture, le dessin traditionnel.

MISSIONS

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

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

COMPÉTENCES

Elles reposent à la fois sur des aspects techniques, informatiques et artistiques. Une animatrice 3D possède alors plusieurs compétences, à savoir :

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



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

AUDE GLONDU

Senior 3D animator - Ubisoft Annecy

« Un animateur 3D doit prendre en compte quatre facteurs dans ses missions :

- Il doit maîtriser les bases de l'animation et s'adapter au style de la direction artistique,
- Posséder un grand sens de l'observation pour être capable de s'inspirer correctement de références comme des films, ou soi-même en se filmant, et retranscrire tout cela dans ses animations,
- Il doit être autonome et force d'initiative pour continuer d'apprendre encore et toujours après sa formation, ou pour être capable de résoudre des problèmes seul,

Il doit être très flexible dans sa façon de travailler. Pour avoir changé de studios plusieurs fois dans ma carrière, j'ai, à chaque fois, dû réapprendre certaines facettes de mon métier, la façon de travailler, les outils, qui diffèrent à chaque fois. Les studios ont souvent des outils dits "maison", qu'on ne peut apprendre à utiliser nulle part ailleurs, ni à l'école, ni en ligne seul avec des tutoriels. Il faut se former sur le tas, assez rapidement. Et cela peut arriver au sein d'un même studio, en changeant juste de projet ! »

AUDE GLONDU

Senior 3D animator - Ubisoft Annecy

« Les qualités requises pour ce métier sont la passion, l'importance de voir ce qu'il se fait et prendre plaisir à découvrir de nouvelles technologies, projets et autres. La patience également, car souvent c'est beaucoup de travail pour très peu de résultats et surtout la détermination. »

KEVIN LABACHE

Animateur 3D - Appeal Studios



QUALITÉS

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

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

ÉTUDES

Quel diplôme ?

La passion ne suffit pas. Travailler comme animatrice 3D demande un diplôme pour une maîtrise de compétences. Vous avez ainsi le choix entre plusieurs types de formation : bachelor et Master. Les deux premiers se déroulent en trois ans avec l'enseignement des bases de l'infographie et d'un volet technique. Le second permet d'approfondir les techniques d'animation et le game art avec un focus sur le management et la conduite de projet.

Quel bac ?

Pour devenir animateur 3D, un niveau d'étude minimum est souvent demandé. La raison ? Travailler pour un studio, c'est pouvoir répondre à son exigence et surtout être opérationnel très rapidement. Ce qui commence d'abord par le lycée. Première étape pour obtenir un socle

de connaissances et de culture générale fondamentale.

Dès lors, un bac technologique ou général (spécialité arts par exemple) est une première étape, puis s'orienter en école spécialisée aux métiers du jeu vidéo, une seconde étape afin d'y suivre un bachelor par exemple. Pour faire ce métier, un Bac +3 est conseillé de disposer d'un MBA.

SALAIRE

Un animateur 3D peut gagner en moyenne 31 000 € (2 583 € par mois). Junior, sa rémunération peut commencer à 26 000 € (2 167 € brut) et avec de l'expérience et suivant son employeur, atteindre près de 42 500 € (plus de 3 542 € brut par mois).

L'animateur 3D installé à Montréal va gagner en moyenne 55 000 \$ par an (4 500 \$ par mois). Les plus hauts salaires atteignent 80 000 \$. Un peu plus loin, à San Francisco, ça sera plus : 75 000 \$ en moyenne jusqu'à 100 000 \$ annuels (soit entre 6 200 et 8 000 \$).

Selon le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) le salaire d'un animateur 3D est de :

- Paris / IDF – Confirmé : 41 000 € brut / an
- Paris / IDF – Senior : 46 000 € brut / an
- Région – Confirmé : 35 000 € brut / an
- Région – Senior : 42 500 € brut / an

Selon le STJV (Syndicat des Travailleurs du Jeu Vidéo) le salaire d'un animateur 3D est de 1 967,50 € net soit environ 2 523 € brut / mois soit 30 276 € brut / an.

OÙ TRAVAILLER ?

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

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

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Un animateur 3D peut évoluer toute sa carrière dans l'univers du jeu vidéo et prendre petit à petit des responsabilités en devant par exemple lead animateur. Par ailleurs, il peut s'orienter vers d'autres secteurs ou évoluer en tant qu'indépendant. L'animateur 3D peut évoluer dans le game design.

FREELANCE

Parmi les métiers du jeu vidéo, l'animateur 3D peut travailler de chez lui, en freelance. Après ses études, et une ou plusieurs expériences en entreprises sur des projets de jeux vidéo ou d'animation, l'animateur 3D freelance va pouvoir évoluer en indépendant. Cela demande une forte disponibilité, un niveau d'expertise certain, une attention, une créativité et de disposer d'une rigueur d'organisation. Néanmoins, c'est la liberté assurée !

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

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

Les inconvénients :

- Difficile parfois de trouver du travail
- Salaire moyen en début de carrière
- Demande concentration et exigence



« Je définis souvent ce métier comme "donner vie" à un personnage 3D à l'aide de contrôleur que l'on pourrait comparer à une marionnette. »

KEVIN LABACHE

Animateur 3D - Appeal Studios



LEAD PROGRAMMER JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 4 150 € brut

Code ROME : M1805 - Code FAP : M2790

Le/La lead programmeur ou programmeuse est en quelque sorte le chef d'orchestre de toute la partie développement d'un jeu vidéo. Responsable d'une équipe de programmeurs, il/elle supervise leur travail et donne les directives à prendre pour arriver aux objectifs finaux.

MÉTIER

Responsable de l'architecture du jeu vidéo, du bon déroulement et de sa qualité, la lead programmeuse gère une équipe de développeurs dont la mission est de réaliser la programmation du jeu. Avec une vision d'ensemble et des connaissances techniques pointues, elle est la référente technique. Suivant les situations, elle peut posséder une spécialisation dans le domaine du mobile, de la programmation en ligne, dans le moteur ou encore dans le gameplay. Un métier qui s'exerce généralement avec un profil sénior.

MISSIONS

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

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

COMPÉTENCES

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

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

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



« Le lead programmer dirige/encadre une équipe de développeurs. Il doit être une référence technique/mentor. Et garant de la cohérence des solutions techniques choisies en fonction du projet et de ses contraintes. En fonction des tailles d'équipes et des organisations, il programme lui-même plus ou moins. Tout comme il peut être plus ou moins "manager" ou "tech lead". »

NICOLAS HOGNON

Lead programmer - Owlent (Groupe Ubisoft)



QUALITÉS

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

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

ÉTUDES

Quel diplôme ?

On ne devient pas lead programmeur en sortie d'étude. Comme tout métier à responsabilités, celui de lead programmeurs demande à suivre une formation en informatique avec une spécialisation en jeu vidéo de niveau Bac +5 (après un Bac +3). Cela permet d'acquérir de solides bases à la fois techniques et managériales pour envisager la suite. C'est ce qui sera le plus pertinent.

On estime approximativement que près de 5 000 étudiants sont inscrits dans une formation de programmeur.

Quel bac ?

Vouloir exercer à ce poste demande d'anticiper un peu sa formation et ce, dès le lycée. Après une seconde générale, il faudra choisir entre deux options : le bac général ou le bac technologique STI2D. Ces deux formations sont importantes, car elles sont une première étape avant l'orientation en études supérieures. L'une ou l'autre permettent d'acquérir les fondamentaux recherchés quand on souhaite devenir lead programmeur. Concrètement, elles sont un moyen d'apprendre à apprendre, de développer de premières compétences techniques, de découvrir le sens des mots autonomie, logique et responsabilité.

SALAIRE

En fonction de ses années d'expérience, de son profil et de l'entreprise pour laquelle il travaille, le salaire d'un lead programmeur est variable. Mais en moyenne, elle gagne près de 50 000 euros par an, soit plus de 4 000 euros par mois.

Exercer au Canada, à Montréal particulièrement, permet de gagner très bien sa vie en tant que lead programmeur. Certains profils atteignent facilement les 125 000 dollars annuels (10 000 dollars mensuels). La moyenne étant de 90 000 dollars (7 500 dollars). A Los Angeles, même constat. 152 000 dollars par an soit 12 500 dollars par mois pour le salaire maximum. La moyenne étant à 100 000 dollars (8 300 dollars par mois).

OÙ TRAVAILLER ?

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

- Des studios de développement de jeux (Nintendo, Electronics Arts...)
- Des studios de jeux sur mobile (Green Panda Games)
- Des agences web
- Des studios de serious game (DOWiNO...)

« *Management des programmeurs, coordination avec les autres corps de métiers, soutien au producer, interface avec le client, la lead programmeuse réalise un peu toutes ces missions. Il reste normalement aussi programmeur et continue donc le développement au jour le jour. Pour le devenir, il faut avoir un équilibre entre la technique et l'humain puisque nous gérons des programmeurs. De plus, il faut de bonnes compétences relationnelles, des connaissances du monde du travail et de la production d'un projet, mais également des connaissances techniques haut niveau (architectures, technologies, langages, etc.).* »

ROY BODEREAU

Lead programmer - Eden Games

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

NICOLAS HOGNON

Lead programmer - Owlient (Groupe Ubisoft)



« *J'ai plus choisi le métier de programmeur que celui de lead. Je suis venu à la programmation, car je suis tombé assez jeune dans l'informatique, même si je n'ai appris à réellement programmer qu'à l'université. La programmation, surtout dans le jeu, est une façon d'être créatif même si je ne sais pas dessiner ou jouer d'un instrument. Ensuite le fait d'être "lead", même si je l'ai souvent refusé, découle plus des circonstances de mon projet actuel. La peur d'être éloigné du code et de faire plus du management que de la technique.* »

NICOLAS HOGNON

Lead programmer - Owlient (Groupe Ubisoft)

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Un lead programmeur travaillera principalement dans un studio de jeux vidéo. Il peut être spécialisé dans les jeux pour mobile, les serious games ou encore les jeux online. S'il démarre en tant que programmeur, il atteindra ce poste à responsabilités et pourra après quelques années, s'imaginer aussi à une autre fonction comme chef de projet jeu vidéo.

FREELANCE

Parfois pour un projet de jeux vidéo, un studio peut faire appel à un lead programmeur freelance. Il s'agit pour l'entreprise de compter sur un expert, un professionnel qui connaît aussi bien la technique que l'encadrement d'équipe que la gestion de projet. Devenir lead programmeuse freelance est donc possible après plusieurs années d'expérience en tant que programmeur. Avoir un bon carnet d'adresses et certaines aptitudes techniques spécifiques pourront faire la différence.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

- Grande flexibilité
- Rémunération attractive
- Mobilité forte
- Enrichissante

Les inconvénients :

- Savoir gérer la pression et les contraintes
- Besoin de se former en permanence aux nouvelles techniques
- Avoir un certain leadership pour manager (avantage ou inconvénient)



RIGGER

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Art. ou Scientifique

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 2 500 € brut

Code ROME : L1506 - Code FAP : U1Z80

Rigger ? Ce métier ne vous dit rien. Pas de panique, on vous dit tout sur ce professionnel qui intervient en amont de la création de personnages ou d'objets qui seront animés par l'animateur 3D, en leur créant des mouvements fluides. En quelque sorte, il conçoit leur squelette afin de rendre l'animation possible.

MÉTIER

Les studios de développement de jeux vidéo n'ont pas tous des riggers. Mais pour les plus gros, ce métier fait pleinement partie de la production. Son rôle : créer l'ossature des éléments qui seront animés par l'animateur 3D ensuite (personnages, objets, créatures, animaux...), mais aussi les attitudes dynamiques, la gravité, etc. Grâce à son travail, cette dernière pourra concevoir les images de synthèse en mouvement. Par exemple, la rigger est celle qui va définir la manière dont bouge une jambe grâce à l'emploi de logiciels spécifiques.

MISSIONS

Rigger est un métier technique. Son savoir-faire fait de lui qu'il est de plus en plus recherché par les studios. Lors de la production d'un jeu, il intervient en amont de l'animateur 3D en s'appuyant sur un cahier des charges. Son rôle repose alors sur :

- L'élaboration des zones mobiles du modèle afin de pouvoir les animer derrière
- L'installation de points de contrôle
- La création d'une interface ergonomique pour l'animateur 3D
- L'ajout de nouvelles fonctionnalités, de nouvelles expressions
- Le suivi et correction de bugs

COMPÉTENCES

S'il est l'un de ces métiers recherchés, c'est parce que le rigger est un technicien hors pair, en mesure de fournir un travail soigné à l'animateur 3D. Donc, il maîtrise parfaitement plusieurs outils indispensables ainsi que quelques savoirs, comme :

- Les outils de rigging
- Les logiciels d'animation 3D (3DS Max, Maya, Blender, etc.)
- Le scripting (C++, Python)
- L'anatomie, la science du mouvement
- Un sens artistique



« C'est un métier assez méconnu et avec très peu de place vacante dans les sociétés. Les bons riggers sont toujours très recherchés. De plus, un rigger est en général un métier qui flirte souvent avec la R&D ce qui amène pas mal de responsabilités assez rapidement. Il est très important de rester au courant des dernières évolutions du métier et de ne jamais s'arrêter à ses acquis. »

« Le rigger est le technicien qui fait la passerelle entre la modélisation et l'animation. Il crée un pantin intuitif, mais efficace pour que l'animateur puisse faire son travail en toute simplicité. Pour être un rigger, il faut être rigoureux, savoir travailler en équipe, être toujours ouvert à la critique et être autonome. Il doit connaître l'anatomie pour coller au plus proche de la réalité (que ce soit un humanoïde qu'un monstre à 3 têtes et 5 paires de bras). Le scripting est une compétence indispensable, car il y a beaucoup de tâches répétitives qui peuvent être automatisées, mais également pour pouvoir développer ses propres outils. »

« C'est un métier assez méconnu et avec très peu de place vacante dans les sociétés. Les bons riggers sont toujours très recherchés. De plus, un rigger est en général un métier qui flirte souvent avec la R&D ce qui amène pas mal de responsabilités assez rapidement. Il est très important de rester au courant des dernières évolutions du métier et de ne jamais s'arrêter à ses acquis. »

MARION PATIN
Rigger - Spiders Game

« Il doit maîtriser les outils de bases du rig. Savoir faire de belles déformations via le skin est l'un des principaux prérequis, notamment dans un studio qui dispose d'un auto-rig. Il doit prendre en compte la modélisation qui lui est fournie (vérifier si elle est adaptée aux futures déformations), et le confort des animateurs. Savoir animer est évidemment un plus, pour connaître ce qui est confortable à l'utilisation en tant qu'animateur (il faut bien communiquer avec ces derniers). Savoir scripter (Python étant le langage hautement conseillé) n'est pas nécessaire d'entrée de jeu, mais cela le devient si l'on souhaite progresser dans le métier, aussi bien en compétence qu'en responsabilités. »

VALENTIN SABIN
Rigger - DONTNOD Entertainment



QUALITÉS

Au-delà de sa maîtrise des aspects techniques, le rigger possède des qualités qui font de lui une pièce maîtresse dans la création d'un jeu vidéo. Il se doit alors d'être une personne :

- Rigoureuse et précise
- Organisée
- Sachant travailler en équipe
- A l'écoute et attentive
- Avec un certain sens de l'observation

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Pour devenir rigger, mieux vaut avoir fait quelques années d'étude. Après le lycée, optez pour un diplôme Bac +3 afin d'apprendre les bases du jeu vidéo et ses composantes (techniques et graphiques).

Ensuite, un Bac +5 est envisageable avec un axe d'enseignement portant sur le management et la gestion de projet. A la sortie de ce diplôme, ce sont des postes à responsabilités qui seront plus facilement accessibles.

Quel bac ?

Il faut penser son avenir professionnel dès le lycée en choisissant les voies d'un bac technologique ou d'un bac général avec une spécialité en mathématiques, en science ou en art. Une bonne première étape qui permet d'obtenir les premières bases pour bien préparer son futur métier et représente une condition essentielle pour la poursuite d'études dans le supérieur.

La période du lycée est alors un moment clé dans la vie d'un étudiant. Une période d'apprentissage à la fois des fondamentaux, de l'autonomie et de la logique. Prenez ainsi le temps de bien regarder les options possibles dans le lycée, investissez-vous et développez votre curiosité.

SALAIRE

En tant que junior, un rigger peut gagner plus de 30 000 € (2 500 € par mois), et au fil du temps, atteindre les 45 000 € par an, soit 3 750 € par mois. Evidemment, cela dépend de facteurs tels que le studio-employeur ou le statut (indépendant).

A Montréal, le salaire annuel du rigger s'affiche autour de 60 000 \$ (5 000 \$/mois). Le plus bas étant à 50 000 \$ (4 100 \$ par mois). Du côté des Etats-Unis, on remarque que les rémunérations peuvent s'élever à plus de 100 000 \$ (8 300 \$ par mois).

OÙ TRAVAILLER ?

Ce n'est pas le métier qui comporte le plus d'offres d'emploi. Tous les studios n'ont pas de riggers parmi leurs équipes. Évidemment les plus gros tels que Ubisoft, Ankama ou bien Quantic Dream ont ce type de professionnel, notamment sur de grosses productions.

Il est possible également de travailler en tant que rigger pour le compte d'entreprises de l'image, de l'animation, du digital.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Elle peut s'écrire en France ou à l'étranger dans les capitales du jeu vidéo comme Montréal par exemple. Avec l'expérience, un rigger peut prendre des responsabilités et devenir lead rigger ou encore devenir directeur artistique.

FREELANCE

Devenir rigger freelance est tout à fait envisageable pour qui souhaite travailler en toute liberté. Il faudra un niveau technique élevé, une bonne organisation et un sens de la négociation pour pouvoir travailler ainsi. L'avantage étant de pouvoir choisir ses projets, ses clients et de gérer son emploi du temps.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

On retrouve parmi les avantages du métier de rigger :

Les avantages :

- Métier très technique recherché par certains studios
- Compétences reconnues
- Mobilité importante à l'international

Les inconvénients :

- Employabilité faible
- Salaire moyen en France



« Être rigger, c'est récupérer le travail du département de modélisation pour le rendre utilisable par les animateurs, de la manière la plus confortable possible. Il s'agit d'un métier technique avant tout, avec une petite part artistique qui se joue dans les déformations qui doivent être le plus esthétiques possibles. »

VALENTIN SABIN
Rigger - DONTNOD Entertainment



PROGRAMMEUR·EUSE ONLINE JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 3 400 € brut

Code ROME : M1805 - Code FAP : M2790

Développer et intégrer des mécaniques multi-joueurs associées au gameplay et concevoir des briques bas niveau du moteur réseau sont les objectifs du programmeur ou programmeuse online. Un rôle qui permet ainsi aux joueurs de vivre une expérience unique au cours d'une partie en ligne.

MÉTIER

Métier technique, un programmeur online maîtrise la programmation informatique et les réseaux ce qui en fait un poste essentiel dans la conception d'un jeu en ligne.

C'est un fait aujourd'hui, une grande majorité de personnes souhaitent exercer un métier qui fait sens à leurs yeux. Pas forcément par un engagement social ou environnemental, mais plutôt par le souhait de choisir une profession qui correspond à leurs attentes. Des attentes qui prennent des formes diverses selon les individus, mais qui favorisent en tout cas l'épanouissement et le bien-être. Travailler comme programmeuse online peut répondre à cette aspiration.

MISSIONS

« Il s'occupe de toute la partie gestion réseau, aussi bien en haut niveau que sur la gestion des connexions, des structures de données qui doivent être échangées. Il travaille également avec l'ensemble des autres développeurs pour s'assurer que leur travail soit compatible avec le fonctionnement en réseau », précise Julien Millet.

La programmeuse online est donc en mesure de :

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

De plus, « il aura pour mission de créer une documentation et d'organiser des réunions avec ses coéquipiers afin que ceux-ci puissent utiliser les fonctionnalités réseau avec succès ».

COMPÉTENCES

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

- La programmation – C, C++, C#, Python
- Les algorithmes de ranking multijoueurs et de matchmaking
- Les protocoles TCP et UDP, HTTP
- La programmation web – HTML, Javascript, PHP, bases de données
- Les règles de fonctionnement des jeux en réseau et multiplayer (MMORPG)
- Les comportements du public face au jeu
- Les contraintes et techniques de calculs 3D



« Le travail du programmeur online se concentre sur la partie connectée au réseau et il aura des implications dans l'ensemble des éléments du jeu : le gameplay, l'interface, la programmation système... »

JULIEN MILLET

Président du studio de jeu vidéo - Realityz

QUALITÉS

Si ce métier consiste à travailler sur ordinateur, il n'en demande pas moins de savoir évoluer au sein d'une équipe. Un programmeur online a donc certaines qualités comme :

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

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Après un BTS, BUT ou Licence professionnelle en informatique, l'idéal pour s'orienter dans la programmation online est de suivre une formation de niveau Bac +3 avec une spécialisation dans le jeu vidéo. Ce qu'une école peut proposer. De plus, pour se perfectionner davantage dans les outils, logiciels et techniques, tout en se formant au management et à la conduite de projets, un Bac +5 (MSc, MBA, Master...) est recommandé.

Quel bac ?

Le métier de programmeur online demande d'être à l'aise avec les mathématiques. A l'image de tous les métiers de la programmation informatique. Ce qui veut dire que l'étape du lycée ne doit pas être oubliée, bien au contraire. C'est ainsi qu'un Bac scientifique ou mathématiques, mais également un Bac pro informatique ou systèmes numériques option réseaux sont des options à choisir avant de poursuivre dans une formation d'études supérieures spécialisée en jeu vidéo. Le bac représente ainsi un moment décisif puisqu'en vue d'exercer ce métier, vous apprendrez déjà à savoir résoudre des problèmes, à vous organiser, à développer un sens de la logique, etc.

SALAIRE

30 000 € par an (soit 2 500 € par mois) représente en moyenne le salaire d'une programmeuse online débutante (qui sortira de l'école avec un Bachelor Développeur jeux vidéo par exemple). Sa rémunération peut atteindre plus de 40 000 € après quelques années d'expérience (3 300 € par mois). Certaines gagnent même jusqu'à 60 000 € par an (plus de 5 100 € mensuels).

Du côté des villes internationales, les salaires à Montréal et San Francisco sont attractifs. Il faut compter entre 64 000 \$ en moyenne (5 300 \$ par mois).

OÙ TRAVAILLER ?

Les jeux en ligne connaissent une forte croissance ces dernières années, si bien que les studios ont compris l'importance d'avoir des titres dont il est possible de jouer en réseau. Entre les studios EA Games, Epic Games ou encore Ankama, chacun dispose alors d'équipes de programmeurs online.

FREELANCE

Comme le métier de programmeuse de jeux vidéo, celui online peut s'exercer en freelance. D'ailleurs, beaucoup ont appris les bases de la programmation sur le tas et se sont spécialisés peu à peu vers les jeux en ligne tout en exerçant en indépendants. Pour le compte de studios plus ou moins renommés, il est possible de travailler ainsi. De choisir ses clients et projets, et de travailler de chez soi ou dans l'entreprise. Une liberté qui ne doit pas faire occulter que cela demande une plus grande implication, de trouver des projets (notamment au début), d'être encore plus rigoureux et organisé. Mais face au développement continu des projets, le travail ne manque pas.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

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

Les inconvénients :

- Une rigueur à toute épreuve
- Se mettre à jour régulièrement sur les nouvelles technologies et outils
- Surmonter la pression
- Faire face à une charge de travail volumineuse



QUELLE ÉCOLE D'INFORMATIQUE POUR TRAVAILLER DANS LE SECTEUR DU JEU VIDÉO ?

L'école du Gaming Campus G. Tech forme à la pratique du développement informatique et du jeu vidéo.

- Bachelor Développeur informatique, option jeu vidéo (Bac+3)
- MSc Programmation jeu vidéo (Bac+5)
- Pédagogie 100% par projets, encadrés par des professionnels en activité
- 3 stages pendant le bachelor et 2 ans en alternance en MSc
- Lyon, Paris et Bordeaux

gamingcampus.fr



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

JULIEN MILLET

Président du studio de jeu vidéo - Realityz





3 ÉCOLES
G. BUSINESS / G. TECH / G. ART

10 FORMATIONS
AUX MÉTIERS DU
JEU VIDÉO ET DE L'ESPORT

INFOS & INSCRIPTIONS
GAMINGCAMPUS.FR



MAXNOMIC®

the original by **NEEDforSEAT** 
better seats for office & esports.



L'HISTOIRE DE NEEDFORSEAT®

Depuis sa création en Allemagne en **2011**, Maxnomic GmbH vend des sièges haut de gamme, conçus pour le long terme et une utilisation allant du gaming à l'eSport, sans oublier la bureautique.

C'est en 2014, que la marque **MAXNOMIC®** voit le jour. Contraction de "maximum" et "ergonomique", le nom parle de lui-même !

Les équipes NEEDforSEAT® ont toujours essayé d'aller au-delà de la simple vente en cherchant à développer et **améliorer continuellement**

les différents produits qu'elle propose. Quand son ancien fournisseur a refusé d'apporter les améliorations souhaitées, l'entreprise, a décidé de créer sa marque et ses propres produits !



FERREOL CHEVALIER
DIRECTEUR GÉNÉRAL CHEZ NEEDFORSEAT® FRANCE


WWW.NEEDFORSEAT.FR

**PROMO GUIDE
DES MÉTIERS
CODE -15% À UTILISER
SUR NEEDFORSEAT.FR**





DÉVELOPPEUR·EUSE XR

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 3 000 € brut

Code ROME : M1805 - Code FAP : M2790

Au sein de la grande famille des développeurs de jeux vidéo se trouve une catégorie nouvelle, celle du développeur ou développeuse XR. Un métier de plus en plus recherché, car il/elle travaille à la programmation d'environnements à la fois réels et virtuels.

MÉTIER

Le développeur XR est l'un des métiers d'avenir du jeu vidéo. Ce fin technicien est spécialisé dans ce qui est appelé la réalité étendue (eXtended Reality). Autrement dit, à partir d'un langage de programmation spécifique, il peut créer des environnements qui combinent le réel et le virtuel. Concrètement, des informations virtuelles peuvent s'ajouter au monde bien réel avec l'aide d'un casque spécifique. Il est ainsi possible de manipuler des objets numériques avec une interaction en plus.

Il sait donc manier la réalité virtuelle (VR), la réalité augmentée (RA) et la réalité mixte (RM). Derrière le métier de développeuse XR, il est parfois courant de voir un terme assez générique pour désigner un professionnel travaillant par exemple uniquement sur la réalité augmentée.

MISSIONS

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

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

A cela ajoute Julien Noé : « Les missions d'un développeur XR sont variées. Du conseil client, au conseil technologique pour les choix matériels et logiciels, en passant par le développement des applications et la veille technologique. Ces missions requièrent une bonne maîtrise de la chaîne de production d'une application et des dernières technologies de réalité augmentée et réalité virtuelle présentes sur le marché. »

COMPÉTENCES

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

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



« Le métier de développeur XR est un métier polyvalent, le développeur devant travailler tant sur des sujets variés allant de réalité augmentée à la réalité virtuelle. Il nous oblige avant tout à se tenir informé de l'évolution de ces technologies pour pouvoir fournir des applications toujours à la pointe des dernières nouveautés du marché, tant au niveau software qu'au niveau hardware. »

JULIEN NOÉ
Développeur AR / VR / XR - Pristimantis

QUALITÉS

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

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



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Métier du jeu vidéo à la forte technicité, devenir programmeur XR, c'est posséder un bon niveau d'études pouvant aller à Bac +5. Master, MSc ou MBA, idéalement à suivre dans une école formant aux métiers du jeu vidéo. Ainsi, il sera possible d'apprendre les fondamentaux et d'acquérir des compétences pointues très recherchées.

Quel bac ?

Pour devenir développeur XR, un bac général avec une spécialité en mathématiques ou en sciences. Ou alors un bac STI2D. Pourquoi ce choix ? La raison est simple : organisation, logique et calculs sont importants. L'étape du lycée est donc essentielle puisqu'elle représente un moment singulier durant lequel vous allez commencer à vous forger une culture de l'informatique en apprenant les bases en mathématiques. Une période d'apprentissage des capacités organisationnelles, d'autonomie et de travail en équipe. Puis le jour de l'examen, ce sera un bon moyen de développer ses capacités à gérer le stress et de synthétiser les acquis. Autant de facteurs qui vous serviront pour la suite.

SALAIRE

Difficile encore d'avoir une vue d'ensemble des salaires des développeurs XR. On peut cependant indiquer que la rémunération d'un développeur en réalité virtuelle peut gagner par mois jusqu'à 45 000 €, soit 3 750 € par mois. A l'étranger, comme au Canada, la rémunération peut facilement dépasser 100 000 \$, soit plus de 8 000 \$ mensuels.

OÙ TRAVAILLER ?

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

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Un développeur XR peut devenir après quelques années d'expérience lead developer XR ou passer au stade encore au-dessus et prétendre au poste de chef de projet jeux vidéo.

FREELANCE

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



« Pour moi, il s'agit du même métier que développeur gameplay, mais appliqué à la réalité virtuelle et/ou augmentée. »

« C'est un métier relativement nouveau avec énormément de possibilités qui ne sont pas encore développées. Les "inconvenients" par rapport à du développement classique seraient les contraintes liées aux devices : compromis de perf, tests avec casque, avec marqueurs ou in-situ (localisation GPS), plus contraignants. »

JÉRÉMIE SEGURA
Unity Developer, AR/VR freelance

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Le métier de développeur XR a ses avantages comme ses inconvénients.

Les avantages :

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

« L'avantage principal de ce métier est de pouvoir travailler sur les dernières tendances du marché en matière de technologies immersives. Il permet également le traitement et la résolution de problématiques nouvelles grâce aux nouveaux dispositifs XR présents sur le marché. Les possibilités qu'offre également le métier de développeur XR est le vaste choix des applications réalisables avec ces technologies, évitant ainsi une certaine routine dans la création des applications », souligne Julien Noé.

Les inconvénients :

- Des horaires importants
- Un métier nouveau donc des offres d'emploi moins importantes que le métier de développeur jeux vidéo

« Côté inconvénients, la documentation et les informations d'utilisations de ces dispositifs sont souvent peu nombreux, obligeant le développeur XR à une recherche assidue des solutions face à ces problématiques. Enfin, comme tout travail dans le métier du numérique, il faut garder à l'esprit aimer travailler devant un ordinateur et la vie de sédentaire que nous oblige ce métier », ajoute-t-il.

« Le métier de développeur XR est avant tout un métier de « touche à tout », les technologies XR étant en évolution constante et rapide elles permettent de résoudre de plus en plus de problématiques nouvelles pour les entreprises, et ainsi de travailler sur des sujets neufs. La singularité se traduit par un grand champ des possibles en matière d'application. D'une application en réalité virtuelle pour de l'apprentissage pour l'aide à la maintenance, en passant par des applications en réalité augmentée pour de nouveaux outils pour le tourisme, ou bien encore de vidéos projections interactives pour le secteur de l'événementiel, le métier de développeur XR est avant tout un métier ou les projets, tout comme les demandes clients sont aussi vastes que la technologie le permet. »

JULIEN NOÉ
Développeur AR / VR / XR - Pristimantis

« Un développeur XR doit maîtriser la programmation, connaître les spécificités des différents devices utilisés ainsi que leur implication dans l'application. Avoir des notions de pipeline de rendu, d'optique, d'optimisation, de développement mobile et parfois de réseau. »

JÉRÉMIE SEGURA
Unity Developer, AR/VR freelance



AUDIO PROGRAMMER JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Art. ou Scientifique

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 2 400 € brut

Code ROME : L1507 - Code FAP : U1Z80

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

MÉTIER

Il s'agit d'un métier technique qui demande des compétences en programmation informatique et plus spécifiquement en programmation moteur ou gameplay liée à tout ce qui touche à l'audio d'un jeu vidéo. L'audio programmer jeux vidéo, appelé également le programmeur audio, intervient exclusivement dans le développement et l'optimisation du moteur audio du jeu. Il travaille en lien avec les développeurs gameplay et les sound designers, c'est pourquoi, il dispose de qualités humaines certaines pour travailler en équipe. Bien évidemment, une passion pour le son ajoutée à celle du jeu vidéo est fondamentale.

Pour de nombreuses personnes, le travail doit avoir un rôle significatif et épanouissant correspondant à leurs valeurs et à leurs intérêts. Ce n'est plus une quête originale, mais devient un vrai phénomène de société. Si bien qu'audio programmer peut être le travail de vos rêves si les conditions sont réunies. Cela signifie que vous allez pouvoir évoluer dans un domaine passionnant dans lequel vous allez développer des compétences, être heureux et bien équilibré. Le mot prendra alors encore tout son sens si autonomie, reconnaissance de la part de vos supérieurs, flexibilité ou confiance sont accordés.

MISSIONS

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

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

COMPÉTENCES

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

- Le langage de programmation C++
- La programmation orientée objet

- La programmation outil (C#...)
- Les moteurs audio (fmod, Wwise...)
- Le développement de jeu sur Unity, Unreal Engine...
- Le traitement numérique et sonore
- Les formats de compression audio
- Les API audio (OpenAL...)
- Les logiciels de contrôle de version (Perforce)
- L'environnement audio de manière générale
- L'anglais professionnel

Les langages de programmation audio à maîtriser

Il faut pouvoir bien connaître la programmation audio et donc ses langages, du type :

- Chuck
- Clam
- Common Music
- Csound
- Faust
- Live coding
- Nyquist



QUALITÉS

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

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

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Devenir audio programmer jeux vidéo passe nécessairement par une formation diplômante qui permet d'obtenir les compétences demandées par les studios, tout en faisant l'acquisition d'une culture du gaming et plus largement des secteurs vidéoludiques. L'orientation post-bac peut s'effectuer dans une école des métiers de l'audiovisuel ou plus spécifiquement liée aux jeux vidéo afin d'intégrer les deux notions : audio et jeu. Un futur professionnel pourra ainsi sortir avec un Bac +3 ou Bac +5 avant d'arriver sur le marché du travail.

Quel bac ?

Toutes les compétences dont vous avez besoin pour devenir audio programmer s'acquièrent dès le lycée ! Avec le bac. Vous devez opter pour les mathématiques ou les sciences en filière générale, ou en technologique avec le diplôme STI2D. La phase du lycée représente une étape au cours de laquelle on commence à se forger une culture informatique par l'apprentissage de compétences basiques en mathématiques. L'organisation, le travail en équipe, l'analyse et la logique seront également de la partie !



« Il évolue au sein de l'équipe de production d'un jeu vidéo ou au milieu de l'équipe audio, l'audio programmer jeux vidéo a la mission de développer et d'optimiser le moteur audio d'un jeu. Dans le détail, il devra designer, implémenter et créer les systèmes et outils audio tout comme il va devoir évaluer, intégrer et améliorer les technologies audio et middleware utilisés dans le moteur de jeu. »

SALAIRE

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

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

A Montréal, on note que le salaire moyen d'un audio programmer est de 51 000 \$ par an (les plus hauts dépassent les 80 000 \$, soit entre 4 000 et 6 500 \$ mensuels). A Los Angeles, on constate plus ou moins, la même tendance.

Selon le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) le salaire d'un Audio programmer jeux vidéo est de :

- Paris / IDF – Confirmé : 45 000 € brut / an
- Paris / IDF – Senior : 50 000 € brut / an
- Région – Confirmé : 38 500 € brut / an
- Région – Senior : 44 500 € brut / an

OÙ TRAVAILLER ?

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

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

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

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

FREELANCE

Certains développeurs jeux vidéo font le choix de travailler de manière totalement indépendante. Après des études ou une expérience en entreprise, cette formule fait des adeptes. Même chose pour l'audio programmer. Ce métier est tout à fait possible en freelance. En contrepartie de la liberté qu'offre ce statut, cela demande néanmoins, une rigueur et une organisation encore plus importantes. Quant à posséder un réseau professionnel, cela peut-être intéressant pour obtenir plus facilement du travail.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Comme tous les métiers impliqués dans le développement d'un jeu vidéo qu'il s'agisse de la partie moteur ou de la partie sonore, il faut savoir avant tout composer avec des avantages et des inconvénients qui se caractérisent comme ci-dessous :

Les avantages :

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

Les inconvénients :

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



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Les compétences non techniques sont désormais un aspect important (voire parfois privilégié) et les employeurs y accordent de l'importance. Avoir des compétences de ce genre vous aident à vous adapter à votre environnement, à communiquer avec les autres, à résoudre des problèmes et à gérer des conflits. Ces soft skills peuvent être acquises, mais elles peuvent aussi venir naturellement à travers les expériences.



DIRECTEUR·RICE TECHNIQUE JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scientifique ou Info.

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : NC

Code ROME : M1805 - Code FAP : M2790

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

MÉTIER

Métier qui demande au minimum cinq années d'expérience dans l'industrie du jeu vidéo (dix parfois), être directeur technique jeux vidéo, c'est pouvoir superviser l'ensemble de la partie développement d'un jeu, créer des outils adaptés tout en encadrant les programmeurs. Professionnel à la maîtrise technique recherchée (il doit connaître parfaitement les moteurs de jeu par exemple), il est capable de trouver les technologies les plus adaptées pour les projets de développement. De plus, tout au long du processus, il va veiller à ce que la qualité corresponde aux attentes.

Dans certains cas, et en fonction des entreprises, il peut aussi se spécialiser davantage dans le visuel en devenant un expert du technical art, en level design ou en graphisme.

MISSIONS

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

- Comprendre les besoins de la production
- Définir l'orientation stratégie technique, c'est-à-dire trouver des outils adaptés ou en développer d'autres

- Piloter et superviser la partie technologique
- Encadrer les équipes techniques et distribuer les tâches à chacune
- Veiller à ce que la qualité soit garantie
- Identifier les risques et corriger les problèmes éventuels
- Savoir gérer le projet (calendrier, délais, budget, moyens humains, techniques...)

COMPÉTENCES

Aux qualités indispensables s'ajoutent donc des compétences fondamentales que demande ce métier. Un studio va rechercher une directrice technique qui maîtrise sur le bout des doigts les langages de programmation appliqués au jeu vidéo. Mais pas que, ce poste exige de connaître également :

- Les moteurs de jeu
- Le développement de logiciels
- La programmation 3D
- Le développement mobile
- Les architectures matérielles
- Les systèmes d'exploitation
- Les méthodes de management
- La gestion de projet
- L'anglais

QUALITÉS

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

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

« A ce poste, il est nécessaire de prendre en compte la stratégie, les objectifs, la priorisation des tâches pour les équipes. Mais également la gestion de la dette technique, la gestion des risques et de la sécurité, et enfin les coûts induits par l'utilisation de logiciels propriétaires et de l'infrastructure on-premises et cloud »

SAMUEL KAHN
CTO - Darewise Entertainment

« Directeur technique est un poste qui varie énormément d'une entreprise à l'autre. Dans mon expérience de TPE, son rôle est de s'assurer que les équipes vont répondre aux besoins techniques de l'entreprise. Il décide et valide les choix des technologies. Il travaille en étroite collaboration avec les autres directeurs (DA,...) et le dirigeant de la société. »

FLORIAN BROCHARD

Créateur de jeux vidéo indépendant et ancien directeur technique et co-fondateur du studio Pinpin Team

« Le CTO a la responsabilité de l'ensemble des problématiques techniques de l'entreprise : opérationnelles, matérielles, infrastructure (IT), sécurité, et il doit surtout prendre la direction technique de l'implémentation du ou des produits. Cela peut se manifester de plusieurs manières : dans les petites structures le CTO sera très impliqué dans l'architecture et l'implémentation, alors que dans une plus grosse entreprise il interviendra à un niveau plus stratégique. »

SAMUEL KAHN

CTO - Darewise Entertainment

« Je suis le chef des programmeurs de Cyanide, je m'occupe de recruter les nouveaux programmeurs ; d'affecter les programmeurs aux projets et tâches qui leur correspondent le mieux ; d'aider les lead programmeurs et les chefs de projets à affiner les estimations de temps de réalisation des tâches complexes ; de faire de la veille technologique (je suis spécialisé sur Unreal Engine) ; de définir les meilleures technologies à utiliser pour les besoins de chaque projet ; de former les nouveaux arrivants à nos technologies ; d'être garant des méthodes et normes de programmation et de maintenir le code commun à nos projets sous Unreal Engine. »

COLAS MARKOWSKI

Technical director - Cyanide Studio



ÉTUDES

Quel diplôme ?

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

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

Quel bac ?

Si vous souhaitez devenir directrice technique, il est important de choisir le bon parcours le plus tôt possible. Il existe deux options principales : un baccalauréat STI2D ou un bac général. Les deux vous préparent à un premier et vous aident à acquérir les compétences nécessaires lorsque vous souhaitez poursuivre ensuite dans une école des métiers du jeu vidéo. Avoir suivi l'un ou l'autre, vous aidera à vous habituer à apprendre de nouvelles choses, ainsi qu'à développer des capacités de réflexion critique et à résoudre des problèmes.

SALAIRE

Le salaire d'un directeur technique jeux vidéo est variable. On peut trouver une rémunération autour de 30 000 € par an (soit 2 500 € par mois) dans une entreprise nantaise à plus de 55 000 € à Paris (soit 4 500 € mensuels). Certains frôlent même les 80 000 € annuels (6 500 € par mois), ce qui est souvent le cas.

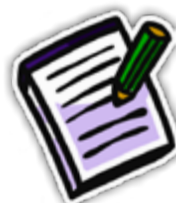
Le salaire dépend en grande partie de plusieurs facteurs :

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

Quant à travailler au Canada, par exemple, une directrice technique peut espérer toucher en moyenne 120 000 \$ par an (autrement dit plus 10 000 \$/mois).

Selon le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) le salaire d'un directeur technique jeux vidéo est de :

- Paris / IDF – Senior : 85 000 € brut / an
- Région – Confirmé : 50 000 € brut / an
- Région – Senior : 66 500 € brut / an



OÙ TRAVAILLER ?

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

EVOLUTION DE CARRIÈRE

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

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

FREELANCE

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

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Comme tout métier exigeant et à responsabilités, celui de directeur technique jeux vidéo est autant passionnant et complet qu'il demande une implication forte et des connaissances poussées. Concrètement, pour l'exercer, il faut savoir composer avec des avantages et des inconvénients.

Les avantages :

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

Les inconvénients :

- Implication importante
- Investissement en temps fort
- Accepter la pression liée au poste



IA SPECIALIST JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Scientifique ou Info.

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 2 333 € brut

Code ROME : M1805 - Code FAP : M2790

Intégré à l'équipe de développeurs d'un studio, l'IA specialist jeux vidéo intervient, entre autres, sur la programmation des comportements d'un joueur avec son personnage. Ou bien sur celui de l'ordinateur qui peut prendre des décisions tout seul. Objectif : créer une expérience de jeu unique et cohérente à partir des principes de l'intelligence artificielle.

MÉTIER

Dans un jeu vidéo, un joueur peut avoir plusieurs rôles : prendre la place d'un joueur, avoir un rôle propre (comme le contrôle d'un personnage non joueur (PNJ)) ou veiller à garantir la bonne expérience pour le joueur. C'est en ce sens tout l'intérêt de l'IA. Et pour pouvoir appliquer cette technologie, un studio peut faire appel à une IA specialist jeux vidéo. Une professionnelle qui sait aussi bien maîtriser la programmation que l'intelligence artificielle.



« Une bonne formation en codage et en machine/deep learning est à posséder ainsi qu'un bon sens artistique/ludique. »

ALEXANDRE FOLLIOT
CEO X&Immersion

MISSIONS

Que fait un programmeur spécialisé dans l'intelligence artificielle pour un jeu vidéo ? C'est avant tout un développeur qui connaît l'IA sur toute la chaîne de production. Sur un titre, il va donc devoir s'impliquer à plusieurs niveaux, à savoir :

- Développer un moteur IA dans le moteur de jeu
- Optimiser ce moteur
- Concevoir, prototyper et mettre en œuvre des expériences de jeu de qualité et optimales basées sur l'IA
- Programmer les comportements, les mouvements, la navigation des éléments visibles à l'écran (objets, créatures, personnages...) par l'intermédiaire de l'IA et de l'animation
- Veiller à la qualité, à l'uniformité ; vérifier les bugs et erreurs ; les corriger
- Mener des recherches pour acquérir de nouvelles connaissances nécessaires afin de réaliser les missions demandées et maintenir un processus d'innovation technologique

COMPÉTENCES

Pour ce poste, l'IA specialist jeux vidéo doit être en mesure d'exécuter ses missions à partir de compétences qu'il maîtrise spécifiquement. Ces dernières sont :

- Les langages de programmation (C++...)
- Les langages adaptés à l'intelligence artificielle (LUA...)
- Les mathématiques (3D notamment), les vecteurs, les matrices, l'algèbre et les bases de la physique mécanique
- Les méthodes de conception
- Les algorithmes
- Les techniques de profilage et d'optimisation
- L'anglais technique



QUALITÉS

Les studios de jeux vidéo attendent d'un professionnel de l'intelligence artificielle des compétences techniques évidentes, mais aussi des caractéristiques humaines inévitables. Ainsi, un IA specialist n'est autre qu'une personne :

- Rigoureuse
- Motivée
- Sachant travailler en équipe
- Disposant d'aptitudes à communiquer aussi bien à l'écrit qu'à l'oral
- Passionnée par les jeux vidéo
- Créative
- Ayant un sens de l'analyse

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Dès le départ et avant de se spécialiser en intelligence artificielle, il ne faut pas être allergique aux mathématiques et aux matières scientifiques. Un sens de la logique et une capacité à bien analyser des situations avant de prendre une décision sont utiles pour devenir programmeur IA. Si bien qu'être diplômé d'un Bac +3 et même Bac +5 seront nécessaires.

Quel bac ?

Bac technologique STI2D (informatique) ou Bac général avec option mathématiques ou sciences de l'ingénieur seront l'une des deux options à sélectionner au lycée. Organisation, logique et calculs sont des éléments si importants lorsque l'on est IA specialist, si bien que la partie lycée permet d'en apprendre déjà les bases. Durant ces quelques années, vous allez également développer une culture de l'informatique et une culture générale.

SALAIRE

Le métier d'IA specialist est relativement nouveau. Tous les studios n'en ont pas un dans leur équipe de développeurs. Bien souvent, il s'agit de programmeurs généralistes ou spécialisés en moteur ou en 3D pouvant être amenés à travailler sur de l'intelligence artificielle. Si bien que s'il est difficile d'effectuer une photographie d'un salaire moyen. Les quelques exemples récoltés montrent qu'un professionnel peut toucher entre 2 300 et 2 600 € par mois. Mais cela peut aller bien au-delà.

La rémunération est parfois plus importante, elle va dépendre de l'entreprise, du statut ou encore du niveau d'expertise. De plus, suivant le lieu de travail, de Montréal à Los Angeles en passant par Londres et Paris, le salaire sera différent. Il peut avoisiner les 100 000 \$ annuels aux Etats-Unis (plus de 8 000 \$ mensuels).

Selon le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) le salaire d'un IA specialist jeux vidéo est de :

- Paris / IDF – Confirmé : 51 500 € brut / an
- Paris / IDF – Senior : 55 500 € brut / an
- Région – Confirmé : 42 500 € brut / an
- Région – Senior : 49 500 € brut / an

OÙ TRAVAILLER ?

Comme il s'agit d'une profession nouvelle qui tend toutefois de plus en plus à se développer, travailler comme IA specialist jeux vidéo n'est pas encore le plus répandu. Les offres d'emploi ne sont pas la majorité dans la grande famille des développeurs. Néanmoins, il est possible de travailler auprès de certains studios comme Blizzard, Activision, Rockstar Games, Arkane studios... Ou d'élargir son champ en travaillant par exemple dans des entreprises des secteurs vidéoludiques comme Amazon.



« C'est un nouvel emploi (j'ai créé ma boîte X&Immersion pour proposer ce service à des studios de jeux), mais il y a des pôles de recherches chez Ubisoft ou ailleurs qui recherchent ce genre de profil également. »

ALEXANDRE FOLLIOT
CEO X&Immersion

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Avec une forte appétence pour les langages de programmation adaptés à l'intelligence artificielle, le programmeur spécialisé en IA pourra petit à petit évoluer vers un métier à responsabilité en devenant lead IA specialist jeux vidéo. Plus largement, sa carrière peut aussi s'écrire dans un autre domaine de la programmation : moteur, online, 3D, mobile.

FREELANCE

A l'instar de tous les métiers liés à la programmation informatique adaptée au jeu vidéo, l'IA specialist peut très bien travailler de manière totalement indépendante pour le compte de plusieurs clients. C'est ainsi tout l'avantage de cette profession. Si l'obtention d'un niveau d'expérience en entreprise après ses études est recommandé afin de parfaire ses compétences et son réseau, faire le choix du statut freelance conduit à une plus grande liberté. A l'inverse, organisation, maîtrise technologique et rigueur seront demandées.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Combinant un bon niveau de compétences en matière de programmation et une spécialisation en IA, le métier d'IA specialist jeux vidéo connaît un vrai engouement. Pourtant les offres d'emploi ne sont pas nombreuses encore. Ceci étant, plusieurs avantages définissent cette profession.

Les avantages :

- Métier rare, de plus en plus recherché
- Salaire évolutif
- Métier passion
- L'innovation au coeur des missions
- Evoluer au coeur des nouvelles pratiques du jeu vidéo
- Evolution de carrière vers d'autres métiers de la programmation

Les inconvénients :

- Offres d'emploi peu nombreuses
- Demande une compétence technique très importante donc une veille sur les tendances à venir
- Savoir accepter les heures, le stress et les contraintes de la production



« Je suis ingénieur spécialisé en intelligence artificielle pour les industries créative. C'est-à-dire que je développe des algorithmes qui permettent une plus grande immersion dans le jeu (ex : PNJs intelligents, analyse des actions des joueurs...) ou de réduire le temps et le budget de production pour les studios de jeux vidéo (exemple : Voice acting automatique, animations 2D ou motion capture 3D automatiques, etc.). »

« Ce métier est un vrai plaisir, car nous travaillons à la pointe de la technologie en deep learning, avec de nombreux champs d'application ludiques et créatifs. Un des aspects du métier et de gagner du temps de production en automatisant des tâches par l'ordinateur, sans vouloir remplacer l'humain dans ce processus. Il faut donc construire ces modèles en collaboration avec les spécialistes du domaine pour remplacer les tâches rébarbatives. »

ALEXANDRE FOLLIOT
CEO X&Immersion



PROGRAMMEUR·EUSE UI JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Informatique

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 2 830 € brut

Code ROME : M1805 - Code FAP : M2790

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

MÉTIER

Responsable des modules de présentation d'un jeu vidéo comme les menus par exemple, mais également des interfaces, la programmeuse UI jeux vidéo intervient lors de la production d'un jeu vidéo au côté des équipes de développeurs et d'UI designers. Elle doit être aussi en mesure de concevoir les éléments pour les contrôler.



« Comme il ait demandé un niveau d'expertise technique pointu, devenir programmeur UI, demande une formation correspondante aux attentes des studios. En particulier dans l'usage et la maîtrise des langages de programmation et dans l'expérience utilisateur. »

Ce poste a une influence directe sur la qualité du jeu et sur l'expérience utilisateur puisqu'il faudra toujours se demander si le joueur cliquera sur le menu, si les informations HUD (informations relatives au jeu pouvant prendre la forme d'une barre de vie, d'une carte, etc.) sont intuitives, etc. Savoir coder et connaître les meilleures pratiques d'expérience utilisateur tout en étant animé par la passion du jeu vidéo sont les conditions pour exercer ce métier.

MISSIONS

Si elles sont différentes selon l'entreprise pour laquelle le programmeur UI jeux vidéo travaille, certaines missions sont pour autant communes à la fonction. Ainsi, à ce poste, il faut savoir :

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

COMPÉTENCES

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

- Le langage C++
- Les langages script (Python, LUA...)
- L'ergonomie d'une interface
- La programmation Web (HTML, Javascript entre autres)
- Des connaissances sur Flash par exemple
- Les outils d'intégration et de test
- Le middleware



QUALITÉS

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

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

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Comme il ait demandé un niveau d'expertise technique pointu, devenir programmeur UI, demande une formation correspondante aux attentes des studios. En particulier dans l'usage et la maîtrise des langages de programmation et dans l'expérience utilisateur. Dès lors, un futur professionnel doit s'orienter soit en BTS/Licence pro informatique ou faire le choix d'un diplôme de niveau Bac +3/Bac +5 en école d'informatique spécialisée dans les métiers du jeu vidéo. Une manière d'apprendre le développement informatique tourné vers le gaming.

Quel bac ?

Le métier de programmeur UI demande un certain sens de la logique, de l'analyse, de la compréhension. Ce que vous apprendrez dès le lycée en optant pour un Bac général avec une spécialité en sciences ou en mathématiques. Envisager la voie technologique avec le bac STI2D est également comme un bon moyen avant de postuler dans une école. En tout cas, pour l'une ou l'autre solution, une appétence pour les mathématiques et les matières scientifiques est incontournable. Savoir résoudre un problème lors de la programmation UI sera bien plus facile ainsi avec des bases acquises longtemps en amont.

SALAIRE

Si la rémunération est différente en fonction du statut, de l'entreprise, de sa spécialisation, etc., une programmeuse UI jeux vidéo peut démarrer en début de carrière à environ 34 000 € par an, soit 2 800 € par mois. Puis en tant que sénior, elle peut toucher 50 000 € annuels (4 100 €/mois).

Du côté des entreprises de Montréal par exemple, le salaire se situe entre 45 000 et 80 000 dollars (3 750 et 6 500 dollars par mois). Aux Etats-Unis, même chose avec des hauts revenus dépassant les 100 000 dollars annuels, soit plus de 8 300 \$/mois.

Selon le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) le salaire d'un Programmeur UI jeux vidéo est de :

- Paris / IDF – Confirmé : 45 000 € brut / an
- Paris / IDF – Senior : 50 000 € brut / an
- Région – Confirmé : 38 500 € brut / an
- Région – Senior : 44 500 € brut / an

OÙ TRAVAILLER ?

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

EVOLUTION DE CARRIÈRE

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

FREELANCE

Il s'agit de l'un des avantages du métier : pouvoir travailler de chez soi en étant freelance. Certains en ont fait le choix et collaborent donc avec des studios différents sur des projets variés. Un bon moyen de se diversifier. Pour en arriver là, rigueur, organisation, créativité ainsi qu'expertise sont les quatre grandes caractéristiques à posséder. Sans oublier d'avoir une certaine aisance dans les relations avec les clients et les équipes en place.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Recherché pour son expertise, occuper le rôle de programmeur UI jeux vidéo est un métier avec quelques avantages. Mais aussi des inconvénients. En voici plusieurs exemples ci-dessous :

Les avantages :

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

Les inconvénients :

- Savoir résister au stress
- Environnement évolutif et complexe
- Savoir remettre en question travail
- Nombre d'offres d'emploi encore limité



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

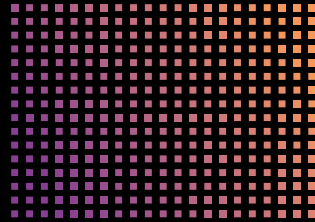
Aux compétences plus techniques ou académiques, les compétences humaines caractérisent chaque individu. On les appelle les soft skills. Elles font partie de la personnalité du développeur et sont de plus en plus recherchées par les entreprises. La raison est simple : travailler dans un secteur en constante évolution demande une adaptabilité au changement. Mais une entreprise doit aussi pouvoir compter sur des professionnels motivés, soudés, dynamiques. C'est dans ce sens qu'elles sont attentives aux soft skills d'un programmeur UI. De l'écoute et de l'entraide, de l'empathie, de la patience ou la capacité à savoir résoudre des problèmes sont ainsi attendus.



« Choisir d'être programmeur UI jeux vidéo peut réunir des critères singuliers qui vous animent et vous épanouissent. »



G.TECH



ÉCOLE D'INFORMATIQUE SPÉCIALISÉE JEU VIDÉO

2 FORMATIONS POST-BAC

Devenez développeur informatique puis choisissez
une spécialisation liée aux technologies du jeu vidéo



INFOS & INSCRIPTIONS
GAMINGCAMPUS.FR



LE FEU SOUS LA GLACE

OMEN

PC GAMER OMEN 45L

REFROIDISSEMENT DE POINTE

MISE À NIVEAU FACILE SANS OUTIL

INTEL® CORE™ I9-14900K

GPU NVIDIA® GEFORCE RTX™ 4090



OMEN AU GAMING CAMPUS

OMEN by HP soutient le **Gaming Campus** depuis l'ouverture. OMEN by HP équipe l'ensemble du matériel informatique du campus pour fournir aux étudiants les meilleures conditions possibles d'apprentissage.

16 salles informatiques et 689 postes



www.omen.com

3D



MODELEUR·EUSE 3D

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scientifique ou Info.

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 2 500 € brut

Code ROME : E1205 - Code FAP : U1Z82

Derrière le métier de modeler ou modeluse 3D se cache un expert de la trois dimensions et du dessin. Un/une professionnel/le capable de concevoir des objets, des créatures, des personnages, des paysages et bien d'autres choses en volume, tout cela à partir de logiciels spécialisés.

MÉTIER

On ne le retrouve pas dans tous les studios de jeux vidéo – certains n'ont pas ce genre de spécialistes, mais plutôt des techniciens polyvalents – et pourtant le métier de modeluse 3D fait partie de la grande famille des professions artistiques du jeu vidéo. Et plus largement de tous les domaines utilisant la 3D. Cette professionnelle est en mesure de représenter en 3D ce qui sera visible à l'écran (créatures, décors, personnages, objets, etc.), et de leur ajouter textures et matériaux. Un travail mené en collaboration avec l'animateur 3D qui apportera, lui, les mouvements nécessaires. Par ailleurs, il est courant de voir des modelers 3D se spécialiser dans un domaine précis comme c'est le cas sur le travail spécifique des personnages ou des environnements.

MISSIONS

Conformément au cahier des charges et suivant les recommandations du directeur artistique, le modeler 3D va mener plusieurs actions, à savoir :

- Suivant la base d'un dessin, il va sculpter le personnage (ou autre) sur ordinateur
- Il va ajouter texture et matériaux grâce à des logiciels
- Il va s'assurer de la consistance réaliste, ou fidèle aux directives, et respecter la cohérence
- Ajuster et corriger le volume

COMPÉTENCES

C'est tout un ensemble de connaissances et de compétences que le modeler 3D se doit de maîtriser. Dans le détail, il connaît :

- Les logiciels de modélisation 3D (Zbrush, 3DS Max, Blender, Maya...)
- Les éditeurs de niveau
- Les outils d'éclairage
- Les outils d'intégration de contenu
- Le dessin 2D
- L'anatomie
- L'architecture
- Le jeu vidéo et les évolutions techniques



« Le modeler 3D fait partie du département artistique et est en charge du modèle 3D, de la création d'objets 3D et de texture pour un rendu en temps réel. Mais aussi de la texture et autres responsabilités variables selon le projet et l'entreprise. »

MICHEL LAPIERRE

Ancien modeler 3D pour Ubisoft Montréal et aujourd'hui technical artist chez Gearbox Studio

QUALITÉS

Savoir travailler en équipe est indéniable à son niveau. Mais pour une modelleuse 3D, il faut aussi faire preuve de créativité et de savoir prendre des initiatives. Avoir une capacité d'analyse et de réactivité, ainsi que le souci du détail seront demandés.

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Une formation est inévitable pour accéder au métier de modelleur 3D. Deux choix sont possibles alors : s'orienter vers un Bachelor en fin de lycée ou l'intégrer en 2ème ou 3ème années (avec équivalence) par exemple. Puis poursuivre en MBA deux années de plus (en sortant avec un Bac +5 à la fin). Le premier se déroule en trois ans et enseigne les fondamentaux artistiques. Le second donne l'accès à un approfondissement de la matière avec une spécialisation en jeu vidéo.

Quel bac ?

Avant de sélectionner une formation post-bac, il est incontournable de passer par la case lycée et d'obtenir le bac. Générale ou technologique, les deux voies sont possibles afin d'atteindre le métier de modelleur 3D. Le bac représente ainsi une première étape pour s'orienter dans une école des métiers du jeu vidéo. Pendant ses années de secondaire, un lycéen développera ses connaissances, des capacités de réflexion, d'analyse et de synthèse. Mais aussi pour l'examen, de développer son sens de l'organisation, de gestion du stress et d'autonomie.

Alors pour suivre une formation dans le jeu vidéo, il est possible de choisir un bac général avec les spécialités en mathématiques, en numérique et en anglais. Autre option : le bac STD2A, un diplôme technologique qui permet d'apprendre à dessiner.

SALAIRE

Le modelleur 3D gagne aux Etats-Unis jusqu'à 90 000 \$ par an (7 500 \$ par mois), toutefois son salaire s'affiche en moyenne à 60 000 dollars annuels brut (5 000 \$). Chez les voisins du Canada, la rémunération s'inscrit dans la même fourchette, autour de 56 000 \$ par an (4 600 \$ par mois).

En France, un modelleur 3D peut gagner par mois environ 3 000 € par mois.

OÙ TRAVAILLER ?

Le modelleur 3D peut évoluer dans le jeu vidéo bien étendu, mais aussi dans divers univers comme le cinéma, l'animation, voire se tourner vers des secteurs qui n'ont rien à voir. C'est le cas avec l'industrie automobile, l'architecture, l'immobilier etc. Il s'agit d'un professionnel assez recherché. La plupart des grands studios ont des spécialistes comme lui, moins les plus petits qui disposent de professionnels polyvalents.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Maîtrisant bien les outils 3D, les concepts 2D et le graphisme, la modelleuse 3D est amenée à travailler sur des grosses productions et des projets importants. Et de fil en aiguille, elle va évoluer et prendre des responsabilités.

Il n'est pas rare non plus de la voir évoluer dans l'univers de la 3D en arrivant au poste d'animatrice 3D par exemple ou encore d'accéder au rang de cheffe de projet jeux vidéo.

FREELANCE

Parmi les métiers créatifs, le modelleur 3D n'échappe au statut freelance. Nombreux sont ceux qui ont fait le choix de devenir indépendant et de travailler pour des clients différents. Ainsi, il est possible de réaliser des prestations pour un jeu vidéo, mais aussi pour un autre secteur.

Devenir freelance demande un bagage ou du moins une première expérience, de posséder du matériel informatique à la pointe et une capacité à s'organiser. L'avantage de travailler de cette manière, c'est de pouvoir être flexible.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

- Création et imagination sans limite
- Travailler pour des secteurs variés

Les inconvénients :

Il ne s'agit pas d'un inconvénient, mais modelleur 3D demande d'avoir une forte maîtrise des techniques 3D. Ce qui impose une veille constante, une certaine concentration et une exigence professionnelle. Le salaire en France, à ce poste, n'est pas des plus élevés.



« La mission principale est de prendre un concept/design 2D créé par le character designer et de le transposer en 3D, c'est-à-dire de pouvoir tourner autour, le voir dans tous les angles et de rester le plus fidèle au concept fourni tout en prenant en compte les contraintes liées à l'animation. »

« Les compétences à maîtriser : savoir utiliser les logiciels de création en 3D (Max, Maya, Blender) et les logiciels de « sculpture numérique » (Zbrush). Avoir des connaissances traditionnelles (dessin, sculpture tradi) sont toujours un bonus pour la compréhension des volumes en 3D. »

« J'ai commencé par une école d'art traditionnel où j'ai principalement travaillé la gravure et le dessin, j'ai ensuite continué par une école d'art plus « moderne » on va dire où j'ai appris d'autres médiums, comme la photo et la vidéo pour ensuite compléter ma formation par une école de jeu vidéo qui m'a ensuite permis de trouver mon premier travail. »

ADONIA URIAN

Character modeler 3D - Asobo Studio

« C'est un métier créatif que de pouvoir construire quelque chose à partir d'idées, de références et de ré-interpréter le tout pour le besoin du projet. C'est ce qui est très motivant. »

« Cela varie selon l'expérience, on n'attend pas la même chose d'un junior qu'un sénior. Pour une personne qui commence par exemple, on attend à ce qu'elle respecte la direction artistique et technique du projet. Elle doit connaître les fonctionnalités de son logiciel de modélisation et connaître le processus de création d'asset. »

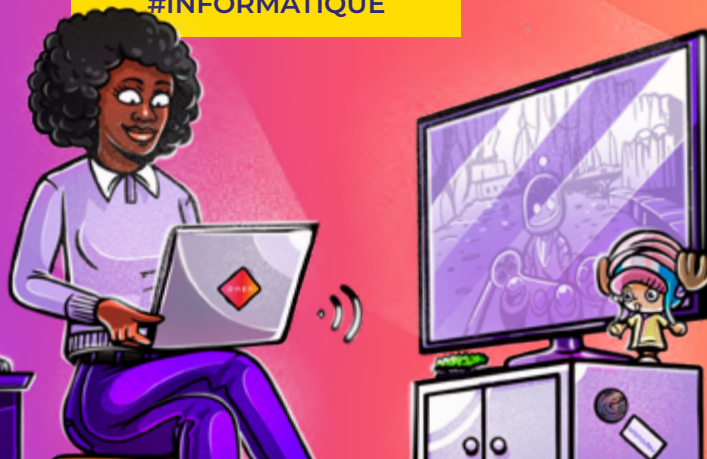
MICHEL LAPIERRE

Ancien modelleur 3D pour Ubisoft Montréal et aujourd'hui technical artist chez Gearbox Studio



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Il est indéniable que les studios sont attentifs aux personnes qu'ils recrutent. C'est pourquoi, en plus des compétences techniques (hard skills) qu'il est nécessaire de mettre en oeuvre, un modelleur 3D doit disposer d'un éventail de soft skills. Ces compétences dites comportementales ou douces qui deviennent l'un des premiers critères des recruteurs. Elles sont non-professionnelles, c'est-à-dire qu'elles s'attachent à prendre en compte davantage le potentiel de la personne que ses diplômes. L'un est complémentaire de l'autre cela va de soi. Ainsi, à ce poste technique et créatif, il est crucial de savoir faire preuve de méthodologie, d'adaptabilité, de curiosité, d'empathie ou encore de savoir résoudre un problème.



DÉVELOPPEUR·EUSE EN RÉALITÉ VIRTUELLE

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 3 000 € brut

Code ROME : M1805 - Code FAP : M2790

Métier en pleine évolution et de plus en plus demandé, le développeur en réalité virtuelle consiste à développer des expériences interactives, immersives, des jeux, des applications en utilisant les technologies de réalité virtuelle (VR). Ce dernier travaille sur des projets permettant aux utilisateurs de plonger dans des mondes virtuels passionnants.

MÉTIER

Afin d'offrir une immersion virtuelle la plus réussie, il est nécessaire qu'une développeuse VR sache combiner des compétences techniques avancées en programmation informatique avec une créativité et une passion pour l'innovation. C'est cette dernière qui va permettre de concevoir des projets utilisant les technologies de réalité augmentée. Jeux vidéo, plateformes métaverses, logiciels... les applications sont nombreuses comme les secteurs d'activité utilisant la VR. Industrie, santé, divertissement, services, la réalité virtuelle ouvre le champ des possibles. De quoi être favorable aux opportunités d'emplois.

Trouver du sens dans son métier est un souhait pour beaucoup. C'est pourquoi, développeur en réalité virtuelle peut offrir cet objectif. D'abord parce qu'il permet de mettre en pratique son goût pour l'innovation et la créativité au service de projets passionnants. Il permet de résoudre des problèmes par des solutions. Ce qui peut vite être gratifiant. De plus, ce métier offre de nombreuses opportunités de monter en compétences en restant constamment à jour des dernières avancées technologiques. Un développeur VR travaille généralement en équipe, ce qui favorise l'échange et le partage. Polyvalence, autonomie et flexibilité sont enfin trois autres arguments qui donnent du sens à ce métier.

La réalité virtuelle, c'est quoi ?

Il s'agit d'une technologie qui permet à une personne de se plonger (à l'aide d'un casque de réalité virtuelle doté d'un écran affichant des images en 3D et qui offre une perception de la profondeur et de la dimension) dans un environnement numérique immersif et interactif. Elle offre une expérience multisensorielle qui simule la présence physique dans un monde artificiel généré par ordinateur. Ainsi, son utilisateur peut se sentir transporté dans un autre monde, dans un paysage, dans un jeu vidéo ou dans un application plus de type professionnel ou de formation. L'interaction avec cet environnement virtuel peut se faire à travers des mouvements physiques, des contrôles manuels ou même des commandes vocales.

MISSIONS

Freelance ou salarié d'une entreprise, un développeur en réalité virtuelle aura pour mission un certain nombre de tâches à réaliser pour mener à bien un projet. Comme un développeur informatique, il lui demande un bon bagage technique.

- Conception et programmation d'environnements virtuels
- Création d'interactions immersives
- Développement de mécanismes de jeu

- Optimisation des performances pour assurer une expérience fluide
- Savoir résoudre des problèmes techniques

COMPÉTENCES

Les développeurs en réalité virtuelle peuvent travailler sur une variété de projets, tels que des jeux vidéo en réalité virtuelle, des applications de formation et de simulation, des visites virtuelles, des expériences artistiques ou des applications industrielles. Pour cela, ses compétences en matière de programmation VR sont requises, à savoir :

- Les langages de programmation : C++, C#, Java, Python
- Les outils de développement pour de la VR : Unity, Unreal Engine
- La modélisation 3D
- L'animation
- La physique
- L'interaction homme-machine





QUALITÉS

Le travail d'un développeur VR se déroule bien souvent en équipe. Il collabore avec des professionnels multidisciplinaires comme des designers, des artistes 3D, d'autres développeurs. C'est pourquoi, il doit être capable de travailler avec eux, de communiquer efficacement, de comprendre les besoins et les contraintes des différentes parties prenantes. Cette collaboration favorise l'échange d'idées et le partage de connaissances. Mais ce n'est pas tout. Le développeur VR doit être capable de mener à bien ses missions de manière rigoureuse, de respecter les délais, en toute autonomie.

ÉTUDES



Quel diplôme ?

Pour devenir développeur VR, il est nécessaire de posséder un bagage spécifique adapté à ce métier. Si pendant longtemps, il n'y avait pas de formation spécifique, désormais des écoles proposent des diplômes en réalité virtuelle. Dans l'ordre, l'idéal est de suivre une formation de niveau bac +3 en développement informatique, en génie logiciel (licence, bachelor). Puis de poursuivre deux années supplémentaires en MBA ou MSc informatique avec une spécialisation en VR afin d'acquérir puis de maîtriser les fondamentaux en la matière.

Quel bac ?

Afin d'intégrer une formation en études supérieures dans le domaine informatique, il est utile de bien réfléchir en amont à son choix de lycée et à son type de bac souhaité. Vouloir travailler comme développeur informatique en réalité virtuelle demande ainsi de sélectionner un bac scientifique ou alors un bac technologique en informatique. Le bac représente une première étape essentielle dans le parcours étudiant. Il valide à la fois les connaissances et les compétences durant les années lycée, il permet d'acquérir des compétences transversales telles que la capacité d'analyser, synthétiser, de résoudre des problèmes ou encore de communiquer avec d'autres. Puis, il est le sésame pour accéder à l'enseignement supérieur.

SALAIRE

Comme il s'agit d'un métier relativement récent – mais qui se développe de plus en plus – il est toutefois encore difficile d'obtenir une vue d'une moyenne des salaires dans ce domaine d'expertise. Certaines données montrent des rémunérations pouvant atteindre jusqu'à 45 000 € par an en France (3 750 € par mois). A l'étranger, il n'est pas rare de voir la barre des 100 000 \$ annuels dépassée (soit 8 000 \$ par mois). Le niveau de salaire dépend de plusieurs facteurs comme les années d'expérience, le profil, le type d'entreprise, le statut, etc.

OÙ TRAVAILLER ?

Les opportunités d'emploi en tant que développeur en réalité virtuelle sont multiples et ce, dans de nombreux domaines d'activités tels que : l'industrie automobile par exemple, auprès d'un studio de serious games ou de jeux vidéo, d'un éditeur de logiciel comme Octopus ou encore de startups spécialisés en VR comme Nevelab, Jumb.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

En tant que développeur en réalité virtuelle, il est possible d'évoluer à ce poste en prenant la tête d'une équipe de dev. Qu'il s'agisse de travailler dans les univers du jeu vidéo ou de la formation, de l'industrie, de la médecine ou encore du divertissement. Les possibilités sont vastes. De plus, après quelques années d'expérience, d'autres spécialisations sont envisageables comme devenir développeur XR ou en réalité augmentée.

FREELANCE

La communauté des développeurs est l'une des plus importantes en freelance. Un sacré avantage si l'envie de travailler à distance, de chez soi, est forte. En étant freelance, cela offre autonomie et liberté de choisir les projets. Mais également flexibilité permettant de concilier vie personnelle et vie professionnelle. Indépendant est aussi synonyme de pouvoir diversifier les projets et donc les expériences. Attention toutefois, travailler de cette façon ne veut pas dire être seul. Il faut tout de même savoir faire preuve d'une bonne communication et de travail en équipe. Comme d'une forte dose de rigueur afin de rendre les projets dans les temps.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Comme pour tout métier, il faut composer avec des avantages et des inconvénients. A savoir :

Les avantages :

- Des opportunités d'emplois de plus en plus importantes
- Travailler dans un univers technologique innovant et en constante évolution
- Diversité des projets
- Métier attractif
- Salaire intéressant
- Freelance possible

Les inconvénients :

- Devoir sans cesse se tenir à jour des nouveautés
- Savoir répondre à la complexité technique
- En tant que freelance, devoir bien s'équiper en matériel
- Métier en devenir, les places sont chères pour le moment (même si cela change)

LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

A la différence des hard skills qui se focalisent sur les compétences plus techniques ou académiques (autrement dit qui s'apprennent), les soft skills représentent des compétences qui caractérisent chaque individu. On les appelle aussi les compétences comportementales ou douces. Elles jouent un rôle important. Les employeurs attachent une grande importance désormais à celles-ci car elles vont traduire la capacité d'un développeur à travailler en équipe. A communiquer de manière efficace, à savoir gérer des projets, résoudre des problèmes ou encore à faire face aux évolutions constantes de la technologie.



« Les développeurs en réalité virtuelle peuvent travailler sur une variété de projets, tels que des jeux vidéo en réalité virtuelle, des applications de formation et de simulation, des visites virtuelles, des expériences artistiques ou des applications industrielles. »



DÉVELOPPEUR·EUSE BIG DATA

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 000 € brut

Code ROME : M1805 - Code FAP : M2790

Un développeur big data est avant tout un expert de la programmation informatique qui s'est spécialisé dans la collecte, l'analyse et l'exploitation d'une grande quantité de données. Une fonction devenue fondamentale aujourd'hui avec, notamment, la croissance exponentielle des jeux en ligne.

MÉTIER

S'il maîtrise les langages informatiques, le développeur big data est également un as de la donnée. Sa particularité : développer des solutions pour collecter, gérer, analyser et exploiter des données. Et ce, de manière optimale afin que celles-ci puissent être utilisées pour améliorer l'expérience de jeu par exemple, pour créer de nouveaux services, de nouvelles offres commerciales, pour corriger des éléments, etc. Il faut savoir que les données sont partout et en nombre impressionnantes, si bien que le rôle du développeur big data est de rendre toute cette data exploitable.

Trouver un sens à son métier est un objectif pour beaucoup. Vouloir devenir développeur big data peut alors le permettre si toutefois le travail correspond aux attentes, valeurs et envies que l'on s'en fait. Explorer des données, utiliser des innovations et technologies, développer des solutions qui auront un impact sur des décisions, collaborer avec d'autres professionnels, tout ceci peut faire sens. A cela s'ajoutent de pouvoir travailler dans de bonnes conditions. Ce qui participe également à aimer son métier.

Le big data, c'est quoi ?

Personne ne peut y échapper. Depuis l'avènement d'Internet, des smartphones, des réseaux sociaux, des objets connectés, du e-commerce et autres, tout

ceci génère de très grandes quantités de données. Un email, une inscription pour un jeu en ligne, un clic sur une image, etc. chaque jour ce sont des milliards d'informations enregistrées dans le monde. Si bien que ce volume a besoin d'être stocker, traiter et valoriser. Ce que l'on appelle le big data. Un terme que le cabinet Gartner définit par la règle des 3 V : volume (soit la masse de données générées quotidiennement), la vitesse (rapidité de collecte et de partage), variété (images, vidéos, fichiers... des données structurées et non-structurées).

MISSIONS

Selon l'entreprise, les missions seront de plusieurs natures et polyvalentes. Mais globalement, elles prennent la forme suivante :

- Analyser les grands volumes de données
- Classer les données en fonction du cahier des charges et des objectifs
- Mise en oeuvre de la conception de l'architecture et des algorithmes
- Tester et corriger les anomalies
- Veiller à la cohérence du résultat
- S'assurer du respect de la réglementation RGPD

COMPÉTENCES

Pour évoluer à un poste technique dont le sujet évolue en permanence, un développeur big data doit être en mesure d'être compétent à plusieurs niveaux.

- Les logiciels : Hadoop, Hive, Spark, Storm et Pig
- Les langages de programmation tels que Python, Java, Scala
- Les outils de web analyse
- Les outils de bases de données comme MongoDB
- L'anglais

QUALITÉS

Aux compétences s'ajoutent les qualités. Ce professionnel dispose d'un sens de la logique, de l'organisation, mais également d'un esprit d'analyse et de synthèse. Bien entendu, il est difficile d'occuper ce métier si l'on n'a pas un goût prononcé pour l'informatique et la logique.





ÉTUDES

Quel diplôme ?

Avant de devenir professionnel de la donnée, le passage par une formation en informatique est fondamental. L'idéal étant même de trouver une spécialisation en data. Cela permettra d'être compétent en fin de cursus qui se situe à niveau bac +5 généralement. MSc, Master ou MBA les options sont multiples. Université, école d'informatique, IUT, école spécialisée... nombreux établissements offrent un cursus dans le domaine. Pour choisir, il est capital de bien se renseigner sur le type de formation et ses caractéristiques.

Par ailleurs, ceux désireux de se ré-orienter vers la Big Data, des écoles offrant des formations continues constituent une voie idéale, pour les professionnels souhaitant mettre à jour leurs compétences ou changer de trajectoire de carrière.

Quel bac ?

Il s'agit d'un métier qui demande un goût prononcé pour les mathématiques et l'informatique. Dès lors, le bac sera en lien avec ces deux matières. Bac général avec spécialités en mathématiques, en informatique. Ou bac technologique STI2D avec un enseignement tourné vers l'informatique. L'un ou l'autre donne alors accès aux fondamentaux nécessaires pour poursuivre ensuite une formation dans le supérieur. Qui plus est dans le développement informatique. Au cours du lycée, un futur étudiant va également apprendre le sens de la logique, de l'organisation, de l'analyse, de l'autonomie et de l'esprit d'équipe. Des points essentiels pour son avenir !

SALAIRE

Selon l'employeur, le statut, le type de contrat, le profil du collaborateur, la rémunération d'un développeur big data sera différente. Elle prend en compte de nombreux critères. Cependant, la fourchette se situe entre 2 000 et 5 000 € brut par mois. Ce que nous avons constaté.

A l'étranger, au Québec par exemple, on observe des salaires compris entre 64 000 et 122 000 \$ brut annuels (soit entre 5 300 et 10 000 \$ par mois). Tout dépend également du secteur d'activité. Car, le programmeur big data peut évoluer dans des domaines variés.

OÙ TRAVAILLER ?

Les secteurs d'activité sont larges. Travailler en tant que développeur big data est possible dans de très nombreuses entreprises qu'elles évoluent dans le gaming (Gameloft, EA...), dans le conseil (CGI), dans l'industrie (Thalès, Véolia...), dans la banque (Société générale...), etc.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Un développeur big data peut devenir lead développeur et avoir la responsabilité d'une équipe, de mener un projet de bout en bout. Suivant les envies d'évolution, après quelques années, il est possible aussi d'être directeur technique par exemple. Ou tout simplement de faire le choix d'occuper un poste de développeur de jeux vidéo, programmeur gameplay, développeur de logiciel. Les options sont grandes.

FREELANCE

Liberté, flexibilité, autonomie... les avantages de travailler en freelance sont très nombreux et ont conquis un grand nombre de développeurs big data. Alors pourquoi pas vous ? S'il suffit d'être organisé, passionné, bon communicant, expert et rigoureux, l'indépendance peut se révéler une belle opportunité de carrière. D'autant que les missions ne manquent pas. Avant de sauter le pas, une première expérience en tant que salarié peut être une bonne chose et une ligne sur un CV.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Comme pour tout métier, il faut composer avec des avantages et des inconvénients. A savoir :

Les avantages :

- Des opportunités d'emplois de plus en plus importantes
- Travailler dans un univers technologique innovant
- Métier attractif
- Salaire intéressant
- Secteurs d'activités larges
- Freelance possible

Les inconvénients :

- Devoir sans cesse se tenir à jour des nouveautés
- Savoir répondre à la complexité technique



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Travailler dans le domaine du big data ne nécessite pas seulement des compétences techniques (hard skills), mais également des compétences interpersonnelles (comportementales, douces...), connues sous le nom de soft skills. Il s'agit de savoir faire preuve d'un esprit collaboratif et d'empathie avec les autres. De pouvoir résoudre des problèmes liés aux défis complexes à gérer. De posséder une soif d'apprendre pour rester à jour comme une certaine curiosité.



« Le Big Data, personne ne peut y échapper. Depuis l'avènement d'Internet, des smartphones, des réseaux sociaux, des objets connectés, du e-commerce et autres, tout ceci génère de très grandes quantités de données. Un email, une inscription pour un jeu en ligne, un clique sur une image, etc. chaque jour ce sont des milliards d'informations enregistrées dans le monde. »



INGÉNIEUR·EUSE EN RÉALITÉ VIRTUELLE

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 500 € brut

Code ROME : M1805 - Code FAP : M2790

Expert des technologies virtuelles, l'ingénieur VR joue un rôle essentiel dans le développement des expériences immersives qui doivent transporter les utilisateurs dans des mondes virtuels. A lui de programmer des applications, de mettre au point des techniques d'immersion, de réaliser des visuels et effets spéciaux.

MÉTIER

L'ingénieur en VR est capable, grâce à son expertise, de développer des solutions techniques et fonctionnelles en réalité virtuelle immersive. Un métier technique aux premières loges des innovations en matière d'immersion et d'images virtuelles. Une spécificité qui connaît un essor grandissant, notamment du fait des innovations, de l'équipement de casque croissant et des outils adaptés à la pointe.

La notion de sens au travail peut varier d'une personne à l'autre. Il est donc essentiel d'identifier ce qui est important pour soi, selon ses valeurs, ses aspirations, ses affinités. En occupant un poste d'ingénieur VR, ce métier doit apporter un sentiment de satisfaction personnelle et professionnelle. Pour cela, les conditions de travail doivent être réunies afin d'avoir un engagement total. Les missions doivent être motivantes, l'encadrement bienveillant, la confiance requise, etc.

La réalité virtuelle, c'est quoi ?

Comment faire en sorte qu'un utilisateur se plonge dans un environnement immersif virtuel ? Par la réalité virtuelle. Cette technologie offre une expérience incroyable grâce à la technologie de plus en plus innovante. Elle permet ainsi de créer par ordinateur un environnement virtuel dans lequel l'utilisateur peut

interagir et s'immerger. Pour cela, la VR utilise des techniques de modélisation en trois dimensions, de l'animation 3D, des effets spéciaux, des interactions en temps réel,

Pour en bénéficier, l'utilisation d'un casque équipé d'un écran est requis. Capteurs de mouvements, souris 3D, lunettes de réalité virtuelle sont également des outils pour bénéficier pleinement de la VR.

MISSIONS

Elles seront différentes d'une entreprise à l'autre, toutefois en général, les missions reposent sur des aspects plus ou moins communs. Un ingénieur va donc devoir :

- Reproduire un environnement afin de permettre à l'utilisateur d'interagir avec d'autres personnes
- Mettre au point des programmes et des techniques d'immersion
- Réaliser les illustrations, visuel et effets
- Garantir le rendu des couleurs, du mouvement des personnages
- Rédiger et définir des procédures de contrôle et de validation des solutions
- Tester et corriger anomalies et bugs

COMPÉTENCES

En tant qu'expert de la réalité virtuelle, un ingénieur doit avoir la maîtrise de son environnement. Ce qui nécessite des compétences techniques, à savoir :

- L'informatique avec des logiciels de simulation et d'infographie, langages de programmation (C++ et C#)
- L'usage de logiciels de réalité virtuelle et des algorithmes de modélisation, de rendu 3D, de moteur 3D
- L'anglais
- Savoir faire de la veille sur son secteur

« Ce professionnel de l'image et du développement informatique possède des compétences techniques élevées notamment en matière d'utilisation de logiciels de VR et AR. »

QUALITÉS

Travailler en tant qu'ingénieur demande des qualités certaines afin de collaborer avec d'autres membres de son équipe ou auprès directement des clients. Ce qui conduit à faire preuve de :

- Motivation
- Goût pour l'innovation
- D'autonomie
- D'un esprit d'équipe
- Force de proposition
- Rigueur
- D'organisation



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Pour obtenir un poste d'ingénieur en réalité virtuelle, il faut avoir validé un cursus bac +5 au minimum. Il peut s'agir d'un diplôme d'ingénieur au sein d'écoles d'ingénieur, de masters informatiques en science de l'image, en ingénierie numérique ou informatique. Ou encore un MSc en réalité virtuelle. Quoi qu'il en soit, avant d'intégrer une formation de ce type, un bac +3 est exigé (bachelor, licence professionnelle).

Quel bac ?

Plutôt un bac technologique en informatique ou un bac général avec spécialité en numérique ou science. L'un ou l'autre permet d'accéder ensuite à une formation du supérieur dans le domaine informatique. Pendant les années au lycée, un étudiant va ainsi pouvoir apprendre quelques bases de l'informatique et de matières générales. Tout en développant des compétences et connaissances transversales comme l'analyse, la capacité à résoudre des problèmes, le travail en équipe, l'autonomie... Le bac représente une étape importante dans un parcours de formation.

SALAIRE

On trouve de tout en matière de rémunération. Si les postes sont encore nouveaux dans le secteur du jeu vidéo et qu'il est difficile d'obtenir une vue d'ensemble des niveaux de salaires, néanmoins les données pour d'autres secteurs montrent qu'un ingénieur peut toucher entre 2 500 et 3 000 € brut par mois en début de carrière. Cela peut même grimper à plus de 6 000 € brut mensuel.

Si on traverse l'Atlantique, du côté de Montréal, un profil bac +5 va toucher par an en moyenne 85 000 \$ (soit 7 000 \$ par mois).

Chaque situation est différente et il faut tenir compte à la fois du niveau d'expérience, de l'employeur, du type de contrat signé, etc.



OÙ TRAVAILLER ?

Nombreux sont les secteurs d'activités qui recherchent des profils d'ingénieurs spécialisés dans la réalité virtuelle. Dans le conseil et l'ingénierie comme Protectic par exemple, dans la transition énergétique avec Assystem. A la Direction générale de l'armement, au sein de Dassault Systèmes ou encore de l'aéronautique avec Ariane groupe. Et bien entendu dans des entreprises du divertissement comme Au-Delà du virtuel, Blizzard, Ubisoft, etc.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

En travaillant au sein d'une équipe de développeurs, de chercheurs suivant l'entreprise ou le laboratoire pour lequel il travaille, l'ingénieur en réalité virtuelle possède déjà un poste élevé dans la hiérarchie. Néanmoins, il peut très bien par exemple changer d'employeur et de secteur d'activité. D'abord dans le jeu vidéo puis ensuite dans l'industrie cinématographique. Passer de l'aéronautique à l'architecture par exemple. Ensuite, c'est un poste à responsabilité comme chargé de projet qu'il peut occuper.

FREELANCE

Travailler en tant qu'ingénieur en réalité virtuelle freelance est une expérience à réaliser. Elle offre une grande flexibilité et permet de gérer son emploi du temps en fonction de son équilibre entre sa vie personnelle et sa vie professionnelle. Avant de se lancer en indépendant, l'idéal est d'avoir quelques années d'expérience afin de proposer un solide CV et une certaine expertise. De plus, les entreprises pour qui vous avez travaillé seront peut-être vos premiers clients.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Comme pour tout métier, il faut composer avec des avantages et des inconvénients. A savoir :

Les avantages :

- Evoluer dans un univers technologique qui évolue en permanence
- Métier attractif
- Salaire intéressant
- Freelance possible
- Possibilité de travailler dans des domaines variés

Les inconvénients :

- Métier qui demande une grande technicité
- Une mise à jour des technologies est indispensable
- En tant que freelance, devoir bien s'équiper en matériel
- Si le métier est de plus en plus prisé, le nombre d'emplois est encore limité



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Qui n'a pas entendu parler des soft skills aujourd'hui ? Ces compétences douces ou comportementales complémentaires aux compétences plus techniques et académiques que sont les hard skills. Elles sont un point scruté par les employeurs, car elles caractérisent la manière d'être et d'agir d'un individu que ces derniers vont recruter. Elles permettent de savoir si celui-ci sera capable de faire face aux évolutions et transformations de son secteur, s'il sera capable de résoudre des problèmes sans stress, s'il pourra être à l'écoute, bienveillant et empathique. Les soft skills accordent une grande place aux émotions.



« Lorsqu'il est en poste au sein d'une entreprise du jeu vidéo, d'une industrie ou d'une agence de communication, un ingénieur en réalité virtuelle a la responsabilité de travailler à la conception et au développement d'application ou de programme immersifs. »



INGÉNIEUR·EUSE BIG DATA

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 000 € brut

Code ROME : M1805 - Code FAP : M2790

L'ingénieur en big data est spécialisé dans la gestion, l'analyse et l'exploitation de données à grande échelle. Son rôle est de concevoir et de mettre en oeuvre des solutions techniques pour que des data analysts et scientists puissent traiter et interpréter des volumes de données provenant de sources multiples.

MÉTIER

Professionnel de la donnée, l'ingénieur big data joue un rôle essentiel dans l'exploitation de données à grande échelle. Il est à la fois compétent en ingénierie informatique, en statistiques, en analyse de données afin que ces dernières puissent être exploitées dans le but de prendre des décisions éclairées, d'optimiser des services et bien d'autres usages stratégiques. Il agit en amont du traitement des données. L'ingénieur big data dispose à la fois de compétences liées à son métier d'ingénieur et d'autre part des compétences spécifiques aux techniques du big data.

Occuper un métier qui correspond à ses valeurs et à ses attentes est une notion de plus en plus recherchée par les travailleurs. Ingénieur big data peut donc très bien répondre à la définition du sens que chacun se fait de la profession. Elle peut ainsi mêler missions passionnantes, équilibre vie personnelle et vie professionnelle, compétences appliquées et évolutives, encadrement à l'écoute... Autant de critères qui peuvent rendre le métier attractif.

Le big data, c'est quoi ?

Le terme de big data fait référence à des données volumineuses, variées (parfois complexes). Des données générées à un rythme très élevé et provenant de sources diverses telles que les réseaux sociaux, les sites marchands, les plateformes de jeux vidéo, les

inscriptions en ligne, etc. Dans ce cadre, le big data peut offrir de réelles opportunités s'il est bien encadré par des experts comme l'ingénieur big data.

Il permet de détecter des tendances, des schémas, des corrélations ou des anomalies qui peuvent aider les entreprises à prendre des décisions, à comprendre et à améliorer leurs opérations, à prédire des comportements de clients, à personnaliser des recommandations, etc.

MISSIONS

L'ingénieur big data va devoir réaliser au quotidien (mais selon l'entreprise pour laquelle il travaille) plusieurs missions, à savoir :

- Analyser les données internes et externes
- Concevoir une architecture technique
- Sélectionner ou isoler les informations importantes en fonction du cahier des charges prévu
- S'assurer de la qualité des données
- Réaliser des rapports détaillés
- Faire une veille de son secteur

COMPÉTENCES

A ce poste, ce professionnel de la data devra mettre ses compétences au service du traitement des données. Si bien qu'il devra faire preuve d'une grande expertise. Pour cela, grâce à une formation, il doit être compétent en matière de :

- Statistiques, informatique, mathématiques
- Gestion de base de données spécialisées big data
- Langages de programmation (Python, Scala, Java...)
- Frameworks (Hadoop, Spark...)
- Cybersécurité
- Anglais technique

QUALITÉS

Poste exigeant mais passionnant, l'ingénieur doit être capable de répondre aux objectifs du cahier des charges de son entreprise. Si ses compétences sont attendues à ce niveau, il doit être en mesure aussi de faire preuve de qualités indispensables afin d'assurer ses missions dans les meilleures conditions. Pour cela, il fait preuve de :

- Organisation
- Rigueur
- Esprit d'équipe
- Communication
- Analyse





ÉTUDES

Quel diplôme ?

Envisager de devenir ingénieur big data passe par une formation de niveau bac +5 avec une spécialisation en big data. Incontournables pour travailler à cette fonction et répondre aux exigences d'un employeur. Si bien que les solutions pour se former peuvent être un master, un diplôme d'ingénieur ou encore un master of science. Les établissements : l'université, une école d'ingénieur ou une école spécialisée dans l'informatique avec une spécialisation dans le big data.

Quel bac ?

Avant de s'orienter dans un parcours de formation, il faut envisager le choix du bac. Premier diplôme important qui conditionne l'inscription en études supérieures. Si bien que dans ce cas, il faut prévoir un bac général avec les spécialités en mathématiques, informatiques, anglais. Ou un bac technologique STI2D. A savoir que le bac représente un moyen d'apprendre les premières bases nécessaires à son futur aussi bien en matière de compétences techniques, de culture générale, que de compétences multidisciplinaires.

SALAIRE

En fonction de l'entreprise, de l'expérience, de la localisation ou encore du type de contrat, le salaire d'un ingénieur big data sera différent. En moyenne, on constate qu'en début de carrière, celui-ci touche environ 2 000 à 2 500 € brut par mois. Après quelques années, sa rémunération s'affiche à plus de 5 000 €. Métier courtisé, il est certain que les opportunités seront de plus en plus fortes à l'avenir. Et ce en France comme à l'étranger. A Montréal au Canada, on observe des salaires mensuels moyen à plus de 7 500 \$. A Londres, environ 4 500 €. A New York, plus de 8 700 \$.

OÙ TRAVAILLER ?

Les offres d'emploi d'ingénieur big data sont de plus en plus nombreuses. Il faut dire qu'avec le volume de données, les entreprises sont en recherche de profils d'experts pour pouvoir les gérer et les utiliser au mieux. C'est pourquoi, il est possible de travailler dans le secteur informatique (Sopra Steria, Capgemini, Alten...), dans les transports (SNCF, La Poste...), dans les banques, au sein d'un éditeur de jeux vidéo, etc.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

En tant qu'ingénieur, il est possible à la fois d'imaginer sa carrière dans un domaine différent. D'abord dans le jeu vidéo par exemple, puis ensuite dans la communication, l'informatique ou le commerce en ligne. Egalement d'évoluer à un poste à responsabilité en devenant chief data officer. Ce qui veut dire être capable de manager une équipe et être capable de conduire des projets de A à Z.

FREELANCE

Dans tous les métiers qui touchent à l'informatique, il est possible de choisir la voie de l'indépendance. De devenir ingénieur big data pour le compte de clients divers. En tant que freelance, c'est la liberté assurée ainsi que la possibilité de choisir son organisation, ses clients... Toutefois, cette fonction exigeante demande un niveau de maîtrise technique et de connaissance très important. C'est pourquoi, il est peut être conseillé de multiplier les expériences en entreprise avant de faire le choix de l'indépendance.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Comme pour tout métier, il faut composer avec des avantages et des inconvénients. A savoir :

Les avantages :

- Des opportunités d'emplois de plus en plus importantes, dans des secteurs variés
- Travailler dans un univers technologique innovant et en constante évolution
- Métier attractif, reconnu et valorisé
- Salaire intéressant

Les inconvénients :

- Métier exigeant
- Capacité à gérer le stress
- Savoir répondre à la complexité de la gestion des données



« Les données se multiplient à grande vitesse face à l'explosion des réseaux sociaux, des objets connectés, d'internet, etc. Plus personne n'y échappe, si bien qu'il est fondamental pour une entreprise du jeu vidéo ou non d'avoir les moyens de les gérer, les analyser et les utiliser pour prendre des décisions, améliorer des services, des jeux, etc. Un travail qui revient à l'ingénieur big data. Un poste clé qui nécessite des compétences en ingénierie informatique, en statistiques, en analyse de données afin de mettre en place des processus pour capter tout cette data dans le but de la mettre à disposition des analystes. »



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Au-delà des qualités, des softs skills sont attendues. Elles représentent des compétences comportementales qui viennent également en complément des compétences techniques (appprises en formation). Elles sont donc caractéristiques à chaque individu et portent sur la capacité à faire face aux évolutions du secteur et donc à s'adapter, à résoudre des problèmes par des solutions adaptées, à faire preuve d'empathie ou encore à savoir apprendre tout au long de sa carrière.



75 PROJETS EN 5 ANS

PÉDAGOGIE 100% PAR PROJET

L'approche pédagogique de nos écoles est celle de l'apprentissage par projets (APP). Elle permet une acquisition de compétences, garantissant un très bon niveau d'employabilité. Dès la 1^{ère} année de bachelor et jusqu'en 5^{ème} année vous apprenez en faisant. Votre année est rythmée par 15 projets, à la fin de votre formation vous avez réussi 75 projets. Tous les projets que vous menez sont encadrés par des intervenants professionnels. Certains projets sont des cas réels proposés par les entreprises du jeu vidéo.

Le Gaming Campus adopte une approche innovante au travers d'une pédagogie par projets adaptée à la réalité du marché. Son objectif est d'apporter aux étudiants les compétences leur permettant de développer une employabilité durable et une adaptabilité permanente. Les méthodes utilisées apportent des défis intellectuels, stimule leur créativité et leur curiosité.

La pédagogie par projets permet aussi l'interdisciplinarité entre les étudiants et leur donne ainsi la possibilité de s'aventurer au-delà des disciplines et de mobiliser des compétences transversales.

Il est primordial que les étudiants puissent s'y exercer avant d'y être confronté en entreprise.

Les programmes d'apprentissage sont co-construits et ajustés en temps réel avec les entreprises partenaires. Ils intègrent toutes les

compétences et connaissances spécifiques à l'industrie du jeu vidéo et des arts numériques.

Ainsi, en fin de cursus nos étudiants font la différence avec un véritable book de compétences comprenant environ 75 projets réalisés et peuvent justifier de 5 expériences professionnelles en entreprise ; de quoi avoir un excellent CV à présenter au moment de chercher leur premier emploi.





wanadev

L'agence de *création*
d'applications numériques

www.wanadev.fr



Le Gaming Campus s'appuie depuis sa création en 2018 sur un vaste réseau de partenaires, favorisant ainsi la formation de nos jeunes, leur intégration en stage ou en contrat de professionnalisation, et l'insertion dans le milieu du travail pour alumni. **Le partenariat avec le studio de développement Wanadev couvre 3 axes :**

- Développer des synergies avec un acteur reconnu de l'écosystème du jeu vidéo Lyonnais et de la région AURA
- Participer à la formation des étudiants Gaming Campus
- Accompagner les étudiants vers leur premier emploi



En savoir plus



DÉVELOPPEUR·EUSE MÉTAVERS

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Moyenne

Salaire débutant : 3 750 € brut

Code ROME : M1805 - Code FAP : M2790

C'est l'un des nouveaux métiers de la tech, le développeur métavers est un spécialiste de la programmation d'univers virtuels et immersifs dans lesquels les utilisateurs retrouvent des représentations numériques du réel. Métier de niche et en devenir, il permet de faire vivre une expérience unique.

MÉTIER

Le développeur métavers est un nouveau métier. Une profession née de la croissance des activités en temps réel dans des mondes virtuels (métavers). Il a la tâche de les façonner afin d'offrir aux utilisateurs des expériences immersives. Il est ainsi capable de programmer des environnements en utilisant les technologies de réalité virtuelle ou augmentée, d'intelligence artificielle, de blockchain. Un métier en plein essor. D'ailleurs, selon certaines données, le métavers pourrait générer plus de 10 000 emplois à l'avenir.

Chaque individu occupe un métier en fonction de ses valeurs personnelles, de ses intérêts, de ses aspirations ou encore de sa vision de carrière. Si bien qu'il conçoit le sens de son activité à partir de ces différents critères. Trouver un métier qui réunit tout cela à la fois est donc une condition pour être épanoui dans son quotidien professionnel et personnel, pour un meilleur engagement et une plus grande productivité.

Le métavers, c'est quoi ?

Le métaverse (ou métavers) est un concept désignant un environnement numérique immersif où les frontières entre le monde réel et le monde virtuel sont imbriquées, offrant alors des expériences sociales uniques. Les utilisateurs créent des avatars personnalisés pour désigner leur identité numérique, explorer des mondes

virtuels, échanger avec d'autres personnes, participer à des activités, suivre une formation, etc. Le concept de métaverse a été popularisé avec l'émergence de technologies de réalité virtuelle et de réalité augmentée, ainsi qu'à partir des avancées dans les domaines de l'intelligence artificielle, de la blockchain. Et enfin par l'annonce de Facebook du lancement d'Horizon Worlds, son métavers.

MISSIONS

Selon le projet et l'entreprise, les missions seront variées, différentes, enrichissantes. Le développeur métavers devra faire alors :

- Concevoir des environnements virtuels (paysages, bâtiments, objets...)
- Programmer ces environnements
- Créer les interactions
- Développer les mécanismes de jeu
- Optimiser les performances
- Corriger d'éventuels bugs

COMPÉTENCES

Fin technicien et développeur avant tout, les compétences d'un programmeur reposent surtout sur la maîtrise des langages de programmation, à savoir :

- C#, C++, Javascript, Python, Rust, Solidity

Mais également sur d'autres aspects :

- Unity, Unreal engine
- VR
- Multijoueur
- Temps-réel
- Cloud computing
- Blockchain
- NFT
- Modélisation



« Métier technique évoluant constamment, il demande alors de bien connaître les notions de réalités augmentées et de programmation. Ce qui ne s'apprend pas du jour au lendemain. Seule une formation de niveau bac +5 permet d'acquérir les bonnes connaissances et compétences. »



QUALITÉS

Comme pour tout développeur, cela demande des qualités indispensables pour pouvoir travailler en équipe sur des projets complexes et innovants. Si bien que ces dernières reposent sur :

- La curiosité
- La capacité de faire attention au moindre détail
- Une bonne dose de communication
- La créativité
- Un esprit d'équipe
- L'autonomie
- La gestion du temps et du calendrier

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Pour devenir développeur spécialisé dans le métavers, une formation de niveau bac +3 est le minimum. Elle permet d'obtenir les bases de la programmation, de se forger une culture informatique tout en développant d'autres aspects cognitifs. Bachelor, licence, licence professionnelle sont alors les potentielles idées de diplômes. Il est aussi possible de se perfectionner dans le métavers en privilégiant une spécialisation. Ce que des formations dédiées de niveau bac +5 accordent, du type MSc.

Quel bac ?

Avant toute chose, l'avenir professionnel se dessine d'abord au lycée en choisissant la bonne orientation. Devenir développeur demande d'être plutôt à l'aise avec les matières scientifiques. Si bien qu'un bac avec les spécialités en science de l'ingénieur ou numérique et sciences informatiques est recommandé. Comme un bac technologique STI2D ou bac professionnel informatique. Quoi qu'il en soit, ce diplôme s'inscrit comme la première étape avant le passage en études supérieures. Le lycée représente une période favorable à l'apprentissage d'une culture générale, de disciplines incontournables et de compétences humaines indispensables telles que le travail en équipe, la capacité à être autonome, organisé...

SALAIRE

Métier en vogue, mais encore nouveau, il est donc relativement complexe de déterminer un salaire moyen pour un développeur métavers. En observant les annonces d'emploi en ligne, on constate des rémunérations oscillant entre 45 000 et 65 000 € par an, selon le profil. Ce qui représente entre 3 750 et 5 500 € par mois. Soit un salaire attractif. A savoir que plusieurs critères sont à prendre en compte comme la localisation de l'entreprise, le niveau d'expérience, le type de contrat, etc.

OÙ TRAVAILLER ?

Le nombre d'entreprises recrutant des spécialistes du métavers commencent petit à petit à s'étoffer. Il y a bien entendu Meta (ex-Facebook), mais plus largement ce sont des studios de jeux vidéo qui recrutent davantage, étant précurseurs dans ce domaine. On retrouve par exemple Epic Games, Roblox, The Sandbox, Microsoft. Nvidia également.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Après quelques années en tant que développeur métavers, un professionnel peut évoluer dans l'univers de ces nouvelles technologies, en big data ou encore en réalité virtuelle. Travaillant pour un studio de jeux vidéo ou dans un autre secteur développant du métavers. Autre option : faire le choix de se lancer en freelance.

FREELANCE

Flexibilité, autonomie, diversité de projets, rémunération attractive, liberté... les avantages à travailler en freelance ne manquent pas. Le métier de développeur métavers en offre l'occasion. D'ailleurs, une grande partie des développeurs spécialisés ou non font ce choix. Une indépendance qui demande rigueur, capacité à trouver des clients, compétences techniques et organisation.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Comme pour tout métier, il faut composer avec des avantages et des inconvénients. A savoir :

Les avantages :

- Univers technologique innovant
- Métier en forte croissance
- Diversité des projets
- Freelance possible

Les inconvénients :

- Métier nouveau, donc peu d'offres d'emploi
- Exige de se mettre à jour des évolutions, parfois rapide
- Savoir répondre à la complexité de l'activité

LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Elles viennent compléter les compétences techniques (hard skills), les soft skills prennent la forme de compétences dites douces ou comportementales. Elles contribuent au succès professionnel et à la collaboration efficace de chacun avec les autres membres de l'équipe. Une demande formulée de plus en plus par un employeur. Mais elles vont plus loin. Un développeur doit ainsi faire preuve d'une capacité d'apprentissage continu, de savoir analyser et résoudre efficacement des problèmes, d'une attitude positive ou encore de savoir s'adapter ou de répondre favorablement aux évolutions de son secteur.



« On l'appelle le futur de l'internet, le métavers connaît une popularité grandissante depuis que Meta a lancé son monde virtuel en 2021, baptisé Horizon Worlds. Si bien que de nombreux autres acteurs se sont engouffrés et ont décidé d'avoir un métavers. Dès lors, ils cherchent des talents, experts du domaine pour créer des environnements immersifs numériques basés sur le réel. Pour cela, il leur est demandé de maîtriser la programmation, la VR, la AR ou encore l'IA. »



INGÉNIEUR·EUSE EN MACHINE LEARNING

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 3 750 € brut

Code ROME : M1805 - Code FAP : M2790

Comment faire en sorte qu'une machine (un ordinateur) puisse être en capacité d'"apprendre" de manière autonome afin de proposer de meilleures performances ? Par l'expertise de l'ingénieur en machine learning. Un métier en forte demande qui exige des compétences en programmation, en mathématiques et en intelligence artificielle.

MÉTIER

En travaillant sur l'un des volets de l'intelligence artificielle, l'ingénieur en machine learning est capable d'améliorer et de moderniser les performances d'une machine (d'un ordinateur) en programmant des modèles d'intelligence artificielle à partir de données. D'en corriger également les problèmes. Ses missions peuvent le conduire par ailleurs à développer des programmes pour rendre autonomes en apprentissage les machines. Exemples de machine learning : la voiture autonome, les agents chatbot, la reconnaissance des images, etc. Un métier qui exige alors une solide compréhension des mathématiques, des statistiques, de la programmation.

Devenir ingénieur en machine learning est un choix de carrière prometteuse et qui peut faire sens pour certains. Technologie en plein essor avec des applications présentes dans de nombreux domaines, un spécialiste aura ainsi l'opportunité de travailler sur des sujets complexes, innovants, passionnants. Il peut être impliqué dans la conception, le développement et la mise en oeuvre des algorithmes qui parviendront à résoudre un problème ou à améliorer la machine. Si bien que la mission peut apporter du sens à sa carrière, en particulier si elle correspond à ses valeurs et attentes.

Le machine learning, c'est quoi ?

Dans la grande famille de l'intelligence artificielle se trouve le machine learning. Il s'agit d'une activité qui vise à donner aux machines la capacité d'apprendre et de s'améliorer à partir de données qu'elles traitent. L'objectif du machine learning est d'obtenir un modèle pouvant atteindre les meilleures performances. Le ML se différencie en deux approches : supervisée ou non supervisée. Pour la première, un spécialiste sert de guide et apporte l'enseignement à l'algorithme. Pour la seconde, pas de présence humaine. L'ordinateur tente de tout faire seul.



MISSIONS

En fonction de l'entreprise et de son secteur d'activité, les missions seront différentes. Si bien qu'un ingénieur ne fera pas la même chose travaillant dans la santé ou le secteur du divertissement. Toutefois, si l'on devait résumer ses missions, celles-ci portent principalement sur :

- Développer des modèles d'apprentissage automatique
- Entraîner et évaluer des modèles existants
- Proposer des architectures spécifiques
- Améliorer des modèles
- Intégrer des modèles dans des applications ou systèmes
- Optimiser la performance, analyser les résultats
- Faire de la veille technologique

« Les missions d'un ingénieur en machine learning prendront des formes différentes selon l'entreprise pour laquelle il travaille. Autrement dit, secteur de la santé ou monde bancaire n'auront pas les mêmes objectifs. »



COMPÉTENCES

Fin technicien, bon analyste, excellent développeur, l'ingénieur en machine learning dispose d'un ensemble de compétences apprises à l'école et perpétuellement mises à jour sur le terrain. A savoir :

- Langages de programmation (Python...)
- IA
- Machine learning
- Bases de données (SQL...)
- Les concepts d'apprentissage automatique
- Génie logiciel
- Anglais technique

QUALITÉS

Si une entreprise recherche un individu compétent sur le plan technique, elle entend aussi recruter une personne aux qualités indispensables. Ainsi, un ingénieur doit :

- Posséder un intérêt pour l'innovation
- Être motivé par les sujets de machine learning et computer vision
- Savoir être autonome et être en capacité à s'adapter
- Disposer d'un esprit ouvert, organisé, structuré

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Ce métier exige un bon niveau de formation afin de répondre aux exigences que requièrent les missions. Fin connaisseur de l'IA, de la programmation informatique, des outils d'analyse, des algorithmes... tout cela demande des compétences élevées. D'autant plus recherchées par les entreprises. C'est pour cela que ça en fait un poste très sollicité. Si bien qu'une formation à niveau bac +5 sera indispensable en choisissant un MSc, un master ou encore un diplôme d'ingénieur.

Quel bac ?

Première étape avant d'envisager toute formation et de devenir ingénieur en ML, la case bac. Le choix du diplôme dépend des exigences des établissements d'enseignement supérieur, néanmoins il est courant de sélectionner un bac scientifique. Il offre une solide base en mathématiques, en physique et en sciences de l'ingénieur, qui sont des matières importantes dans le domaine de l'informatique. Ou un bac technologique STI2D qui focalise l'enseignement sur les sciences de l'ingénieur et de la technologie. Une bonne entrée en matière également.

SALAIRE

Les opportunités d'emploi sont de plus en plus nombreuses du fait que le profil est recherché. Si bien que les salaires suivent. Entre 3 750 € brut par mois à plus de 6 000 €, selon l'expérience.

C'est véritablement à l'étranger que les salaires sont plus élevés. On constate par exemple au Canada, une moyenne annuelle de 135 000 \$, soit 11 250 \$ par mois.

OÙ TRAVAILLER ?

Métier en devenir aux opportunités grandissantes, travailler en tant qu'ingénieur en machine learning peut s'effectuer dans de nombreux secteurs d'activité. Au CEA, au CNRS, pour le groupe Air France-KLM, pour Enchanted Tools, etc. Un choix dicté par l'affinité pour un domaine en particulier.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Tout dépend des envies et des projets de carrière. Un ingénieur peut prendre du grade et évoluer vers les métiers d'ingénieur informatique, de développeur de logiciel ou encore en restant dans le domaine de l'IA avec la fonction de data scientist.

FREELANCE

Dans tous les métiers qui touchent à l'informatique, il est possible de choisir la voie de l'indépendance. De devenir ingénieur big data pour le compte de clients divers. En tant que freelance, c'est la liberté assurée ainsi que la possibilité de choisir son organisation, ses clients... Toutefois, cette fonction exigeante demande un niveau de maîtrise technique et de connaissance très important. C'est pourquoi, il est peut être conseillé de multiplier les expériences en entreprise avant de faire le choix de l'indépendance.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Comme pour tout métier, il faut composer avec des avantages et des inconvénients. A savoir :

Les avantages :

- Métier de plus en plus demandé
- Missions attractives
- Salaire intéressant
- Secteurs d'activités larges
- Environnement international

Les inconvénients :

- Savoir répondre à la complexité technique
- Capacité à gérer le stress
- Capacité à s'adapter aux évolutions très rapides du secteur

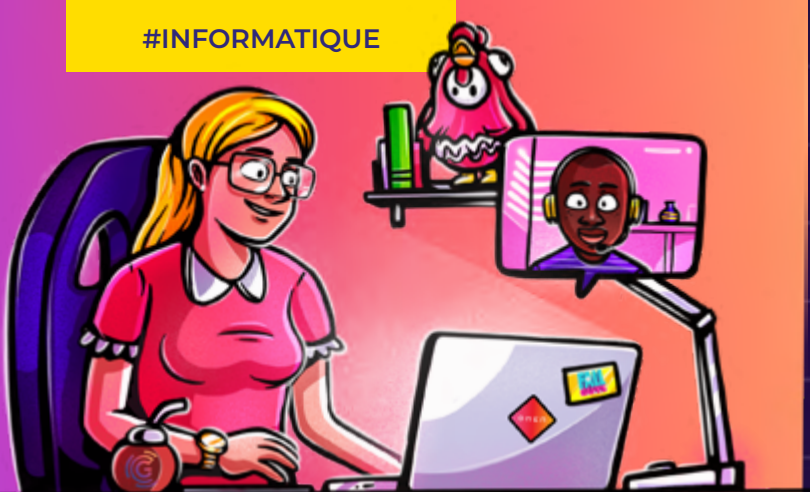


LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Il est essentiel de développer et de mettre en valeur certaines compétences non techniques, qui sont appelées « soft skills ». Elles sont aujourd'hui de plus en plus recherchées. Si bien qu'en tant qu'ingénieur en machine learning, il faut savoir faire preuve de capacité d'adaptation face aux évolutions croissantes des innovations, de posséder une capacité à analyser les situations avec discernement. D'être curieux, d'avoir la soif d'apprendre ou encore d'être à l'écoute des autres. Des compétences qui jouent un rôle important dans une réussite professionnelle et dans la capacité à travailler efficacement avec les autres.



« Les missions générales d'un ingénieur en ML reposent à la fois sur le développement de modèles d'apprentissage automatique. Cela implique de sélectionner et de mettre en œuvre des algorithmes appropriés, de paramétrer les modèles, d'entraîner et de tester les modèles, et d'optimiser leurs performances. Mais aussi de faire des améliorations des modèles, de les intégrer à des applications ou encore de réaliser des rapports d'analyse. »



CHEF·FE DE PROJET MÉTAVERS

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Moyenne

Salaire débutant : 3 000 € brut

Code ROME : M1806 - Code FAP : M2790

Secteur d'activité en plein essor, le métavers regorge de nouveaux métiers innovants. Parmi eux : le chef de projet métavers. Un rôle essentiel dans la réussite d'un projet qui lui demande à la fois de bien connaître le métavers et ce qui le compose comme la réalité AR/VR. Ainsi que d'être compétent en matière de management et de gestion de projet. Un métier qui a de l'avenir !

MÉTIER

Une cheffe de projet métavers est une experte de son domaine, mais bien plus encore. Elle est une professionnelle aguerrie tant sur le plan technique que managérial. Elle est essentielle à la réussite du projet, au bon fonctionnement des équipes, au respect des délais et du budget. Métier nouveau, apparu avec l'évolution des technologies immersives, il s'assure que le cahier des charges soit respecté sur la partie programmation, réalité virtuelle ou augmentée, design, etc. Une cheffe d'orchestre responsable de la conception du métavers.

Le métavers, le futur d'internet ?

Il désigne des mondes virtuels dans lesquels n'importe qui (muni d'un casque de VR) peut s'immerger. Sa particularité selon les experts : être une frontière entre le réel et le virtuel. A partir d'avatars, chacun peut alors se déplacer, travailler, s'habiller, acheter des yachts, des voitures, participer à des événements, interagir socialement et professionnellement, suivre une formation. Tout en vivant des expériences immersives, émotionnelles et sensorielles fortes. Plus de 200 plateformes métavers existent aujourd'hui comme Gather, ROBLOX, The Sandbox, Fortnite. Des plateformes de gaming ou non. Ce futur d'internet pourrait représenter 1 500 milliards de dollars à horizon 2030. Et des milliers d'emplois à la clé.

MISSIONS

En tant que chef de projet, ce dernier est responsable de la bonne conduite du projet. Pour ce faire, il doit répondre à plusieurs missions. En voici quelques-unes :

- Développer le projet
- Mettre en œuvre les méthodes
- Gérer la logistique (budget, effectifs, délais)
- Coordonner les activités des équipes qui l'entourent
- Assurer l'interface entre la direction et ses équipes
- Gérer les imprévus et les risques
- Maîtriser les délais
- Respecter le budget
- Veiller à la qualité des productions

COMPÉTENCES

Poste qui demande à la fois des compétences techniques et managériales. Si bien que le chef de projet métavers doit être en mesure de savoir :

- Manager, décider
- La technicité du métavers
- La réalité virtuelle et la réalité augmentée avec ses outils et logiciels
- Conduire un projet dans son ensemble



« Le rôle d'un chef de projet métavers est essentiel dans la réussite d'un projet. Il est celui qui pilote et coordonne les différents corps de métiers impliqués dans la réalisation du métavers et de ses dérivés. Aussi bien sur le plan technique qu'en matière de management, le chef de projet métavers est un nouveau métier, apparu avec l'essor de l'innovation métavers, qui nécessite quelques années d'expérience dans le jeu vidéo par exemple pour prétendre l'occuper. »

QUALITÉS

A la fois technicien et manager, travailler en tant que chef de projet demande alors des compétences avérées, mais également des qualités indéniables. Sans cela, difficile de le concevoir. Si bien qu'il faut être :

- Organisé
- Rigoureux
- A l'écoute
- Emphatique
- Bonne communication



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Il est plutôt rare d'occuper la fonction de chef de projet métavers à la sortie d'école, même d'une formation à de type master. Généralement, on le devient après quelques années d'expérience en France ou à l'étranger. Cela n'empêche pas d'être en mesure d'être compétent en matière de métavers, de réalité virtuelle, de blockchain, de management, d'anglais, etc. C'est pourquoi, un diplôme trois années après le bac puis un bac +5 sont recommandés.

Quel bac ?

Comme nous l'avons vu, cette fonction est synonyme de responsabilités importantes. Dès lors, et si l'expérience fera le reste, un bon niveau scolaire est requis. Et ce, à partir du bac. Général avec les spécialités en sciences de l'ingénieur, en économie ou en anglais est à privilégier. Ou un bac technologique STI2D ou STMG. Quoi qu'il en soit, une appétence pour les technologies, l'informatique et le management est fondamentale. Il faut savoir que le bac représente encore une première étape vers le monde des études supérieures, il conditionne l'orientation. D'autant qu'il permet de développer des capacités intellectuelles, humaines et de travail utiles pour le futur.

SALAIRE

Comme la plupart des métiers du métavers, ils sont nouveaux, nés avec l'essor des technologies. Si bien qu'il est difficile d'établir une fourchette la plus juste possible de la rémunération de ce métier précisément. Ce que l'on peut dire, c'est qu'à titre de comparaison, un chef de projet dans le jeu vidéo gagne en moyenne entre 3 000 et 5 000 € par mois, voire davantage. Cela peut être plus selon le profil, l'expérience, l'entreprise, etc.

A l'étranger, c'est parfois plus avec aux Etats-Unis, une rémunération comprise entre 4 500 et 9 400 \$ par mois.



OÙ TRAVAILLER ?

Chaque entreprise – qu'elle travaille dans le jeu vidéo et développe un métavers comme Epic Games ou se soit spécialisée dans le métavers – possède un chef de projet métavers. Ce qui veut dire de la start-up au studio bien plus important en passant par des acteurs industriels ou du divertissement.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Quel métier faire lorsque l'on travaille depuis plusieurs années au poste de chef de projet ? Une question qui surviendra sans doute à un moment ou à un autre. Si bien qu'il faut y réfléchir. Quelques options sont envisageables. Grâce à sa vision sur l'ensemble de la production du projet métavers, il est possible de continuer à prendre des responsabilités en devenant par exemple directeur de production métavers, consultant. Ou évoluer dans un secteur d'activité proche comme en devenant chef de projet jeux vidéo.

FREELANCE

Dans le métavers, le jeu vidéo, la communication, le design..., nombreux sont les métiers qui évoluent dans ces secteurs qui peuvent s'occuper en freelance. Autrement dit, de manière indépendante. Être son propre patron est une envie pour beaucoup signe de liberté, de choix, de flexibilité et bien d'autres avantages. Il est vrai, en revanche, que pour un poste à responsabilités comme celui de chef de projet métavers, les entreprises vont préférer avoir un professionnel en interne afin qu'il puisse gérer le projet et les équipes. Il peut être intégrés, mais bénéficier d'un contrat temporaire. Tout est possible.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Comme pour tout métier, il faut composer avec des avantages et des inconvénients. A savoir :

Les avantages :

- Evoluer dans un univers technologique innovant
- Métier en forte croissance
- Diversité des projets
- Mobilité internationale
- Salaire attractif

Les inconvénients :

- Employabilité plus faible encore
- Implication élevée
- Investissement en temps important



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Il ne vous a pas échappé qu'aujourd'hui on ne parle plus que des soft skills. Ces compétences comportementales qui viennent en complément des compétences techniques et académiques apprises en formation. Elles sont un élément de différenciation qui peuvent susciter l'intérêt d'un recruteur. La raison ? Elles s'inscrivent bien au-delà des qualités intrinsèques. C'est-à-dire que les soft skills sont attendues, notamment sur un poste comme celui-ci, car elles seront un facteur caractérisant la capacité d'un individu à faire face aux évolutions bousculant son domaine, montrer son leadership, à gérer des conflits et autres problèmes. Elles sont relativement importantes et attendues en tant que chef de projet.



« On le compare à un chef d'orchestre, le chef de projet métavers est celui qui pilote et coordonne toute la réalisation du projet métavers. Il est donc compétent aussi bien sur la partie technique que sur le volet management et organisationnel. »



CONCEPTEUR·RICE AR/VR

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 3 000 € brut

Code ROME : M1805 - Code FAP : M2790

Les expériences en réalité virtuelle ou augmentée se multiplient dans le divertissement, le jeu vidéo, l'industrie, le marketing et ailleurs. Si bien que pour offrir des expériences uniques et immersives, c'est au concepteur AR/VR de créer des programmes interactifs en réalité augmentée et en réalité virtuelle. Ce qui signifie : maîtriser la programmation informatique.

MÉTIER

Toujours à la pointe de la technologie, travaillant en freelance ou en tant que salarié, le concepteur AR/VR est un expert de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée. Il peut travailler dans des domaines très variés : du jeu vidéo, au métavers, dans l'architecture ou l'industrie. Son objectif est de concevoir et de développer des expériences interactives, il peut établir un cahier des charges et dispose d'une vue d'ensemble sur la réalisation du projet.

Un métier qui a du sens est une aspiration commune pour de nombreuses personnes. La raison : cela favorise l'épanouissement personnel et permet de s'investir dans son quotidien. Que le métier amène à une satisfaction personnelle notamment dans la réalisation des missions. Que les conditions de travail soient réunies, que le sentiment d'utilité soit ressenti, qu'il soit possible d'évoluer... chacun place le mot sens et ses critères comme il l'entend. Une chose est sûre, il permet d'être souvent bien meilleur et donc plus productif.

AR/VR, c'est quoi ?

Deux technologies assez proches. La réalité augmentée est la manière de superposer des éléments numériques avec le réel. Contrairement à la réalité virtuelle, l'utilisateur de la réalité augmentée reste conscient

de son environnement réel tout en y ajoutant des informations ou des objets virtuels. Ce qui a été le cas avec Pokemon GO par exemple. La réalité virtuelle est quant à elle une technologie qui recrée numériquement un environnement totalement artificiel et immersif, dans lequel l'utilisateur peut interagir à l'aide d'un casque de réalité virtuelle. Deux technologies en vogue actuellement à cause de la maturité des outils et de leurs mises à jour régulières.

MISSIONS

Aussi bien compétent en réalité augmentée qu'en réalité virtuelle, le concepteur peut être amené à réaliser plusieurs missions lorsqu'il travaille pour une entreprise. Les voici :

- Analyser les besoins
- Être force de proposition
- Conceptualiser et réaliser le projet
- Créer des fonctionnalités de VR et de RA
- Faire des essais
- Gérer des projets
- Améliorer et corriger les bugs
- Faire de la veille de son secteur

COMPÉTENCES

Exigent un bon bagage technique, un concepteur maîtrise du bout des doigts les logiciels et outils informatiques adaptés à son métier, à savoir :

- C#
- Unity3D
- Python
- MySQL
- git
- HTML 5
- CSS 3
- JavaScript
- docker

Mais aussi :

- Les méthodes de conception
- Les outils de production, d'intégration, de visualisation, de test
- L'anglais technique



QUALITÉS

Lorsque l'on travaille dans un domaine innovant, si les compétences sont bien évidemment essentielles, avoir certaines qualités le sont tout autant. En tant que concepteur, elles reposent sur :

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



ÉTUDES

Quel diplôme ?

La formation est indispensable car la réalité virtuelle et augmentée mobilisent des compétences techniques et pointues qu'il n'est possible d'acquérir seulement en suivant une formation adaptée. Dès lors, il est conseillé de faire le choix d'un bac +5 dans une école spécialisée afin de sortir en maîtrisant l'ensemble des aspects technologiques nécessaires.

Quel bac ?

Deux options : un bac général avec une spécialité en mathématiques et en numérique. Un bac technologique STI2D. L'un ou l'autre vont permettre le passage dans une formation post-bac. De plus, cette période du lycée est bénéfique sur tous les plans puisqu'elle permet d'apprendre l'organisation, la logique et les calculs. Tout comme de se forger une culture de l'informatique, de développer ses capacités organisationnelles, d'autonomie et de travail en équipe. Des facteurs décisifs dans une carrière.

SALAIRE

Métier qui a le vent en poupe, le concepteur AR/VR peut également bien gagner sa vie. En moyenne, plus de 3 500 € par mois. Si ce n'est plus après quelques années à ce poste. On peut voir parfois des rémunérations affichant plus de 6 000 € par mois. Il faut dire que la demande pour un talent est élevée.

On constate par ailleurs un salaire annuel moyen au Canada, à Montréal notamment, de 5 800 \$ par mois. A Seattle, ville voisine américaine, on parle même de plus de 8 000 \$ par mois. Il s'agit bien entendu d'une observation.

OÙ TRAVAILLER ?

Plusieurs studios de jeux vidéo développent des départements spécifiques à la réalité virtuelle et à la réalité augmentée. Il peut s'agir aussi de start-up ou de grands groupes qui proposent des applications dédiées. Que ce soient dans la formation par exemple avec Reality group, Virtual Room (solutions virtuelles pour des salles de VR), etc.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Concepteur AR/VR peut conduire à se spécialiser dans l'une ou l'autre discipline. A faire le choix d'un domaine ou un autre. C'est l'occasion également, après quelques années, de devenir lead ou de prétendre au statut de chef de projet AR/VR. Cela dépend des objectifs de chacun.

FREELANCE

Lorsque l'on ne souhaite pas travailler pour une seule entreprise ni avoir un contrat en CDI et désirer une forme de liberté, seule l'indépendance le permet. Une occasion qu'offre le métier de concepteur freelance. Dans le vaste domaine de l'informatique, de nombreux professionnels font ce choix. Toutefois, le statut peut s'avérer précaire, notamment au début, c'est pourquoi il faut sans cesse trouver des clients, anticiper ses besoins ou encore développer le bouche-à-oreille. Pour cela, expérience, rigueur, organisation, compétences sont requis et conditionnent la pérennité de l'indépendance.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Comme pour tout métier, il faut composer avec des avantages et des inconvénients. A savoir :

Les avantages :

- Métier attractif en lien direct avec les évolutions technologiques
- Evolution possible
- Forte demande de talents
- Salaire intéressant
- Freelance possible

Les inconvénients :

- Métier récent qui possède moins d'offres d'emploi
- Travailler devant un ordinateur quotidiennement
- Recherche active de documentation technique



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Elles sont attendues des recruteurs et font désormais parties des critères d'embauche. Les soft skills, pour compétences douces, caractérisent un individu et sa capacité à les employer tout au long de sa carrière. Elles vont bien au-delà des qualités et viennent en complément des compétences techniques (hard skills). Les soft skills lorsque l'on est concepteur AR/VR reposent sur la capacité à faire face aux évolutions rapides de son métier et du secteur, d'être en mesure de résoudre des problèmes, de savoir faire preuve d'empathie, de bienveillance, de travail en équipe. Ou encore d'être capable de s'adapter à toute situation.



« Conceptualiser et réaliser un projet, créer des fonctionnalités de VR et de RA, mener des essais et faire des corrections s'il y a besoin. Le concepteur AR/VR est un expert des réalités virtuelle et augmentée, maîtrisant tous les outils, le développement informatique, les moteurs de jeu, etc. A lui donc, pour le compte d'un client ou de son employeur, de développer des interfaces et des usages innovants mixant du réel et du numérique. »



BIM MANAGER

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 3 000 € brut

Code ROME : F1106 - Code FAP : B6Z71

On le retrouve principalement dans les domaines de l'immobilier ou du bâtiment. Un BIM manager est responsable de la mise en oeuvre d'un modèle numérique pour un projet. Ce qu'on appelle building information modeling. Une méthodologie reposant sur la modélisation numérique de données comportant le respect des contraintes, et des normes techniques et environnementales.

MÉTIER

Apparu avec l'essor des technologies de modélisation, le métier de BIM manager est devenu essentiel aujourd'hui. Essentiel, car il permet, grâce au Building information modeling (BIM), de faire en sorte que la construction d'un bâtiment soit la plus optimale possible. Réduction des coûts et des erreurs, amélioration de la qualité de l'ouvrage, meilleure gestion des données de construction ou encore permettant de favoriser le travail collaboratif entre tous les acteurs concernés : de la conception à la construction, le BIM manager est celui qui va pouvoir orchestrer tout le plan BIM. Ce qui demande une grande maîtrise de son domaine.

BIM, qu'est-ce que cela veut dire ?

Acronyme de « *Building information modeling* » pour modélisation des informations du bâtiment en français, le BIM est une approche de conception, de construction et de gestion des bâtiments utilisant des modèles numériques pour décrire les caractéristiques physiques et fonctionnelles d'une construction. Elle permet de centraliser et de partager les informations tout au long du cycle de vie d'un projet de construction. Elle est employée pour créer des modèles 3D détaillés d'un bâtiment, en intégrant des données sur les composants, les matériaux, les coûts, les performances énergétiques, etc. Ce qui offre une

meilleure visualisation et compréhension du projet, mais également facilite la détection des erreurs, permet une meilleure coordination entre les différents corps de métiers concernées, et facilite la gestion et la maintenance du bâtiment ensuite.

MISSIONS

Elles évoluent en fonction de l'entreprise pour qui il travaille et de son niveau d'expérience, toutefois, les missions du BIM manager prennent, dans l'ensemble, une forme commune, à savoir :

- Analyser les besoins
- Définir les objectifs BIM du projet en fixant les moyens et conditions d'y répondre
- Elaborer une charte BIM
- Concevoir et piloter la mise en oeuvre du plan BIM
- Rédiger les rapports de conflits
- S'assurer du suivi du projet (financier, calendrier...)
- Mettre à jour des bases de données de construction
- Réaliser une veille de son secteur

COMPÉTENCES

Reconnu pour son expertise dans la modélisation, le BIM manager est un expert maîtrisant un ensemble de compétences. A savoir :

- Les langages de programmation (Python, C#, Java...)
- La programmation orientée objet
- Les caractéristiques d'ouvrages
- Les normes et les techniques de conception
- Les logiciels d'architecture comme Autodesk/Revit, Archicad.
- Logiciels d'architecture, de modélisation et visualisation des maquettes numériques (Archicad, Autodesk/Revit, eveBIM...)
- L'anglais technique



« Un BIM manager est ainsi capable de développer une stratégie BIM pour un projet de construction comprenant l'établissement des objectifs, l'identification des exigences, la planification de la mise en oeuvre du processus BIM. »

QUALITÉS

Le BIM process manager est capable d'évoluer ans une équipe et de répondre à des projets complexes. Si bien qu'il lui faudra nécessairement des qualités pour mener à bien ses missions. Celles-ci doivent être :

- La force de proposition
- L'autonomie
- La rigueur
- L'organisation
- L'esprit d'équipe
- Le goût de l'innovation



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Les entreprises qui cherchent des talents en BIM management souhaitent des profils de niveau bac +5, soit un master, MBA ou MSc. La raison est le fait que pour ce professionnel, il est demandé aussi bien une expertise technique et une maîtrise de la collecte et de l'usage des données, qu'un savoir-faire dans la gestion des acteurs d'un projet. Tout cela s'apprend en formation à l'université ou auprès d'une école spécialisée.

Quel bac ?

Avant d'envisager une formation en MSc, il faut penser à quel bac suivre pour, ensuite, s'orienter en études supérieures. Pour travailler sur un plan BIM, le mieux est de suivre un bac général en choisissant les spécialités en mathématiques, en anglais et en informatique. Ou encore d'opter pour un bac technologique tel que le bac STI2D par exemple. L'un ou l'autre apporteront de toute manière les compétences et connaissances utiles à la poursuite d'études. Des bases importantes. Ainsi que des compétences multidisciplinaires.

SALAIRE

Cela fait quelques années que la profession de BIM manager existe. Si bien que l'on peut observer des rémunérations moyennes mensuelles en début de carrière atteignant les 3 000 €. Et pouvant atteindre les 5 000 € en tant que profil senior. Localisation de l'entreprise, type de structure, statut, nombre d'années d'expérience conditionnent le salaire.

Avec l'envie de s'expatrier, le salaire d'un BIM manager à l'étranger peut être intéressant. Plus ou moins la même chose qu'en France du côté de Berlin avec une moyenne affichée à 5 000 €. Plus de 7 500 \$ mensuel à Vancouver, au Canada.

OÙ TRAVAILLER ?

Au sein d'un très grand nombre d'entreprises évoluant dans des secteurs divers, il est possible de trouver un emploi de BIM manager. Dans la construction au sein d'Eiffage par exemple ou encore de Bouygues Construction. Dans l'immobilier auprès de Vinci Immobilier, Domofrance ou encore Action Logement. Possible aussi dans l'architecture ou le nucléaire.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Un BIM manager peut évoluer vers de nouvelles fonctions telles que chef de projet en assistance de maîtrise d'ouvrage, chef de projet bâtiment ou encore responsable en ingénierie du bâtiment voire chief data officer. Il est également envisageable de travailler dans d'autres secteurs d'activité, passant du bâtiment au secteur énergétique.

FREELANCE

Lorsque l'on ne souhaite pas travailler pour une seule entreprise ni avoir un contrat en CDI et désirer une forme de liberté, seule l'indépendance le permet. Une occasion qu'offre le métier de concepteur freelance. Dans le vaste domaine de l'informatique, de nombreux professionnels font ce choix. Toutefois, le statut peut s'avérer précaire, notamment au début, c'est pourquoi il faut sans cesse trouver des clients, anticiper ses besoins ou encore développer le bouche-à-oreille. Pour cela, expérience, rigueur, organisation, compétences sont requis et conditionnent la pérennité de l'indépendance.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Comme pour tout métier, il faut composer avec des avantages et des inconvénients. A savoir :

Les avantages :

- Salaire attractif
- Opportunités d'emploi élevées
- Evolution possible
- Secteurs d'activité multiples

Les inconvénients :

- Se tenir à jour des nouveautés et des mises à jour
- Faire preuve d'une grande quantité d'aptitudes (une force également)



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Compétences interpersonnelles, les soft skills sont complémentaires aux compétences techniques, appelées hard skills. Elles sont par ailleurs légèrement différentes des qualités mentionnées plus haut. L'idéal en tant que BIM manager, c'est donc de savoir faire preuve de capacité d'adaptation dans un secteur qui évolue rapidement. De disposer d'un esprit de communication clair et efficace. La capacité à transmettre des informations complexes de manière compréhensible est essentielle pour assurer une collaboration fluide et une compréhension commune entre tous les acteurs. Il est capital par ailleurs de posséder une force de leadership ou encore d'un soft skill en résolution de problème. Tout cela permettra d'évoluer plus facilement à ce poste.



« Il est responsable de la coordination entre les différents acteurs du projet BIM (architectes, ingénieurs, BTP). Il s'occupe de la gestion des données BIM tout au long du cycle du projet, enfin il veille à corriger les erreurs et à la qualité finale. »



CONCEPTEUR·RICE DE SYSTÈMES IMMERSIFS

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Moyenne

Salaire débutant : 3 000 € brut

Code ROME : M1805 - Code FAP : M2790

Développer des environnements numériques immersifs, demande au concepteur de systèmes immersifs des compétences dans l'usage de logiciels et d'outils de VR et AR, entre autres. Un métier à l'expertise affûtée qui s'apprend par une formation de niveau bac +5.

MÉTIER

Il s'agit d'une profession qui doit savoir combiner à la fois de la conception, du développement et de l'intégration de technologies dans un objectif de créer des expériences immersives à la fin. Des systèmes immersifs conçus pour plonger les utilisateurs dans des environnements virtuels ou augmentés à partir de techniques de réalité virtuelle (VR), de réalité augmentée (AR) de réalité mixte (XR). Un métier qui tend à se développer de plus en plus.

La recherche d'un métier qui donne du sens peut être subjective et varier d'une personne à l'autre. Ce qui peut être significatif pour une personne peut ne pas l'être pour une autre. Il est essentiel que chacun définisse ses propres critères et recherche des opportunités professionnelles correspondant à ses aspirations individuelles. En tout cas, le sens répond à la fois à la quête d'un épanouissement personnel, à la réalisation d'un travail en fonction de ses convictions ou valeurs, à une motivation quotidienne portée par un management à l'écoute.

MISSIONS

Maîtrisant la technologie et expert des outils d'immersion, le concepteur aura la tâche de travailler des missions différentes. Selon l'entreprise et le domaine d'activité, elles prendront d'autres formes, néanmoins, une partie d'entre elles est commune. Exemples :

- Analyser les besoins
- Concevoir l'expérience utilisateur en créant le parcours utilisateur, l'interface utilisateur et d'éléments interactifs
- Prendre en compte les contraintes techniques et ergonomiques pour offrir une expérience fluide et agréable
- Intégrer des composants matériels (casques de réalité virtuelle, capteurs de suivi de mouvement...)
- Tester et réaliser des correctifs
- Réaliser une veille du domaine

COMPÉTENCES

Avant tout programmeur, un concepteur de systèmes immersifs maîtrise les langages de programmation. A cela s'ajoutent une multitude de composantes à maîtriser, comme :

- Les moteurs de jeu 3D (Unity, Unreal Engine, Cryengine...)
- Les outils pour déployer l'immersion comme des casques virtuels ou des lunettes de réalité augmentée
- Les langages de programmation (C#, C++, Java, etc.)
- La programmation graphique (shaders HLSL)
- Les méthodes de conception
- Les outils de production, d'intégration, de visualisation, de test



« Un métier passionnant pour lequel rime innovation et technologie, et qui vise à plonger ou à mettre en situation les utilisateurs dans des mondes numériques avec lesquels ils peuvent interagir. »

QUALITÉS

Autant, il faut maîtriser la conception de systèmes immersifs, autant il faut aussi compter sur des qualités pour les mettre en oeuvre. Elles sont importantes. Il faut donc faire preuve de :

- Rigueur
- Créativité
- Autonomie
- Ecoute
- Communication



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Il faut posséder un bon niveau d'études pour imaginer travailler à la conception de systèmes immersifs. Pour cela, un bac +5 est à envisager : Master, MSc ou MBA... possible de le suivre dans une université ou une école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo et de l'informatique.

Quel bac ?

Avant tout projet d'orientation en études supérieures, le bac est un passage incontournable. Une première étape indispensable pour préparer son avenir et acquérir les premières bases qui dicteront la suite du parcours académique. Pour cela, un bac général avec une spécialité en mathématiques ou en informatique. Ou alors un bac STI2D. Les deux vont permettre de développer des capacités cognitives, une culture générale, un sens de la logique et de l'organisation et une culture de l'informatique.

SALAIRE

Apparu récemment avec l'essor de la réalité virtuelle et augmentée, le concepteur de systèmes immersifs est un professionnel de l'image de plus en plus recherché. Dès lors, les salaires correspondent à cette situation (bien que les offres d'emploi ne sont pas si nombreuses encore). On remarque des salaires mensuels brut atteignants en début de carrière, 3 000 €. Pour arriver à plus de 6 000 €, une fois l'expérience acquise.

Un salaire dépend à la fois de l'entreprise qui recrute, de sa taille et de sa localisation. Mais également de son expérience, du type de contrat, etc.

Du côté de l'étranger, le salaire est bien plus élevé dans des pays du jeu vidéo comme le Canada, les Etats-Unis ou le Japon où les rémunérations peuvent avoisiner les 100 000 \$ annuel, soit 8 000 \$ par mois.



OÙ TRAVAILLER ?

En tant que concepteur, il est possible de travailler dans divers domaines d'activité et dans des entreprises d'horizons différents. Comme au sein de studios de jeu vidéo comme Epic Games ou Roblox. De développeur d'outils tel que Vive ou encore dans les secteurs industriels, de l'architecture, de la publicité ou du divertissement.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Une fois en poste, les opportunités de carrière peuvent prendre différentes formes. Il peut s'agir, premièrement, d'évoluer à un poste à responsabilité où management et gestion de projet sont omniprésents comme en devenant lead concepteur par exemple ou encore chef de projet. Deuxièmement de faire le choix de se tourner vers un autre secteur d'activité et ainsi d'élargir sa culture et son expérience.

FREELANCE

Liberté. C'est le mot qui revient sans cesse lorsque l'on évoque le statut de freelance. Si bien qu'en tant que concepteur de systèmes immersifs, il s'agit d'une option à envisager. Ce qui demande toutefois rigueur, détermination, exigence et organisation. Sans compter l'expertise attendue de la part des clients. Puis, une chose que l'on oublie parfois, en tant que freelance dans ce domaine innovant qu'est le système immersif, c'est le besoin de s'équiper en outils, logiciels et matériel informatique. Il faut être capable de pouvoir travailler dans un environnement technologique à la pointe. Et donc d'investir en conséquence.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Comme pour tout métier, il faut composer avec des avantages et des inconvénients. A savoir :

Les avantages :

- Univers technologique innovant
- Métier en forte croissance
- Diversité des projets
- Freelance possible
- Salaire attractif

Les inconvénients :

- Métier nouveau, donc peu d'offres d'emploi
- Exige de se mettre à jour des évolutions, parfois rapide
- Pouvoir répondre à la complexité de l'activité



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Ils sont de plus en plus attentifs. Les employeurs recherchent activement des profils aux soft skills développées. Autrement dit des personnes ayant des compétences humaines fortes capables de s'adapter aux évolutions, de résoudre des problèmes, de travailler en prenant en compte l'ensemble des corps de métiers. Ou encore de montrer son envie d'apprendre et de faire preuve d'intelligence émotionnelle.



« Analyser les besoins, développer des interfaces utilisateurs, concevoir l'expérience immersive tout en tenant compte des contraintes techniques et des composants matériels. Ou encore tester, déboguer et faire de la veille sur son secteur, telles sont les nombreuses missions d'un concepteur de systèmes immersifs. »



PRODUCER VR

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scientifique ou Eco.

Employabilité : Moyenne

Salaire débutant : 2 900 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U1Z82

Essentiel dans la concrétisation d'un projet de réalité virtuelle, le producer VR est celui qui à la lourde responsabilité d'assurer sa faisabilité, de coordonner l'ensemble des corps de métier intervenant, de piloter la réalisation et de veiller à la bonne marche de la production.

MÉTIER

La réalité virtuelle et ses dérivées, le producer VR la connaît par coeur. Expert du domaine, maîtrisant aussi bien la technologie que le management et la conduite de projet, le producteur (en français) est ainsi capable de coordonner tous les acteurs participants à un projet de réalité virtuelle. Ses missions sont nombreuses, son sens de l'organisation affûté et sa maîtrise de la gestion de projet remarquable. C'est pourquoi, ce métier ne s'occupe qu'après seulement plusieurs années d'expérience dans le domaine de la réalité virtuelle ou connexe comme le jeu vidéo.

S'il y a bien une caractéristique au coeur du métier de producer, c'est celle de la gestion de projet. Ce dernier doit être capable de planifier, d'organiser, de coordonner et de contrôler les étapes d'un projet afin d'atteindre les objectifs définis dans les limites de contraintes telles que le temps, le budget, les ressources. La gestion de projet si elle s'apprend avec des bases enseignées en formation, le terrain est la meilleure école pour maîtriser l'ensemble des compétences nécessaires pour réussir à atteindre le projet final.

MISSIONS

A ce poste, le producer doit être capable de réaliser une grande quantité de missions, à savoir :

- Participer à la définition des orientations du projet
- Gérer le projet VR (établir le calendrier en précisant les livrables et les ressources allouées)
- Identifier les outils de pilotage, les tâches à réaliser, les ressources humaines compétentes, etc.
- Piloter l'équipe
- Veiller aux contraintes (budget, calendrier)
- Contrôler la qualité
- Réaliser une veille de son secteur

COMPÉTENCES

Un employeur cherche dans un producer VR, un talent maîtrisant aussi bien le côté technique qu'opérationnel. C'est pourquoi, en tant qu'expert, ce dernier doit être en mesure de connaître :

- Le marché, les technologies, l'industrie, les tendances et les produits de réalité virtuelle, mais également de réalité augmentée ou mixte
- Les outils et process de production
- La manière de réaliser un calendrier de production
- L'environnement de production d'un projet VR
- Les corps de métier impliqués dans la réalisation du projet
- La gestion financière
- L'anglais

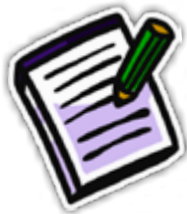


« Avant de voir la réalisation d'un projet VR se concrétiser, il est de la responsabilité du producer d'établir toutes les étapes de la production. De sa faisabilité à son financement, du choix des équipes au pilotage de ces derniers, du type d'outils de réalité virtuelle à employer aux décisions à prendre tout au long de la fabrication. »

QUALITÉS

En plus de ses compétences, le producer doit compter sur ses qualités dont celle de leadership. Elles feront la différence et vont lui permettre d'atteindre les objectifs. Pour cela, il faut être :

- Organisé
- Bon communicant
- Rigoureux
- Capable de gérer le stress
- En mesure d'avoir une vision



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Cette profession demande un certain niveau d'étude. Impossible de le devenir en comptant seulement sur son diplôme. Quelques années d'expérience seront obligatoires pour acquérir des connaissances managériales et disposer d'une bonne vision du marché, mais également pour être en mesure de connaître tous les aspects techniques de la réalité virtuelle. Ce qui n'empêche pas d'avoir les bases. Pour ce faire, un bac +5 en donne l'occasion.

Quel bac ?

Pour s'orienter en bac +5, il faut nécessairement passer par le bac avant. Un bac général avec les spécialités en numérique et en sciences informatiques, en mathématiques ou en sciences de l'ingénieur sont recommandées. Les bases de l'apprentissage de l'organisation, de la logique et de la rigueur seront ainsi apprises. Un bac STI2D peut également permettre le passage en études supérieures. Les années lycée représentent la première étape fondatrice de votre avenir professionnel et permettent une meilleure compréhension de votre environnement futur et de la façon dont les choses fonctionnent.

SALAIRE

Face à l'évolution technologique, la VR tant à se développer de plus en plus. Si bien que la recherche de professionnels spécialisés dans la réalité virtuelle s'accroît. Avec des entreprises prêtes à proposer des rémunérations intéressantes pour obtenir des talents. On constate ainsi, que les salaires peuvent s'afficher à 2 900 € brut par mois à presque 4 000 €. Cela peut être aussi bien plus, selon l'entreprise.

Un salaire conséquent, c'est ce qu'il peut toucher en travaillant à l'étranger par exemple. Jusqu'à 10 000 \$ mensuels aux Etats-Unis. Là-aussi, expérience, entreprise, localisation statut... participent à l'établissement d'un salaire plus ou moins élevé.



OÙ TRAVAILLER ?

Cinéma, jeux vidéo, publicité, aéronautique, santé, éducation... un producer VR peut travailler dans une multitude d'univers développant des services ou produits en réalité virtuelle. Il peut s'agir d'un studio qui développe des expériences interactives comme Novelab, d'un éditeur comme Epic Games ou ROBLOX, d'un réseau social tel que Meta ou encore au sein de EMEA.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Avec ses responsabilités, le producer en réalité virtuelle est déjà bien positionné dans la hiérarchie d'une entreprise. Si bien que s'il entend évoluer, il peut créer par exemple son studio spécialisé dans la VR. Ou envisager son avenir dans un autre univers que celui qu'il occupe. La VR étant largement employée aujourd'hui : de l'industrie aux jeux vidéo, de l'architecture au cinéma. Les options sont nombreuses.

FREELANCE

A un tel poste de responsabilités, choisir le statut de freelance est plutôt rare. Les entreprises préfèrent ainsi avoir des talents intégrés à leurs structures afin de pouvoir compter sur eux dans une vision à long terme. Ça peut être par ailleurs des contrats CDD par exemple. Néanmoins, Producer VR freelance n'est pas à exclure, seulement, ce n'est pas la manière la plus répandue. Si toutefois, vous souhaitez le devenir, expérience, organisation, rigueur, maîtrise de toute la chaîne de valeurs de production, gestion des ressources humaines, sont autant de facteurs à connaître voire à maîtriser.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Il faut avoir la tête sur les épaules pour être producer. Si le métier est passionnant, il n'en demeure pas moins qu'il faut disposer d'un vrai leadership. Donc occuper ce rôle, c'est à la fois des avantages et des inconvénients qu'il faudra accepter.

Les avantages :

- Salaire attractif
- Secteur d'activité innovant
- Pouvoir devenir réalisateur du projet
- Le regard sur toute la production
- Tout connaître des technologies immersives

Les inconvénients :

- La pression
- Le stress
- Travailler dans l'urgence
- Domaine en plein essor dont les opportunités d'emploi ne sont pas encore si nombreuses



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Attendues ces dernières années par les recruteurs – qui les demandent –, les soft skills sont désormais indispensables pour réussir et évoluer vite dans un domaine innovant en pleine mutation. Les soft skills (complémentaires aux hard skills), ce sont des compétences humaines caractéristiques à chaque individu. Elles portent donc sur la manière dont un professionnel sait faire preuve d'empathie, d'écoute des besoins de chacun, de capacité à résoudre des problèmes complexes, de la façon à faire face aux surprises et à réagir en conséquence, mais toujours avec discernement.



« Un métier aux casquettes multiples qui lui demande de maîtriser tous les aspects de la production, du management, de la gestion du projet et de la technique. »



SUPERVISEUR·EUSE 360

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Moyenne

Salaire débutant : 2 500 € brut

Code ROME : M1805 - Code FAP : M2790

Avec l'essor de la réalité virtuelle, des métiers sont apparus maîtrisant cette technologie innovante d'immersion. Parmi eux, superviseur 360. Une profession exigeante qui consiste à avoir un œil sur toute la production VR. Il doit, entre autres, trouver des réponses aux éventuels problèmes et apporter sa vision d'expert et de créatif.

MÉTIER

Il s'agit d'un métier très polyvalent qui demande d'avoir une vision de toute la production d'un projet en réalité virtuelle. Apparue avec l'émergence de la technologie et du nombre croissant de production, le superviseur 360 est un métier qui intervient tout au long d'un projet. C'est pourquoi, il maîtrise l'ensemble de la chaîne de la réalité virtuelle : il propose des idées nouvelles, il fait le lien avec les différents corps de métier, il les supervise ou encore veille à la qualité de la production. Il est en quelque sorte responsable de la gestion globale du projet de VR. Ses compétences sont alors indispensables.

La réalité virtuelle, c'est quoi ?

La technologie est apparue il y a quelques années, mais c'est véritablement plus récemment que son essor est constaté portée notamment par l'univers du jeu vidéo. On peut dire que la réalité virtuelle a révolutionné l'industrie du jeu vidéo en offrant une expérience immersive et interactive unique. Elle permet aux joueurs de vivre des aventures virtuelles de manière plus réaliste, de les placer dans l'action repoussant par ailleurs les limites de l'interaction homme-machine dans les jeux vidéo. La VR s'utilise avec des casques spéciaux et des dispositifs de suivi des mouvements. Lorsque le joueur porte le casque, il est entouré d'un environnement virtuel réaliste qui le transporte dans

un autre monde. Une expérience qui connaît un fort développement et une adhésion du public. Newzoo indique dans une étude que le marché de la réalité virtuelle pourrait atteindre 3,2 milliard de dollars en 2024 avec plus de 46 millions de casques vendus. C'est dire le potentiel du secteur, en terme d'opportunités d'emploi, notamment.

MISSIONS

Lors de la production d'un jeu en réalité virtuelle, le superviseur 360 aura la tâche de superviser l'ensemble du projet afin qu'il corresponde aux attentes finales. Par exemple :

- Gérer le projet de bout en bout avec suivi du budget des délais, notamment
- Superviser les équipes engagées dans la production et les guider
- S'assurer que les moyens techniques soient adaptés
- Veiller au rendu
- Faire le lien avec la direction et chef de projet
- Réaliser une veille de son secteur

COMPÉTENCES

Dans son rôle, le superviseur 360 est un as de la réalité virtuelle. Il en maîtrise tous les aspects. Il peut compter alors sur son expérience. Ainsi, si cet expert connaît la chaîne de valeur de la VR, il connaît particulièrement bien :

- Les casques de réalité virtuelle
- Les logiciels de type Unity
- Les caméras à 360 degrés
- Les outils de post-production
- La gestion de projet
- Le management
- L'anglais technique
- La modélisation 3D, l'animation, les moteurs de jeu...



« Si vous cherchez des responsabilités en ayant une vision globale d'un projet de réalité virtuelle, le métier de superviseur 360 est fait pour vous. »

QUALITÉS

Dans un secteur technologique comme celui de la VR qui évolue très vite et innove sans cesse, il est fondamental d'être en mesure de posséder des qualités qui permettront d'occuper un poste tel que superviseur 360. Pour cela, il faut pouvoir être :

- Rigoureux
- Créatif
- Organisé
- Curieux
- Bon communicant



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Métier technique qui demande de connaître les ficelles de la VR autant que les corps de métier qui travaillent sur un projet, superviseur 360 requiert donc un minimum de compétences et de connaissances que seule une formation apportera. Généralement, de niveau bac +5 dans une école spécialisée dans l'univers technologique et visuel comme un établissement formant aux métiers du jeu vidéo, de la réalité virtuelle, de l'IA... De quoi suivre un enseignement complet afin d'apprendre la maîtrise des logiciels, les technologies, le management, l'anglais, la conduite de projets, etc.

Quel bac ?

Pour devenir superviseur 360, l'idéal est donc de se former en conséquence. Pour cela, il faut aussi penser à la phase en amont : celle du bac. Un diplôme passerelle vers les études supérieures qui permet d'apprendre aussi bien des matières générales que d'obtenir une culture générale tout en développant des qualités d'organisation, de logique, de rigueur, de travail en équipe et en autonomie. C'est pour cela que le bac est important. En filière générale avec les spécialités scientifiques, informatiques, anglais par exemple ou technologique en STI2D.

SALAIRE

Le salaire d'un superviseur de réalité virtuelle à 360 degrés peut varier en fonction de plusieurs facteurs, tels que l'expérience, les compétences, la localisation géographique, la taille de l'entreprise, le secteur d'activité et le niveau de responsabilité. On estime qu'en début de carrière à ce poste, le salaire peut se situer dans une fourchette allant de 30 000 à 45 000 € brut par an (soit entre 2 500 et 3 750 € par mois). Expérimenté : atteindre plus de 65 000 € (5 500 € mensuels) et expert jusqu'à 100 000 € annuels (8 300 € par mois).

A l'étranger, les métiers de la VR sont aussi sollicités si bien que les entreprises qui recrutent sont prêtes à bien payer les talents. Entre 5 000 et 7 500 \$ par mois au Canada. Jusqu'à 8 500 \$ aux États-Unis. Il faut savoir que la vie sur place est plus chère d'où des rémunérations plus élevées qu'en France.

OÙ TRAVAILLER ?

Plusieurs options sont possibles : travailler dans une entreprise spécialisée dans la réalité virtuelle, au sein d'un studio de production de contenu VR, pour un studio de jeu vidéo, une agence marketing ou encore une société spécialisée dans la formation qui développe un programme en réalité virtuelle.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Quelques années en poste dans une entreprise ou un secteur d'activité, un superviseur 360 peut élargir ses compétences en choisissant un autre domaine passant du jeu vidéo au cinéma par exemple, du marketing à la formation. S'il le souhaite il peut aussi devenir chef de projet ou encore évoluer vers des postes avec plus de responsabilités, gestion de projets plus complexes, en coordonnant des équipes plus importantes ou en supervisant des projets de plus grande envergure.

FREELANCE

Beaucoup de métiers de l'audiovisuel, du jeu vidéo, de la réalité virtuelle peuvent s'occuper en freelance. C'est le cas du superviseur 360. En tant qu'indépendant, liberté, diversité des projets et autonomie seront ses trois grands avantages à travailler de la sorte. Liberté, car il est son propre patron choisissant ses projets comme il l'entend et selon ses affinités pour un domaine précis. Autre avantage : pouvoir travailler en toute autonomie, à la pige pour des projets de quelques jours à plusieurs semaines.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Comme pour tout métier, il faut composer avec des avantages et des inconvénients. A savoir :

Les avantages :

- Univers technologique innovant
- Métier en forte croissance
- Diversité des projets
- Freelance possible
- Salaire attractif

Les inconvénients :

- Métier nouveau, donc peu d'offres d'emploi pour le moment
- Exige de se mettre à jour des évolutions
- Capacité à répondre à la complexité de l'activité



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Aux qualités requises s'ajoutent les soft skills. Des compétences dites douces ou comportementales (selon les définitions) qui viennent compléter des compétences techniques et académiques apprises à l'école et sur le terrain. Les soft skills permettent alors à un superviseur 360 d'être capable de s'adapter à des situations différentes, évolutives et contraintes plus facilement. De pouvoir faire face à des problèmes en trouvant des solutions adaptées sans perdre ses moyens. Ou encore de faire preuve d'empathie auprès de ses coéquipiers. Les soft skills ont toujours existé, néanmoins ces dernières années, elles sont devenues un critère de choix des recruteurs.



« Difficilement accessible après des études, malgré une bonne formation, mais seulement après quelques années d'expériences à des postes dans le domaine de la réalité virtuelle ou augmentée. »



DÉVELOPPEUR·EUSE IA

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 3 400 € brut

Code ROME : M1802 - Code FAP : M2Z

Aujourd'hui plus que jamais, les recruteurs les adorent ! Les développeurs en Intelligence Artificielle ont de beaux jours devant eux, si on en croit les dernières évolutions technologiques et les grands bonds en avant qui se produisent actuellement. Bien qu'il soit bien en place dans les entreprises depuis une quinzaine d'années, le métier prend une nouvelle tournure. Une raison suffisante pour s'intéresser aux conditions préalables pour briller à ce poste. Voici une fiche complète des bons choix à opérer pour percer dans cette voie.

MÉTIER

« L'approche peut paraître basique, mais on a souvent tendance à perdre de vue l'essentiel : la responsabilité première du Développeur IA est d'apporter des réponses à des problèmes, dont la particularité est d'être des problèmes complexes. De manière romantisée, mais pas pour autant déconnectée de la réalité, on peut dire que le Développeur en Intelligence Artificielle a la tâche passionnante d'être un moteur de la modernité. Avec des outils pas si compliqués que ça, il aide à écrire le futur et à réaliser le plein potentiel – celui de la technologie en général, celui de l'entreprise pour laquelle il travaille, plus spécifiquement », analyse Soufiane L.

MISSIONS

Les missions d'un Développeur en Intelligence Artificielle peuvent varier en fonction de l'entreprise, du secteur d'activité et du projet spécifique sur lequel il travaille. Il existe cependant un tronc commun de tâches et responsabilités récurrentes auxquelles sont confrontés presque tous les professionnels de cette branche :

- Analyse des besoins : comprendre les exigences et les objectifs du projet d'IA en collaborant avec les parties prenantes, telles que les chefs de projet, les chercheurs en IA et les utilisateurs finaux.

- Collecte et préparation des données : rassembler, nettoyer et organiser les données nécessaires pour entraîner le modèle d'IA. La qualité et la diversité des données sont essentielles pour obtenir de bons résultats.
- Développement de modèles : concevoir, mettre en œuvre et optimiser des modèles d'IA en utilisant des techniques d'apprentissage machine, d'apprentissage profond ou d'autres approches en fonction des besoins du projet.
- Entraînement de modèles : utiliser les données préparées pour entraîner les modèles d'IA et ajuster les paramètres pour améliorer les performances du modèle.
- Validation et évaluation : évaluer la qualité et la précision des modèles d'IA en utilisant diverses métriques et techniques de validation pour s'assurer que le modèle répond aux critères définis.
- Intégration : intégrer les modèles d'IA dans les applications et systèmes existants, que ce soit sur des plates-formes web, mobiles ou embarquées.
- Optimisation des performances : améliorer l'efficacité et l'évolutivité des modèles d'IA pour qu'ils puissent traiter de grandes quantités de données en temps réel.
- Maintenance et mise à jour : surveiller les

performances des modèles en production, corriger les erreurs et les bogues, et mettre à jour les modèles pour qu'ils restent pertinents face à l'évolution des besoins.

- Sécurité et éthique : prendre en compte les considérations éthiques et de confidentialité dans le développement et l'utilisation des systèmes d'IA.
- Recherche et veille technologique : rester à jour sur les avancées récentes en matière d'IA, de nouvelles méthodes de développement et de meilleures pratiques.
- Collaboration : travailler en équipe avec des ingénieurs logiciels, des scientifiques des données, des chercheurs et d'autres professionnels pour atteindre les objectifs du projet.

« Globalement, le rôle d'un développeur IA exige une combinaison de compétences en programmation, en mathématiques et en sciences des données. Bien entendu, un intérêt pointu pour les concepts d'intelligence artificielle en général est indispensable. Sans cela, il sera difficile de développer des solutions efficaces et innovantes. »

SOUFIANE L.

COMPÉTENCES

Le professionnel doit notamment se montrer opérationnel dans les champs suivants :

- **Programmation** : une maîtrise de langages de programmation tels que Python, R, Java, C++ ou d'autres langages couramment utilisés en IA est essentielle. Python est particulièrement populaire pour l'IA en raison de sa richesse en bibliothèques et frameworks tels que TensorFlow, Keras et PyTorch.
- **Mathématiques et statistiques** : une compréhension solide des concepts mathématiques sous-jacents aux modèles d'IA, y compris l'algèbre linéaire, le calcul différentiel, les statistiques et la probabilité, est nécessaire pour développer et optimiser des algorithmes d'apprentissage.
- **Machine Learning** : connaître les techniques de machine learning, telles que la régression, la classification, les méthodes d'ensemble (comme les forêts aléatoires et les boosters), les machines à vecteurs de support (SVM), les réseaux de neurones, etc. Cela permet de choisir et d'appliquer les méthodes appropriées en fonction des problèmes à résoudre.
- **Deep Learning** : une compréhension approfondie des architectures de réseaux de neurones profonds, du fonctionnement des couches de neurones, des techniques de régularisation, ainsi que de l'utilisation de frameworks tels que TensorFlow ou PyTorch est importante pour travailler sur des projets de deep learning.
- **Traitement du langage naturel (NLP)** : pour les projets d'IA basés sur le traitement du langage, des connaissances en NLP, y compris la tokenization, le stemming, la lemmatisation, la compréhension des modèles de langage, etc., sont indispensables.
- **Vision par ordinateur** : pour les projets impliquant l'analyse d'images ou de vidéos, des compétences en vision par ordinateur, notamment la segmentation d'images, la détection d'objets et la reconnaissance faciale, sont nécessaires.
- **Base de données et manipulation de données** : savoir travailler avec différentes bases de données, maîtriser SQL et être capable de manipuler, nettoyer et préparer les données pour l'entraînement des modèles d'IA.
- **Outils et frameworks d'IA** : avoir une connaissance pratique des frameworks et des bibliothèques d'IA tels que scikit-learn, pandas, NumPy, OpenCV, etc., qui sont couramment utilisés pour le développement d'IA.

QUALITÉS

« On attend du Développeur IA qu'il se démarque réellement par sa pensée analytique. On le considère comme la carte maîtresse pour résoudre les problèmes. Il ne faut donc pas avoir peur de la complexité et faire preuve d'une curiosité insatiable », estime Soufiane L.

« Mais nous ne pouvons pas être que des techniciens, loin de là. Un spécialiste de l'IA qui n'a pas de compétences

humaines et de soft skills ne sert à rien. Pour développer des solutions qui font sens, il faut d'abord développer ses aptitudes à la collaboration et à la communication. Parce que le bien-fondé de nos propres idées dépend d'un bon travail en équipe, avec des gens aussi différents que les ingénieurs logiciels, les chefs de projet IA, les scientifiques des données, et bien d'autres encore. » Enfin, il faut mentionner l'importance du sens éthique. « L'éthique, c'est notre boussole numéro 1. On en parle beaucoup à l'heure actuelle : l'Intelligence Artificielle n'est pas faite pour être utilisée n'importe comment, du moins elle ne doit pas l'être. C'est à nous aussi, les professionnels du secteur, d'y veiller et de ne pas nous laisser trop emporter par nos élans créatifs, par le tourbillon de l'innovation et les possibilités infinies qui s'ouvrent », conclue Soufiane L.

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Pour exercer les fonctions de Développeur en Intelligence Artificielle, un Bac +5 est le minimum requis. Différentes voies et spécialisations sont possibles, notamment en ingénierie et en développement informatique. Les chances de recrutement sont plus grandes lorsque le postulant a exploré, dans son cursus, plusieurs champs d'application de l'IA. Compléter un cursus très technique par un travail de recherche en Intelligence Artificielle est également un grand plus.

SALAIRE

Le salaire moyen d'un Développeur en Intelligence Artificielle se situe aux alentours de 3 400 € mensuels bruts pour un premier poste. Il faut bien prendre en compte que ce salaire constitue uniquement une base de référence. La rémunération peut connaître des évolutions importantes en fonction des spécialisations techniques du professionnel concerné, d'une part, et de sa capacité à apporter une vraie plus-value créative, d'autre part. En fin de carrière, on relève un salaire moyen de 4 600 € bruts par mois. Une fois encore, cette norme peut connaître des variations selon l'expérience et l'originalité du profil, mais aussi en fonction de la taille de l'entreprise qui embauche et du caractère plus ou moins stratégique de l'IA pour ses activités.

OÙ TRAVAILLER ?

« Le secteur des technologies de l'information – des géants de la tech aux start-ups – a besoin de talents IA pour créer des services et des produits qui tirent parti de l'IA. Cela peut aller du développement de chatbots ou d'assistants virtuels à des solutions totalement inédites », explique Soufiane L. On pensera aussi au secteur de la santé, aux constructeurs automobiles, aux sociétés de transport, au domaine de la finance, de la vente et de la fabrication et la gestion des stocks en usine, aux banques, aux sociétés environnementales et de gestion de l'énergie, au domaine de l'audiovisuel...

« Les enjeux sont forts et tout ça est vraiment passionnant. Pour ceux qui exercent le métier de développeur depuis longtemps et qui ont l'impression de se répéter dans ce qu'ils font, se rapprocher de l'IA, se former et se lancer dans cette nouvelle aventure peut vraiment donner un nouveau souffle – et changer la donne. »

SOUFIANE L.



« En termes de carrière, l'IA semble une nouvelle fois montrer qu'il n'y a pas de limites », analyse Soufiane L.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

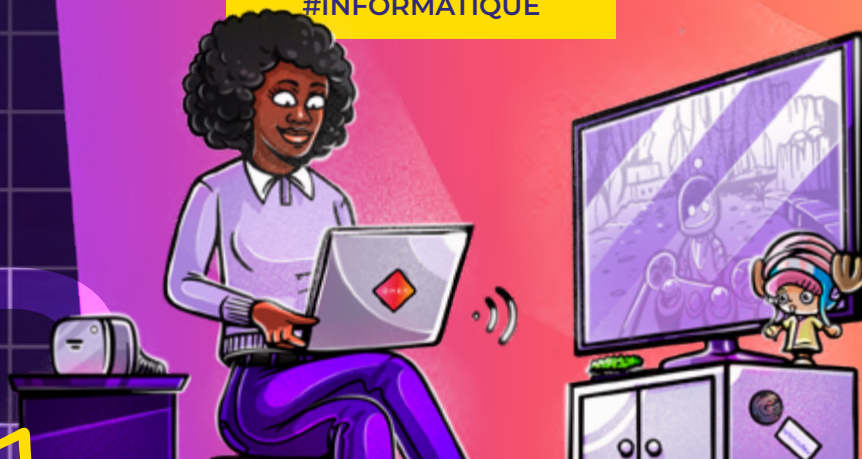
Sans grande surprise, le Développeur en IA peut évoluer sur un grand nombre de postes liés à l'Intelligence Artificielle. S'il dispose des compétences techniques et du niveau de formation requis, il pourra s'orienter vers un poste plus stratégique d'Ingénieur IA ou d'Expert en Intelligence Artificielle. Pour cette dernière activité, l'exercice en tant que professionnel indépendant est une solution privilégiée par de nombreux individus. « Les structures avec de grands enjeux préfèrent cependant intégrer directement la fonction au sein de leurs équipes, quitte à proposer un contrat de durée relativement courte », explique Soufiane L.

Il peut aussi évoluer sur des postes de niveau plus ou moins équivalent à celui de développeur et envisager le métier d'intégrateur IA. Sur un plan plus généraliste, dépassant la seule compétence technique, on peut encore s'intéresser à un poste de Chef de projet IA.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Pour Soufiane L., « il existe dans les métiers de l'IA un enjeu d'émulation qui est fort, de stimulation intellectuelle, de surprise et de découverte. À une époque où tout le monde est à la recherche d'un métier qui fait sens et qui a un impact, je ne peux que me sentir satisfait : je sais que l'Intelligence Artificielle comptera beaucoup dans le monde de demain. Et, sur un plan plus pratique, je me sens d'autant plus motivé parce que je sais que de possibles évolutions de salaire, à la hausse, pourraient bien être possibles dans un avenir proche ». Pour ce passionné de développement, il n'y a pas de meilleure voie à l'heure actuelle pour un développeur.

Soufiane L. n'oublie pas pour autant certains bémols. « Selon les missions qui me sont confiées, j'ai une petite appréhension : celle de ne pas aller dans le bon sens, de ne pas développer les bons outils et de ne pas apporter de résultats. Un conseil que je donne à tous mes collègues sur ce genre de poste : toujours vérifier avec les chefs de projet qu'on a bien défini les objectifs. Parce qu'il y a un vrai risque d'aller dans tous les sens, d'avoir envie d'explorer des pistes tentantes, mais inutiles, et de se perdre. L'IA, c'est beaucoup d'adrénaline, et c'est aussi du stress ».



INTÉGRATEUR·EUSE IA

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 2 950 € brut

Code ROME : M1802 - Code FAP : M2Z

L'intelligence artificielle est sur toutes les lèvres et dans toutes les matrices, et elle pourrait susciter bien des vocations dans les années à venir. Ce champ très particulier de la sphère informatique est déjà structuré autour d'un certain nombre de métiers spécialisés. La fonction d'Intégrateur IA fait partie de ces missions qui méritent d'être regardées de près. À mi-chemin entre la compétence technique et logistique, ce métier comporte son lot de qualités et de qualifications indispensables. Nous faisons pour vous le point en détail.

MÉTIER

Pour Jérémie F., le rôle de l'Intégrateur IA peut être résumé par une formule contradictoire : « *L'intégrateur a un rôle secondaire qui est absolument primordial* ». Qu'est-ce que cela veut dire ?

« *L'intégrateur a, en un sens, une intervention moins critique que celle du développeur et de l'ingénieur IA. Ce sont eux qui disposent des capacités techniques les plus fortes et qui ont l'intervention créative la plus essentielle. En d'autres termes, ce sont eux qui créent. Nous, les intégrateurs, on dispose et on pose à la bonne place. Bien entendu, il ne s'agit pas de minimiser nos propres compétences techniques. Mais sans le travail premier des ingénieurs et développeurs, nous n'aurions pas de matière à intégrer. Notre responsabilité, c'est donc de faire en sorte que ce travail ne soit pas vain – qu'il soit bien mis en œuvre, que les conditions de sa bonne utilisation et de son bon fonctionnement soient assurées. C'est nous qui garantissons le sens final du projet IA, en quelque sorte.* »

MISSIONS

Les missions de l'Intégrateur en Intelligence Artificielle couvrent différentes tâches d'analyse et préparation, de mise en œuvre et de maintenance.

Les principales attentes se situent sur les points suivants :

- Compréhension des besoins : l'intégrateur IA collabore avec les clients, les responsables de projet ou les équipes métier pour comprendre leurs besoins spécifiques en matière d'intelligence artificielle. Cela peut inclure l'analyse des données disponibles, la définition des objectifs du projet et l'identification des cas d'utilisation pertinents.
- Sélection des modèles et algorithmes : en fonction des exigences du projet, l'intégrateur IA aide à choisir les modèles et les algorithmes d'apprentissage automatique les mieux adaptés pour résoudre le problème. Il s'agit de trouver un équilibre entre la précision du modèle, sa complexité et les ressources disponibles pour son déploiement.
- Préparation des données : une étape cruciale de l'intégration de l'IA consiste à préparer les données sur lesquelles le modèle sera formé. Cela peut inclure le nettoyage des données, leur normalisation, leur transformation et leur mise en forme pour s'assurer qu'elles sont appropriées pour l'apprentissage automatique.
- Entraînement du modèle : l'intégrateur IA peut être impliqué dans la phase d'entraînement des modèles en utilisant les données préparées. Cela peut impliquer de choisir les hyperparamètres du modèle,

de surveiller sa performance et de le réajuster si nécessaire.

- Déploiement du modèle : une fois le modèle entraîné, l'intégrateur IA veille à son déploiement dans les systèmes ou les applications existantes. Cela peut nécessiter de prendre en compte des contraintes techniques et de s'assurer que le modèle s'intègre de manière fluide avec les autres composants du système.
- Maintenance et suivi : l'intégrateur IA suit les performances du modèle après son déploiement et peut être amené à effectuer des mises à jour ou des ajustements pour améliorer ses résultats au fil du temps. Il est également responsable de la surveillance du modèle en production pour détecter d'éventuels problèmes ou dégradations de performance.

« *Les missions de l'Intégrateur en Intelligence Artificielle couvrent différentes tâches d'analyse et préparation, de mise en œuvre et de maintenance.* »

JÉRÉMIE F.

COMPÉTENCES

Les compétences requises, pour un Intégrateur IA, sont aussi larges que l'Intelligence Artificielle et le machine learning eux-mêmes. Voici les principaux points à maîtriser :

- Connaissance en intelligence artificielle et en apprentissage automatique : un intégrateur IA doit avoir une solide compréhension des concepts fondamentaux de l'intelligence artificielle et des différentes techniques d'apprentissage automatique, telles que les réseaux de neurones, les arbres de décision, les algorithmes de clustering, ...
- Compétences en programmation : une maîtrise des langages de programmation courants est essentielle pour implémenter les modèles d'IA et les intégrer dans des applications ou des systèmes existants. Des langages tels que Python, R, Java ou C++ peuvent être utilisés selon le contexte.
- Préparation de données : l'intégrateur IA doit être capable de nettoyer, manipuler et préparer les données nécessaires pour l'entraînement des modèles d'IA. Cela peut impliquer des compétences en SQL, en pandas (bibliothèque Python pour l'analyse de données) ou en outils de traitement des données.
- Compétences en apprentissage automatique et modélisation : la capacité de choisir les bons algorithmes d'apprentissage automatique en fonction des problèmes à résoudre et de les entraîner correctement est essentielle. Cela nécessite une connaissance approfondie des modèles d'IA, des techniques de validation croisée et de l'évaluation des performances des modèles.
- Compétences en ingénierie logicielle : un intégrateur IA doit comprendre les principes de l'ingénierie logicielle pour pouvoir intégrer les modèles d'IA dans des applications ou des systèmes plus larges. Cela comprend des compétences en conception de logiciels, en gestion de configuration et en tests.
- Gestion des API et des services Web : l'intégration de modèles d'IA peut souvent se faire via des API ou des services Web. Des compétences en conception et en utilisation de ces interfaces sont donc utiles.
- Compétences en communication : la capacité de communiquer de manière efficace avec les scientifiques des données, les ingénieurs logiciels, les chefs de projet et les parties prenantes est essentielle pour assurer le succès d'un projet d'IA. L'intégrateur doit être capable d'expliquer des concepts techniques de manière compréhensible pour un public non technique.
- Sens de l'analyse et résolution de problèmes : l'intégrateur IA devra faire face à divers défis techniques et analyser les problèmes qui peuvent survenir lors du développement et du déploiement de solutions d'IA. Une approche méthodique pour résoudre ces problèmes est cruciale.
- Connaissance des domaines d'application spécifiques : selon le domaine dans lequel l'intégrateur IA travaille, il devra faire preuve d'une

connaissance approfondie des problématiques spécifiques à ce secteur : celles de la santé, du e-commerce, de l'automobile, du marketing...

QUALITÉS

« De grandes aptitudes pour la communication – une communication claire, efficace bien que détaillée – est la première qualité que l'on veut trouver chez un Intégrateur IA. Pourquoi ? Parce qu'il est amené à travailler très étroitement avec des ingénieurs logiciels, des scientifiques spécialistes de la data, des développeurs et plein d'autres intervenants sur un projet IA. Il a donc besoin de pouvoir recueillir toute une série d'informations et de savoir comment poser ses questions pour que le processus de réponse soit efficace. C'est lui qui, avec le chef de projet IA, doit s'assurer que tous les objectifs sont atteints », précise Jérémie F. « Cela implique aussi de la curiosité : on doit anticiper les attentes et les questions, se demander en toute autonomie comment les choses vont se dérouler, pour anticiper, toujours et encore. »

Une certaine polyvalence, une bonne dose de patience et une grande rigueur sont également indispensables pour porter les projets avec succès.

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Le poste d'Intégrateur en Intelligence Artificielle est accessible à partir de Bac +5. Les spécialisations en IA et en machine learning sont un plus sur le CV.

SALAIRE

Le salaire d'un Intégrateur en systèmes d'Intelligence Artificielle se situe autour de 2 950 € mensuels brut, en moyenne, en début de carrière. En fonction de la formation et des compétences supplémentaires dont peut justifier le candidat, ce salaire peut être revu à la hausse. Un profil confirmé peut prétendre à une rémunération avoisinant les 4 100 € brut par mois. Une fois encore, des adaptations à la hausse ou à la baisse sont possibles en fonction du CV du professionnel concerné.

OÙ TRAVAILLER ?

À l'heure actuelle, l'IA devient un axe de développement majeur dans un très grand nombre de domaines – pour ne pas dire dans tous les domaines. Par conséquent, choisir de se développer sur des compétences IA est un pari gagnant pour l'avenir : les perspectives d'embauche sont larges, sans réelle limitation concernant le secteur à viser. On pourra tout aussi bien choisir de s'orienter vers les technologies de l'information que vers le secteur de la banque ou de la santé. Les opportunités sont aussi nombreuses – et devraient se multiplier à l'avenir – dans les champs de l'automobile, des services en ligne, de l'audiovisuel, de la gestion de l'énergie ou des études environnementales, parmi tant d'autres secteurs.

« À l'heure actuelle, l'IA devient un axe de développement majeur dans un très grand nombre de domaines – pour ne pas dire dans tous les domaines. Par conséquent, choisir de se développer sur des compétences IA est un pari gagnant pour l'avenir : les perspectives d'embauche sont larges, sans réelle limitation concernant le secteur à viser. »

JÉRÉMIE F.



ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

Les Intégrateurs IA ont la possibilité de continuer à se former pour partir à l'assaut d'autres fonctions de la sphère IA. La montée en compétence technique pourra les mener vers un poste de développeur IA, notamment. « Faire un grand bond en avant et décrocher un poste d'Ingénieur IA, ça n'a rien d'impossible. Mais, dans la plupart des cas, difficile de grimper cet échelon sans repasser par une case formation très complète. Les collègues qui ont réussi ce petit défi ont repris un à deux ans d'étude pour avoir une légitimité et réussir à se placer », explique Jérémie F.

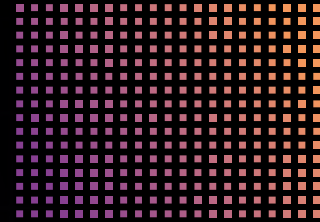
« Il y a un autre axe de développement possible : avec l'accumulation des années d'expérience, on acquiert les compétences comportementales nécessaires – quand on ne les a pas déjà – pour se positionner comme chef de projet IA. C'est une façon de prendre un peu de recul par rapport au focus technique et c'est une piste que, personnellement, j'envisagerai quand j'aurai le sentiment de devenir trop automatique dans ma tâche. »

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Pour Jérémie F., « il peut exister une certaine frustration, à un moment, pour certains intégrateurs. Il y a ce sentiment que l'Intelligence Artificielle contient un grand pouvoir créatif. Et, en tant qu'intégrateur, nous ne sommes pas vraiment au cœur de ce travail d'invention "pure". Mais le sentiment d'utilité est très fort. Comme je l'ai déjà dit, si l'intégrateur ne fait pas bien sa part du travail, le travail des ingénieurs IA et de leurs acolytes n'aura servi à rien. La part de réflexion, d'attention et d'inventivité dans le réglage de certains détails est bel et bien là pour l'intégrateur, il ne faut surtout pas l'oublier. Sans compter qu'il y a un bonus évident pour toute la filière : nous savons que nous avons de belles heures devant nous, que nos métiers – intégrateurs, développeurs, ingénieurs – vont s'intensifier, s'affiner, se réinventer et devenir de plus en plus passionnants ! »



G.BUSINESS



**1^{ÈRE} ÉCOLE
DE COMMERCE
& MANAGEMENT**

**DÉDIÉE AUX ENJEUX ET MÉTIERS
DU JEU VIDÉO ET DE L'ESPORT**

5 FORMATIONS POST-BAC

Maîtrisez tous les fondamentaux du business puis choisissez une spécialisation pour développer votre expertise ou double compétence



INFOS & INSCRIPTIONS
GAMINGCAMPUS.FR



fulllife®

Depuis toujours, le désir est un catalyseur de l'évolution. Programmes d'interactions entre Hommes et machines, l'essor de l'arcade, le boom des consoles de salon, les événements esport dans des stades... Toutes ces avancées ont été guidées par la passion.

En 2020, une alliance d'entrepreneurs unis par leur passion du jeu vidéo ont décidé de s'éloigner de leurs routines pour élever le mouvement global du gaming. Ils se sont donné comme défi de développer les meilleurs produits possibles pour la communauté de joueurs, à la fois comme outils de progression et comme moyen d'expression. Afin de relever ce challenge, les Fondateurs savaient qu'ils allaient devoir utiliser l'intelligence artificielle pour surpasser les compétences humaines. Ainsi ils prirent la décision de créer le Fulllife Universe, un programme basé sur les 8 principales motivations qui poussent les joueurs à jouer : **l'expression, le lien social, la progression, la spécialisation, la découverte, le pouvoir, l'envie de s'évader et la relaxation.**

Le programme a tourné... tourné... encore tourné... et a fini par assimiler les 8 motivations. Il les a interprétées comme des façons de vivre, et s'en est servi pour orienter le développement autonome du Fulllife Universe. Croissance, développement et évolution. Le programme se dirigeait vers la création d'un monde utopiste. Villes. Forêts. Océans. Étendues sauvages. Un écosystème complet et propice à une innovation sans précédent était né. Pour partager ces inventions et faire le pont entre le monde virtuel et le monde réel, une prouesse technologique était nécessaire, le Capsule Transportation System. Une vague de nouveautés a émergé, et avec elle, le résultat physique et tangible qu'est Fulllife Gameswear.

Le mouvement perpétuel est lancé. Le Fulllife Universe, ses Players et ses Gamemasters agissent maintenant en harmonie pour nourrir et faire progresser ce nouveau monde virtuel, quels que soient les moyens nécessaires pour y parvenir.



www.full.life



CHEF·FE DE PROJET RÉALITÉ VIRTUELLE

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Moyenne

Salaire débutant : 3 000 € brut

Code ROME : M1806 - Code FAP : M2790

Avec sa double casquette de manager et de technicien, le chef de projet réalité virtuelle est celui qui possède une vision à 360 sur toute la réalisation d'une production VR.

MÉTIER

Le chef de projet est chargé de la planification des tâches à effectuer, de leurs exécutions et de la gestion du projet dans son ensemble. Un métier riche et complet qui demande des compétences aussi bien en maîtrise technique qu'en coordination des équipes. Organisation et leadership sont également indissociables. En travaillant dans la réalité virtuelle, il est responsable de la gestion des projets liés à la conception, au développement et à l'application de solutions VR. Il peut évoluer aussi bien dans les domaines du jeu vidéo que de la formation ou encore dans le marketing ou l'industrie.

Chef de projet rime naturellement avec gestion humaine. Son rôle peut varier d'une entreprise à l'autre ou d'un secteur d'activité à un autre, néanmoins, il aura toujours cette responsabilité d'encadrer une ou plusieurs personnes impliquées dans le projet. Mais également celles travaillant comme partenaires, en extérieur. Proche de ses équipes, il s'assure que chacun de ses collègues comprenne son rôle et ses missions. Et surtout qu'il respecte les délais. Une bonne communication est donc requise.

MISSIONS

On l'a vu, chef de projet VR demande un bon savoir-faire en matière de gestion de l'humain, mais pas seulement. Aussi en termes de compétences techniques. Dès lors, ses missions sur un projet sont variées.

- En travaillant en lien avec les parties prenantes, il définit les objectifs du projet
- Il élabore un plan détaillé, identifie les tâches, délais, ressources
- Il gère les ressources et coordonne les équipes
- Il fait un suivi de l'avancement du projet
- Il assure le lien et la communication entre tous les acteurs
- Coûts, gestion des risques... il veille à ce que tout soit livré à temps

COMPÉTENCES

Il est possible de devenir chef de projet après quelques années d'expériences pour en maîtriser toutes compétences, telles que :

- La gestion de projet
- Les outils de réalité virtuelle
- La réalité augmentée
- Les techniques de management

QUALITÉS

Aux compétences techniques s'ajoutent des qualités humaines fortes. Elles sont indispensables pour évoluer à ce poste. Il faut donc pouvoir être :

- Organisé
- Rigoureux
- Emphatique
- A l'écoute



« Une étude McKinsey montre que 37 % des individus interrogés évoquent le sens des missions comme un critère de recherche d'emploi. Dès lors travailler comme chef de projet réalité virtuelle peut tout à fait répondre à cette attente particulière. »

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Ce poste s'acquiert après plusieurs années de travail. Une manière de disposer des compétences exigées par un recruteur. Et des ficelles du métier. Mais avant toute chose, il faut passer par la case formation. L'idée étant d'apprendre les bases de la réalité virtuelle, d'obtenir des connaissances dans la conduite de projet, de travailler son anglais ou encore de rencontrer des professionnels à l'occasion de stage. Un diplôme bac +3 à bac +5, idéalement en école spécialisée se révélera une bonne opportunité. Dans le jeu vidéo par exemple.

Quel bac ?

Avant de penser à une école, le bac est incontournable. Plusieurs options sont possibles dès lors, comme un bac général avec les spécialités à sélectionner dès la première en anglais, en informatique et en économie. Sinon, un bac STI2D tourné vers l'informatique. Quel que soit le choix, cela permettra d'obtenir un premier niveau de compétences, de développer des qualités, mais également de développer une façon de travailler seul ou en groupe, de faire preuve d'organisation, de rigueur...

SALAIRE

Si les métiers de la réalité virtuelle sont relativement nouveaux, ils se développent à grande vitesse. De plus en plus d'entreprises du jeu vidéo, mais pas que, se lancent sur ce créneau. Si bien que les opportunités d'emploi commencent à devenir intéressantes avec des salaires qui suivent. On peut les estimer à entre 3 000 et 5 000 € brut par mois. Une fourchette que l'on retrouve pour un chef de projet jeu vidéo.

OÙ TRAVAILLER ?

Les studios de jeu vidéo sont de plus en plus nombreux à disposer d'un département VR. L'essor de la technologie en fait un axe stratégique de leur modèle. Si bien que des opportunités d'emploi peuvent s'écrire au sein d'entreprises telles que les classiques Ubisoft, Epic, Activision... Sinon dans d'autres structures comme LDLC VR Studio, Vertical, etc. D'autres domaines d'activité peuvent être également envisagés. Travailler à l'étranger peut être une expérience enrichissante à bien des égards. Le développement de la VR est mondial et nombre d'entreprises de divers secteurs s'y sont engouffrées. Si bien que les opportunités peuvent être grandes.



EVOLUTION DE CARRIÈRE

Au poste de chef de projet réalité virtuelle, de nouvelles opportunités peuvent très bien se présenter. Une occasion d'enrichir son parcours professionnel. Il est possible d'évoluer vers des métiers tels que chef de projet sénior, chef de département VR. Ou encore de choisir la voie de l'indépendance en devenant consultant ou entrepreneur dans la réalité virtuelle. Une évolution vers le métier de responsable de l'innovation VR est aussi une occasion à prendre.

FREELANCE

Ce n'est pas le statut le plus courant, néanmoins, il est tout à fait possible de travailler en tant que chef de projet indépendant. Pour cela, il est recommandé de disposer d'un bon réseau et d'une expérience forte. Deux conditions pour convaincre des clients.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Comme pour tout métier, il faut composer avec des avantages et des inconvénients. A savoir :

Les avantages :

- Univers technologique innovant
- Métier en forte croissance
- Diversité des projets
- Mobilité internationale
- Salaire attractif et évolutif

Les inconvénients :

- Employabilité faible encore
- Implication élevée
- Investissement en temps important
- Gestion du stress



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Désormais, il faut aussi faire avec les soft skills, ces compétences humaines qui se sont imposées dans le monde du travail ces dernières années et deviennent indispensables. Elles ne s'apprennent pas sur les bancs de l'école, mais sont plutôt des caractéristiques à chaque individu. Plus précisément, il s'agit de faire preuve d'une capacité à gérer les conflits, à savoir s'adapter en fonction des évolutions, à disposer d'une intelligence émotionnelle, etc. Des qualités pouvant faire la différence.



« Ce poste demande à la fois des compétences techniques tournées vers la réalité virtuelle, mais également des compétences en matière de gestion de projet et de gestion d'équipe. Car au quotidien, ce professionnel doit être en mesure de mener à bien le projet, tout en encadrant les personnes intervenants sur la production VR. Cela demande donc de la diplomatie, de l'écoute et surtout du leadership. »



DÉVELOPPEUR·EUSE WEB3

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Moyenne

Salaire débutant : 3 900 € brut

Code ROME : M1805 - Code FAP : M2790

Le futur d'internet a besoin de ses développeurs. Le web3 est ainsi une nouvelle phase du web plus avancée et décentralisée qui introduisant des concepts comme la blockchain, les contrats intelligents, etc. Le métier de développeur web3 représente donc une évolution du développeur web traditionnel.

MÉTIER

Développeur web3 demande avant tout de solides connaissances dans la programmation classique. Le web3 représente une spécialisation. Cela veut dire connaître les langages comme C++. Et appliquer également au web comme HTML ou Javascript. A cela s'ajoutent des compétences en technologie blockchain, une compréhension de l'architecture de la chaîne de bloc, des applications décentralisées (dApps), etc. Encore nouveau, le métier connaît toutefois une croissance ces dernières années du fait du développement de la blockchain.

Le web3, c'est quoi ?

Derrière ce nom, l'idée de l'évolution du web est de rendre internet plus transparent, décentralisé et centré sur l'utilisateur. En offrant parallèlement de nouvelles possibilités technologiques. Du web 2.0 qui était centré sur la collaboration sociale et l'interactivité, avec le web3 dit aussi web 3.0, l'objectif est ainsi d'introduire des concepts novateurs.



Exemples avec la décentralisation pour laquelle les données et les applications ne seront plus contrôlées par de grandes entreprises, mais réparties sur un réseau de nœuds (ordinateurs) collaborant ensemble. Les technologies de la blockchain sont souvent au cœur de cette décentralisation. Ou encore avec les contrats intelligents. Il s'agit de programmes autonomes qui s'exécutent sur une blockchain et permettent d'automatiser des transactions et des accords.

MISSIONS

Sur des projets, le développeur web3 est en capacité de réaliser des missions diverses telles que :

- Le développement et le déploiement d'applications décentralisées
- L'intégration de contrats intelligents, programmes autonomes qui s'exécutent sur une blockchain, garantissant la sécurité des transactions
- La gestion de l'interopérabilité permettant aux blockchains de communiquer entre elles
- La sécurisation des dApps et des contrats intelligents
- Les tests et corrections de bugs

COMPÉTENCES

Qui dit métier nouveau demande également compétences nouvelles. Le développeur web3 doit donc maîtriser :

- La programmation classique
- La programmation appliquée au web (CSS, Javascript, HTML...)
- La programmation liée à la blockchain (Rust, Web3.js...)
- La cryptographie
- L'anglais
- La veille du secteur



« Le développement web3 est en pleine croissance, en particulier avec l'essor des blockchains et de la décentralisation. Si bien que les opportunités deviennent de plus en plus importantes. »

QUALITÉS

Ce métier exige une bonne capacité d'adaptation, mais ce n'est pas tout. D'autres qualités doivent compter :

- L'organisation
- La logique
- L'esprit d'équipe
- La bonne communication
- La cohérence



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Si dans certains cas, la passion suffit pour arriver à en vivre, le métier de développeur exige tout de même des compétences qu'une formation enseignera. Surtout dans un secteur évoluant rapidement. Il est nécessaire d'être en capacité de s'adapter et de trouver les bons outils pour répondre aux missions confiées. C'est pourquoi, un bac +3 du type bachelor ou licence est requis.

Quel bac ?

Général avec une spécialité en mathématiques ou en sciences. Ou bien STI2D. Ce sont les deux bacs possibles. Organisation, logique et calculs sont importants lorsque l'on souhaite devenir programmeur web3. L'étape du lycée est donc importante. Une période durant laquelle les bases en mathématiques, l'apprentissage des capacités organisationnelles, d'autonomie et de travail en équipe seront vues. Représentant une base solide pour la suite du parcours.

SALAIRE

Si les opportunités se font de plus en plus grandes, difficile d'établir toutefois une fourchette des salaires pratiqués en France. On peut plutôt se faire une idée mais dans une vision internationale avec des rémunérations comprises entre 25 000 et 150 000 \$ par an. Aux Etats-Unis, selon web3.career/web3-salaries, cela peut même monter à 300 000 \$ annuels. A la lecture des informations, cela dépend du type de spécialisation à l'intérieur même de la fonction de développeur web3. Ainsi par exemple, un front-end dev va gagner 124 000 \$ en moyenne.

En France, un développeur blockchain par exemple touche entre 47 500 et 80 000 €. Cela permet d'avoir un ordre d'idée.

OÙ TRAVAILLER ?

Le métier de développeur web3 n'arrive pas encore au niveau de développeur classique. On n'en retrouve moins, car le nombre d'entreprises est plus faible, mais possible de travailler dans des secteurs tels que le conseil, le digital, le software, etc.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Dans un secteur qui évolue très rapidement et à la pointe de la technologie web, un développeur web3 peut idéalement prendre des responsabilités, après quelques années en poste, en devenant lead developer par exemple. Toujours dans son domaine ou dans un autre. Sinon chef de projet ou alors directeur technique sont faisables.

FREELANCE

Comme beaucoup de développeurs, il est possible de travailler de manière indépendante, de chez soi, pour le compte de clients. Des clients issus de son réseau, sollicités après des démarches ou qui se sont manifestés directement. Freelance veut donc dire être son propre patron. Cela signifie une exigence dans le rendu, dans les missions à accomplir, dans la qualité du travail et dans la rigueur. Des critères qui feront la différence et permettront de pérenniser l'activité.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Comme pour tout métier, il faut composer avec des avantages et des inconvénients. A savoir :

Les avantages :

- Univers technologique très innovant voire à l'avant-garde
- Métier en forte croissance
- Diversité des projets
- Salaire important à l'étranger notamment
- Freelance possible

Les inconvénients :

- Métier nouveau, donc peu d'offres d'emploi encore
- Demande des compétences élevées
- Exige de répondre à la complexité de l'activité



« Devenir développeur web 3 demande une certaine expertise du sujet. Il est avant tout un professionnel maîtrisant les langages de la programmation et ayant fait du web3 sa spécialité. Il est alors capable de développer des dApps, d'intégrer des contrats intelligents, de gérer l'interopérabilité, etc. Un métier à l'exigence technique forte ! »



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Les softs skills représentent des compétences qui caractérisent chaque individu et lui permettent d'avancer et d'évoluer dans un métier. Elles sont de plus en plus importantes et attendues. D'autant plus dans un domaine d'activité en mouvement. En étant développeur web3, il faut ainsi faire preuve de capacité à résoudre des problèmes, d'adaptation, d'intelligence émotionnelle, de réflexion pour prendre les meilleures décisions. Les soft skills viennent ainsi en complément des hard skills, appelées aussi les compétences techniques ou académiques.



PROGRAMMEUR·EUSE VISUAL BASIC

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 900 € brut

Code ROME : M1805 - Code FAP : M2790

Spécialiste du langage de programmation développé par Microsoft, le programmeur visual basic est capable de créer des applications Windows. Avant de devenir expert VB, il est avant tout programmeur informatique.

MÉTIER

Maîtrisant les langages de la programmation, le programmeur visual basic s'est toutefois spécialisé dans le développement d'applications Windows sous Visual Basic utilisant l'environnement .Net. une plateforme développée par Microsoft. A l'image d'un développeur « généraliste », le programmeur VB sait avant toute chose programmer, concevoir l'interface utilisateur, écrire du code, intégrer des bases de données, faire des tests et corriger d'éventuels problèmes.

VB, quelle est son origine ?

Développé par Microsoft au début des années 1990, Visual Basic ou VB a été conçu pour créer rapidement des applications, des interfaces utilisateurs graphiques, et pour permettre de donner accès à des bases de données, etc. Il était initialement conçu pour simplifier la programmation sous Windows. Langage de haut niveau (contrairement à C, langage considéré comme de bas niveau), VB a laissé la place aujourd'hui au VB.Net, ce qui signifie l'emploi du framework .Net afin de pouvoir être exécuté. Il s'agit d'une version plus moderne pour développer des applications Windows, des applications web et d'autres types de logiciels.

MISSIONS

Dans son travail, le programmeur VB va travailler sur des projets d'applications et plus précisément aura plusieurs missions, à savoir :

- Analyser les besoins
- Concevoir les interfaces en utilisant les outils de conception intégrés
- Ecrire du code en visual basic
- Intégrer (pour certains projets) des bases de données, ce qui implique la conception de schémas de base de données, l'écriture de requête SQL...
- Réaliser des tests et corriger les bugs
- Etablir une documentation de travail

COMPÉTENCES

En tant qu'expert, cela signifie maîtriser le langage VB, mais pas seulement. Voici toutes les compétences requises :

- La maîtrise approfondie de Visual Basic
- Les principes de la programmation orientée objet
- La gestion des bases de données avec les outils tels que Oracle, MySQL par exemple
- L'environnement web avec Javascript, CSS, HTML



« Il faut absolument connaître les outils et les langages de programmation à l'instar de C# ou de Python, mais surtout posséder une vraie expertise en visual basic de Microsoft. »



QUALITÉS

Au-delà des compétences indispensables, des qualités doivent aussi figurer sur le cv d'un programmeur VB. Autrement dit, il doit faire preuve de :

- Curiosité
- Communication
- Travail en équipe
- Rigueur

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Métier de l'informatique qui demande une forte technicité, devenir un programmeur VB, c'est donc posséder un bon niveau d'étude en programmation informatique à la fois en C, C++ et bien entendu en visual basic. Si bien qu'un diplôme Bachelor représente une solution pour envisager travailler à ce poste.

Quel bac ?

Avant d'entamer une formation post-bac pour devenir dev visual basic, au lycée il est nécessaire de s'orienter dans les matières scientifiques. Pour cela, le choix peut se porter sur un bac technologique ou un bac général. Pour le premier, la série STI2D avec une spécialisation en dernière année en innovation technologique est recommandée. Pour le second, les spécialités en mathématiques, en numérique et en anglais le sont également.

Quoi qu'il en soit, l'un ou l'autre apporteront déjà les connaissances en informatique, ainsi qu'une façon d'apprendre la logique et l'organisation. Deux qualités essentielles. Sachant que le diplôme du bac représente par ailleurs souvent un sésame pour intégrer une formation du supérieur.

SALAIRE

Un programmeur spécialisé dans le langage Microsoft peut espérer gagner entre 2 500 et plus de 4 000 euros brut par mois. Il s'agit d'une fourchette observée. 2 500 euros avec un profil junior, plus de 4 000 euros avec de l'expérience, donc plutôt sénior. A savoir que selon l'entreprise, sa localisation, sa taille... la rémunération peut varier. En freelance, le salaire sera également différent.

A savoir qu'à l'étranger, comme à Montréal, le salaire annuel s'affiche autour de 70 000 dollars, soit 5 900 \$ par mois. Parfois plus. Comme en France, de nombreux critères sont à prendre en compte.

OÙ TRAVAILLER ?

Qu'elles soient dans le jeu vidéo ou dans un autre domaine d'activité, les opportunités d'emploi en tant que dev VB sont relativement nombreuses. Dans l'informatique, l'industrie, les services, la maintenance, le conseil, etc. Que ce soit en France comme à l'étranger.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

En étant expert du langage de développement de Microsoft, un programmeur VB peut espérer gravir les échelons si cette ambition est un souhait. Il peut aussi bien devenir lead programmeur par exemple ou encore chef de projet.

FREELANCE

On ne compte plus le nombre de professionnels qui ont fait le choix de ce statut. Même dès la fin de l'école, bien que la démarche pour avoir des premiers clients mettra un peu plus longtemps. D'autant plus qu'en étant spécialiste VB, ce domaine d'expertise peut faire la différence. Un créneau qui permet de se différencier et d'attirer des clients qui ont des besoins de compétences spécifiques. Pour signer les premiers projets, le réseau est une solution, les entreprises des stages aussi. Devenir freelance demande de la motivation et de la persévérance. Tout comme de la rigueur plus forte qu'en étant salarié.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Comme tous les métiers du développement, programmeur visual basic aura quelques avantages et inconvénients. Comme par exemple :

Les avantages :

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

Les inconvénients :

- Être disponible
- Réaliser une veille quotidienne
- Complexité du métier
- Apprendre sans arrêt

LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Aux compétences et aux qualités s'ajoutent ces dernières années les soft skills. Des compétences caractéristiques à chaque personnalité et uniques. Elles permettent par exemple de résoudre des problèmes en trouvant des solutions adaptées, de faire preuve de capacité à évoluer dans un secteur en mouvement en étant flexible et adaptable. De posséder une qualité d'écoute active ou encore de disposer d'une certaine autonomie. Nombre de recruteurs y sont désormais très attentifs.



« Selon l'entreprise et les projets qu'elle développe, les missions du développeur visual basic seront différentes. Pas si éloignées, mais caractéristiques au domaine d'activité. Si bien qu'elles vont porter sur le développement d'applications utilisant le langage visual basic, développé par Microsoft dans les années 1990. En s'en faisant la spécialité, cela permet de se différencier et de proposer un domaine d'expertise recherché par les entreprises. A savoir qu'avant de devenir développeur VB, il est incontournable d'être développeur informatique tout court. »



COGNITICIEN·NE

Niveau d'études : Bac+

Spé. conseillée(s) : Info. ou Scientifique

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 2 600 € brut

Code ROME : M1805 - Code FAP : M2790

Avec l'intelligence artificielle, en particulier l'interaction homme-machine, le métier de cogniticien devient de plus en plus demandé. Sa spécialité : concevoir des interfaces adaptées et ergonomiques dans le but d'automatiser des tâches tout en augmentant les performances. Les sciences cognitives sont ainsi essentielles.

MÉTIER

Face à l'essor de l'IA, le cogniticien est un professionnel recherché pour son expertise en particulier dans la conception de machines devant répondre à des besoins précis, selon l'usage. Ce métier demande d'adapter des systèmes, de s'assurer de l'ergonomie des machines, de garantir la sécurité. Il exerce ainsi un métier à la croisée des sciences cognitives (neurosciences, intelligence artificielle...) et des sciences de l'ingénieur (informatique...). C'est pourquoi, on le retrouve souvent dans des secteurs utilisant des technologies innovantes de pointe dont la finalité est l'amélioration du confort de l'utilisateur.

C'est quoi une interface homme-machine ?

Plus couramment appelée IHM, une interface homme-machine est un système permettant la communication et l'interaction entre des personnes et des machines. Son but : faciliter la compréhension et la manipulation d'un système complexe par les utilisateurs. Une machine peut prendre différentes formes : un ordinateur, un logiciel, un appareil électronique, un véhicule, etc. L'IHM est partout aujourd'hui et connaît un développement fort avec l'intelligence artificielle. C'est pourquoi, pour qu'elle soit la plus pertinente possible, le système doit être facile d'utilisation, ergonomique et sécurisé.

MISSIONS

Ce dernier travaille à adapter les systèmes aux utilisateurs, afin notamment d'assurer un meilleur confort ou d'accroître la sécurité. Il est régulièrement employé dans le développement de logiciels ou encore d'IHM (interfaces hommes-machines). Pour cela, ses missions portent sur :

- La récolte des données utilisateurs à partir d'études
- L'analyse des données recueillies
- L'étude de la psychologie des individus
- L'application de modèles avec les équipes de développeurs
- La garantie que le projet réponde aux attentes
- Le test et l'analyse des résultats pour améliorer l'objectif final

COMPÉTENCES

Ce poste exige des compétences élevées, les voici :

- Les langages de la programmation
- Les sciences humaines
- Les interfaces hommes-machines
- Le secteur d'activité visé
- Les principes de l'IA
- L'anglais



« Le métier exige des compétences et des connaissances importantes à la fois en matière de sciences cognitives, de langages informatiques... si bien qu'une formation bac +5 est fondamentale. Un niveau qui va permettre, une fois les bases apprises, de se perfectionner et de se concentrer plus profondément sur le sujet. »

QUALITÉS

Ce poste exige des qualités en matière d'écoute, de communication, d'adaptation, de patience ainsi qu'un esprit de collaboration dans le travail. A cela s'ajoutent également des soft skills qui viennent en complément.

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Un sens de la logique et savoir bien analyser des situations avant de prendre une décision sont utiles pour devenir cogniticien. Ce n'est pas tout. Il est nécessaire de se former et d'obtenir les compétences en sciences humaines, en techniques informatiques, en intelligence artificielle. Dès lors, un diplôme en bac +5 est incontournable pour entrer sur le marché de l'emploi ensuite.

Quel bac ?

Premier diplôme important, le bac représente bien souvent le sésame pour poursuivre au niveau supérieur à l'université ou en école des métiers du jeu vidéo. Dans la perspective de devenir cogniticien, il faut prévoir un bac général avec les spécialités en mathématiques, informatiques, anglais. Ou un bac technologique STI2D. A savoir que le bac représente un moyen d'apprendre les premières bases nécessaires à son futur aussi bien en matière de compétences techniques, de culture générale, que de compétences multidisciplinaires. Tout comme le sens de l'organisation, de la logique, de la synthèse...

SALAIRE

Selon l'employeur, sa localisation (les salaires n'étant pas les mêmes entre Paris ou Lyon, ou encore entre Paris et Montréal), son niveau d'expérience et d'autres aspects, le salaire d'un cogniticien va donc varier de 2 600 € brut par mois en début de carrière, à 3 500 € après quelques années.

A l'étranger, les rémunérations peuvent être plus élevées, mais le coût de la vie le sera aussi.

OÙ TRAVAILLER ?

On retrouve des opportunités dans plusieurs domaines d'activité. Il peut s'agir de l'intelligence artificielle, le jeu vidéo. Ainsi que dans l'informatique, le logiciel ou encore l'industrie, les transports ou la formation.



EVOLUTION DE CARRIÈRE

Après avoir fait cinq années d'études et mener sa barque en entreprise, un cogniticien peut saisir de nouvelles opportunités de carrière en devenant par exemple directeur de recherche, chef de service études de R&D ou encore, faire le choix de lancer son entreprise afin de devenir consultant. Sinon, plus simplement, il peut s'imaginer prendre des fonctions d'encadrement en étant manager ou responsable de projet.

FREELANCE

Il est souvent possible de faire le choix de l'aventure de l'indépendance après quelques années à un poste en entreprise. Cela à l'avantage de parfaire son expertise, de gagner en confiance et de développer un bon carnet d'adresses. Comme on l'a vu plus haut, les évolutions de carrière vers le métier de consultant est une preuve de travailler seul au service de clients. Attention toutefois, si la liberté est réelle, il est nécessaire d'être bien organisé, rigoureux et spécialiste pour perdurer. Un gage également de professionnalisme.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Comme pour tout métier, il faut composer avec des avantages et des inconvénients. A savoir :

Les avantages :

- Des opportunités d'emplois de plus en plus grandes, dans des secteurs variés
- Travailler dans un univers technologique innovant et en constante évolution
- Métier attractif, reconnu et valorisé
- Salaire intéressant

Les inconvénients :

- Métier exigeant
- Capacité à gérer le stress
- Savoir répondre à la complexité du métier
- Des annonces d'emploi moins importantes

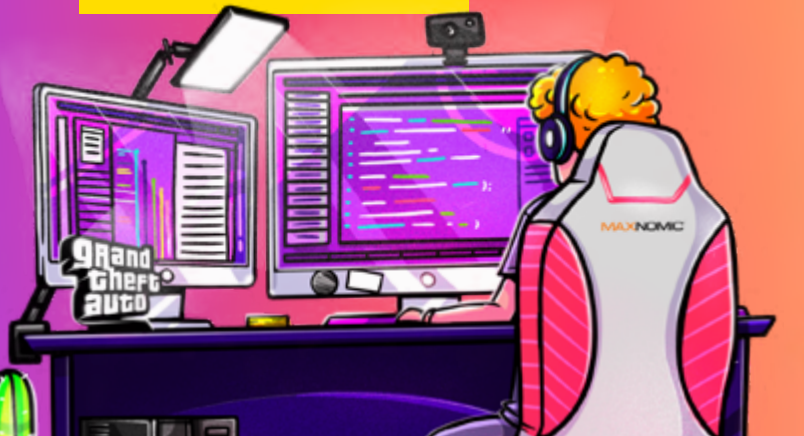


LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Ces dernières représentent des compétences comportementales à l'inverse des compétences techniques (appries en formation) et qui s'appellent hard skills. Les soft skills sont donc propres à chaque individu et portent sur la capacité à faire face aux évolutions du secteur et donc à s'adapter, à résoudre des problèmes par des solutions adaptées, à faire preuve d'empathie ou encore à savoir se former tout au long de sa carrière. A savoir que les soft skills sont de plus en plus recherchées par les employeurs et ce quel que soit le secteur d'activité.



« Les missions d'un cogniticien seront quelque peu différentes selon le secteur d'activité. Elles devront être adaptées en fonction des enjeux correspondants. En général, ce professionnel ayant des compétences aussi bien en informatique qu'en psychologie cognitive va devoir récolter des données, les analyser puis proposer des applications à adapter à des systèmes. C'est ainsi qu'une bonne capacité d'analyse, un esprit de travail collaboratif et de rigueur sont attendus. »



DÉVELOPPEUR·EUSE UNITY

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Moyenne

Salaire débutant : 2 500 € brut

Code ROME : M1805 - Code FAP : M2790

Au sein de la famille des développeurs de jeux vidéo se trouve la catégorie de ceux spécialisés en Unity. Des professionnels experts qui savent produire des jeux 2D et 3D pour mobiles, ordinateurs et consoles de jeux.

MÉTIER

Appelé aussi développeur Unity 3D, ce professionnel dispose de compétences techniques solides, d'une bonne compréhension des principes de développement et d'une capacité à s'adapter à un environnement en constante évolution. Il est donc spécialisé dans l'utilisation du moteur de jeu Unity pour créer des applications, des jeux et des expériences interactives.

Unity, c'est quoi ?

Il s'agit de l'un des moteurs de jeu les plus populaires et les plus utilisés dans l'industrie du jeu vidéo et au-delà. Puissant et polyvalent, il permet de créer une grande variété de jeux et d'applications interactives. Unity est un moteur de jeu complet qui fournit un large éventail de fonctionnalités pour la création de jeux, y compris le rendu graphique en temps réel, la physique, l'audio, l'intelligence artificielle, la gestion des ressources, etc. Les développeurs spécialisés utilisent principalement le langage de programmation C# pour écrire du code dans Unity.

MISSIONS

Bien entendu, elles seront différentes d'une entreprise à l'autre, d'une prestation à une autre, néanmoins, dans les grandes lignes, les missions du développeurs Unity portent sur :

- Planifier et implémenter les fonctionnalités d'un jeu
- Concevoir l'architecture et développer des applications 3D temps réel sur Unity3D
- Transformer les spécifications de conception en jeux fonctionnels
- Communiquer avec les autres membres de l'équipe

- Établir une stratégie efficace et un pipeline de développement
- Concevoir, générer et maintenir un code efficace, réutilisable et fiable
- Rédiger de la documentation technique
- Assurer les performances du jeu
- Identifier les bugs et mettre en œuvre des solutions
- Effectuer une veille constante



« Un développeur Unity est un expert de la plateforme Unity. Il est donc capable de planifier, à partir de celle-ci, les fonctionnalités d'un jeu, de générer et déployer un code efficace, réutilisable et fiable, d'assurer les performances du jeu ou encore d'identifier les bugs et mettre en œuvre des solutions. Tout en sachant travailler en équipe. »



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Les soft skills permettent de travailler en équipe, de s'adapter aux évolutions technologiques, à la charge de travail, etc. Des compétences qui s'inscrivent bien au-delà des qualités mentionnées sur un CV. Elles sont intrinsèques à chacun et ne s'apprennent pas contrairement aux hard skills, qui représentent des compétences techniques acquises en formation par exemple. En tant que développeur Unity, il faut donc pouvoir compter sur les soft skills suivantes : savoir prendre des décisions et bien les communiquer, pouvoir collaborer avec d'autres, faire preuve de créativité, montrer son envie d'apprendre, faire preuve d'intelligence émotionnelle, etc. Autant d'aspects qui feront la différence.

COMPÉTENCES

A ce poste, le développeur Unity doit être en mesure de connaître :

- Le langage C# pour développer des applications mobiles, des jeux vidéo et des simulations
- La conception et le développement d'applications, de jeux vidéo
- Les outils de développement Unity 3D
- Les technologies de jeu, les interfaces utilisateurs
- Le débogage et la réalisation de tests

QUALITÉS

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

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

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Métier du jeu vidéo exigeant une très forte technicité, devenir programmeur Unity demande à posséder un bon niveau d'études pouvant aller à Bac +5. Master, MSc ou MBA sont les diplômes idéalement à suivre. Idéalement dans une école spécialisée dans l'enseignement des métiers du jeu vidéo. Ainsi, il sera question d'apprendre les fondamentaux et d'acquérir des compétences pointues très recherchées.

Quel bac ?

Un bac général avec une spécialité en mathématiques ou en sciences est requis. Ou un bac technologique STI2D. Organisation, logique et calculs sont importants à ce poste. Si bien que l'étape du lycée est essentielle puisqu'elle représente un moment singulier durant lequel vous allez commencer à vous forger une culture de l'informatique en apprenant les mathématiques. Une période d'apprentissage des capacités organisationnelles, d'autonomie et de travail en équipe. Le bac est très important par ailleurs car il permet de passer en études supérieures.

SALAIRE

En tant que développeur Unity, le salaire peut avoisiner les 2 000 € par mois en début de carrière. Et grimper à plus de 4 000 € par mois avec de l'expérience. Tout dépend de l'entreprise et de sa taille. Mais également du statut. Un freelance peut aussi toucher un peu plus par jour de mission.

OÙ TRAVAILLER ?

Ce métier n'est pas le plus répandu des métiers du développement de jeux vidéo. Toutefois, il est possible de travailler au sein d'entreprises spécialisées dans le jeu vidéo sur mobile, au sein de studio de serious games ou encore produisant des jeux AAA.

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

Le développeur Unity 3D offre de nombreuses possibilités d'évolution. Après quelques années d'expérience, ce dernier peut se spécialiser dans le développement de jeux, le développement de logiciels ou encore le développement de contenu interactif. Il peut également devenir chef de projet, formateur.

FREELANCE

Comme beaucoup de développeurs, il est possible de l'être en freelance. Un avantage lorsque l'on ne souhaite pas travailler pour une seule entreprise ni avoir un contrat en CDI. Toutefois, au début, il faut s'investir et s'armer de patience pour trouver des missions. Pour commencer, privilégiez quelques années d'expérience afin d'être à l'aise sur divers logiciels, outils et en gestion de projets. Mais également pour développer de l'expérience.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Le métier de développeur Unity comporte des avantages et des inconvénients.

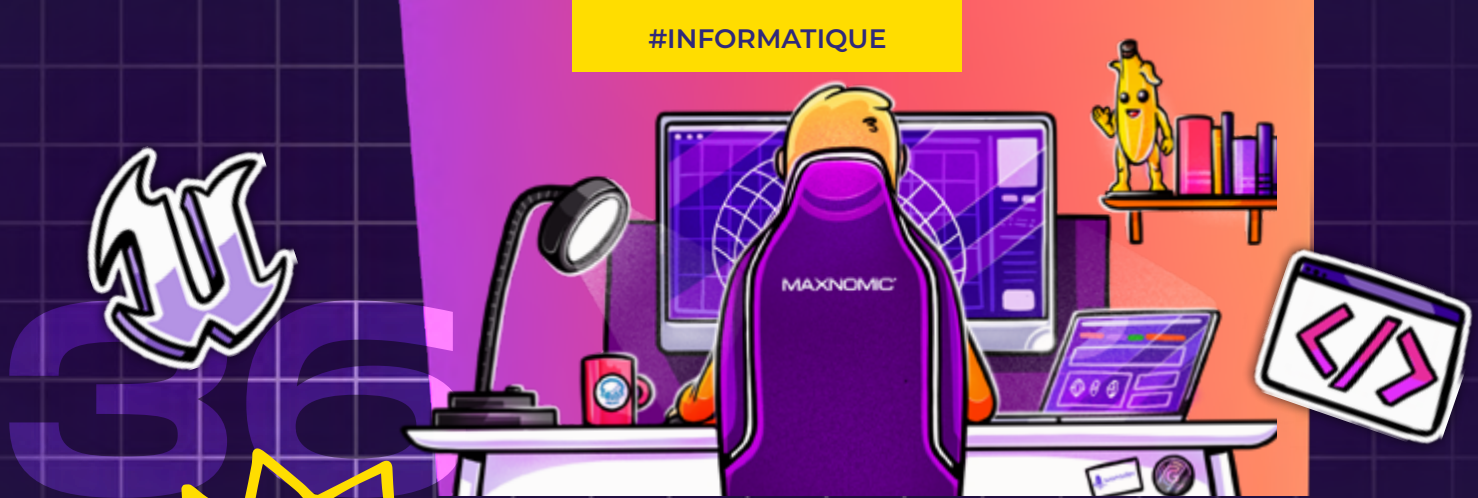
Les avantages :

- Forte maîtrise technique importante donc évolution possible
- Possibilité de travailler dans de nombreux secteurs
- Salaire attractif qui peut vite évoluer
- Freelance possible

Les inconvénients :

- Des horaires importants
- Un métier aux offres d'emploi moins importantes que le métier de développeur jeux vidéo





DÉVELOPPEUR·EUSE UNREAL ENGINE

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Moyenne

Salaire débutant : 2 500 € brut

Code ROME : M1805 - Code FAP : M2790

Le développeur Unreal Engine est spécialisé dans la programmation de jeux vidéo à partir du puissant moteur de jeu, distribué par Epic Games.

MÉTIER

En tant que développeur de jeux vidéo, on peut très bien faire le choix de se spécialiser dans un moteur spécifique comme Unreal Engine. Pour cela, il possède une solide compréhension des principes de la programmation, notamment en langages comme le C++ et le Blueprint (le langage de script visuel d'Unreal Engine). Développeur Unreal Engine est également un professionnel créatif capable de réaliser des mondes virtuels esthétiquement plaisants et fonctionnellement robustes.

Un métier qui fait sens est un travail qui résonne profondément avec les valeurs, les intérêts et les aspirations de chacun. Un métier qui apporte un sentiment de satisfaction personnelle, de contribution significative et d'accomplissement. Il ne s'agit pas forcément d'un métier en lien avec le social ni l'associatif. Développeur Unreal Engine peut très bien apporter ce sens recherché et attendu.

Unreal Engine, c'est quoi ?

Il s'agit d'une suite complète d'outils de création pour le développement de jeux vidéo par exemple. Son usage est également possible pour la visualisation architecturale et automobile, la création de contenu linéaire cinématographique et télévisuel, la diffusion et la production d'événements en direct, la formation, etc. Un puissant moteur de jeu développé par Epic Games,

présenté pour la première fois en 1998.

Écrit en C++, le moteur Unreal permet de créer un jeu de A à Z. Il offre des fonctionnalités avancées pour la création de graphismes en 3D, d'effets spéciaux, de personnages, etc. Unreal Engine est populaire dans l'industrie du jeu vidéo en raison de sa puissance, de sa flexibilité et de sa facilité d'utilisation, et il a été utilisé pour développer de nombreux titres à succès.

MISSIONS

Chaque professionnel travaillant sur Unreal Engine va exécuter des missions plus ou moins différentes selon le projet sur lequel il est engagé et selon l'entreprise qui l'emploie. Cependant, il y a une base commune qui concerne :

- La création d'environnements virtuels, de personnages, d'animations et de mécanismes de gameplay en utilisant Unreal Engine
- L'écriture du code en utilisant le langage de programmation C++ ou le langage de script visuel Blueprint pour implémenter des fonctionnalités, des



« Un développeur spécialisé en Unreal Engine est un professionnel aguerri de cet outil développé par Epic Games. Son expertise lui permet de concevoir et de planifier les fonctionnalités d'un jeu. »



interactions et des comportements dans le jeu ou l'application

- L'optimisation des performances
- L'intégration des modèles 3D, des textures, des animations, des effets sonores et d'autres actifs dans le projet Unreal Engine
- La collaboration avec l'équipe de développement
- L'identification et la résolution de problèmes
- La veille technologique

COMPÉTENCES

Ce poste exige des compétences en matière de :

- Paternes d'architecture, comme : Observer, MVC, singleton, etc.
- Unreal Engine (player controller, player state, game mode, etc.) et de leur responsabilité
- Développement sur le moteur Unreal Engine (Blueprint ou C++)
- Schémas UML
- Source Control (Git, Perforce, etc.)
- Gamification

QUALITÉS

- Aimer travailler sur des projets différents et variés
- Savoir être autonome
- Être capable d'atteindre des objectifs
- Démontrer un intérêt pour l'expérience utilisateur
- Aimer jouer aux jeux vidéo

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Le métier exige une forte technicité et donc nécessite un niveau d'études élevé, souvent jusqu'à Bac +5. Les diplômes peuvent prendre la forme de Master, MSc ou MBA, de préférence obtenus dans une école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo. Ces programmes permettent d'apprendre les fondamentaux et d'acquérir des compétences spécialisées, très recherchées par les studios.

Quel bac ?

Avant de devenir expert en Unreal Engine et bien qu'il soit possible de faire ses gammes en autodidacte, il faudra passer par la case du lycée. Un bac général avec une spécialité en mathématiques ou en sciences, ou un bac technologique STI2D, est requis. Organisation, logique et calculs sont essentiels à ce poste, ce qui rend l'étape du lycée cruciale. Durant cette période, vous commencerez à vous forger une culture de l'informatique en approfondissant vos connaissances en mathématiques. C'est également un moment clé pour développer des compétences organisationnelles, d'autonomie et de travail en équipe. Le bac est particulièrement important car il constitue la passerelle vers le supérieur. A ne pas négliger donc !

SALAIRE

En tant que développeur, le salaire peut avoisiner les 2 000 € par mois en début de carrière. Et grimper à plus de 4 000 € par mois avec de l'expérience. Tout dépend de l'entreprise et de sa taille. Mais également du statut. Un freelance gagnera quant à lui un peu plus par jour de mission.

OÙ TRAVAILLER ?

Plusieurs studios, installés un peu partout dans le monde, recherchent ce type de profil technique. Des opportunités peuvent être possibles au sein de Zynga qui développent des applications gaming, Epic Games, Krafton, Sony, Ubisoft...

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Développeur Unreal Engine offre de nombreuses possibilités d'évolution. Après quelques années d'expérience, ce dernier peut se spécialiser dans le développement de jeux, le développement de logiciels ou encore le développement de contenu interactif. Il peut également devenir chef de projet, formateur. De plus, une évolution de carrière à l'étranger est également une autre trajectoire à imaginer.

FREELANCE

De nombreux développeurs choisissent de travailler en freelance, ce qui offre flexibilité et liberté que ne permet pas toujours un emploi salarié à temps plein. Cependant, cela demande un investissement important et une patience certaine pour trouver des missions régulières. Du moins au début. Pour réussir en tant que freelance, il est recommandé d'accumuler quelques années d'expérience dans le domaine, ce qui vous permettra de maîtriser différents logiciels, outils et techniques de gestion de projets, entre autres. Cette expérience préalable vous permettra non seulement d'être plus compétent dans votre domaine, mais également de constituer une base solide pour attirer des clients et des opportunités de missions.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Le métier de développeur en Unreal Engine comporte des avantages et des inconvénients.

Les avantages :

- Evolution possible
- Travailler dans de nombreux secteurs
- Salaire attractif
- Freelance possible

Les inconvénients :

- Des horaires importants
- Un métier aux offres d'emploi moins importantes que le métier de développeur jeux vidéo

LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Travailler en étroite collaboration avec d'autres membres de l'équipe afin d'assurer la cohérence et la qualité du projet final, il est donc indispensable en tant que développeur Unreal Engine de mettre à profit ses soft skills. Des compétences non techniques qui favorisent une meilleure collaboration, une gestion efficace des missions et une contribution positive à l'environnement de travail. Il faut donc faire preuve de travail en équipe, de communication, d'empathie, de créativité, d'adaptabilité, de patience, ou encore d'esprit critique.



« Il excelle dans la création et le déploiement de code, garantissant ainsi les performances optimales du jeu. De plus, il est compétent dans l'identification et la résolution de bugs, ce qui assure ainsi une expérience de jeu fluide et sans faille pour les utilisateurs. »



DÉVELOPPEUR·EUSE BLOCKCHAIN

Niveau d'études : Bac +3 à Bac +5

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 3 000 € brut

Code ROME : M1802 - Code FAP : M2Z

Depuis plusieurs années, la blockchain révolutionne de nombreux secteurs tels que celui de la finance, de la logistique ou la santé. Son adoption de plus en plus forte fait émerger de nouveaux métiers pour développer et gérer ces systèmes innovants. Parmi ces métiers, celui de Développeur blockchain a une importance cruciale, notamment pour la conception de contrats intelligents et d'applications décentralisées. Ce rôle bien spécifique nécessite un ensemble de compétences techniques, sans oublier une capacité à résoudre des problèmes complexes. Voici comment bien se préparer à ce choix de carrière, qui offre des opportunités passionnantes dans un domaine en pleine expansion.

MÉTIER

Un Développeur blockchain conçoit, développe et maintient des solutions utilisant la technologie blockchain. Celle-ci permet de stocker et de transmettre des informations de façon sécurisée entre plusieurs membres d'un même réseau sans intermédiaire.

Le Développeur spécialiste de ce domaine travaille sur des projets allant de la création de cryptomonnaies à l'élaboration d'applications décentralisées (DApps), en passant par le développement de contrats intelligents (smart contracts) et l'architecture de réseaux blockchain.

La blockchain, c'est quoi ?

La blockchain est une technologie de stockage et de transmission d'informations, transparente, sécurisée et fonctionnant sans organe central de contrôle. Elle est souvent comparée à un grand livre comptable public, partagé et immuable.

Contrairement aux bases de données traditionnelles gérées par une entité centrale (comme une banque ou un gouvernement), une blockchain est distribuée à travers un réseau de plusieurs ordinateurs (appelés nœuds). Chaque nœud possède une copie de la blockchain et participe à la validation et au traitement des transactions.

Les informations sont enregistrées en blocs. Chaque bloc contient un ensemble de transactions validées. Chaque bloc est lié au précédent par un identifiant unique appelé « hash », formant ainsi une chaîne continue (d'où le nom « chaîne de blocs »).

Pour ajouter un nouveau bloc à la chaîne, les nœuds du réseau doivent parvenir à un accord, ou consensus, sur la validité des transactions. Différents mécanismes de consensus existent, tels que Proof of Work (preuve de travail) ou Proof of Stake (preuve d'enjeu).

Une fois qu'un bloc est ajouté à la chaîne, il est pratiquement impossible de le modifier sans altérer tous les blocs précédents, ce qui nécessite un consensus de la majorité du réseau. Cela rend la blockchain très sécurisée contre la fraude et les altérations.



« Ces missions peuvent néanmoins varier et être complétées en fonction de l'entreprise et de la nature du projet. Le Développeur blockchain doit également prendre soin de s'insérer dans des communautés open source. Plus précisément, il est tenu de contribuer à des projets open source et de participer à des forums de discussion pour rester à jour sur les nouvelles tendances. »



MISSIONS

Voici les missions les plus courantes pouvant être prises en charge par un Développeur blockchain :

- Développement de Smart Contracts
- Conception et Architecture de la Blockchain
- Développement d'Applications Décentralisées (DApps)
- Gestion et Maintenance du Réseau Blockchain
- Analyse de Sécurité
- Intégration avec les Systèmes Existants
- Recherche et Développement
- Documentation et Formation

COMPÉTENCES

Voici la cartographie des compétences incontournables pour endosser le rôle de Développeur blockchain :

- Langages de programmation : maîtrise des langages tels que Solidity, JavaScript, Python, Go, ou Rust ;
- Connaissance des protocoles blockchain : compréhension des principes des principaux protocoles blockchain (Bitcoin, Ethereum, Hyperledger, etc.) ;
- Développement de smart contracts : expérience dans la création, le test et le déploiement de smart contracts ;
- Sécurité blockchain : connaissance des bonnes pratiques de sécurité spécifiques à la blockchain ;
- Bases de données : compréhension des bases de données distribuées et des systèmes P2P (peer-to-peer) ;
- Compétences en cryptographie : compréhension des principes cryptographiques, tels que le hachage, les signatures numériques et le chiffrement.

QUALITÉS

La principale qualité attendue chez un Développeur blockchain est une grande capacité d'analyse et un esprit critique. Ce sont les armes de base pour réussir à analyser des problèmes complexes et leur associer des solutions innovantes et efficaces. L'attention aux détails jouera également un rôle primordial dans cet exercice. Cette qualité sera également très utile pour détecter et corriger les bugs dans les contrats intelligents et les systèmes blockchain.

Le contenu des missions et la routine qui leur est attachée suppose également une capacité de concentration importante et tenue sur la durée, mais aussi beaucoup d'adaptabilité. Il faudra notamment faire preuve d'une vraie curiosité technologique pour s'adapter aux changements rapides des outils techniques, et d'une bonne prédisposition pour l'apprentissage continu.

Il faudra également être capable d'une communication efficace, à plusieurs titres. Le poste exige non seulement beaucoup de clarté et de précision au moment d'expliquer des concepts techniques complexes à des collègues techniciens, mais aussi

qu'à des parties prenantes non expertes. Par ailleurs, le Développeur assure un travail de documentation, avec la rédaction de rapports qui se doivent d'être complets et précis, autant sur les questions de code que pour la gestion globale d'un projet.

ÉTUDES

Pour devenir développeur blockchain en France, il est possible de suivre plusieurs parcours académiques. Un niveau Bac +3, comme une licence en informatique ou en mathématiques, fournit une base solide en programmation, en algorithmes et en systèmes distribués. Cela permet d'acquérir des compétences fondamentales pour comprendre les principes de la blockchain.

Cependant, pour se spécialiser davantage et accéder à des postes plus avancés, un niveau Bac +5 est souvent recommandé. Les masters spécialisés en technologies de l'information, en cryptographie, ou directement en blockchain offrent une formation approfondie et des connaissances techniques pointues. Ces cursus permettent également de réaliser des projets concrets et de développer une expertise recherchée par les entreprises. En somme, bien que le niveau bac +3 permette d'entrer dans le domaine, un bac +5 ouvre plus de portes et offre des perspectives de carrière plus étendues et spécialisées.

SALAIRE

La rémunération d'un Développeur blockchain en début de carrière se situe aux alentours de 3 000 € bruts par mois. Après trois ans d'expérience, il est relativement rare d'observer des salaires inférieurs à 3 800 €. Pour un profil senior, on peut espérer atteindre la barrière symbolique des 5 000 € bruts mensuels.

OÙ TRAVAILLER ?

La demande pour les métiers de la blockchain est en augmentation croissante. Les études prévoient la création de 500 000 postes en France, sur ce segment, à l'horizon 2030. La technologie blockchain est de fait de plus en plus adoptée dans divers domaines, en raison de ses avantages en termes de sécurité, de transparence et de décentralisation. Les développeurs blockchain peuvent ainsi trouver des opportunités dans de nombreuses industries pour contribuer à innover et à améliorer les processus existants.

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

Un Développeur blockchain peut jouer sur les deux composantes de son métier pour se repositionner.

Il peut, par exemple, s'orienter vers un poste de Développeur informatique spécialisé en Javascript ou en fullstack.

S'il souhaite se concentrer sur la composante blockchain, il sera très bien armé pour aborder des missions d'Architecte blockchain. À ce titre, c'est à lui

« Il faut également mentionner l'importance des compétences en gestion de projet, avec des exigences particulières sur : l'organisation et la gestion du temps, c'est-à-dire une capacité à gérer plusieurs tâches et projets simultanément tout en respectant les délais ; la collaboration et le travail d'équipe, puisque le Développeur blockchain est en contact récurrent avec d'autres développeurs et d'autres experts techniques. »

que reviendra la mission de concevoir et d'implémenter les systèmes blockchain, en s'assurant qu'ils sont sécurisés et efficaces.

À un niveau plus élevé, il pourra également viser un poste d'Ingénieur blockchain. Sous cette étiquette, il développera et maintiendra des applications basées sur la technologie blockchain, en créant des smart contracts et en assurant la performance, la sécurité et l'intégrité du réseau. Il travaillera également à résoudre des problèmes techniques complexes et à optimiser les systèmes blockchain existants.

Si c'est une aventure en indépendant qui le tente, le Développeur pourra enfin proposer ses services en tant qu'Expert ou Consultant, afin de faire bénéficier un maximum d'entreprises de son expertise en blockchain.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Le métier de Développeur blockchain offre de nombreux avantages, notamment une forte demande sur le marché du travail et des salaires attractifs, en raison de la spécialisation et de la rareté des compétences requises. Les développeurs blockchain ont l'opportunité de travailler sur des projets innovants et de contribuer à des transformations technologiques majeures, ce qui peut être très gratifiant sur le plan professionnel. De plus, la nature décentralisée de la blockchain permet souvent une flexibilité géographique et la possibilité de travailler à distance. Cependant, ce métier présente aussi des inconvénients. La complexité technique et la rapidité des évolutions technologiques nécessitent une formation continue et un investissement important en temps et en énergie pour rester à jour. Les Développeurs doivent également faire face à des défis de sécurité importants, car toute vulnérabilité peut avoir des conséquences graves. Enfin, le domaine étant encore relativement nouveau, il peut y avoir une certaine incertitude réglementaire et des fluctuations dans la stabilité des projets financés par des cryptomonnaies.



RESPONSABLE GREEN IT

Niveau d'études : Bac +5

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 2 600 € brut

Code ROME : M1402 - Code FAP : L5Z

L'émergence des métiers Green IT, et particulièrement celui de responsable Green IT, reflète une réponse proactive aux défis environnementaux contemporains dans le secteur des technologies de l'information. Avec une société de plus en plus consciente de son empreinte écologique, les entreprises cherchent à intégrer des pratiques durables au cœur de leurs opérations informatiques. Le rôle du responsable Green IT devient ainsi crucial, en tant que pivot stratégique chargé de concevoir, implémenter et superviser des initiatives visant à minimiser l'impact environnemental des systèmes informatiques.

MÉTIER

Cette profession combine expertise technique et sensibilité environnementale, visant à optimiser l'efficacité énergétique, réduire les déchets électroniques, et promouvoir l'adoption de technologies vertes. Dans ce contexte, explorer les responsabilités et les évolutions de carrière de ce métier devient essentiel pour comprendre son importance croissante au sein des organisations modernes.

Le métier de responsable Green IT consiste à intégrer des pratiques durables et respectueuses de l'environnement dans la gestion des technologies de l'information (IT). Aujourd'hui, il devient en effet essentiel de s'assurer que les infrastructures et les pratiques IT de l'organisation minimisent l'empreinte carbone et les déchets électroniques, mais aussi d'optimiser l'efficacité énergétique liée à l'utilisation des outils numériques.

Le responsable Green IT est donc là pour aider les entreprises et autres structures à réduire leur impact environnemental, tout en améliorant leur efficacité opérationnelle. Combiner ces deux objectifs est l'un des principaux défis du métier.

Une fois qu'un bloc est ajouté à la chaîne, il est pratiquement impossible de le modifier sans altérer tous les blocs précédents, ce qui nécessite un consensus de la majorité du réseau. Cela rend la blockchain très sécurisée contre la fraude et les altérations.

MISSIONS

Voici les principales missions d'un responsable Green IT :

- Évaluation et réduction de l'empreinte carbone
- Optimisation de l'efficacité énergétique
- Gestion des déchets électroniques
- Choix et achat responsable des équipements IT
- Sensibilisation et formation
- Mise en œuvre de technologies vertes
- Veille technologique et réglementaire
- Reporting et communication
- Collaboration avec les autres départements
- Innovation et amélioration continue

COMPÉTENCES

Les compétences d'un responsable Green IT sont variées et combinent des connaissances techniques, des aptitudes en gestion, ainsi qu'une sensibilisation aux enjeux environnementaux. Voici les principales compétences requises :

- Connaissances techniques en IT
- Compétences en gestion de l'énergie
- Gestion des déchets électroniques
- Aptitudes en gestion de projet
- Sensibilisation environnementale
- Compétences en achat responsable
- Compétences en communication et sensibilisation

QUALITÉS

Un responsable Green IT doit posséder plusieurs qualités essentielles pour mener à bien ses missions. La gestion du changement est cruciale, car il doit être capable de gérer les transitions de manière efficace, anticiper les résistances potentielles et mettre en place des stratégies pour les surmonter. La capacité à la résolution de problèmes est également primordiale, nécessitant une capacité d'écoute forte et une approche pragmatique pour résoudre les défis complexes. L'adaptabilité est une autre qualité clé, car dans un domaine en constante évolution, il est essentiel de





s'adapter rapidement aux nouveaux développements technologiques, aux réglementations en évolution et aux changements de priorités organisationnelles. Enfin, une gestion du temps efficace est indispensable pour gérer ses tâches et priorités de manière optimale, assurant ainsi le bon déroulement des projets Green IT.

ÉTUDES

Les postes de responsables Green IT sont généralement ouverts à partir d'un Bac +5 : un master est souvent requis pour des postes de responsabilité. Les formations pertinentes incluent les masters en informatique, en systèmes d'information, en management des systèmes d'information ou en développement durable et gestion de l'environnement.

Des spécialisations en Green IT, en gestion de l'énergie ou en développement durable sont particulièrement appréciées.

SALAIRE

Sur un premier poste, un responsable Green IT peut négocier un salaire de 2 600 € brut mensuels au minimum. Cette base pourra être rehaussée pour atteindre 2 800 € si le professionnel peut justifier de formations complémentaires et de certifications pertinentes, apportant une sécurité et plus-value supplémentaires à l'employeur. De même, des expériences significatives à d'autres postes à responsabilité permettront de dépasser plus aisément le salaire standard.

À partir de trois ans d'expérience, il est rare d'observer des salaires sous les 3 000 € brut mensuels.

Pour un profil confirmé, on peut s'attendre enfin à une rémunération de 3 500 € brut par mois.

En résumé, le salaire annuel d'un responsable Green IT en France peut osciller entre un peu de plus de 31 000 € et 42 000 € brut par an, selon les chiffres observés sur l'année 2023.

OÙ TRAVAILLER ?

Un responsable Green IT peut travailler dans la plupart des secteurs, étant donné l'importance croissante de la gestion durable des technologies de l'information.

Dans le secteur des technologies de l'information et de la communication, il peut être employé par des entreprises de logiciels, des fournisseurs de services internet et des entreprises de télécommunications.

Dans le secteur public, il peut trouver des opportunités au sein des administrations publiques, des collectivités locales et des institutions gouvernementales.

Le secteur de l'éducation, incluant les universités, les écoles et les centres de recherche, offre également des débouchés.

Dans le domaine de la santé, les hôpitaux, les cliniques et les organismes de santé publique recherchent des spécialistes en Green IT.

« Le rôle du responsable Green IT apparaît d'autant plus essentiel à une époque de grands défis climatiques, où les entreprises renforcent leur politique RSE et leurs engagements en matière de pratiques durables. Il s'agit d'un poste clé pour responsabiliser un très grand nombre d'entreprises en passant par un segment qui ne concentre pas toujours les efforts en matière de développement durable et sur lequel s'appuient pourtant toutes les structures ou presque : celui des outils informatiques. »

Le secteur financier, comprenant les banques, les institutions financières et les compagnies d'assurances, valorise également cette expertise.

L'industrie et la fabrication, avec des entreprises manufacturières, l'automobile et l'industrie électronique, ont besoin de Responsables Green IT pour améliorer leur durabilité.

Les entreprises de production et de distribution d'énergie, ainsi que les services publics dans ce domaine, sont aussi des employeurs potentiels.

Le commerce et la distribution, englobant les grandes surfaces, les supermarchés et le commerce en ligne, cherchent à réduire leur empreinte écologique.

Le secteur du bâtiment et de la construction, incluant les entreprises de construction et les promoteurs immobiliers, bénéficie également de leurs compétences.

Enfin, les cabinets de conseil en environnement et les sociétés de conseil en gestion et technologies sont des lieux où les Responsables Green IT peuvent appliquer leurs connaissances pour promouvoir des pratiques durables.

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

Voici les principales pistes d'évolution envisageables dans le cas d'un responsable Green IT :

- Chef de projet Green IT
- Directeur/Directrice de la durabilité
- Consultant(e) en Green IT
- Expert(e) en efficacité énergétique
- Responsable des achats durables
- Responsable de la conformité environnementale
- Directeur/Directrice des systèmes d'information durables

- Chargé(e) de développement durable
- Formateur/Formatrice en Green IT
- Entrepreneur en technologie verte

Ces évolutions de carrière dépendent souvent de la formation continue, de l'expérience accumulée et de la capacité à innover dans un domaine en constante évolution. Elles offrent diverses opportunités pour contribuer activement à la durabilité environnementale à travers les technologies de l'information.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Le métier de responsable Green IT présente l'avantage d'être un métier en devenir. Il offre de nombreuses opportunités dans un secteur en pleine croissance, tout en étant aligné avec les préoccupations environnementales actuelles. Il s'agit par ailleurs d'une profession à impact environnemental positif, permettant de contribuer directement à la réduction de l'empreinte carbone et à la promotion de pratiques durables. De plus, il offre une forte mobilité, avec des opportunités dans divers secteurs et industries.

Cependant, la mission suppose de disposer d'une expertise approfondie pour naviguer dans la complexité technique des systèmes IT et des solutions écologiques. Il y a également une pression constante du résultat, car les objectifs environnementaux doivent être atteints tout en maintenant l'efficacité opérationnelle. Enfin, le salaire peut être moins attractif comparé à d'autres métiers IT – une donnée pratique non négligeable, même si les bénéfices environnementaux et les opportunités de carrière à long terme puissent compenser cet inconvénient.



SHIMMER

Niveau d'études : Bac +5

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Moyen

Salaire débutant : 3 300 € brut

Code ROME : M1805 - Code FAP : M2790

Un ingénieur en cloud gaming appelé également shimmer est un professionnel de l'informatique spécialisé dans le développement, le déploiement et la maintenance d'infrastructures de cloud computing dédiées aux jeux vidéo. Son objectif : offrir une expérience de jeu fluide et performante à partir de service en ligne.

MÉTIER

Face à l'essor des jeux vidéo en streaming, les studios ont besoin de techniciens de l'ombre capables de maintenir la qualité du jeu et son bon fonctionnement, mais surtout ses performances techniques dans le cloud. Toujours dans l'idée d'améliorer l'expérience utilisateur. Un métier que le shimmer occupe aux côtés des développeurs de jeux.

Son rôle implique à la fois l'architecture, la création et la maintenance des logiciels très complexes. Une capacité à travailler tout au long du pipeline d'applications, y compris le traitement vidéo/audio/données accéléré par le matériel, l'encodage/décodage multimédia et les algorithmes de transport réseau.

Le cloud gaming, c'est quoi ?

Le cloud gaming permet aux joueurs d'accéder à des jeux vidéo via des serveurs distants. Initialement lancé à la fin des années 2000, il a rencontré des défis pour rivaliser avec les jeux sur matériel physique. Cependant, grâce aux avancées technologiques et à l'amélioration de la connectivité internet, le cloud gaming gagne en popularité en offrant une accessibilité et une flexibilité accrues. Les joueurs peuvent profiter d'une expérience de jeu sans posséder un équipement informatique haut de gamme, tout en bénéficiant de performances visuelles et de fluidité de jeu. Les fournisseurs investissent de plus en plus dans l'infrastructure pour

réduire la latence et améliorer la qualité graphique, rendant le jeu en streaming de plus en plus attractif.

Une fois qu'un bloc est ajouté à la chaîne, il est pratiquement impossible de le modifier sans altérer tous les blocs précédents, ce qui nécessite un consensus de la majorité du réseau. Cela rend la blockchain très sécurisée contre la fraude et les altérations.



« Les entreprises recherchent des techniciens capables de maintenir la qualité et les performances techniques des jeux dans le cloud, toujours dans l'optique d'améliorer l'expérience utilisateur. »

MISSIONS

Métier de l'ombre aussi essentiel qu'un développeur, le shimmer doit réaliser un certain nombre de missions afin de garantir les qualités d'un jeu. Les voici :

- Développement de plateforme de cloud gaming
- Conception et gestion des infrastructures
- Maintenance
- Optimisation des performances (qualité graphique, réduction de la latence, fluidité...)
- S'attarde à ce que les jeux soient compatibles avec la plateforme cloud
- Réalisation d'une veille quotidienne de son secteur



COMPÉTENCES

A ce poste exigeant des compétences technologiques fortes, le shimmer doit être en capacité de connaître les éléments principaux suivants :

- Les réseaux
- L'informatique dans le cloud
- Les langages de programmation bas niveau comme C++
- La production d'un jeu vidéo
- Les applications hautes performances en temps réel
- L'analyse technique
- Les systèmes embarqués
- L'anglais

QUALITÉS

Ce poste exige des qualités telles que :

- Savoir collaborer avec des ingénieurs
- Aisance à communiquer
- Agilité à travailler sur plusieurs projets
- De la rigueur
- De l'organisation

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Pour devenir shimmer, il faut obligatoirement un bac +5 auquel s'ajoutent quelques années d'expérience. Rarement en dessous. Les entreprises souhaitent des talents qualifiés maîtrisant le sujet. C'est d'ailleurs pour cela qu'elles sont prêtes à offrir de belles rémunérations. En contrepartie, il faut pouvoir répondre aux exigences requises par le métier. Si bien qu'il est nécessaire d'être formé à la fois pour apprendre les bases et devenir expert ensuite.

Quel bac ?

Un bac général avec un cursus scientifique est idéal pour s'orienter ensuite vers une école spécialisée. Aujourd'hui on ne parle plus de série, mais de spécialités. Donc pour envisager une orientation en études supérieures, il faut choisir les mathématiques, le numérique et les sciences de l'ingénieur. Sinon privilégier un bac technologique en science de l'ingénieur. Tous deux permettent d'intégrer une formation de type bachelor par exemple.

SALAIRE

A la lecture des offres d'emploi, elles ne sont pas très importantes, alors, lorsqu'une opportunité se présente, le niveau de rémunération est généralement élevé. Le shimmer junior peut ainsi démarrer à plus de 3 000 € par mois, atteindre facilement les 6 000 €. Métier technique, à l'expertise redoutable, les entreprises qui recherchent ces profils savent mettre en avant des salaires attractifs.

C'est particulièrement vrai aux Etats-Unis. Dans une offre pour un emploi d'ingénieur logiciel sur la plateforme cloud games, Netflix indique une rémunération annuelle comprise entre 300 000 et 600 000 \$. Ce qui représente au minimum 25 000 \$ mensuels.

OÙ TRAVAILLER ?

Bien que le cloud gaming soit en expansion, les offres d'emploi ne sont pas très courantes, surtout en France. C'est à l'étranger qu'il y en aura le plus. Il est ainsi possible de travailler chez Netflix, Google, Microsoft.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Le métier de shimmer offre plusieurs débouchés professionnels dans des secteurs technologiques. Les professionnels peuvent rejoindre des entreprises dans le cloud gaming, des fournisseurs de services cloud ou des studios de jeux vidéo qui développent des solutions dans le cloud.

FREELANCE

Parfois pour un projet, une entreprise peut faire appel à un shimmer freelance. Il s'agit pour l'entreprise de compter sur un expert indépendant, un professionnel qui connaît aussi bien la technique que l'encadrement d'équipe et la gestion de projet. Devenir shimmer freelance est donc possible après plusieurs années d'expérience en tant que programmeur par exemple. Avoir un bon carnet d'adresses et des aptitudes techniques spécifiques feront la différence.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Comme pour tout métier, il faut composer avec des avantages et des inconvénients. A savoir :

Les avantages :

- Métier de plus en plus demandé
- Missions attractives
- Salaire (très) intéressant
- Secteurs d'activités larges
- Environnement international

Les inconvénients :

- Faible employabilité
- Répondre à la complexité technique
- Capacité à gérer le stress
- Capacité à s'adapter aux évolutions très rapides du secteur



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Pour un poste d'ingénieur en cloud gaming, plusieurs soft skills sont cruciales. Une communication efficace est essentielle pour expliquer des concepts techniques de manière claire. La collaboration et le travail en équipe permettent de mener efficacement les missions. La capacité à résoudre des problèmes aide à identifier et à répondre rapidement aux défis techniques. L'adaptabilité et la flexibilité sont nécessaires pour suivre les évolutions rapides de l'industrie. Enfin, l'apprentissage continu est essentiel. Des soft skills qui feront la différence et viendront compléter les hard skills, des compétences académiques.



« Travaillant aux côtés des développeurs de jeux, le rôle du shimmer inclut alors l'architecture, la création et la maintenance de logiciels complexes dans le cloud. Ce dernier doit maîtriser l'ensemble du pipeline d'applications, incluant le traitement accéléré par le matériel, l'encodage/décodage multimédia et les algorithmes de transport réseau... »



MAKER NO CODE

Niveau d'études : Bac+3/+5

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 2 900 € brut

Code ROME : M1402 - Code FAP : L5Z

Métier en forte demande, maker no code est un spécialiste informatique de la conception d'applications et de sites internet n'exigeant pas de les programmer. Il suffit d'être en capacité d'utiliser des outils adaptés pour les créer.



MÉTIER

Le maker no code, également connu sous le nom de développeur no code, a pour particularité de développer des applications et des sites web sans avoir besoin d'écrire du code de programmation. Pour cela, il passe par des interfaces visuelles et des outils de glisser-déposer pour assembler des composants préconstruits, ce qui facilite le processus de création. Les entreprises de tous les domaines font de plus en plus appel à cette méthode pour le gain de temps qu'elle représente en matière développement. Le processus de création est en effet bien plus rapide qu'avec de la programmation classique.

Souvent, le développeur no code interviendra comme force de travail complémentaire auprès d'un Développeur « classique ».

Le no code, une méthode plébiscitée par les non-techniciens

Le « no code », parce qu'il facilite grandement le processus de création des applications, est aussi largement utilisé par les personnes n'ayant pas de compétences en programmation.

Les plateformes no code offrent divers avantages, notamment :

- Accessibilité : elles permettent à un plus grand nombre de personnes, y compris celles qui ne sont pas techniquement formées, de participer au développement de logiciels.
- Rapidité : les applications peuvent être développées beaucoup plus rapidement par rapport aux méthodes traditionnelles.

- Coût réduit : elles peuvent réduire les coûts associés au développement de logiciels en minimisant la nécessité de faire appel à des développeurs professionnels.

- Flexibilité : les utilisateurs peuvent facilement tester et modifier leurs applications en temps réel, sans avoir à entrer dans les détails techniques du code.

Parmi les plateformes les plus connues de no code, on peut citer Bubble, Webflow, Airtable ou Zapier.

Le no code est particulièrement utile pour les entrepreneurs, les petites entreprises et les équipes non techniques qui ont besoin de solutions rapides et efficaces pour leurs besoins spécifiques.



« Le no code est particulièrement utile pour les entrepreneurs, les petites entreprises et les équipes non techniques qui ont besoin de solutions rapides et efficaces pour leurs besoins spécifiques. »



« Le no code, une méthode plébiscitée par les non-techniciens : le « no code », parce qu'il facilite grandement le processus de création des applications, est aussi largement utilisé par les personnes n'ayant pas de compétences en programmation. »

Dans le domaine de l'éducation, les makers no code créent des plateformes d'apprentissage en ligne, des outils de gestion de cours et des applications interactives pour améliorer l'engagement des étudiants.

Enfin, les agences de conseil et de services numériques intègrent souvent des solutions no code pour offrir à leurs clients des solutions sur mesure à moindre coût et en un temps record.

MISSIONS

Voici les principales missions d'un maker no code :

- Analyse des Besoins
- Conception et Prototypage
- Développement d'Applications
- Automatisation des Processus
- Gestion de Projet
- Test et Qualité
- Déploiement et Lancement
- Support et Maintenance
- Formation et Documentation
- Veille Technologique

COMPÉTENCES

Devenir maker no code requiert un ensemble de compétences variées qui couvrent plusieurs aspects du développement d'applications, de la conception à la gestion de projet. Voici les compétences essentielles pour exceller dans ce rôle :

- Maîtrise des plateformes no code
- Design UX/UI
- Automatisation et intégration
- Planification et organisation
- Communication
- Analyse des besoins
- Support technique



QUALITÉS

Pour être un bon maker no code, il faudra principalement faire preuve de rigueur, de créativité et d'adaptabilité.

La créativité s'avère en effet essentielle pour la conception des interfaces et des solutions. Elle va de paire avec un esprit d'ouverture, notamment sur toutes les clés de l'innovation. C'est sur cette base qu'il sera possible de répondre aux besoins précis des clients, voire de leur apporter des solutions plus performantes encore que celles attendues. La profession exige également beaucoup de flexibilité : il faut pouvoir s'adapter rapidement aux changements et aux nouvelles exigences du projet. Enfin, le développeur doit avoir une capacité multitâche. En d'autres termes, il doit pouvoir gérer plusieurs projets ou tâches simultanément sans compromettre la qualité du travail.

ÉTUDES

Le métier de développeur no code est relativement nouveau et ne suit pas les parcours éducatifs traditionnels des développeurs de logiciels classiques. En France, plusieurs niveaux d'études et parcours peuvent préparer à ce rôle.

Voici quelques points à considérer :

Formation Initiale

- Diplôme de Niveau Bac
- Bac Général ou Technologique
- Diplôme de Niveau Bac+2/Bac+3
- Diplôme de Niveau Bac+5
- École spécialisée en informatique

Formations Complémentaires et Auto-Formation

- Bootcamps et Formations Courtes
- Auto-Formation

SALAIRE

À la fin de sa formation, un maker no code peut percevoir un salaire avoisinant 2 900 € bruts mensuels, soit près de 35 000 € bruts par an. Avec plusieurs années d'expérience, sa rémunération peut atteindre 3 750 € bruts par mois en France, soit 45 000 € par an.

OÙ TRAVAILLER ?

Un maker no code peut travailler dans une multitude de secteurs, grâce à la flexibilité et à la rapidité de création offertes par les outils no code.

Pour les startups, ils sont particulièrement précieux pour développer rapidement des produits minimums viables (MVP) et tester des idées sans nécessiter de lourds investissements en développement.

Dans les grandes entreprises, les makers no code peuvent automatiser des processus internes, créer des applications de gestion de projet personnalisées, et améliorer l'efficacité opérationnelle.

Le secteur du marketing et de la communication profite également de leurs compétences pour construire des sites web, des landing pages et des outils d'analyse sans passer par des développeurs traditionnels.

Les organisations à but non lucratif et les associations utilisent les solutions no code pour gérer des bases de données, organiser des événements et améliorer leur portée numérique.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Un maker no code disposant d'au moins 5 ans d'expérience peut décider de poursuivre dans ce domaine en devenant expert no code. Il pourra intervenir en soutien de projets spécifiques au sein d'une grande entreprise ou proposer ses services en indépendant. Cette deuxième option est cependant encore peu pratiquée. Il peut également devenir product builder no code. À ce titre, il aura des fonctions très similaires à son poste de départ, mais avec un plus grand rôle sur l'idéation et le cadrage des projets. Enfin, en prenant de la distance par rapport à la manipulation technique, on peut facilement envisager un poste de chef de projet no code. Les autres repositionnements professionnels dépendront largement des compétences préalables du maker no code et de ses formations complémentaires. Il dispose d'un bon profil pour aborder de nombreux postes de développeur plus classiques, mais cela suppose la maîtrise d'un ou plusieurs langages informatiques – ce qui n'est pas un pré-requis pour son métier d'origine.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

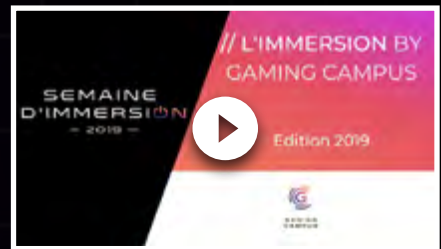
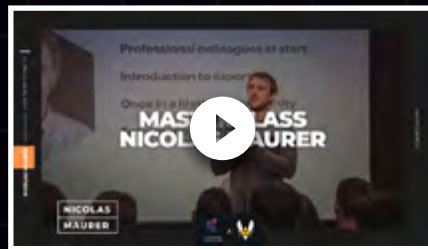
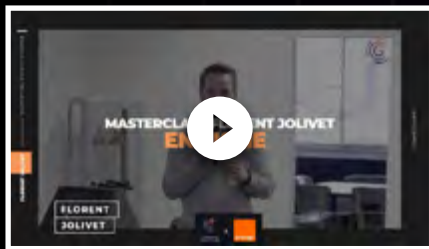
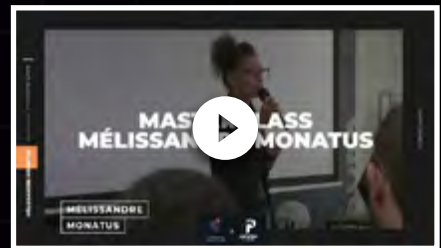
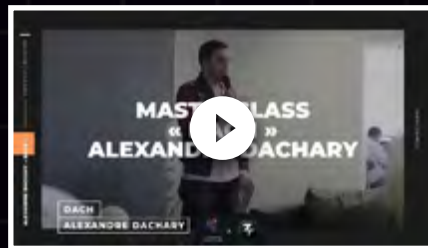
Parmi les avantages propres au métier, on retiendra qu'il est accessible à toute personne n'ayant pas d'expérience approfondie en programmation, ce qui ouvre la porte à de nombreux profils diversifiés. La rapidité d'exécution des missions est un atout majeur, permettant de répondre rapidement aux besoins des clients et de réaliser des projets en un temps record. La forte mobilité professionnelle fait aussi de ce métier une option séduisante pour ceux qui recherchent une carrière dynamique et évolutive. De plus, l'évolution rapide des compétences et des responsabilités est souvent possible, permettant de progresser rapidement dans sa carrière. Cependant, le métier comporte aussi des inconvénients. Les limitations fonctionnelles de certaines plateformes no code peuvent restreindre les possibilités de développement, obligeant parfois à des compromis. La dépendance vis-à-vis de ces plateformes peut également être un frein, surtout si elles subissent des changements ou des pannes. Enfin, une évolution de carrière peut parfois être difficile sans un minimum de compétences en langages informatiques, limitant ainsi les opportunités pour ceux qui ne souhaitent pas élargir leurs compétences techniques.

L'IMMERSION

DANS LES ÉCOLES DU GAMING CAMPUS



L'immersion by Gaming Campus est un passage clé dans l'approche pédagogique de nos écoles. Pendant 2 semaines tous nos étudiants, quel que soit leur cursus, leur niveau d'étude ou leur spécialité sont rassemblés pour s'imprégner du secteur pour lequel ils vont être formés au travers de masterclass dispensées par des **professionnels et experts du secteur du jeu vidéo.**





L'incroyable histoire de TapNation

TapNation est un éditeur français de jeux mobiles fondé en 2019. En seulement 5 ans, TapNation est passé d'une petite startup à une entreprise internationale grâce à une équipe expérimentée composée de chefs de projets, développeurs, game designers, artistes, experts en acquisition d'utilisateurs et en monétisation, tous travaillant ensemble pour publier les meilleurs jeux du marché.

Depuis sa création, l'entreprise a commercialisé plus de **50 jeux** qui ont généré plus d'un milliard de téléchargements et atteint le haut des classements mondiaux (« Top 15 worldwide publishers » en 2022). La croissance fulgurante de TapNation a notamment été mise en avant par les Echos qui le hisse au Top 1 des Champions de la croissance en 2022 et par l'adhésion en 2023 aux entreprises du FrenchTech120.

Pour les cinq années à venir, notre ambition est de mener la marche dans un marché à forte croissance grâce à notre stratégie acquisitive, nos technologies d'automatisation et d'optimisation, ainsi que notre studio interne.

Rejoignez Nous!
www.TapNation.io





OPÉRATEUR·RICE DRONE

Niveau d'études : Bac +3

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 600 € brut

Code ROME : N2204 - Code FAP : U1Z80

Opérateur drone offre des opportunités uniques pour les passionnés de technologie et de créativité. Ce métier est essentiel pour capturer des séquences aériennes utilisées dans la création d'environnements virtuels réalistes. En plein essor, cette profession peut s'exercer dans le jeu vidéo, mais aussi dans plusieurs domaines comme l'agriculture, l'architecture, le cinéma.

MÉTIER

Dans les jeux vidéo, un opérateur drone pilote comme son nom le précise un drone. Son objectif étant de capturer des images et des vidéos aériennes utilisées ensuite dans la création d'environnements virtuels réalistes. Ces images servent à la modélisation 3D, à la création de textures et à l'intégration de paysages authentiques dans les jeux. L'usage des drones dans les jeux vidéo est en pleine expansion, portée par une demande croissante pour des environnements de jeu de plus en plus immersifs.



« En tant qu'opérateur drone, il est essentiel de piloter avec précision et de contrôler les trajectoires pour capturer des images de haute qualité, requérant ainsi des compétences techniques avancées. »

Un équipement à la pointe

Il utilise divers matériels pour réaliser ses missions, à savoir :

- Des drones équipés de caméras 4K haute résolution pour capturer des images et vidéos détaillées comme le DJI Phantom 4 Pro
- Un contrôleur de vol pour piloter les drones (DJI Smart Controller)
- Des logiciels de planification de vol et de traitement de données pour organiser et analyser les images, comme Pix4D et DroneDeploy
- Un système GPS pour une navigation précise
- Un dispositif de communication pour coordonner avec les équipes

MISSIONS

Selon les entreprises, les missions d'un opérateur seront plus ou moins différentes. Voici un aperçu de celles que l'on retrouve le plus fréquemment :

- La capture de séquences aériennes pour créer des environnements réalistes
- La planification des vols
- L'analyse et le traitement des données pour intégrer les vidéos dans les logiciels de modélisation 3D
- La maintenance et la réparation des drones

COMPÉTENCES

Pour exceller dans ce domaine, il est crucial de maîtriser les techniques de vol afin de capturer des séquences fluides et surtout stables. Mais ce n'est pas tout, les compétences d'un opérateur reposent sur :

- Le pilotage de drone avec la maîtrise des techniques de vol donc
- Les connaissances des réglementations concernant l'utilisation des drones pour les prises de vue en extérieur
- Des compétences techniques afin de pouvoir entretenir l'appareil
- L'utilisation de logiciels de planification de vol et de traitement des images
- L'analyse de données afin d'interpréter et d'intégrer les données collectées dans les logiciels de modélisation 3D
- L'anglais



QUALITÉS

Pour un opérateur drone, les qualités incluent :

- La créativité afin d'imaginer et capturer des angles de vue uniques
- La précision pour garantir des séquences de haute qualité
- L'adaptabilité pour pouvoir s'ajuster rapidement aux différentes conditions de vol et aux exigences du projet
- Une bonne communication est indispensable pour travailler efficacement en équipe

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Métier qui demande à la fois d'être créatif et de disposer de compétences techniques pour piloter un drone et réaliser dans le même temps des vidéos, si bien que les entreprises voudront des profils polyvalents. Pour cela, il faut un niveau d'étude minimum. Un bac +3 avec une formation spécialisée dans la production et la réalisation de vidéo est un pré requis. Ensuite, une formation dans le pilotage de drone, une obligation. Par exemple, il est recommandé de passer des certifications, comme celles délivrées par la DGAC en France. Un plus.

Quel bac ?

Le bac est l'un des diplômes les plus importants dans un cursus de formation. Qu'il soit professionnel, général ou technologique, il représente un certificat validant les études secondaires. Surtout, il permet d'acquérir des compétences et connaissances en langues, en gestion, en math, en français, en culture générale... Il s'agit donc d'une qualification reconnue pour s'orienter après dans une école spécialisée dans l'audiovisuel et le jeu vidéo.

SALAIRE

Qu'il soit indépendant ou salarié d'une entreprise, un opérateur drone ne gagnera sensiblement pas le même salaire. Qu'il soit junior ou senior, à Paris ou à Montréal, la rémunération sera différente. Cependant, une fourchette permet d'y voir un peu plus clair. Ainsi, en début de carrière, cet as du pilotage de drone touchera aux environs de 32 000 € annuels soit 2 600 € par mois. Avec de l'expérience, son salaire pourra grimper à 45 000 € par an, ce qui représente mensuellement, 3 750 €.

OÙ TRAVAILLER ?

Si l'opérateur drone peut travailler dans le secteur du jeu vidéo pour un studio, il lui est aussi possible d'évoluer dans les domaines de l'agriculture, de l'audiovisuel (cinéma), dans l'archéologie ou encore dans le bâtiment.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Après quelque temps à ce poste, un opérateur drone peut devenir chef d'équipe, consultant, formateur. Il peut par ailleurs bifurquer dans un autre domaine d'activité. Des évolutions professionnelles qui démontrent la diversité des opportunités disponibles pour les opérateurs de drone, en fonction de leurs intérêts, de leurs compétences et de leurs ambitions professionnelles et personnelles.

FREELANCE

Opérateur drone peut s'exercer en tant que freelance. Cela exige un équipement de pointe et une approche sérieuse et rigoureuse pour répondre aux attentes des clients. La maîtrise des techniques de vol et la capacité à capturer des séquences créatives sont essentielles pour se démarquer. Il est préférable d'avoir quelques années d'expérience avant de se lancer en freelance.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

En voici quelques-uns :

Les avantages :

- Créativité au service de la production
- Mobilité
- Métier accessible avec un Bac +3
- Possibilité de travailler en freelance
- Evolution dans un secteur dynamique

Les inconvénients :

- Concurrence
- Employabilité faible dans le jeu vidéo
- Adaptabilité permanente



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Pour atteindre des objectifs, les soft skills sont nécessaires. Des compétences comportementales de plus en plus demandées qui permettent de distinguer un collaborateur par ses qualités humaines et son attitude. Dans un monde en constante évolution, un opérateur drone doit être capable de s'adapter aux changements, de les gérer et de les accepter. Ensuite, ses dimensions humaines et relationnelles sont essentielles, en particulier pour travailler en équipe. Si bien que ce professionnel de l'image et du pilote d'aéronefs possède à la fois un sens de la réactivité, de l'empathie, de la flexibilité et sait faire preuve d'écoute.



« Dans les jeux vidéo, un opérateur drone pilote comme son nom le précise un drone. Son objectif étant de capturer des images et des vidéos aériennes utilisées ensuite dans la création d'environnements virtuels réalistes. Ces images servent à la modélisation 3D, à la création de textures et à l'intégration de paysages authentiques dans les jeux. L'usage des drones dans les jeux vidéo est en pleine expansion, portée par une demande croissante pour des environnements de jeu de plus en plus réalistes et immersifs. »



EXPERT·E NO CODE

Niveau d'études : Bac+3/+5

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 2 900 € brut

Code ROME : M1402 - Code FAP : L5Z

Les métiers du no code révolutionnent le développement d'applications en rendant la création de solutions numériques accessible à celles et ceux qui ne maîtrisent pas la programmation. Au cœur de cette révolution se trouve l'expert no code, un professionnel capable de concevoir et de déployer des applications en utilisant des plateformes intuitives. Grâce à leur expertise, les experts no code permettent aux entreprises de gagner en rapidité et en flexibilité, tout en réduisant les coûts et les délais de mise en œuvre des projets. Ce métier représente une avancée majeure dans l'innovation technologique, ouvrant de nouvelles perspectives pour la transformation digitale.

MÉTIER

Le métier d'expert no code consiste à concevoir, développer et gérer des applications et des solutions numériques sans utiliser de code traditionnel. Utilisant des plateformes no code comme Bubble, Webflow, Adalo, et Airtable, il crée des applications web et mobiles adaptées aux besoins spécifiques des clients. L'expert no code fluidifie également les processus métiers en mettant en place des automatisations avec des outils comme Zapier ou Integromat, permettant ainsi de connecter diverses applications et d'optimiser les workflows. C'est là l'une des tâches principales qui différencie son travail de celui du maker no code et du product builder no code, dont les fonctions sont recoupent.

Autre point qui en fait un professionnel « différent » sur le terrain du no code : s'il peut être directement rattaché à une entreprise, il a aussi une plus grande facilité à exercer ses fonctions en tant que consultant indépendant. En tant que tel, il pourra apporter son expertise aux entreprises sur les meilleures pratiques et les outils no code à utiliser en fonction de leurs besoins. Il pourra les aider à planifier et à mettre en œuvre leurs projets numériques. Il s'assurera de l'intégration et de la gestion des bases de données, tout en créant des prototypes rapides pour tester des idées avant de les déployer à grande échelle.

N'oublions pas que l'expert no code assure la maintenance continue des applications développées et les met à jour en fonction des retours utilisateurs.

Les principes clés du no code

Le « no code » simplifie grandement le processus de création d'applications et de sites web, sans que les professionnels impliqués aient besoin de compétences en programmation. Voici un résumé des bénéfices que présente le recours aux plateformes no code :

- Accessibilité : elles permettent à un public plus large, y compris aux non-techniciens, de participer à la création de logiciels.
- Rapidité : les applications peuvent être développées beaucoup plus vite qu'avec les méthodes traditionnelles.
- Réduction des coûts : elles permettent de diminuer les coûts de développement en réduisant la dépendance aux développeurs professionnels.
- Flexibilité : les utilisateurs peuvent tester et ajuster leurs applications en temps réel sans avoir besoin de plonger dans les détails techniques du code.

Parmi les plateformes no code les plus populaires, on trouve Bubble, Webflow, Airtable et Zapier.

Le no code est un atout de taille pour les entrepreneurs, les petites entreprises et les équipes non techniques, qui ont besoin de solutions rapides et efficaces adaptées à leurs besoins spécifiques.

MISSIONS

- Création d'applications
- Automatisation des processus
- Conception UX/UI
- Formation et support
- Intégration de données
- Prototypage rapide
- Maintenance et évolution des solutions
- Gestion de projet
- Veille technologique

COMPÉTENCES

Devenir expert no code requiert un ensemble de compétences variées qui couvrent plusieurs aspects du développement d'applications, de la conception à la gestion de projet. Voici les compétences essentielles pour exceller dans ce rôle :

- Maîtrise des outils no code
- Design UX/UI
- Automatisation des workflows
- Gestion de bases de données
- Compétences en prototypage
- Communication
- Gestion de projet
- Résolution de problèmes





QUALITÉS

Pour réussir dans ses fonctions, un expert no code doit faire preuve d'une grande adaptabilité et de très bonnes dispositions pour l'apprentissage continu. En effet, il doit faire face à l'évolution rapide des nouvelles technologies et aux changements fréquents dans les outils no code. Cela explique pourquoi il est impératif d'avoir la motivation nécessaire pour mettre régulièrement à jour ses connaissances sur les tendances et les outils.

La capacité au travail interdisciplinaire et à la collaboration est un autre atout incontournable. L'expert no code est en effet amené à travailler main dans la main avec des développeurs « traditionnels », des designers et, bien entendu, des clients. Il doit être apte à gérer les attentes des parties prenantes et à coordonner les efforts pour atteindre les objectifs du projet.

Cela suppose une certaine empathie pour comprendre les besoins et les objectifs clients de la manière la plus fine possible. Cette qualité aidera également à recueillir et à intégrer les feedbacks des utilisateurs finaux.

L'esprit d'initiative est tout aussi indispensable, afin de proposer des améliorations et des innovations dans les processus et les applications.

ÉTUDES

Le métier d'expert no code peut être préparé en suivant des parcours relativement variés. Voici les étapes principales qui peuvent être envisagées après un Baccalauréat scientifique (de préférence) :

Licence (Bac +3)

- Licence en Informatique
- Licence en Génie Logiciel
- Licence en Systèmes d'Information et Management
- Licence en Design et Communication Visuelle

Master

- Master en Technologies de l'Information (IT)
- Master en Gestion de Projet Technologique
- Master en Design d'Interaction et UX/UI
- Master en Innovation Digitale et Transformation

Formation complémentaire

- Certifications spécifiques aux outils no code
- Bootcamps et ateliers

SALAIRE

Lorsqu'il est intégré à une entreprise, un expert no code se situe généralement sur la même ligne de salaire qu'un product builder no code. Ainsi, en début de carrière, il pourra percevoir un salaire autour de 3 300 € brut mensuels. Cela correspond à un peu moins de 40 000 € brut par an. À partir de 5 ans d'expérience, en France, sa rémunération peut atteindre 4 250 € brut par mois, ce qui lui permet de dépasser la barre symbolique des 50 000 € annuels.

« En plus de ses compétences techniques, l'expert no code joue un rôle clé dans la conception d'interfaces utilisateur intuitives et attrayantes, tout en assurant une expérience utilisateur fluide. Il forme aussi les équipes internes à l'utilisation des outils no code et offre un support technique pour résoudre les problèmes et optimiser les solutions existantes. »

Cependant, dès lors qu'il apporte une plus-value significative liée à ses expertises ou aux projets gérés par le passé, l'expert no code est en position de force pour négocier des salaires supérieurs à ceux du product builder. Ce scénario se produit dans la plupart des cas.

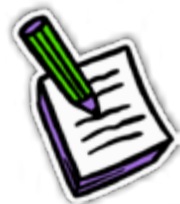
Par ailleurs, exercer en tant qu'indépendant permet également de maximiser sa rémunération. Au cours des premières années d'exercice, l'expert peut appliquer un taux journalier compris entre 250 et 400 € brut par jour, selon ses compétences, la nature du projet et l'identité du commanditaire. À partir de 3 ans d'expérience, il est possible d'augmenter les tarifs pour naviguer entre 400 et 600 € par jour. Pour un profil confirmé, soit avec plus de 5 ans d'expérience, on peut compter entre 600 et 1000 € brut par jour.

Une fois encore, il s'agira de bien prendre soin d'adapter son tarif à la complexité du projet soumis et au poids financier que représente le client. Sans cela, le risque est de ne pas être retenu pour les missions.

OÙ TRAVAILLER ?

Un expert no code peut travailler dans une multitude de secteurs, les solutions no code étant polyvalentes et peuvent être adaptées à de nombreux domaines. Voici quelques secteurs où un expert no code peut trouver des opportunités :

- Technologie et startups
- Marketing et publicité
- E-commerce
- Éducation et formation
- Santé et bien-être
- Finance et assurance
- Ressources humaines
- Médias et divertissement
- Immobilier
- Organisations à but non lucratif et ONG
- Tourisme et hôtellerie
- Industrie et fabrication



EVOLUTION DE CARRIÈRE

Les évolutions de carrière possibles pour un expert no code sont multiples. Voici cependant les pistes les plus évidentes :

- Chef de projet no code
- Formateur ou coach no code
- Entrepreneur / Fondateur de startup no code
- Spécialiste en automatisation des processus
- Développeur low code
- Directeur de la transformation digitale
- Architecte de solutions no code

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Le métier d'expert no code offre plusieurs avantages, notamment son accessibilité pour les personnes sans expérience approfondie en programmation, ce qui permet à un plus grand nombre de se lancer dans ce domaine.

La rapidité d'exécution des missions est un atout majeur, offrant une grande réactivité pour répondre aux besoins des clients.

De plus, le métier est généralement bien rémunéré et offre une forte mobilité, permettant de travailler de presque n'importe où.

Cependant, il présente aussi quelques inconvénients. Les limitations fonctionnelles de certaines plateformes peuvent restreindre les possibilités de développement, et la dépendance vis-à-vis de ces plateformes peut poser des problèmes de scalabilité et de coûts à long terme. Enfin, l'évolution dans ce métier peut être difficile sans une connaissance minimale des langages informatiques, limitant parfois les perspectives d'évolution professionnelle.



CHEF·FE DE PROJET JEUX VIDÉO ET ESPORT

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Eco. ou Scientifique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 895 € brut

Code ROME : M1806 - Code FAP : M2Z90

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

MÉTIER

Elle possède une vision générale du jeu et des métiers, tout en ayant les capacités à piloter et à manager des équipes. Chef de projet jeu vidéo, c'est avant tout un métier où l'humain est au cœur de sa mission. Un métier essentiel pour veiller à la bonne conduite d'un projet.

MISSIONS

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

- Concevoir le projet
- Mettre en œuvre les méthodes
- Gérer la logistique (budget, effectifs, délais)
- Coordonner les activités des corps de métier
- Assurer l'interface entre la direction et ses équipes
- Gérer les imprévus et les risques
- Maîtriser les délais
- Respecter le budget
- Encadrer et animer les équipes
- Gérer les ressources humaines
- Veiller à la qualité des productions

COMPÉTENCES

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

- Manager
- Connaître la technicité d'un jeu
- Savoir les missions de chaque métier
- Dialoguer
- Décider
- Piloter l'ensemble du projet

QUALITÉS

Pour occuper ce rôle, un chef de projet demande de disposer d'un certain nombre de qualité :

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



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Si le poste de chef de projet demande de l'expérience, rares sont ceux qui l'occupent en sortie d'études (Licence pro métiers du jeu vidéo), c'est plutôt après quelques années sur le terrain. Mais avant, il est essentiel de se former et d'acquérir un haut niveau d'expertise. C'est la raison pour laquelle, après un Bac +3, une poursuite d'études en Bac +5 est vivement conseillé. Cela permet d'être en mesure de bien connaître la chaîne de valeur de production d'un jeu vidéo. L'expérience terrain fera ensuite le reste.

Quel bac ?

Viser cette fonction à responsabilités demande un bagage scolaire important. Si bien que cela se prépare dès le lycée avec le choix de son orientation. Un bac avec le choix des spécialités en économie, en mathématiques, en informatique ou en anglais sera pertinent avant de poursuivre dans une école de jeux vidéo en management ou en commerce. L'étape du bac reste donc capitale puisque ce diplôme est la clé pour le passage au supérieur. De plus, c'est une période qui permet à la fois d'apprendre à apprendre, de développer son autonomie et d'acquérir des compétences qui serviront à la poursuite d'études.

« Le plaisir de ce métier est d'arriver à l'épanouissement des membres de l'équipe dans la réussite d'un projet dont nous sommes fiers. »

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

PIERRE-OLIVIER MAREC

Co-fondateur et CTO - Studio Mobbles

« Conduire un projet nécessite de travailler avec des équipes aux expertises variées. Il faut évoluer avec des développeurs, des artistes (graphistes, illustrateurs, designers), des game designers comme avec une équipe marketing. Chacune de ces expertises est vitale pour le développement d'un jeu vidéo. Le chef de projet a ainsi la même fonction qu'un chef d'orchestre. »

LUCAS ODION

Chef de projet - Revolt Games



SALAIRE

En début de carrière (après un Bachelor Développeur de jeux vidéo par exemple), une cheffe de projet jeu vidéo verra sa rémunération s'afficher autour de 3 000 € mensuels suivant l'entreprise pour laquelle elle travaille. Après plusieurs années, son salaire peut facilement atteindre plus de 70 000 € annuels (5 800 €/mois).

Si l'envie de vous exiler à Montréal vous intéresse, le salaire d'une cheffe de projet s'affiche en moyenne à 75 000 \$ (6 250 \$ mensuels) et peut dépasser facilement les 120 000 \$ (10 000 \$ par mois). Aux Etats-Unis, c'est pratiquement la même chose avec une fourchette de rémunérations comprise entre 54 000 et 113 000 \$, soient entre 4 500 et 9 400 \$ par mois.

OÙ TRAVAILLER ?

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

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Grâce à sa vision d'ensemble de la production d'un jeu vidéo et à partir de ses compétences en matière de management (acquises en MBA / Mastère Production

jeu vidéo), un chef de projet peut évoluer vers d'autres postes à responsabilités – dans le jeu vidéo ou non. Il peut très bien devenir directeur de production, producteur multimédia ou encore consultant. Les opportunités sont nombreuses.

FREELANCE

Dans le jeu vidéo, nombreux sont les métiers qui peuvent s'occuper en freelance. Cependant, il y en a certains qui le sont moins. C'est le cas du chef de projet. Les entreprises préfèrent que des profils à responsabilités soient plutôt en interne que freelance. Ce n'est toutefois pas impossible. Il faudra faire preuve de patience et rouler sa bosse sur de nombreux projets pour le devenir. En effet, les clients regarderont en premier les références et les compétences avant de vous embaucher.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

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



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Ces compétences, appelées en français compétences humaines ou comportementales, deviennent de plus en plus un élément de différenciation que les recruteurs affectionnent particulièrement. Elles vont bien au-delà des simples qualités affichées sur un CV. Complémentaires des compétences techniques et académiques, les soft skills sont recherchées, car les entreprises ont conscience de l'intérêt d'avoir des individus capables de travailler ensemble, dynamiques, bienveillants et motivés. Un chef de projet jeu vidéo doit donc pouvoir mettre en avant son leadership, sa capacité à gérer des conflits, doit faire preuve d'adaptabilité ou doit savoir prendre des décisions. Des compétences qui singularisent le chef de projet.

Les inconvénients :

- Implication forte
- Investissement en temps important
- Employabilité plus faible



EXECUTIVE PRODUCER JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Economique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 4 000 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U1Z82

On le nomme également directeur de production, l'executive producer jeux vidéo est une fonction à fortes responsabilités – quasi la plus haute d'un studio – dont le rôle est de garantir et de développer la stratégie de l'entreprise tout en veillant à ce que les projets tiennent la route dans un cadre bien précis. Sans oublier qu'il doit conduire, encadrer et accompagner ses équipes vers le meilleur.

MÉTIER

Ce poste est tout sauf un long fleuve tranquille. Executive producer jeux vidéo est un métier à fortes responsabilités accessible après seulement plusieurs années d'expérience. S'il demande un engagement total, il s'agit toutefois d'un métier passionnant à la vision à 360°.

L'executive producer est celle qui gère à la fois la stratégie de l'entreprise pour laquelle elle travaille, la partie financière et le budget, les projets dans leur ensemble ainsi que le management des équipes. A cela s'ajoute, qu'elle doit veiller au produit final et à sa qualité. Un minimum de Bac +5 est obligatoire.

A cette fonction, une executive producer encadre une équipe voire plusieurs. Cela signifie qu'elle doit déterminer des objectifs d'équipe et individuels, établir des règles et communiquer clairement ses directives. Ce poste demande également de l'organisation et exige un niveau de rigueur certain. Une grande expérience, de l'empathie et du leadership sont indispensables !



MISSIONS

Poste clé au sein d'une entreprise de jeux vidéo, l'executive producer va devoir mener de front plusieurs missions pour que la stratégie soit effective et que les projets se déroulent sans encombre. Ainsi, il est amené à :

- Gérer et développer la stratégie de l'entreprise préalablement définie
- Faire l'interface entre la direction et la production
- Gérer et respecter les aspects financiers (montage du budget, négociation des contrats, recherche de financements, etc.)
- Gérer les projets (écrire le cahier des charges, calendrier, reporting, etc.)
- Veiller à la qualité des produits
- Manager les équipes de producteurs (animer, fédérer, encadrer les équipes, recruter, etc.)

COMPÉTENCES

Comme nous l'avons dit plus haut, le métier d'executive producer jeux vidéo demande un certain niveau de compétences. Des compétences dont les bases ont été acquises en formation, et surtout au fil des expériences. Après quoi, il doit être en mesure de connaître tout un ensemble de choses qui comprend :

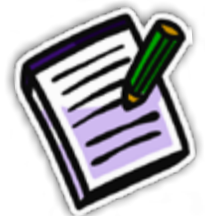
- La gestion de l'innovation et du changement

- La gestion de projet
- Les méthodologies de management
- Le développement d'un jeu vidéo et ses métiers
- Les aspects financiers, juridiques et de gestion
- La maîtrise de l'anglais
- Le secteur du gaming

QUALITÉS

Ce n'est pas un poste à la portée de tous. Pour devenir executive producer jeux vidéo, il faudra certaines qualités à appliquer au quotidien. Par exemple, il s'agit d'être :

- Pragmatique
- Organisé
- Rigoureux
- Créatif
- A l'écoute
- Patient
- Déterminé
- Diplomate
- De faire preuve de fermeté et de bienveillance
- De posséder un esprit de leadership, d'analyse et de synthèse



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Une entreprise demandera plusieurs années d'expérience pour prétendre occuper un poste d'executive producer jeux vidéo. Entre 5 et 8 ans bien souvent notamment dans la production ou le développement de jeux sur consoles ou PC, mais aussi dans la gestion de projet.

Donc avant de pouvoir y parvenir, il faut d'abord obtenir une formation de qualité de niveau Bac +5.

Quel bac ?

Si l'expérience est exigée, cela ne veut pas dire qu'il faut négliger son parcours de formation. Il est même conseillé de le penser dès le lycée en passant par un bac général avec une spécialité en sciences du numérique et informatique, en mathématiques ou en ingénierie. Avec le bac, vous allez ainsi vous forger une culture générale, apprendre à comprendre le monde qui vous entoure, rentrer dans le vif du sujet en matière d'économie et de gestion ou encore développer vos compétences en anglais.

SALAIRE

A ce niveau de poste, la rémunération sera plutôt importante. Elle tiendra compte à la fois du nombre d'années d'expérience, de l'entreprise pour laquelle il travaille, de sa situation géographique (un salaire n'est pas le même à Paris, qu'à Lyon ou encore Los Angeles) ou encore de son statut (s'il possède son studio, s'il est salarié, etc.). Si bien qu'il peut gagner entre 55 000 € et 70 000 € par an en France (soit une rémunération mensuelle comprise entre 4 500 et 5 800 €).

A l'étranger, à Montréal par exemple, ce professionnel peut toucher en moyenne 110 000 \$ annuels (9 000 \$ par mois), voire jusqu'à 175 000 \$. Ce qui représente 15 000 \$ par mois. Pas très loin, à Los Angeles en Californie, les salaires explosent et avoisinent les 150 000 \$ en moyenne (12 500 \$ par mois).

Selon le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) le salaire d'un executive producer est de :

Paris / IDF – Confirmé : 56 000 € brut / an

Paris / IDF – Senior : 64 500 € brut / an

Région – Confirmé : 46 500 € brut / an

Région – Senior : 60 000 € brut / an

Selon le STJV (Syndicat des Travailleurs du Jeu Vidéo) le salaire d'un executive producer est de 3 500 € net soit environ 4 487 € brut / mois soit 53 844 € brut / an.



OÙ TRAVAILLER ?

En tant qu'executive producer jeux vidéo, les opportunités d'emplois seront nombreuses. S'il lui est tout à fait possible de posséder son propre studio de développement de jeux vidéo, ce directeur de production peut très bien aussi travailler pour une entreprise du secteur comme Ubisoft, Microsoft pour la branche Xbox, Electronic Arts, Warner Bros, etc. Ou bien encore chez Eden Games, Gameloft ou bien Bandai Namco. La liste est longue et les besoins nombreux.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Atteindre ce poste est déjà une prouesse et une belle carte de visite. C'est d'ailleurs bien pour cela que devenir executive producer jeux vidéo n'est possible qu'après une certaine expérience dans le gaming. Si certains professionnels cumulent cette fonction avec celle de PDG ou CEO, pour d'autres, il peut s'agir justement d'un tremplin vers ce type de métier à responsabilités. Il est ainsi courant de voir un producteur exécutif devenir PDG.

Aussi, l'aventure peut très bien s'écrire ailleurs avec une carrière qui prend un autre tournant comme travailler dans un secteur différent que celui du jeu vidéo ou encore en optant pour une fonction de consultant ou même d'investisseur.

FREELANCE

Rares sont les executive producers jeux vidéo à exercer de manière indépendante. Ce métier demande une forte implication, mais aussi une disponibilité auprès des équipes. Il est donc plutôt intégré directement à une structure.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Occuper ce rôle au sein d'une entreprise est parsemé à la fois d'avantages et d'inconvénients incontournables qu'il faut accepter.

Les avantages :

- Métier à la vision large et aux tâches éclectiques
- Touche à tout
- Salaires (très) attractifs
- Mobilité forte
- Richesse de rencontres

Les inconvénients :

- Disponibilités grande et constante
- Pouvoir gérer les problèmes et les conflits
- Pression
- Reporting très régulier



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

En bon manager, l'executive producer est quelqu'un qui a une vision claire et sait communiquer ses idées et sa stratégie à ses équipes. Il est capable de fixer des objectifs et de prendre des décisions justes. Pour cela, il s'appuie sur l'une de ses forces : ses soft skills. Des compétences douces intrinsèques qui permettront de répondre aux mutations qu'exige l'industrie. Selon Forbes, les soft skills les plus recherchées sont la résolution de problème, la confiance, l'intelligence émotionnelle, l'empathie, la communication, la créativité et l'esprit d'entreprendre...



« L'executive producer est celle qui gère à la fois la stratégie de l'entreprise pour laquelle elle travaille, la partie financière et le budget, les projets dans leur ensemble ainsi que le management des équipes. »



CHEF-FE DE PRODUIT JEUX VIDÉO ET ESPORT

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Commerce

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 500 € brut

Code ROME : M1703 - Code FAP : R4Z90

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

MÉTIER

Polyvalent, gravitant autour des métiers du commerce, de la communication et du marketing, une cheffe de produit jeu vidéo et esport connaît son marché par cœur et suit les tendances, afin de déployer une stratégie en vue de parvenir aux objectifs définis.

Garante de l'équilibre budgétaire, elle s'implique au cours des différentes phases du projet afin de veiller à ce qu'il réponde bien à la cible et au respect du cahier des charges.

MISSIONS

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

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

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

COMPÉTENCES

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

- Les éléments du mix marketing
- La gestion d'un budget
- Les réseaux de distribution
- La production d'un jeu vidéo
- Le marché
- L'art de la négociation

QUALITÉS

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

- Une écoute
- Un sens de la créativité
- Une vraie curiosité
- Une bonne analyse

- L'autonomie
- Un esprit dynamique
- Savoir anticiper



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

Un chef de produit Europe de chez EA

« En plus d'avoir un fort intérêt pour le marketing et le gaming, il faut avant tout être organisé et curieux. Organisé car c'est une industrie qui va vite, ce qui demande d'être capable de s'adapter et réagir rapidement en toute circonstance et pour cela savoir s'organiser, gérer ses priorités est primordial. Enfin curieux, car le métier de chef de produit est assez vaste et peut changer d'une entreprise à une autre. En général, nous avons une vision à 360 des campagnes, ce qui nécessite un skillset assez large et de s'intéresser un minimum au travail des autres pour le comprendre. »

Un chef de produit Europe de chez EA



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Il est demandé bien souvent d'avoir un niveau Bac +4 ou Bac +5 pour faire ce métier (MBA / Mastère Marketing jeux vidéo par exemple). Le mieux est de s'être orienté vers une formation avec option commerce ou marketing et ce, dans un cursus dans le jeu vidéo. Pourquoi ? Afin de comprendre les enjeux du marché.

« J'ai obtenu un Master en Marketing Communication durant lequel j'ai pu effectuer mes premiers stages dans l'industrie du jeu vidéo (en RP puis en marketing produit), c'est un passage important (pas forcément obligatoire), car il permet d'avoir des bases sur le fonctionnement de cette industrie, ses cycles, ses acteurs, ses différents métiers etc. qui intéresseront vos potentiels futurs recruteurs. J'ai ensuite eu quelques autres expériences, notamment dans l'industrie connexe des composants PC et IT grand public avant de revenir chez EA en tant que chef de produit », raconte ce chef de produit jeu vidéo et esport de chez EA Europe.

Quel bac ?

Comme pour tous métiers gravitant autour du business du jeu vidéo, un Bac en économie est nécessaire. En sciences potentiellement. Les spécialités en anglais, mathématiques et numérique sont recommandées. Sinon, un Bac technologique STMG est une autre

voie. L'étape du bac reste décisive puisque ce diplôme est la clé pour le passage au supérieur. D'autant qu'il s'agit d'une période au cours de laquelle un étudiant va se construire une culture générale, va développer des outils de compréhension, pourra s'investir sur des projets, travailler en équipe ou encore développer des facultés utiles pour la suite.

SALAIRE

Un chef de produit jeu vidéo et esport junior peut gagner mensuellement un peu plus de 2 500 €. Après quelques années, il pourra voir sa rémunération augmenter pour atteindre 5 000 €. Dans d'autres pays où le jeu vidéo est une marque de fabrique, les salaires sont plus importants. Ainsi à Montréal au Canada, un product manager peut gagner jusqu'à 80 000 voire 115 000 \$ (de 6 500 à 9 500 \$ mensuels). Evidemment, là-aussi, cela dépend de plusieurs facteurs comme la taille de l'entreprise et le niveau d'expérience. Aux Etats-Unis, il peut même aller jusqu'à 145 000 \$ (soit 12 000 \$ par mois).

OÙ TRAVAILLER ?

Un chef de produit jeu vidéo et esport peut travailler dans le département marketing d'un éditeur de jeux vidéo comme chez EA, Take Two, Blizzard, Sony. Il peut aussi évoluer au sein d'une entreprise prestataire qui travaillera pour le compte de l'éditeur.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

En ayant un œil sur plusieurs domaines de gestion d'un jeu vidéo ou événement esport, le chef de produit aura donc les possibilités d'évoluer à un autre poste comme par exemple, travailler en tant que directeur marketing ou responsable de la communication.

FREELANCE

Nombreux sont les métiers du jeu vidéo pouvant s'exercer en freelance, encore faut-il pouvoir le faire et être en capacité de cocher toutes les cases. Cheffe de produit jeu vidéo esport n'échappe pas à la règle, même si ce n'est pas la majorité. On observe davantage de consultant(e)s par exemple que de cheff(e)s de produit. Mais si après des expériences au sein d'entreprises du jeu vidéo ou spécialisées dans le développement de produit, l'envie de voler de ses propres ailes est possible. Pour cela, il faut savoir être rigoureux, capable de bien s'organiser, d'avoir un certain leadership et d'être en mesure de bien connaître le marché. Elle interviendra au côté des équipes internes à plusieurs étapes.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Chef de produit jeu vidéo et esport demande de savoir accepter les quelques inconvénients liés à son métier.



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

En plus de ses hard skills, un chef de produit devra compter sur ses soft skills. Des compétences douces qui caractérisent sa manière d'être et qui se focalisent sur le côté humain. Ce genre de compétences apportent ainsi un plus à l'entreprise, c'est la raison pour laquelle, elles sont de plus en plus recherchées. Cela donne à un employeur l'assurance de compter sur une personne pouvant gérer l'imprévu, sachant écouter ses collègues, pouvant s'adapter au changement et sachant prioriser tout en faisant preuve d'une intelligence émotionnelle forte ! Des compétences qui vont bien au-delà des qualités !



Les avantages :

- Salaire attractif
- Métier polyvalent
- Vision d'ensemble du produit
- Evolution vers d'autres métiers

Les inconvénients :

- Pression
- Savoir gérer le stress
- Être sans cesse en veille
- Important engagement



COMMUNITY MANAGER JEUX VIDÉO ET ESPORT

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Toutes

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 677 € brut

Code ROME : E1101 - Code FAP : U0Z80

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

MÉTIER

Une community manager est une personne de passionnée par son secteur, qui le connaît parfaitement et qui reste curieuse de ce qui s'y passe. Il faut être une véritable experte pour pouvoir apporter des informations pertinentes et créer de la valeur pour sa communauté.

Le quotidien d'un community manager

A ce poste, chaque jour peut être différent et ne pas ressembler à celui de la veille. Généralement, un CM réalise un gros travail de veille sur plusieurs spécificités comme la concurrence, le secteur, les technologies, etc. Un bon moyen d'être au courant de tout ce qui passe et de nourrir ses missions. Des outils comme TweetDeck ou Visibrain sont souvent employés pour cela. Ensuite, il peut répondre à des questions envoyées depuis les différentes plateformes. Il devra en parallèle préparer les contenus à publier en fonction aussi des directives qu'il aura reçues et des objectifs attendus. Tout au long de la journée, le community manager animera par ailleurs la communauté. A ses tâches, il peut travailler à augmenter le trafic sur les sites internet, attirer de nouveaux gamers, vérifier la réputation de la marque, etc. Sans oublier, une grande partie d'analyse et de développement de stratégie. Un métier complet et passionnant.

MISSIONS

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

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

COMPÉTENCES

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

Dans le détail, il est capable de :

- Maîtriser les réseaux sociaux et forums
- Savoir fédérer des communautés

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



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

FERRÉOL CHEVALIER
Directeur général - NEEDforSEAT

QUALITÉS

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

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

Des qualités lui permettant d'être « en capacité à engager la communauté via ses réalisations », indique Ferréol Chevalier.

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Obtenir d'abord un Bac est un passage obligé puis s'orienter dans une filière en communication ou marketing est possible, comme le Bachelor Esport. Ensuite, une formation dans une école spécialisée dans le jeu vidéo est conseillée afin d'acquérir les connaissances et compétences de ce secteur. Niveaux bacs +3 ou +5 sont possibles.

Quel bac ?

Obtenir d'abord un bac est un passage incontournable avant de s'orienter dans une formation de l'enseignement supérieur. C'est un diplôme qui valide vos années au lycée et atteste d'une qualification reconnue. Difficile de viser certains métiers sans ce sésame. S'il est parfois remis en cause, il reste important puisqu'il est une épreuve obligeant chaque étudiant à développer des capacités cognitives, un sens de l'organisation et à fournir un effort d'apprentissage des connaissances. Pour envisager une formation en community management, mieux vaut privilégier alors un bac général en choisissant des spécialités comme les sciences de l'informatique, l'économie ou encore l'anglais. Autre option, celle de passer par un bac technologique STMG.

SALAIRE

Il démarre à près de 32 000 € par an au début (après un MBA / Mastère Communication jeux vidéo), soit 2 600 € par mois, puis son salaire peut atteindre, avec de l'expérience 47 000 € brut annuels (3 900 € mensuels). Cela dépend aussi de l'entreprise pour laquelle elle travaille.

A l'étranger, du côté de Montréal par exemple, une community manager peut gagner entre 35 000 et 55 000 \$ par an (2 900 \$ et 4 500 \$). Alors qu'à San Francisco, la moyenne s'élève à 55 000 \$ et presque 80 000 \$ pour le salaire maximum (6 600 \$).

Selon le STJV (Syndicat des Travailleurs du Jeu Vidéo) le salaire d'un Vidéaste jeux vidéo est de 1 944 € net soit environ 2 492 € brut / mois soit 29 904 € brut / an.

OÙ TRAVAILLER ?

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

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

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

FREELANCE

Métier nouveau, le community manager peut évoluer en freelance. De nombreux professionnels ont fait ce choix. Et beaucoup d'entreprises font le choix de travailler avec des profils indépendants. Avoir une bonne formation en communication et marketing, un réseau et de l'expérience permettent sans problème de pouvoir travailler comme community manager jeu vidéo freelance. Si tel est le choix, il faudra donc faire preuve de rigueur administrative, d'organisation, de créativité pour travailler dans ce milieu dynamique.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Travailler comme community manager, c'est accepter des inconvénients, mais aussi se satisfaire de quelques avantages. Par exemple :

Les avantages :

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

Les inconvénients :

- Métier méconnu encore
- Manque de considération parfois
- Salaire au départ bas
- Animer une communauté peut se révéler parfois épuisant

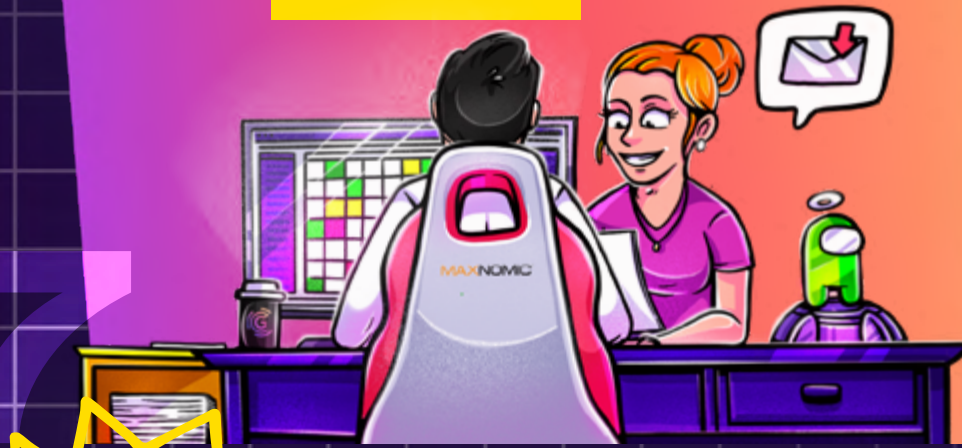


« Un community manager jeu vidéo doit savoir identifier la communauté de joueurs qui compose le cœur de cible du ou des jeux dont il doit effectuer la promotion, afin de réaliser de nombreuses actions de communication qui vont leur permettre de se sentir privilégiés. Ils vont ainsi participer à la communication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

HUGO POIBLANC
CEO - ZQSD Productions

« Je pense que la capacité d'adaptation et la créativité sont deux qualités essentielles. Être capable de communiquer différemment sur les plateformes, et adapter sa façon de communiquer selon son audience et les objectifs identifiés. La créativité permet de véhiculer les messages souhaités de manière efficace et de se démarquer en créant et en engageant une communauté. »

CÉLIA BOURREL
Social media manager - MaxEsport



PRODUCER JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Eco. ou Scientifique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 2 500 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U1Z82

On l'appelle en français producteur, mais dans le monde du jeu vidéo, il est plus courant de le voir sous le nom de producer jeux vidéo. Que fait-il ? Qui est-il ? Derrière ce terme se cache celui qui s'implique à la concrétisation d'un projet. Sans lui, un jeu vidéo ne pourrait voir le jour. Il s'assure de sa faisabilité, de sa rentabilité et de sa pérennité.

MÉTIER

A l'aise aussi bien sur les questions financières que managériales. Maîtrisant la chaîne de production d'un jeu, tout en ayant une grande connaissance du secteur et de ses nouveautés, un producer est la personne par qui le développement d'un jeu vidéo est possible. Son rôle est donc de faire en sorte que l'idée soit concrètement réalisable. Il va ainsi tout faire pour trouver les moyens afin de mener le projet à son terme et être garant de l'équilibre budgétaire. Ses connaissances en gestion de projet sont donc importantes.

MISSIONS

Bien avant que les équipes de programmeurs et de designers ne se plongent dans le développement du jeu, le producer (en français) va d'abord étudier la faisabilité du projet. De l'idée aux moyens employés pour la création, de la cible aux objectifs de ventes, il définit tous les éléments financiers qui seront débloqués, mais également les recettes potentielles. Il peut ajuster ici et là le budget, chercher des moyens financiers ailleurs si l'éditeur ne peut pas assurer seul le coût. Ensuite, lorsque tout est validé, il veille à ce que le budget soit respecté. En plus de ses compétences financières, il dispose également d'une vue d'ensemble de la production et s'assure que la qualité du jeu soit au rendez-vous.

COMPÉTENCES

Le métier de producer ne se fait pas du jour au lendemain, car il doit maîtriser plusieurs points, à savoir :

- La gestion financière
- La gestion de projet
- La chaîne de production d'un jeu vidéo
- Le marché
- L'anglais

QUALITÉS

Il faut de l'expérience, une maîtrise des chiffres et de la gestion de projet. Son rôle est clé dans le processus de développement. Dès lors, il doit avoir des qualités indispensables pour exercer sa profession, comme :

- La rigueur
- La communication
- L'organisation
- La vision
- Le leadership
- La gestion du stress



« Il y a vraiment plusieurs définitions du producer, cela dépend de la personne, mais aussi de l'entreprise pour laquelle il/elle travaille. Ma définition est celle du "leader servant" : le producer est une personne qui doit être là pour que son équipe se trouve dans les meilleures conditions de sorte que cette dernière puisse se concentrer sur l'essentiel : créer une œuvre. »

MATTHIAS DUCLOS
Associate producer - Ubisoft Montpellier

« Producer, c'est avant tout un chef de projet et d'équipe. Il doit conduire à terme un projet tout en essayant d'atteindre au mieux des objectifs de temps, de budget et de qualité. Il doit pouvoir combiner tous les moyens créatifs, techniques, logistiques et évidemment humains pour y parvenir. J'y ajoute une dimension humaine qui est pour moi cruciale, le rôle du producer est de construire une équipe autour d'un projet, faire en sorte qu'elle s'épanouisse, progresse et ait envie de donner le meilleur. Le jeu vidéo étant avant une œuvre ou un travail collectif. »

« Il doit veiller à la clarification du cadre et des contraintes (Timing, Budget, Qualité) et s'assurer de la compréhension par tous (mandataire comme partenaire ou équipier). Ensuite, tout au long du projet, un producer essaye d'anticiper l'imprévisible. Prévoir les pires scénarios et se préparer à y faire face. Il doit être en maîtrise des capacités de son équipe et ses moyens. Connaître au mieux les pipelines utilisés par sa team et maîtriser toutes les étapes d'une production (conception, pre-prod, prod, Live). Pour finir, une très bonne connaissance du marché visé afin d'optimiser l'impact de son produit. »

FABIAN SALOMON
Producer - Ubisoft Bordeaux



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Producer demande un certain niveau d'étude. Impossible de le devenir en sortant d'école. Quelques années d'expérience seront obligatoires pour acquérir des connaissances managériales, avoir une bonne vision du marché, mais aussi connaître les aspects techniques. Donc, pour avoir les bases dans tous ces domaines, un Bac +5 est à envisager. Le mieux est de le faire dans une école des métiers du jeu vidéo. Cela permet d'être plongé tout au long des cinq années de formation dans un univers en mouvement.

Quel bac ?

Au lycée, un Bac général avec une spécialité en numérique et en sciences informatiques, en mathématiques ou en sciences de l'ingénieur est recommandé, car il s'agit d'un métier qui demande un sens de la logique et de l'organisation. Et quel que soit le choix de la filière à l'issue duquel vous sortirez, la connaissance et l'expérience que vous acquerez en cours seront très utiles pour la suite de votre carrière. Vous aurez ainsi une meilleure compréhension de votre environnement et de la façon dont les choses fonctionnent. Votre vision, votre jugement et votre créativité seront par ailleurs renforcés. C'est pourquoi, le bac est important !

SALAIRE

En France, le salaire d'un producer démarre autour de 32 000 € annuels, mais il est en moyenne de 42 000 € (soit entre 2 500 et 3 500 € par mois). C'est de l'autre côté de l'Atlantique que la rémunération d'un producer peut dépasser les 120 000 dollars, il est en moyenne de 75 000 \$ par an (soit une fourchette estimée entre 6 250 et 10 000 \$ mensuels). Du côté de San Francisco, le barème des rémunérations est quasiment le même : du plus bas 55 000 \$ à 115 000 \$, au plus haut (4 500 à 9 500 \$ par mois).

Selon le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) le salaire d'un producer de jeux vidéo est de :

- Paris / IDF – Confirmé : 45 500 € brut / an
- Paris / IDF – Senior : 53 500 € brut / an
- Région – Confirmé : 41 250 € brut / an
- Région – Senior : 52 000 € brut / an

Selon le STJV (Syndicat des Travailleurs du Jeu Vidéo) le salaire d'un producer est de 2 300 € net soit environ 3 105 € brut / mois soit 37 260 € brut / an.

OÙ TRAVAILLER ?

Que ce soient dans une entreprise qui développe des jeux sur mobile comme Voodoo, des mastodontes comme Gameloft, Asobo ou Arkane Studios ; des éditeurs de serious games (Dowino), ou encore des sociétés éditrices (Riot Games, EA...) l'ensemble des sociétés de jeux vidéo ont un producer. En revanche, les places sont chères.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

En étant déjà en haut de l'échelle, un producer peut créer son studio. Et pourquoi pas travailler dans un autre univers proche du jeu vidéo comme le cinéma ou l'animation.

FREELANCE

Comme quelques métiers du jeu vidéo, le producer s'exerce peu en indépendant. On observe plutôt des contrats en CDD, mais plus rares en freelance. Les studios privilégient des personnes qui sont en interne au cœur de la machine, auprès des équipes et de la direction.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Il faut avoir la tête sur les épaules pour être producer. Si le métier est passionnant, il n'en demeure pas moins qu'il faut disposer d'un vrai leadership. Donc occuper ce rôle, c'est à la fois des avantages et des inconvénients qu'il faudra accepter.

Les avantages :

- La pression
- Le stress
- Travailler dans l'urgence

Les inconvénients :

- Pouvoir devenir réalisateur du projet
- Le regard sur toute la production
- Tout connaître du jeu vidéo



« Il s'agit de suivre le processus de développement d'un titre de la signature du projet jusqu'à sa sortie (et même parfois après la sortie pour le suivi des mises à jour de contenu/debugging etc.). »

MAXIMILIEN BRETON
Producer - Just For Games



ASSOCIATE PRODUCER JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Eco. ou Scientifique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 085 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U1Z82

Dans tout le processus de création d'un jeu vidéo, les métiers de la production se révèlent importants pour la faisabilité du projet. Parmi eux, l'associate producer est la personne qui assiste le producer et s'assure du bon déroulement de la production du début à la fin. Il peut aussi se spécialiser dans certains domaines.

MÉTIER

Sous le nom d'associate producer ou d'assistante cheffe de projet en français, cette professionnelle veille à ce que toutes les activités et caractéristiques de la production du jeu vidéo soient bien respectées. Du calendrier de livraison, au respect du budget en passant par le suivi du développement, l'associate producer a un œil sur tout et travaille sous la responsabilité d'une producer ou d'une cheffe de projet.

Elle peut par ailleurs, notamment au sein de grands studios, se spécialiser dans des domaines précis. Par exemple, en étant tournée exclusivement vers les équipes de développement ou d'artistes.

MISSIONS

Les missions de l'associate producer se révèlent importantes lors de la création d'un jeu vidéo. A lui de veiller à ce que le projet prenne forme et qu'il respecte les consignes du cahier des charges et des principales directives de la production. Dans le détail, il est amené à :

- Suivre le travail et l'avancée du développement auprès des différentes équipes
- Communiquer l'état d'avancement, les problèmes éventuels au producer
- Ecrire et mettre à jour les documents nécessaires au projet
- S'assurer que la qualité soit toujours bien présente
- Manager, mobiliser et faire progresser les équipes

COMPÉTENCES

A ce poste, elle possède des compétences qui feront d'elle une personne incontournable sur laquelle son supérieur comptera. Dès lors, une associate producer est en mesure de maîtriser :

- Les métiers du jeu vidéo
- La chaîne de production
- La gestion de projet
- L'expertise du secteur
- L'anglais

QUALITÉS

Ces dernières doivent lui permettre de pouvoir répondre aux caractéristiques inhérentes à sa fonction. Ainsi, il s'agit d'une personne :

- Créative
- Rigoureuse
- Organisée
- Sachant gérer le stress
- Pouvant communiquer et travailler en équipe
- Disposant d'un esprit d'analyse
- Développant sens du management

« Il s'agit avant tout d'un travail de coordinateur : un associate producer doit tout faire pour aider son équipe à produire dans les meilleures conditions possibles. C'est un métier de communication et de support, dans lequel le partage d'information est absolument primordial et dont le quotidien est de résoudre toutes sortes de problèmes. C'est un peu le rôle d'un second officier sur un navire : on ne le pilote pas, mais on doit tout faire en sorte pour qu'il puisse avancer ! »

LOUP DRUET

Associate producer - Frontier Developments

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Occuper ce poste sait savoir mener un projet à bien, l'encadrer, piloter des équipes, anticiper des actions, etc. Dès lors, un niveau d'étude à Bac +5 est souhaitable. Sortir avec un Bac +3 est possible, néanmoins, deux années supplémentaires permettent de se perfectionner.

Quel bac ?

La première chose à laquelle vous devez penser si vous envisager devenir associate producer, c'est de trouver la bonne orientation. Et ce, dès le lycée. Demandez-vous quelle est la meilleure manière d'y parvenir. Si bien qu'il faut choisir entre un Bac général avec une spécialité en numérique et en sciences informatiques ; en mathématiques ou en sciences économiques et sociales. Ou un Bac technologique STMG. La période du bac est un moment important qui permet à la fois d'acquérir des compétences, mais également un esprit de logique, de compréhension, d'organisation, de rigueur et de synthèse.

SALAIRE

Un associate producer gagnera entre 25 000 € et 45 000 € par an (soit entre 2 000 et 3 750 € par mois). Avec une moyenne à 35 000 € brut (3 000 € par mois). Ceci étant, suivant l'entreprise pour laquelle il travaille, la rémunération sera différente. De plus, si l'expérience à l'étranger le tente, il peut voir sa rémunération plus importante. Aux Etats-Unis par exemple, un associate producer gagne de 33 000 \$ (le plus bas) à près de 85 000 \$ par an (2 750 à plus de 7 000 \$ mensuels). Au Canada, la fourchette se situe entre 40 000 et 97 000 \$ (3 500 et 8 000 \$ mensuels).

Evidemment, c'est une vue générale. Suivant les villes, comme San Francisco ou Montréal, temples du jeu vidéo, les rémunérations peuvent parfois dépasser les 100 000 \$ annuels sur ce poste (8 500 \$ par mois).

Selon le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) le salaire d'un Associate producer jeux video est de :

- Paris / IDF – Junior : 32 750 € brut / an
- Paris / IDF – Intermédiaire : 38 000 € brut / an
- Région – Junior : 30 000 € brut / an
- Région – Intermédiaire : 33 000 € brut / an

Selon le STJV (Syndicat des Travailleurs du Jeu Vidéo) le salaire d'un Associate producer jeux video est de 2 300 € net soit environ 2 949 € brut / mois soit 35 388 € brut / an.

OÙ TRAVAILLER ?

L'associate producer travaille au côté d'un producer chez un éditeur ou un studio de développement. La plupart des entreprises du jeu vidéo en ont un ou plusieurs suivant la taille de la structure.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Avec son expérience et s'il est amené à travailler sur des productions importantes, un associate producer peut devenir producer. Ainsi il va gravir les échelons. De plus, il peut aussi se tourner vers l'industrie du digital, de l'audiovisuel ou de l'animation.

FREELANCE

Il en existe et c'est possible. Néanmoins, à l'image du métier de producer, ce n'est pas monnaie courante. Sachant qu'il faut avoir un oeil sur toute la production, être en contact permanent, il est difficile d'exercer à ce poste en tant qu'indépendant.



« Le métier d'associate producer, en opposition à la plupart des métiers très spécialisés de la production de jeux vidéo, demande une connaissance technique et théorique au moins partielle, au mieux poussée, de la plupart des métiers du jeu vidéo. En tant qu'associate producer, je ne produis rien pour le jeu, mais je dois être capable de comprendre le contenu de réunions ou l'ampleur des tâches pour être le plus performant possible. S'avoir s'adapter est un "soft skill" extrêmement important, car chaque production est très différente. Avoir une bonne connaissance des étapes de production d'un jeu et des méthodes de production les plus utilisées est également très important. »

LOUP DRUET

Associate producer - Frontier Developments

« Je pense qu'il peut y avoir beaucoup de profils d'associate producers mais parmi les constantes je dirais que l'organisation est très importante parce qu'on est amené.e.s à créer du lien entre beaucoup de personnes et dans des domaines différents. Une bonne capacité relationnelle et par extension une bonne dose d'intelligence émotionnelle peuvent être de vrais atouts, surtout dans des contextes de production tendus (ce qui arrive assez souvent). C'est important de garder en tête qu'on travaille avec des êtres humains qui vont vivre des choses dans et en parallèle du travail et c'est important de créer un climat de confiance avec les équipes. »

SOFIANE DAHMANI

Associate producer passé par Ubisoft

« Le métier d'associate producer peut vraiment beaucoup varier d'une production à une autre, alors je pense qu'il est difficile d'en faire une définition très précise. Mais je dirais que c'est avant tout un rôle d'organisation et de suivi. Il s'agit d'aider les équipes à y voir clair sur l'avancement du projet, ainsi que de proposer une roadmap précise et compréhensible sur les prochaines étapes à atteindre, et pour tout le monde. Il s'agit aussi "d'animer" la vie de son équipe et de faire en sorte que tout le monde se sente à sa place. »

SOFIANE DAHMANI

Associate producer passé par Ubisoft

« Nous sommes les chefs d'orchestre de la production. Nous planifions, organisons, anticipons pour maximiser le rapport qualité/délai/budget du projet. En tant qu'associate producer, il faut faire preuve d'humilité, de flexibilité et d'ouverture d'esprit. Ce sont les maîtres mots. Quant aux hard skills, il est nécessaire de maîtriser : la suite Office, les outils de gestion de production (Jira, Trello,...), les méthodologies de gestion de production (agile & waterfall). »

THÉO GRIMOUD

Senior associate producer - Ubisoft Paris



AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Il est un métier qui demande un engagement au quotidien, ce qui peut se révéler parfois contraignant. Ainsi, l'associate producer ne compte pas ses heures, doit composer avec les changements et les problèmes à résoudre, et surtout il doit savoir surmonter le stress.

De l'autre côté, l'avantage de ce métier est d'avoir une grande vision sur toute la production du jeu vidéo, en amont comme en aval. D'avoir une certaine autonomie et des responsabilités. Puis d'être en contact avec tous les départements (animation, développement, game design, etc.).



QA TESTER

Niveau d'études : Bac+2/+3

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 792 € brut

Code ROME : M1805 - Code FAP : M2790

Il est l'un des maillons aussi discrets qu'indispensables dans la chaîne de production d'un jeu vidéo. Le QA tester (pour assurance qualité) tient donc un rôle prépondérant puisqu'il va tester de bout en bout le jeu avant sa commercialisation. A lui d'identifier les anomalies et incohérences, puis d'en proposer les corrections. Son objectif : s'assurer de la qualité du jeu vidéo.

MÉTIER

On pourrait imaginer une QA tester passer son temps à jouer à des jeux vidéo depuis son canapé et noter rapidement ce qui ne va pas. Ce serait un peu trop simple de l'expliquer ainsi. La QA tester est une professionnelle chargée, au cours de la production d'un jeu vidéo et avant sa commercialisation, de repérer tous les défauts du jeu. Elle teste dans le moindre détail sa jouabilité, les interactions, multiplie toutes les possibilités d'actions. Elle doit ainsi se mettre dans la peau d'un joueur.

Son rôle est également de noter les dysfonctionnements, de proposer des corrections, puis de vérifier à nouveau le jeu et rendre compte des modifications apportées.

MISSIONS

Métier qui peut s'exercer aussi bien en tant que salarié d'un éditeur qu'en freelance (ce qui est d'ailleurs souvent le cas), QA tester demande de savoir analyser finement un jeu vidéo, de le disséquer et de pour pouvoir en garantir sa qualité finale. Lors d'une mission, ses tâches sont donc multiples. Il va devoir :

- Jouer au jeu vidéo
- Concevoir des tests fonctionnels, techniques, de game design, etc. à partir du cahier des charges
- Prendre en compte la cible à qui s'adresse le produit

- Organiser parfois des tests avec une communauté
- S'assurer de la stabilité des différentes versions du jeu en fonction des plateformes
- Repérer les bugs
- Eprouver les mécanismes du jeu
- Proposer des corrections et améliorations
- Vérifier les corrections des bugs et les valider
- Rédiger des rapports suite aux tests effectués

COMPÉTENCES

Pour compléter le profil type d'un QA tester, en plus de ses qualités relationnelles, c'est pouvoir posséder un bon niveau de connaissances et de compétences afin de tester des jeux vidéo (mobile, PC, consoles...).

Autrement dit, s'il ne lui est pas demandé d'être un technicien ni un créatif hors pair, il se doit d'avoir tout de même un niveau minimum de connaissances dans :

- Le game design
- La chaîne de production d'un jeu
- Le développement d'un jeu
- Ses règles de fonctionnement
- Répondre aux contraintes imposées
- La culture gaming

Et des compétences en matière d'outils d'automatisation des tests, de résolution de bugs, mais aussi de compétences en communication.



« Le testeur QA doit assurer le suivi et la qualité du jeu produit en faisant usage de protocoles de test et de son expérience, de façon à remonter toute erreur ou anomalie capable de nuire au projet ou ne répondant pas aux exigences imposées par sa documentation. »

BENJAMIN HOURLIER
QA tester - Big Bad Wolf Studio

« Le métier de QA tester est avant tout un métier de passion. Il faut être très patient pour faire et refaire un nombre infini de fois, les mêmes choses pour tracker les problèmes qui pourraient surgir dans un jeu. L'attention à prêter à chaque détail est essentielle. Le QA tester doit donc tester au quotidien un (ou plusieurs) jeu(x) afin de remonter dans une base de bugs, tous les soucis que comporte le jeu dans le but que l'équipe de production les corrige. Il devra ensuite régresser tous ces bugs corrigés afin de s'assurer qu'ils sont bel et bien corrigés. »

SÉBASTIEN CHIPOT

QA Manager - Kylotonn Games

« Le rôle de QA tester est bien sûr de chercher les différents bugs et anomalies tout au long du développement du jeu, mais surtout de servir de point de liaison entre plusieurs corps de métier du jeu vidéo. Il sera le premier à tester la vision d'un game designer croisée à l'exécution d'un développeur et devra de ce fait, faire des feedbacks à l'un et à l'autre ou remonter des bugs de la manière la plus précise possible. Le QA tester doit être au courant des intégrations concernant son périmètre de test et tester ces nouveautés en priorité. Il doit également essayer de se renouveler dans l'approche de ses tests et ne pas uniquement suivre le test plan. Il doit maîtriser un outil de reporting de tickets (JIRA, Mantis...), savoir être précis, concis et également diplomate (tous les devs n'aiment pas recevoir des bugs à traiter). »

ANTHONY MARMETH

Quality assurance manager - Betclïc Group

« On peut retrouver plusieurs missions à un QA tester en fonction de sa spécialité. En voici le détail. Pour un testeur dev, il est directement en contact avec l'équipe de développement, il suit le projet de la phase de prototypage jusqu'à la release (et patches/DLC) ; la relation avec les devs est très importante. Il faut savoir les accompagner dans leur travail comme par exemple reproduire des bugs avec eux pour les aider, réagir sur le design et être force de proposition. Il valide les étapes du projet, éprouve les features et reporte les bugs via des outils dédiés comme Jira / ADO, etc. Dans certains cas, il est amené à s'occuper du versioning, ce qui implique des connaissances techniques en plus (Visual studio / Perforce, etc.). »

FRÉDÉRIC CATUSSE

QA Manager - Asobo Studio



QUALITÉS

Si de nombreux passionnés de jeux vidéo pensent pouvoir devenir QA tester, ce métier demande à la fois un certain nombre de compétences et des qualités indéniables afin de tester des jeux vidéo. Passer de simple joueur devant son écran à un testeur de jeu le décortiquant avant sa commercialisation et ainsi être le garant de son succès, c'est pouvoir être faire preuve de :

- Rigueur
- Organisation
- Méthode
- Persévérance
- Précision
- Patience
- Diplomatie
- Esprit de synthèse
- Autonomie



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Si d'accoutumée, le métier de QA tester était réservé à certains férus de jeux vidéo qui, à force de pugnacité, pouvait accéder au rang de testeurs, depuis quelques années, des formations permettent à tous passionnés de le devenir en ayant un bagage suffisant et adapté.

S'orienter dans une école des métiers du jeu vidéo se révèle le meilleur choix en optant pour un Bachelor ou une Licence par exemple afin de sortir avec un Bac +3.

Quel bac ?

Pour intégrer une formation dans l'enseignement supérieur, un bac technologique avec une option informatique est conseillé par exemple ou un bac général avec des spécialités en numérique et en mathématiques. Les deux permettent ainsi d'obtenir une meilleure compréhension des aspects d'un jeu vidéo sur le plan technique.

Avoir le bac est donc une étape importante, la première avant de s'orienter dans des études supérieures. Il représente aussi un diplôme validant les années de secondaire, qui demande à développer une organisation et une rigueur tout en apprenant des compétences et des connaissances utiles pour la suite.

SALAIRE

En fonction de son statut (indépendant, salarié) et de sa région, un QA tester débutant va gagner en moyenne entre 2 300 et 2 800 € par mois. Avec de l'expérience, sa rémunération peut grimper à près de 38 000 € annuels (plus de 3 000 € par mois).

Des salaires qui sont plus ou moins les mêmes à l'étranger. Ainsi à Montréal, un QA tester va toucher en moyenne 32 000 \$ annuels (2 600 \$), maximum

46 000 dollars (3 800 \$). Même chose du côté de San Francisco.

Selon le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) le salaire d'un QA tester est de :

- Paris / IDF – Junior : 29 000 € brut / an
- Paris / IDF – Intermédiaire : 32 000 € brut / an
- Région – Junior : 26 000 € brut / an
- Région – Intermédiaire : 29 500 € brut / an

Selon le STJV (Syndicat des Travailleurs du Jeu Vidéo) le salaire d'un QA tester est de 1 800 € net soit environ 2 308 € brut / mois soit 27 696 € brut / an.

OÙ TRAVAILLER ?

Aussi bien chez soi en tant que freelance et pour le compte d'éditeurs de jeux vidéo que salarié pour une entreprise. Pour ce métier, les possibilités sont assez grandes. Il n'est ainsi par rare de voir des structures comme Ubisoft Ivory Tower à Lyon recherchent des QA testers ou encore OSome Studio, Arkane Studios, Asmodee Digital ou bien même Cyanide.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Au poste de QA tester, il est tout à fait envisageable d'évoluer vers d'autres métiers. En ayant acquis suffisamment d'expérience et de compétences, un responsable de la qualité peut très bien travailler dans un métier créatif comme game designer ou level designer.

Il peut bien entendu prendre des responsabilités en devenant lead QA tester. Il n'est pas rare non plus d'aller vers des métiers comme community manager, data manager jeu vidéo.

FREELANCE

Exercer en indépendant est l'un des statuts les plus réponsus pour un QA tester. Plusieurs professionnels font ce choix chaque année de se lancer en solo pour plus d'indépendance, pour pouvoir gérer son temps, son organisation. Ce qui demande une extrême rigueur et méthodologie, mais également de savoir gérer les aspects administratifs qui vont avec.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Métier qui s'est de plus en plus professionnalisé avec des formations adaptées, être QA tester comporte aussi quelques inconvénients et avantages. Les voici :

Les avantages :

- Métier passion
- Possibilité d'exercer sous différents statuts
- Evolution vers d'autres activités
- Autonomie

Les inconvénients :

- Le salaire au départ pouvant être bas
- Savoir répondre à l'exigence imposée
- Être en mesure de tester, tester et tester inlassablement un jeu



DATA SCIENTIST JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 4 000 € brut

Code ROME : M1403 - Code FAP : L5Z90

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

MÉTIER

Les besoins en données des éditeurs de jeux vidéo vont en s'accroissant, le data scientist est un personnage clé pour une entreprise tant pour sa stratégie financière que pour améliorer la qualité du jeu. Par ses compétences, il permet ainsi de concevoir et d'appliquer des modèles d'analyse en croisant des données récoltées par divers canaux. Ensuite, une fois traités, ses résultats permettent aux équipes de s'y appuyer pour établir des stratégies afin d'augmenter les revenus et/ou d'augmenter la qualité du jeu.

MISSIONS

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

- Mettre en place un suivi de données (acquisition, monétisation, typologie des joueurs, etc.)
- Définir les règles d'analyse
- Collecter les données
- Analyser les données, les synthétiser et les traduire simplement
- Présenter les données et participer à la construction de stratégies marketing, de suivi de qualité

COMPÉTENCES

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

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

QUALITÉS

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

« Le métier de data scientist consiste à valoriser les données d'une entreprise notamment en les récupérant, traitant et analysant. Enfin, selon le besoin, il peut créer des modèles à partir de celles-ci pour pouvoir par exemple prédire le comportement futur d'un client (le défaut de crédit / paiement en banque, le départ d'un client en téléphonie, l'achat futur dans des entreprises de consommation, etc.). »

Ainsi, ce doit être une personne qui doit posséder :

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

ÉTUDES

Quel diplôme ?

On ne le devient pas du jour au lendemain. Le métier de data scientist s'apprend. Pour cela, après un Bac scientifique ou économique, il faudra choisir une spécialisation en marketing, statistiques ou informatique afin de sortir avec un Bac +5 à la fin.

Quel bac ?

Avant de choisir le type de formation du supérieur, c'est au lycée qu'il faut d'abord penser en s'orientant en Bac général. Envisager devenir data analyst revient donc à privilégier les matières scientifiques, les mathématiques, le numérique. L'anglais également. Un bac STMG en gestion est une option qu'il faut étudier par ailleurs. Quoi qu'il en soit, cette période du bac est un moment clé dans la vie d'un étudiant. S'il valide les trois à quatre ans au lycée, il est une étape qui permet de développer ses capacités cognitives, son sens de l'organisation et du travail en équipe, sa façon d'apprendre et de synthétiser. Sa compréhension aussi. C'est pourquoi, il est très important !

Pour les professionnels souhaitant pivoter rapidement vers le métier de data scientist, des formations intensives sont disponibles, conçues pour permettre une immersion profonde dans le domaine des données en quelques mois seulement.

« J'ai choisi ce métier pour la variété des débouchés (je travaille par exemple aujourd'hui dans une boîte de jeux vidéo) et parce que le domaine des mathématiques / statistiques m'intéresse particulièrement. J'ai pour cela effectué une école d'ingénieurs spécialisée en statistiques (Ensa). »

JUSTIN ECHIVARD
Data Scientist - Gameloft

SALAIRE

Plusieurs critères sont à prendre en considération avant de parler d'un salaire moyen. D'abord, il dépendra de l'employeur, du nombre d'années d'expérience, de son statut. Si bien qu'un salaire d'un data scientist jeu vidéo peut s'afficher à 50 000 € par an et monter à plus de 60 000 €. Ce qui par mois représente entre 4 000 et 5 000 €. Et cela grimpe à Montréal. Par exemple, dans la capitale du jeu vidéo, un salaire moyen est de 80 000 \$ (maximum 110 000 \$) soit entre 6 500 et 9 000 \$. A San Francisco, temple de l'innovation, on note même une moyenne à 140 000 \$ (11 000 \$ mensuels).

OÙ TRAVAILLER ?

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

EVOLUTION DE CARRIÈRE

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

FREELANCE

Oui tout à fait. Vous pouvez très bien faire le choix de devenir data scientist jeu vidéo de manière indépendante donc travailler à votre compte, pour qui vous voulez. Seulement, plusieurs conditions sont à remplir. D'abord, avoir 2 à 3 années d'expérience à ce poste, posséder une large gamme de compétences et de maîtrise des outils, et faire preuve d'organisation et de rigueur. Le mieux pour être freelance, c'est de commencer par travailler avec son réseau.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Le métier de data scientist pour le jeu vidéo s'occupe par des personnes qui aiment le jeu vidéo et les données. L'un ne va pas sans l'autre finalement. Mais comme partout, il comporte son lot d'avantages et d'inconvénients que l'on vous détaille ci-dessous :

Les avantages :

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



« Il y a plusieurs aspects à prendre en compte. Le plus important tout d'abord est la rigueur et la véracité des analyses ou des modèles que l'on effectue, car ceux-ci peuvent être utilisés par le métier et avoir un impact important. Il faut donc veiller, en utilisant les connaissances en mathématiques acquises durant les études, à transmettre toujours des résultats fiables. Le deuxième aspect est l'importance de la partie informatique / programmation dans le métier. Il faut donc avoir des qualités en programmation. Enfin, il faut aussi pouvoir expliquer facilement et avec clarté ce que l'on fait à une audience "non technique". Selon le secteur dans lequel on travaille, l'aspect business / métier peut être plus ou moins important mais il faut toujours veiller à pouvoir expliquer clairement par oral et/ou écrit le travail effectué. »

JUSTIN ECHIVARD
Data Scientist - Gameloft

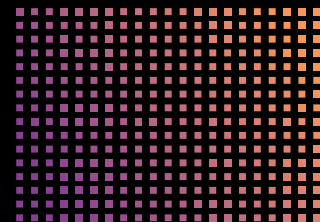


Les inconvénients :

- Caractère un peu répétitif
- Faire beaucoup de veille
- Savoir répondre aux enjeux



G.ART



ÉCOLE D'ART

SPÉCIALISÉE JEU VIDÉO

3 FORMATIONS POST-BAC

Imaginez les mondes virtuels de demain en devenant infographiste 2D/3D puis spécialisez-vous dans les nouveaux métiers du jeu vidéo



INFOS & INSCRIPTIONS
GAMINGCAMPUS.FR





LEVEL INFINITE

by TENCENT

JUMP INTO THE INFINITE

Level Infinite est la marque mondiale de jeux de Tencent, dédiée à offrir des expériences de jeu captivantes et originales à un public mondial, à tout moment et où qu'il choisisse de jouer. La marque propose également une large gamme de services et de ressources à un réseau de développeurs et de studios partenaires à travers le monde, afin de les aider à libérer le potentiel de leurs jeux.

Level Infinite est à la fois éditeur de jeux à succès tels que PUBG MOBILE, Honor of Kings et Goddess of Victory: NIKKE, et partenaire collaboratif sur des jeux comme Dune: Awakening de Funcom, Warhammer 40K: Darktide, et bien d'autres.

Pour en savoir plus sur Level Infinite,
visitez www.levelinfinite.com.

DARKTIDE

PUBG
MOBILE

U RISING

GTFO

METAL
HELLSINGER

TOWER
OF FANTASY

BLOOD
HUNT



BRAND MANAGER JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Eco. ou Scientifique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 2 900 € brut

Code ROME : M1705 - Code FAP : M2Z90

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

MÉTIER

La brand manager porte plusieurs noms. Suivant son entreprise pour laquelle elle travaille, c'est une brand marketing manager, une responsable de marque ou une coordinatrice de marque. Pourtant son métier reste le même. A elle de définir la stratégie marketing à adopter et à mettre en place lors de la sortie d'un jeu vidéo, ainsi qu'au cours de son exploitation. Elle doit pour cela bien connaître le marché, les tendances, les outils marketing et de communication.

MISSIONS

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

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

COMPÉTENCES

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

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

QUALITÉS

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

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



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

ROXANE DOMALAIN
Brand manager EMEA - Ubisoft

« Il s'agit d'une personne qui opérera autour d'une marque ou d'un portefeuille de marques et s'occupera de sa communication, de son image et de tout ce qui y est rattaché. Par exemple, c'est le brand manager qui positionne un produit, qui réfléchit aux publicités qui peuvent y être associées, aux éventuels produits dérivés et à tout ce qui va le construire intrinsèquement (là où le producer va plutôt voir que le développement du produit se réalise correctement et que chaque étape du développement se passe bien). »

« Beaucoup de créativité et d'imagination sont les compétences principales à avoir, car chaque projet est unique, dispose de sa propre "fan-base", de ses particularités. On ne peut pas piocher une recette déjà toute faite et l'appliquer simplement. Il faut vraiment être capable de s'adapter à chaque produit et rentrer à 200 % dans ce dernier pour en comprendre tous les mécanismes et analyser ce qui peut être intéressant pour chacun au travers de celui-ci. »

« Le jeu vidéo est un milieu très versatile, il faut imaginer tout un tas de choses, cela mélange l'audio, la vidéo et plus encore. C'est probablement l'art le plus "permissif" et/ou les collaborations et les possibilités sont les plus larges ! Les gens sont habitués à voir du jeu vidéo partout (même sans forcément se dire que c'est un jeu vidéo ou que ce sont "des joueurs"), donc il s'agit vraiment d'un univers à part. Ensuite, il faut être plutôt rigoureux pour que la mise en place de tous ses projets puisse avoir lieu dans les meilleures conditions possibles... tout en gardant en tête que les budgets de communication et les réalisations autour d'une marque peuvent être limités par les moyens. Il faut donc redoubler d'efforts pour voir ce qui peut être intéressant dans la mesure du possible et être à l'écoute des opportunités et des possibilités. »

MAXIMILIEN BRETON

Brand manager - Just For Games



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Passage obligé avant de devenir brand manager, choisir la bonne formation est important ! Si s'orienter après le bac en filière commerce dans un BTS est une option tout à fait possible, l'idéal est de pouvoir ensuite continuer dans une école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo avec un Bac +3 et Bac +5. Cela permet de voir tous les aspects du marché et de vraiment se spécialiser en branding pour le jeu vidéo.

Quel bac ?

Dès le lycée, il faut choisir entre deux options : celle du Bac général spécialité sciences économiques et sociales ou d'un Bac technologique STMG (management et gestion). Le bac étant un diplôme qui valide les trois ou quatre années de lycée et atteste ainsi d'une qualification reconnue. Au cours de ces années, vous aurez ainsi développer plusieurs compétences en matière d'autonomie, de travail en équipe, de culture générale et bien évidemment en économie et en gestion.

SALAIRE

La rémunération annuelle d'un brand manager junior est de l'ordre de 35 000 € (3 000 € par mois). Elle peut aller bien plus loin à près de 60 000 € (5 000 € mensuels). Ce qui est souvent le cas après quelques années.

Au Canada, à Montréal plus exactement, le salaire s'affiche à 80 000 \$. A San Francisco, autour de 100 000 \$ (soit entre 6 500 et 8 500 \$ par mois).

OÙ TRAVAILLER ?

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

« J'ai pu travailler sur des jeux tels que : Soldats inconnus: Mémoire de la Grande Guerre (Ubisoft Montpellier) ; Life is Strange, Life is Strange : Before The Storm, Life is Strange 2, Life is Strange: True Colors (Square Enix, Dontnod Entertainment, Deck Nine Games) ou encore Metaphora : The Moonycat Quest (Moonycat Entertainment, Super.com) », détaille Roxane Domalain.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

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

FREELANCE

Ce n'est pas impossible de le devenir. Certains, après avoir évolué d'entreprise en entreprise, ont choisi de travailler ainsi. Brand manager freelance ne peut se faire en sortie d'école. Des références seront nécessaires, tout comme une maîtrise parfaite des stratégies marketing et de communication. Rigueur, organisation et motivation sont essentielles.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

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

Les inconvénients :

- Des responsabilités lourdes



« En avantages, je dirai que c'est un métier qui allie passion et travail. C'est de travailler sur des jeux qui me plaisent vraiment, avoir un impact sur le succès commercial d'un jeu vidéo et voir le résultat de mes actions directement auprès des joueurs. Les inconvénients : l'industrie est encore jeune et ses dérapages encore possibles ! Le "métier-passion" ne doit pas être une excuse pour compromettre de bonnes conditions de travail ni un bon équilibre vie pro / perso ! L'industrie gagne également à être plus respectueuse, diverse et inclusive, en particulier au sein des studios de développement. »

ROXANE DOMALAIN

Brand manager EMEA - Ubisoft



LIVE OPERATIONS MANAGER

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Eco. ou Scientifique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 1 800 € brut

Code ROME : H2502 - Code FAP : D6Z80

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

MÉTIER

Conjointement avec les équipes de production, marketing et de monétisation, celui que l'on appelle aussi le responsable des opérations à la tâche de concevoir et gérer des événements pour des jeux, mais aussi d'en faire leur promotion (sur les réseaux sociaux). Il peut être aussi amené à analyser et améliorer la performance du jeu en suivant des indicateurs spécifiques. Piloter la feuille de route de ses mises à jour ou encore optimiser la monétisation. Métier recherché, le live operations manager a plusieurs cordes à son arc.

MISSIONS

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

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

COMPÉTENCES

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

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

QUALITÉS

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

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

« Ce métier est un mix entre deux secteurs : le premier étant celui de l'e-sport (focus sur les compétitions live), et le second celui de la tech (mais cela est lié à l'activité de PandaScore). Il s'agit en premier lieu de management d'équipe et de gestion de projet. »

LAURENT CAZANOVE

Live Operations Manager - PandaScore



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

LAURENT CAZANOVE
Live Operations Manager - Pandascore



ÉTUDES

Quel diplôme ?

A ce niveau, une entreprise demandera que son futur employé dispose d'un Bac +5. Un niveau de formation élevé qu'exige le poste. Afin de travailler dans ce secteur innovant qui bouge sans cesse, une formation en école de commerce ou d'ingénieurs est faisable, mais le mieux est toutefois de s'orienter en MBA en école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo.

Quel bac ?

Penser à sa formation très tôt est important. Dès le lycée donc. Après une seconde générale, il faudra choisir de s'orienter soit en bac technologique, série sciences et technologies du management et de la gestion (STMG), ou un Bac général, spécialité sciences économiques et sociales, numérique et sciences informatiques. L'un ou l'autre permet d'acquérir les fondamentaux recherchés quand on souhaite devenir live operations manager. Concrètement, le bac demeure toujours un moment clé dans la vie d'un étudiant. Ainsi, il prépare à la poursuite d'études en donnant les fondamentaux matière de logique, d'organisation, de culture générale, d'analyse, de synthèse et de rigueur. C'est aussi un moyen d'apprendre à apprendre.

SALAIRE

Partout dans le monde, la rémunération annuelle d'un live operations manager est plutôt élevée. Au Canada, par exemple, elle est de 80 000 \$ en moyenne, soit 6 500 \$ par mois, (47 000 \$ pour le plus bas, 4 000 \$ mensuels).

En France, certains salaires montent jusqu'à 60 000 € (5 000 € par an), mais peuvent démarrer toutefois à 20 000 € (1 600 € par mois). Avec un salaire élevé à 135 000 €, les États-Unis sont sur le haut du podium. Ce qui représente par mois, 11 000 \$. Le salaire moyen est même de 85 000 \$ (7 000 \$ mensuels).

OÙ TRAVAILLER ?

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

EVOLUTION DE CARRIÈRE

De live operations manager, il est possible d'envisager à un autre poste. Grâce aux connaissances en marketing, en gestion de projets, en jeux vidéo, devenir ainsi directeur de production voire producer est faisable.

FREELANCE

Il n'est pas rare de voir qu'un live operations manager travaille sous le statut d'indépendant. Il peut être consultant et proposer ses services à un éditeur. Choisir d'exercer sa profession de cette manière, c'est la liberté garantie. Néanmoins, quelques années d'expérience seront nécessaires pour pouvoir le faire. Connaître les enjeux, maîtriser les rouages et les outils sont obligatoires pour se lancer dans le grand bain, seul. De plus, avoir un petit carnet d'adresses peut permettre d'obtenir ses premiers contrats. Ensuite, être freelance, c'est pouvoir être en capacité de bien s'organiser, d'être rigoureux, d'avoir un côté commercial et de savoir gérer le temps efficacement.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Il fait partie de ces métiers en vogue qui se sont généralisés avec l'avènement des jeux en ligne. Comme tous, il comporte ses avantages et ses inconvénients, à savoir :

Les avantages :

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

Les inconvénients :

- Rémunération plus faible en France
- Savoir gérer la pression et le stress
- Métier recherché, mais peu d'offres d'emploi



« Le fait de travailler dans une start-up jeune offre de nombreuses possibilités, comme faire le tour des LANs françaises pour offrir une couverture data à nos partenaires (super souvenir). Le gros point fort pour moi restera d'avoir travaillé avec une équipe de 25 freelances, de 8 nationalités différentes en télé-travail à 100% ! »

« Le gros avantage pour un passionné d'e-sport sera d'avoir son calendrier travail aligné avec les événements majeurs dans les jeux et le calendrier compétitif : une mise-à-jour dans un jeu peut entraîner de nouveaux challenges dans notre quotidien, le lancement d'une ligue ou d'un tournoi entraîne une forte attente du côté des clients, et la couverture des plus gros tournois est un sujet qui nous concerne de premier plan. L'inconvénient, c'est que les moments les plus importants pour le business sont pendant les heures de match. Donc il faut travailler le soir et le week-end en majorité. »

LAURENT CAZANOVE
Live Operations Manager - Pandascore



CRÉATEUR·RICE DE CONTENU

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Littéraire

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 500 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U1Z82

Aussi bien à l'aise pour rédiger un article que pour créer une vidéo ou réaliser des live sur Twitch, le créateur ou la créatrice de contenus digitaux (content manager) est un touche-à-tout. Un couteau suisse qui peut envisager de travailler à son compte en développant son activité (et pourquoi pas devenir influenceur), ou pour une entreprise du jeu vidéo par exemple. Grâce à ses compétences, il est capable de s'adapter à tout type de situation et de projet. L'un de ses objectifs étant de proposer des contenus de qualité.

MÉTIER

La créatrice de contenus digitaux est celle qui va créer des contenus destinés à un site internet, à des réseaux sociaux, à une chaîne sur Youtube ou sur Twitch.

Généralement, il peut aussi bien rédiger des articles que créer des vidéos, mener des live streams sur sa propre chaîne ou produire des contenus graphique. Un créateur de contenus élabore parfois des stratégies de communication, gère des publications, fait du référencement, conduit des projets dans leur globalité. Une profession complète qui demande des compétences techniques, mais aussi une curiosité et une créativité importante. Si la majorité travaille dans l'ombre pour le compte d'une marque ou d'une entreprise, quelques uns réussissent à prendre la lumière et à capitaliser sur leur nom, ce qui leur permet d'en vivre.

MISSIONS

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

COMPÉTENCES

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

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

QUALITÉS

En travaillant aussi bien au sein d'une entreprise ou seul pour sa chaîne, une créatrice de contenus digitaux devra avoir des qualités qui feront d'elle une professionnelle reconnue, compétent et recherché. Dès lors, il doit être :

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



« La création de contenu, qu'elle soit en live (streamer) ou non (youtubeur) est un métier passionnant qui, comme toute passion, requiert énormément de temps et d'implication (même à l'époque où j'avais deux métiers en parallèle : ingénieur d'affaires et officier de réserve ; je ne travaillais pas autant). »

BENJAMIN LERAY

Créateur de contenu et streamer - The Six Quatre

« On ne peut pas dire que j'ai "choisi" ce métier. C'est plutôt lui qui m'a choisi. En étant responsable marketing esport d'une grande entité du jeu vidéo mobile (Gameloft - Vivendi), j'ai commencé à streamer. Au fil du temps, mon intérêt pour mon premier poste s'estompait pendant que mon audience grandissait les soirs sur le second. Après 2 ans, c'était presque un choix logique que de partir de mon poste pour me consacrer essentiellement à la création de contenu. En parallèle de mon activité de création de contenu, je travaille conjointement avec des agences qui, elles-mêmes, travaillent pour les éditeurs de jeu afin de leur proposer un accompagnement sur tout ce qui touche au monde du livestreaming, de l'esport / gaming et de la création de contenu. »

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

BENJAMIN LERAY

Créateur de contenu et streamer - The Six Quatre



ÉTUDES

Quel diplôme ?

C'est à partir d'un Bac +3 qu'il est possible d'accéder à ce métier. Trois années pour apprendre tous les aspects de la création de contenus et pour être performant ensuite dans un contexte professionnel. Comme, il est possible de créer facilement un site, faire de la vidéo ou une chaîne sur le net, avoir déjà un minimum d'expérience est aussi un plus.

Quel bac ?

Au lycée, toutes les séries du Bac (général et technologique) peuvent conduire à une formation post-bac de créateur de contenus digitaux, même si des spécialités en littérature, numérique et sciences de l'informatique ou encore en anglais seront l'idéal.

Ce diplôme est la première qualification qui atteste de vos compétences et vos connaissances. Si vous visez des études supérieures, il sera également utile comme condition d'admission.

SALAIRE

En sortant de formation, une créatrice de contenus digitaux peut gagner en moyenne 2 000 € par mois. Cela peut monter à un peu plus (3 000 €) selon l'entreprise pour laquelle il travaille. Ensuite, avec de l'expérience, certains gagnent jusqu'à 40 000 voire

50 000 € par an. A Montréal, la moyenne des salaires d'un content manager s'affiche à 58 000 \$ par an. Et s'élève parfois à plus de 75 000 \$ (soit entre 4 800 et plus de 6 000 \$ mensuels). Quant aux voisins américains, du côté de San Francisco, la fourchette se situe autour des 70 000 \$ (entre 50 000 et 100 000 \$), soit mensuellement entre 4 000 et 8 500 \$. En étant indépendant, là aussi, les salaires sont différents.

OÙ TRAVAILLER ?

Aujourd'hui, la plupart des entreprises de tous secteurs ont développé une stratégie de contenus digitaux afin de renforcer leur présence en ligne. Encore plus dans les secteurs du divertissement comme le jeu vidéo ou celui du web. Pour elles, le créateur de contenus digitaux se révèle essentiel afin de mettre en avant leur qualité, leur valeur, leur marque. C'est pourquoi, on retrouve aujourd'hui ces professionnels au sein de structures telles que les studios Bandai Namco et Gameloft, chez SFR et leur branche gaming, au sein de Nintendo également. Mais aussi chez de grandes entreprises qui n'ont rien avoir avec l'industrie gaming comme Renault, la Française des jeux, etc. De plus, il peut faire le choix de travailler pour lui-même en développant sa chaîne ou son blog par exemple. Il peut, mais les places sont chères, devenir influenceur. Ou tout simplement freelance et travailler sur des missions.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

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

FREELANCE

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

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

A chaque métier ses avantages et ses inconvénients. La créatrice de contenus digitaux n'y échappe pas.

Les avantages :

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

Les inconvénients :

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



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Dans un environnement qui bouge sans cesse et évolue constamment, un créateur de contenus digitaux doit être capable de s'adapter. Si bien qu'il est essentiel d'avoir de bonnes compétences interpersonnelles (en complément de hard skills). Réactivité, empathie, écoute, flexibilité, créativité sont attendues.



TESTEUR·EUSE DE JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+2

Spé. conseillée(s) : Générale ou Techno.

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 1 800 € brut

Code ROME : M1805 - Code FAP : M2790

Bien avant la commercialisation d'un jeu vidéo, ce dernier passe une série de tests afin de corriger tous les bugs éventuels. Un travail effectué par le testeur ou la testeuse de jeux vidéo. Un métier de passion puisque ce dernier passe des heures à tester des actions, à évaluer le gameplay et à anticiper les critiques des joueurs futurs.

MÉTIER

Garante de la qualité du jeu, une testeuse de jeux vidéo analyse en profondeur un jeu vidéo et fait des retours aux développeurs tout au long de sa production. Un travail qui lui demande une grande rigueur et une maîtrise de la culture jeu.

Pour le compte d'un éditeur ou en interne, il est possible qu'une chargée des tests puisse se spécialiser dans les jeux sur consoles (Playstation Nintendo, Xbox), PC, mobile ou en ligne.



« Un testeur jeu vidéo contribue au produit fini en s'assurant de sa qualité avant que celui-ci ne soit distribué aux consommateurs. On ne joue pas, on teste un produit. »

SONIA BERLADYN

Testeuse de jeux vidéo - Behaviour Interactive

Loin d'être un simple joueur, « un testeur n'est pas payé pour jouer, un testeur est payé pour tester », affirme Julien Millet, président du studio de jeu vidéo Realityz. « Si on veut s'assurer du bon fonctionnement d'une mécanique de jeu, on peut demander à un testeur de pousser toutes les caisses présentes dans le jeu pour vérifier que cela fonctionne bien dans toutes les circonstances. On est donc loin de l'expérience de jeu classique ».

« Le but premier du testeur est d'assister les développeurs (de près ou de loin) en testant toute nouvelle fonctionnalité ou les systèmes de production. On doit s'assurer que le jeu est stable et utilisable autant pour le joueur que les développeurs en tout temps. Lorsqu'il y a des »bugs« nous nous devons de les rentrer et de les classer par ordre de priorité dans un logiciel en étant très précis dans leur description », décrit Marianne Morin, testeur au sein du studio Wild Sheep Studio.

MISSIONS

Un testeur doit ainsi répondre à un ensemble de points tels que :

- La vérification du jeu par rapport au cahier des charges
- Faire des tests de maniabilité, de lisibilité, d'ergonomie

- L'identification des bugs
- L'évaluation des difficultés
- Éprouver les mécanismes de jeu
- Faire des propositions de corrections et vérification

COMPÉTENCES

Un testeur peut répéter plusieurs fois la même action afin de trouver les erreurs. C'est pourquoi, il essaye de se mettre à sa place et d'anticiper ses réactions. Des vérifications longues et fastidieuses, mais nécessaires pour faire du jeu un produit de qualité. Ce qui lui demande de maîtriser :

- Les bases du game design
- La stratégie produit
- Les règles de fonctionnement du jeu
- La chaîne de production
- L'anglais technique
- Les techniques et outils de rapports, de base de données
- La diversité de comportements des joueurs



Loin d'être un simple joueur, « un testeur n'est pas payé pour jouer, un testeur est payé pour tester, affirme Julien Millet, président du studio de jeu vidéo Realityz. Si on veut s'assurer du bon fonctionnement d'une mécanique de jeu, on peut demander à un testeur de pousser toutes les caisses présentes dans le jeu pour vérifier que cela fonctionne bien dans toutes les circonstances. On est donc loin de l'expérience de jeu classique »

JULIEN MILLET

Président du studio de jeu vidéo Realityz



QUALITÉS

Elles sont les suivantes :

- Patience
- Attention
- Empathie
- Concentration
- Rigueur
- Précision
- Persévérance



Julien Millet ajoute de son côté que ce métier demande « d'être très méthodique. Il est facile de se laisser emporter par le jeu quand on a des tâches précises à réaliser et de ne pas faire le test dans les conditions qui sont demandées. Il faut avoir un bon esprit d'analyse et de synthèse pour pouvoir s'assurer d'être capable d'expliquer les étapes de reproduction des problèmes détectés. En effet, savoir qu'il y a un bug n'est pas dans un grand intérêt pour le développeur. Ce qui est important, c'est de savoir quelles ont été les conditions qui ont abouti à ce bug afin de pouvoir en faire un correctif. »

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Testeur jeu vidéo est l'un des rares métiers qui peut s'exercer sans diplôme, néanmoins des prérequis en matière de connaissances dans le domaine du jeu vidéo seront demandés et plus largement pour acquérir une culture gaming. Un niveau bachelor ou licence est préférable. Ils se déroulent en trois ans.

Quel bac ?

Bien qu'il ne soit pas nécessaire d'avoir un diplôme pour devenir testeur de jeux vidéo, il est néanmoins recommandé d'en avoir un. Il ne faut donc pas négliger cette question et choisir une formation de qualité. Mais avant, et pour pouvoir mettre toutes les chances de votre côté, il faut avoir le bac. Qu'il soit technologique (STI2D par exemple) ou général, il permet d'avoir le choix de son orientation. Informatique, mathématiques ou design sont les spécialités à privilégier.

SALAIRE

Si la rémunération d'un testeur jeu vidéo (après une formation Licence pro métiers du jeu vidéo) peut s'afficher à plus de 30 000 € brut annuels (soit 2 500 € par mois) après quelques années d'expérience, en début de carrière, celle-ci sera plutôt de l'ordre du SMIC, soit 1 200 € net.

De l'autre côté de l'Atlantique, les salaires sont plus ou moins identiques.

Selon le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) le salaire d'un Testeur jeux vidéo est de :

- Paris / IDF – Junior : 29 000 € brut / an
- Paris / IDF – Intermédiaire : 32 000 € brut / an
- Région – Junior : 26 000 € brut / an
- Région – Intermédiaire : 29 500 € brut / an

Selon le STJV (Syndicat des Travailleurs du Jeu Vidéo) le salaire d'un Testeur jeux vidéo est de 1 800 € net soit environ 2 308 € brut / mois soit 27 696 € brut / an.

OÙ TRAVAILLER ?

Chaque studio possède une équipe dédiée aux tests de jeux vidéo. Que la personne travaille en tant que salarié ou est embauchée en freelance, aucune entreprise ne fait l'impasse sur ce professionnel. Les enjeux sont si importants que rares sont ceux qui en font l'impasse. Ubisoft, Bigben Interactive, MWM, Quantic Dream font appel à ces regards d'experts.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

En décortiquant en profondeur un jeu vidéo, un testeur jeu vidéo acquiert une solide expérience et des compétences qui peuvent le conduire à travailler à d'autres postes comme celui de game designer ou level designer par exemple. Il lui faudra quand même un bon bagage technique. Il peut devenir aussi responsable de tests et de la qualité.

FREELANCE

Nombreux testeurs de jeux vidéo travaillent de la sorte, en freelance. Métier passion le plus souvent, permettant de travailler de chez soi, testeur de jeux vidéo freelance demande une grande rigueur. En effet, il ne va pas s'agir uniquement de jouer au jeu vidéo, au contraire, il va falloir en déceler les failles, erreurs et bugs. Concentration, attention, organisation sont ainsi les maîtres-mots.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Derrière l'idée que le testeur de jeux vidéo passe son temps à jouer, ce dernier réalise un travail précis et pointilleux pour faire en sorte que la qualité du jeu soit au rendez-vous. Dès lors, si toutefois il y a un certain nombre d'avantages, ce métier est aussi fait d'inconvénients.

Les avantages :

- Employabilité bonne
- Freelance possible
- Métier passion
- Horaires flexibles
- Aucun diplôme n'est exigé

Les inconvénients :

- Salaire
- Répétition des tâches (appuyer sur un bouton longtemps)
- Ce n'est pas que jouer aux jeux vidéo, gros travail demandé



« Le métier de QA (qualité assurance) dans le jeu vidéo consiste à garantir la qualité d'une production tout long de ses étapes de développement, de s'assurer que l'implémentation du design est conforme et que les performances techniques sont en adéquation avec les spécifications voulues. Ce métier se professionnalise de plus en plus, on peut compter plusieurs types de postes liés à la QA : testeur dev, testeur localisation, testeur certification. D'autres postes émergent par ailleurs : QA analyst (télémetrie, récupération et mise en forme des données), testeur UR (user research) avec la mise en place de sessions de jeux pour du public externe et analyse des réactions/sentiments sur un projet en cours en vue d'amélioration. »

FRÉDÉRIC CATUSSE

QA Manager - Asobo Studio



DATA ANALYST JEUX VIDÉO ET ESPORT

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 3 916 € brut

Code ROME : M1403 - Code FAP : L5Z90

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

MÉTIER

Avec des données récoltées auprès des joueurs ou spectateurs (à partir de plateformes mobiles, réseaux sociaux, consoles), le travail d'une data analyst jeu vidéo et esport permet de cibler au mieux un jeu lors de sa commercialisation, mais aussi pour les développeurs d'augmenter la qualité.

Pour les éditeurs, ce métier est devenu stratégique tant pour la rentabilité du produit que pour l'expérience de jeu, ce que décrypte Marine Dutrieux, co-fondatrice et directrice associée de Qweri, agence spécialisée dans les données.

MISSIONS

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

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

COMPÉTENCES

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

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

Marine Dutrieux donne davantage d'explication sur l'importance de cette fonction : « *Nombreux sont les outils à disposition des organisations afin d'analyser leurs données, de comprendre les tendances, de visualiser les performances et les opportunités business de demain. Le marché tend donc à de plus en plus valoriser ce métier d'analyste de données. C'est pourquoi, il va devenir de plus en plus central, pour ne pas dire au cœur du réacteur, au sein des organisations qui se développent dans une logique Data Driven.* »

« *L'offre gaming est extrêmement vaste : de multiples plateformes pour jouer, l'avènement des jeux sur mobile, une soixantaine de genres existants... comprendre les motivations des joueurs est donc un levier essentiel pour concevoir de nouveaux jeux ayant du potentiel, pour faire évoluer des jeux existants, ou encore (ré)inventer les business model de demain.* »

MARINE DUTRIEUX
Co-fondatrice de Qweri



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

THOMAS WIPLIER
Data manager - Ivory Tower

« Comprendre les motivations des joueurs et leurs profils permettent d'adapter le contenu du jeu dans son ensemble, mais aussi de personnaliser le contenu en fonction de chaque joueur. Prenons l'exemple d'un jeu d'aventure classique. S'il « comprend » le niveau du joueur par exemple, il peut ainsi s'adapter à ce dernier en faisant varier à la hausse ou à la baisse la difficulté de l'IA. En ce qui concerne l'esport, l'apport de la data permet davantage d'habillage aux événements plutôt qu'au gameplay en lui-même puisqu'on est ici dans un contexte de joueur contre joueur. »

JULIEN PELLET
Game Intelligence Analyst - Ubisoft



QUALITÉS

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

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

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Pour devenir data analyst dans le milieu du jeu vidéo, un minimum de formation est nécessaire puisqu'il demande de pouvoir acquérir des compétences dans l'analyse des données. Pour cela, après un Bac scientifique ou économique, il faudra poursuivre vers une spécialisation en marketing, statistiques ou informatique afin de sortir avec un Bac +5 à la fin. L'idéal étant de suivre ce parcours de formation dans une école dédiée aux métiers du jeu vidéo.

En complément, pour les adultes visant une reconversion vers le rôle de Data Analyst généraliste,

des bootcamps sont également accessibles. Ces formations intensives et pratiques préparent efficacement au marché du travail, ouvrant la possibilité de décrocher des stages dans le secteur du jeu vidéo.

Quel bac ?

Lorsque l'on travaille les données, il ne faut pas forcément être un as en mathématiques, mais il est nécessaire en revanche de bien savoir se débrouiller dans cette matière ! Donc le bac et ses options sont déterminants. Il valide les trois ou quatre années de lycée et atteste ainsi d'une qualification reconnue. Au cours de cette période, vous aurez ainsi développé plusieurs compétences scientifiques et économiques, entre autres. Sans compter l'apprentissage d'une culture générale. Autant de points qui seront une base solide pour la poursuite d'études. Choisissez alors entre entre Bac général avec les spécialités en sciences économiques et sociales, en mathématiques ou en sciences. Ou avec un Bac technologique STMG (management et gestion).

SALAIRE

A la sortie d'une école, le salaire d'un data analyst junior peut atteindre 47 000 € brut annuels. Après plusieurs années d'expérience, sa rémunération peut facilement s'afficher à plus de 55 000 €. Ce qui représente plus de 4 500 € par mois.

A Montréal, temple du jeu vidéo, le salaire d'un data scientist est compris entre 60 000 \$ pour le plus bas à plus de 100 000 \$ pour le plus haut (soit entre 5 000 et 8 500 \$). Du côté de San Francisco, c'est bien plus : entre 100 000 et 180 000 \$ (entre 8 500 et 15 000 \$ par mois).

OÙ TRAVAILLER ?

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

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Par son expérience et son savoir-faire en matière d'analyse de données, un data analyst peut facilement évoluer vers d'autres postes tout au long de sa carrière. Ainsi, il peut prendre des responsabilités en devenant directeur d'études statistiques que soit dans l'univers du gaming ou dans d'autres secteurs. De plus, il peut envisager de devenir chef de produit jeu vidéo et esport.

FREELANCE

Oui, c'est possible. Néanmoins, ce n'est pas très courant. Beaucoup sont salariés d'une entreprise. Ce sera un plus d'ailleurs de multiplier les expériences comme ceci afin de pouvoir se lancer dans le bain de l'indépendance. Le mieux est de créer le statut d'auto-entrepreneur, de développer et démarcher les prospects. Ensuite, la motivation, la rigueur, l'organisation, l'analyse et les compétences feront le reste.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Comme dans toutes professions, le data analyst jeu vidéo et esport fait face à des avantages et des inconvénients. En voici quelques-uns :

Les avantages :

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

Les inconvénients :

- Faire une formation spécialisée est quasi obligatoire
- Missions parfois répétitives



EDITION 2024

L'ESSENTIEL

DU JEU VIDÉO



LES FRANÇAIS

ET LE JEU VIDÉO

DÉCOUVREZ LES INTERVIEWS DES ÉTUDIANTS DU GAMING CAMPUS

1^{er} campus étudiant dédié à l'industrie du jeu vidéo
3 écoles d'enseignement supérieur spécialisées dans le jeu vidéo
16 formations aux métiers du jeu vidéo (bac à bac+5)
5000 m² à Lyon, Paris & Bordeaux



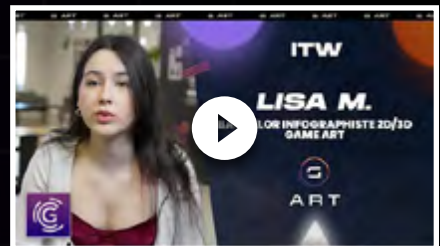
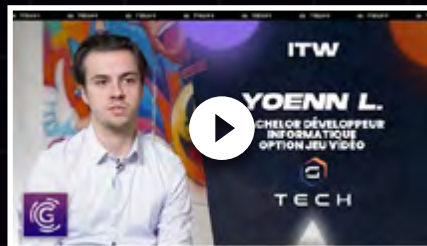
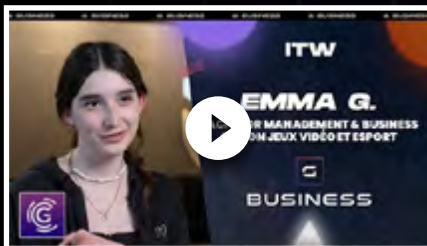
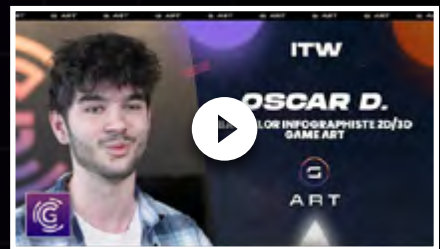
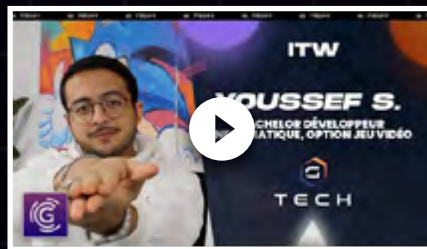
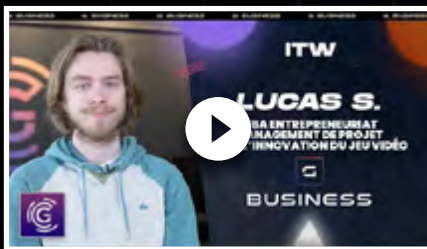
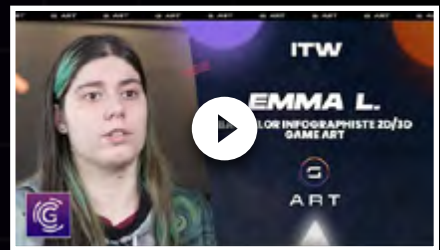
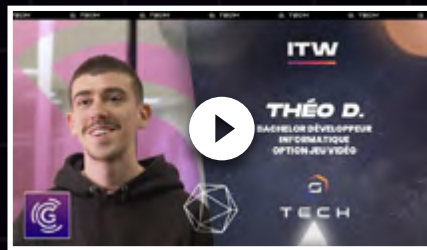
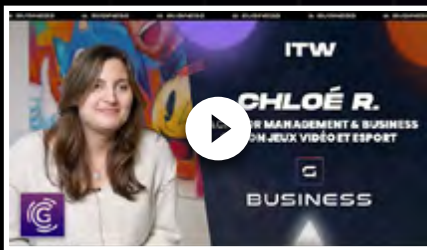
G.BUSINESS



G.TECH



G.ART





STREAMER·EUSE

Niveau d'études : NC

Spé. conseillée(s) : NC

Emploabilité : Correcte

Salaire débutant : 1 550 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U1Z82

Né du développement des compétitions de jeu vidéo en ligne, le métier de streamer a complètement explosé ces dernières années et permet à certains de vivre de leur passion. En proposant et diffusant des parties de jeu commentées en live ou en différées, sur des plateformes comme Youtube Gaming ou Twitch, un/une streamer/streameuse peut réunir une communauté de plusieurs milliers de personnes.

MÉTIER

Streamer est un vrai métier-passion qui demande une réelle implication au quotidien. Si la plupart sont encore amateurs, certains arrivent à dégager des revenus de leurs contenus. Diffusant en direct ou en différée des parties de jeu vidéo commentées, un streamer ou streameuse doit savoir fédérer des viewers et se démarquer des autres. Pour cela, elle est une experte de certains jeux / contenus, doit faire en sorte d'augmenter sa communauté pour solliciter les annonceurs et les sponsors, mais également les dons en sa faveur. Être streameuse ou streamer, c'est aussi produire des vidéos en ayant des compétences techniques et artistiques. Un métier qui demande une bonne organisation.

« J'ai toujours essayé sur mon stream d'apporter une dimension "production" avec mon équipe. Sur certaines productions, c'est quelque 64 streamers en simultané ! Des projets comme les #SaltyDuels, #ValoRoyale #CocachingLIVE, le #YunktisRoyale ... à notre échelle, ce sont de très beaux projets ! »

BENJAMIN LERAY

Streamer et influenceur - The Six Quatre

MISSIONS

Le quotidien d'un/d'une streamer/streameuse ne se résume pas à jouer à des jeux vidéo en direct toute la journée. C'est bien plus que cela. Ce métier demande une certaine rigueur, une créativité et un vrai professionnalisme. Surtout si l'objectif est de vivre de sa passion. Dès lors, les missions d'un streamer vont porter sur un ensemble de tâches à réaliser comme :

- Sélectionner le jeu à jouer qui pourra plaire à la communauté
- Jouer en direct ou en différé à une partie
- Savoir produire la vidéo sur une plateforme telle que Twitch ou Youtube Gaming
- Être en mesure de commenter ses actions
- Répondre aux questions des viewers et interagir avec eux aussi sur les réseaux sociaux afin de les fidéliser
- Organiser plusieurs séances par semaine, voire même quotidiennes
- Définir une stratégie à long terme afin de développer des recettes publicitaires, des partenariats, des contenus sponsorisés, etc.

COMPÉTENCES

Savoir jouer et être un expert de certains jeux comme Fortnite, League of Legends ou d'une thématique sont avant tout des bases essentielles pour envisager de devenir streamer. Il faut être crédible tout en intéressant sa communauté. A cela, vont s'ajouter d'autres compétences qui viendront compléter les caractéristiques du métier. Il s'agit de connaître :

- Les outils de la création de vidéos (montage, habillage...)
- Les logiciels de diffusion de stream (OBS, Xplit, Gameshow...)
- La maîtrise des plateformes comme Youtube Gaming, Twitch
- Connaissance de l'écosystème gaming
- Les manières de fidéliser une communauté
- La communication, le marketing
- La monétisation



QUALITÉS

Bien souvent, si elle sait parfaitement bien de quoi elle parle, une streameuse doit pouvoir fidéliser sa communauté en développant une personnalité un peu atypique, afin de se différencier des concurrents. Être drôle, pointilleux ou critique pourra attirer des fans. De plus, il faudra faire preuve :

- De professionnalisme
- D'une bonne élocution
- D'organisation
- De rigueur
- D'un sens de la diplomatie

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Apparu avec l'explosion des compétitions de jeu vidéo en ligne et de l'esport, le métier de streamer n'a pas de formations ni de filières spécifiques, il est encore trop récent. Il ne demande pas non plus un niveau spécifique d'études. Certains streamers le sont devenus après avoir été joueurs esport ou créateurs de contenus digitaux par exemple. Pour d'autres, devenir streamer peut passer par une formation dans une école de jeu vidéo afin d'acquérir toutes les compétences en matière d'audiovisuel et de jeux vidéo. Et en sortir avec des bases solides pour se lancer ou pour compléter des compétences afin de progresser plus vite.

Quel bac ?

Il ne faut tout de même pas négliger la période d'apprentissage. Et cela dès le lycée. Passer par un bac technologique en informatique permet par exemple d'obtenir des bases aussi bien dans l'acquisition de données que dans le traitement de l'image, du son, etc. Un bac général est une autre possibilité en choisissant les spécialités en mathématiques, en informatique ou encore en économie. Des matières qui serviront dans le développement d'une activité indépendante, de sa gestion à du développement informatique. Ces choix de bac ne doivent pas être guidés par l'envie d'être streamer (trop risqué de tout miser sur le streaming vu la jeunesse du métier), en revanche ça peut être un plus pour s'initier au streaming, voire travailler dans le secteur du jeu vidéo.

SALAIRE

Comme nous l'évoquons plus haut à plusieurs reprises, le métier de streamer est nouveau et tout le monde ne peut en vivre. Seulement certains sortent du lot et excellent dans le domaine comme Zerator (36 000 € brut par mois), Gotaga (22 000 € brut), Domingo (21 000 € brut). Les salaires de streamers étrangers sont beaucoup plus importants comme celui de xQs (2,5 millions de \$ par an) ou Nickmercs (2 millions de \$ à l'année).

OÙ TRAVAILLER ?

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

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Après avoir été streameuse, une évolution de carrière vers de la production de contenus vidéo est une option. Qu'il s'agisse là encore de les diffuser sur sa chaîne ou pour le compte d'une marque. Devenir esportive et intégrer une team n'est pas à exclure. Comme il est tout à fait envisageable de rejoindre les rangs d'une entreprise esport à des postes différents : chargée de projet esport, manageuse esport, organisatrice d'événements esport, etc. Les opportunités sont multiples.

FREELANCE

Il s'agit du statut le plus répandu. Streamer/streameuse et freelance sont indissociables, du moins au commencement de l'activité. Si l'opportunité de rejoindre une structure déjà établie est faisable après quelques années d'expérience et avec une fan-base importante, évoluer en tant qu'indépendant sera donc un passage incontournable. Mais passer de la passion du jeu à envisager le stream comme un métier demande de s'investir pleinement dans cet objectif avec rigueur, organisation et travail.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Comme il s'agit d'un métier relativement nouveau, et encore peu développé, streamer comporte donc son lot d'avantages et d'inconvénients.

Les avantages :

- Métier passion
- Accessible avec un minimum de formation
- Une rémunération pouvant évoluer rapidement

Les inconvénients :

- Difficile de faire sa place et d'en vivre correctement
- Investissement total et prenant
- S'équiper personnellement d'un ordinateur puissant et d'outils de création vidéo



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Complémentaires aux compétences techniques (hard skills), les soft skills peuvent faire la différence, notamment dans une entreprise. Pourtant, même en tant que streamer indépendant, ces compétences dites douces sont importantes pour entreprendre. Il s'agit de mettre en avant :

- Son leadership
- Son esprit créatif
- Son audace
- Sa vision
- Son ambition
- Son intelligence émotionnelle
- Sa gestion du stress



« Si, comme moi, on souhaite ne pas faire les choses tout seul (je suis accompagné par presque 25 personnes) : des compétences en management, marketing, community management, RH... sont nécessaires, car avant d'être "créateur de contenu" on est surtout son propre patron, d'où la nécessité d'avoir plusieurs casquettes. »

BENJAMIN LERAY

Streamer et influenceur - The Six Quatre



SCÉNARISTE JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Littéraire

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 2 250 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U1Z91

Le scénariste jeu vidéo est à l'origine de l'histoire du jeu. A lui d'écrire les dialogues qui seront interprétés par les personnages, de créer un univers cohérent, de rédiger ce qui sera visible à l'écran (livre, texte...), tout en collaborant avec l'ensemble des équipes de production. Un travail complet qui demande de longues recherches pour pouvoir répondre aux objectifs finaux.

MÉTIER

Au coeur de la production d'un jeu vidéo, la scénariste appelée aussi narrative designer est celle qui donne au jeu sa singularité avec une histoire unique. Elle écrit les dialogues, précise les caractéristiques des personnages. Elle définit les événements qui auront lieu, conçoit le déroulement, l'intrigue, etc. Tout en ayant en tête l'expérience utilisateur et la faisabilité technique. Un travail qui lui demande de bien connaître l'univers du jeu vidéo, les comportements des joueurs, mais aussi de faire une veille constante et un travail de recherche important.



« En quelques mots, le scénariste crée des intrigues, des personnages, des dialogues, un univers qui doivent être cohérents avec les mécaniques du jeu »

SARAH BEAULIEU

Scénariste indépendante - Ubisoft (Beyond Good & Evil 2)

MISSIONS

Travailler sur le scénario d'un jeu vidéo, c'est pouvoir écrire l'histoire du jeu qui sera ensuite développé par les équipes artistiques. Il doit donc pour cela :

- Définir l'histoire en fonction de la cible du jeu
- Créer les personnages, leurs caractéristiques
- Concevoir les mécaniques du jeu
- Veiller à maintenir l'expérience utilisateur tout au long du scénario
- Rédiger et travailler le style
- Respecter les contraintes techniques

COMPÉTENCES

Un narrative designer est capable d'écrire un scénario de jeu vidéo, ce qui suppose qu'il est en mesure de posséder les compétences suivantes :

- Une bonne capacité d'écriture, de rédaction
- Une culture générale
- Une appétence pour le jeu
- Des connaissances dans la chaîne de production d'un jeu vidéo
- Un bon niveau d'anglais

QUALITÉS

Plusieurs qualités sont demandées pour devenir scénariste jeu vidéo. Il faut donc être :

- Polyvalent
- Autonome
- Savoir travailler en équipe
- Rigoureux
- Souple
- Créatif et inventif



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Rare métier qui ne demande pas un niveau d'étude minimum. Devenir narrative designer peut donc s'envisager de façons différentes : en venant d'une licence, après un bac ou sur le tas. Toutefois, passer par une école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo peut se révéler pertinent.

La raison : cela permet de connaître la production d'un jeu, le secteur, et les techniques de base. Sortir avec un Bac +3 du type bachelor est une bonne chose.

Quel bac ?

On l'aura vu, il n'est pas nécessaire d'avoir un diplôme pour devenir scénariste néanmoins, il est fortement conseillé de passer par une formation pour obtenir des compétences et des connaissances qui seront utiles

« Une vision d'ensemble du projet, une capacité à visualiser, imaginer et produire de manière claire et précise ; une flexibilité à toute épreuve ; des connaissances et une curiosité intarissable sur tous les sujets me semblent être les éléments cruciaux pour une personne faisant du narrative design. »

« Les places sont rares et généralement fluctuantes selon les projets. Être freelance, c'est plus pratique pour tout le monde vu que certains projets auront besoin de vous 2 mois au début et puis 4 mois à la fin d'une production. Les voies les plus "simples" pour ce métier sont de traverses : faire du game design, du level design, de la production et être disponible et curieux pour se rapprocher de la narration. Comprendre les rouages d'une équipe de développement me semble une nécessité absolue. »

ANTHONY JAUNEAUD

Narrative designer freelance depuis 2017 (Asobo, Ubisoft, Monkey Moon, ...)



pour la suite. Car le métier de scénariste demande une culture générale importante, des compétences en langues ainsi que dans le game design. Si bien qu'il faut penser à tout cela dès le lycée en choisissant un bac qui constituera et forgera votre culture. Optez donc pour un bac général avec les spécialités suivantes : Langues, littératures et cultures étrangères ; Humanités, littératures et philosophie ou Numérique et sciences informatiques. De bonnes bases avant poursuite en études supérieures.

SALAIRE

Une scénariste jeu vidéo gagne en moyenne 27 000 € sur l'année (2 250 € par mois). Suivant son statut, les projets sur lesquels elle travaille et en fonction de son employeur, elle peut gagner jusqu'à 30 000 € et plus (2 500 €).

A l'étranger, sa rémunération sera différente. Aux Etats-Unis par exemple, une narrative designer peut gagner jusqu'à 86 000 dollars annuels (7 000 \$). En moyenne, son salaire s'affiche à 59 000 \$ (environ 4 000 \$ par mois).

En revanche, c'est à Montréal au Canada, que la scénariste jeu vidéo verra son salaire plus conséquent. De 72 000 \$ en moyenne (6 000 \$ par mois), à plus de 120 000 \$ par an (10 000 \$ mensuel).

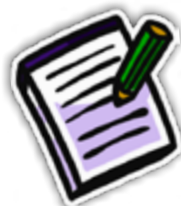
Selon le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) le salaire d'un Scénariste jeu vidéo est de :

- Paris / IDF – Confirmé : 39 700 € brut / an
- Paris / IDF – Senior : 46 500 € brut / an
- Région – Confirmé : 37 200 € brut / an
- Région – Senior : 40 000 € brut / an

Selon le STJV (Syndicat des Travailleurs du Jeu Vidéo) le salaire d'un Scénariste jeu vidéo est de 2 000 € net soit environ 2 564 € brut / mois soit 30 768 € brut / an.

OÙ TRAVAILLER ?

De nombreux jeux vidéo ont une histoire, des personnages, un univers, c'est pourquoi les studios ont besoin de scénaristes. Ils peuvent être à la fois salariés de l'entreprise ou travailler en indépendants, en étant payés au projet. Bien entendu, on retrouve des jobs chez les plus grands comme Quantic Dream, Shiro Games, Ubisoft, Warner Bros, Eidos. En France comme à l'étranger, dans des studios de jeux vidéo traditionnels comme au sein de studios de développement de serious games.



EVOLUTION DE CARRIÈRE

Après quelques années d'expérience, des évolutions sont possibles comme devenir chef de projet jeu vidéo par exemple ou travailler à la production. Aussi, un scénariste jeu vidéo peut se tourner vers le cinéma, l'animation ou encore la télévision.

FREELANCE

Exercer à ce poste peut se faire avec un statut différent : salarié du studio, intérimaire ou indépendant. Comme beaucoup de métiers du jeu vidéo, travailler comme scénariste jeu vidéo freelance est répandu. Pour cela, il est indéniable de bien connaître le domaine du jeu vidéo, d'avoir un petit peu d'expérience dans le milieu, de posséder une certaine créativité et originalité. Dans les faits, il faudra créer son entreprise, être bien organisé et rigoureux, puis passer par son réseau pour démarrer. Dès lors, il est possible de soumettre vos travaux d'écritures à des studios et votre talent fera le reste.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

- Ouvert à tous
- Travailler de manière indépendante
- Création d'univers originaux

Les inconvénients :

- Métier difficile d'accès
- Une rémunération qui peut être faible suivant les projets
- Une implication importante



« Trois piliers sont importants : le travail, le réseau et la chance ! Il faut écrire, créer des histoires, monter un portfolio avec ses projets professionnels ou personnels. Puis, il faut montrer son travail, aller voir des conférences, faire des game jams pour rencontrer du monde. Exercer en freelance, c'est très compliqué lorsque l'on n'a pas encore de réseau. »

SARAH BEAULIEU

Scénariste indépendante - Ubisoft (Beyond Good & Evil 2)



GAME DIRECTOR

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Art. ou Scientifique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 2 667 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U1Z82

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

MÉTIER

Pendant la conception du jeu vidéo, une game director aura pour rôle de superviser toute la partie créative. Si elle peut prendre le nom de réalisateur selon les studios, la game director s'assure que la vision créative du jeu pensée et écrite en amont dans le cahier des charges est respectée lors de la phase de production. Et s'assure qu'elle se retrouve également dans l'expérience du joueur.



« Le game director est responsable de définir et de maintenir la vision du jeu dans son ensemble et d'organiser la production en s'assurant que l'équipe se concentre sur les aspects qui apportent le plus au jeu. »

NICOLAS CANNASSE

Game director et co-fondateur de Shiro Games

MISSIONS

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

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

COMPÉTENCES

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

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

Le management peut aussi se révéler important dans sa fonction. « Il faut apprendre à travailler avec de nombreuses personnes aux capacités et

compétences différentes. Et ainsi être capable de les guider efficacement. Pour cela, il est important de connaître les étapes de la conception d'un jeu », souligne Irfan Sarwono. Toutefois, le management peut aussi dépendre de la taille de l'équipe comme le rappelle Nicolas Cannasse : « Avec seulement quelques personnes, on peut essentiellement faire son travail technique ou graphique en plus de diriger le jeu. Toutefois, c'est de moins en moins le cas quand l'équipe s'agrandit. »

QUALITÉS

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

- Avec un certain leadership
 - Avec un esprit créatif
 - Toujours dans la prospective, l'innovation
 - Avec un sens de l'analyse
 - Qui communique avec ses équipes et sa direction
- « Il sait imaginer et communiquer sur ce que doit être le jeu, sans se perdre. Cela demande à la fois des capacités créatives, mais aussi une capacité à maintenir la vision d'origine et la raison pour laquelle, c'est ce jeu que l'on a choisi de faire plutôt qu'un autre », souligne Nicolas Cannasse.

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

NICOLAS CANNASSE

Game director et co-fondateur de Shiro Games

« J'ai d'abord obtenu une licence en informatique, tout en me formant de manière autodidacte aux logiciels 3D et à la création de jeux vidéo en participant à quelques gamejam. Ensuite, j'ai travaillé en tant que level artist, environnement artist et technical director dans plusieurs studios de jeux vidéo pendant près de cinq ans avant d'atterrir chez Xelo Games en tant que game director. »

IRFAN SARWONO

Game director de Xelo Games



ÉTUDES

Quel diplôme ?

On ne va pas y aller par quatre chemins, pour devenir game director, il faudra un minimum d'expérience. D'abord, on n'accède pas à ce métier sans un Bac +3, le mieux étant un Bac +5 avec une formation dans le jeu vidéo. A cela s'ajoute une dose de management et de gestion appliquée aux jeux vidéo que vous apprendrez dans une école spécialisée.

Seconde possibilité, vous pouvez passer par certains métiers du jeu vidéo puis choisir un jour de devenir game director.

Quel bac ?

Si l'expérience conditionne ce métier, il ne faut pas non plus négliger ses formations. Et ce, dès le bac. Une étape qui reste très importante afin d'apprendre des compétences utiles pour la suite, à développer des capacités cognitives, d'organisation, de travail en équipe... Prenez donc le temps de choisir entre un bac général avec une spécialité en mathématiques, en arts, en économie ou en numérique. Sinon un bac STD2A en design avec une pratique forte.



SALAIRE

Cela dépend de plusieurs facteurs comme de la taille du studio, votre bagage et ancienneté dans le milieu. Néanmoins, le salaire d'un game director tourne autour de 40 000 € brut par an (plus de 3 000 € par mois).

Du côté des autres pays du jeu vidéo comme le Canada, on constate que le salaire moyen est de 85 000 \$ (7 000 \$ mensuels), et aux Etats-Unis, à San Francisco précisément, la rémunération moyenne dépasse les 100 000 \$ (8 500 \$ par mois).

OÙ TRAVAILLER ?

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

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Plusieurs voies mènent à ce métier : en travaillant comme directeur artistique, lead programmer, lead game designer. Ensuite, une fois devenu game director et après quelques années d'expérience, vous pourrez monter encore en grade en devenant directeur de production par exemple.

FREELANCE

Ce n'est pas le statut le plus courant, un studio va privilégier un game director internalisé. Néanmoins, il est tout à fait possible de se mettre à son compte et de devenir indépendant. Ce qui sera le cas après plusieurs années d'expérience. Un studio peut faire appel à un game director freelance pour son expertise, ses références, son savoir-faire. C'est pourquoi, écumer les entreprises et projets avant est la clé, ensuite, ténacité, rigueur, organisation, et créativité doivent faire partie de la panoplie.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Avantages et inconvénients composent le métier de game director. Cela veut dire qu'occuper cette fonction demande d'accepter quelques inconvénients, et de se satisfaire de certains avantages. Les voici :

Les avantages :

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

Les inconvénients :

- Investissement total
- Poste à responsabilité donc savoir accepter la pression
- Salaire peu élevé en début de carrière, notamment en région



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Des compétences douces qui caractérisent sa manière d'être et qui se focalisent sur le côté humain. Ce genre de compétences apportent ainsi un plus à l'entreprise, c'est la raison pour laquelle, elles sont de plus en plus recherchées. Cela donne à un employeur l'assurance de compter sur une personne, en l'occurrence le game director, sachant gérer l'imprévu, écouter, qui par ses positions fait grandir l'ensemble des individus présents autour de lui.



BUSINESS DEVELOPER JEUX VIDÉO ET ESPORT

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Commerce

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 2 917 € brut

Code ROME : D1402 - Code FAP : R2Z80

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

MÉTIER

Suivant les entreprises pour lesquelles il travaille, une business developer jeu vidéo et/esport peut-être appelée responsable commerciale, account manager ou encore business development director. Son objectif : concevoir et développer une stratégie pour trouver des opportunités de revenus supplémentaires.

Bien qu'elle ne soit pas du côté de ceux qui créent le jeu, et donc visible pour le joueur, sa mission est toutefois essentielle pour le modèle économique de l'entreprise.

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

MISSIONS

En d'autres termes, les missions du business developer sont de maintenir une relation de confiance entre l'entreprise, les clients et les partenaires. Mais également d'aller chercher d'autres leviers de croissance. Grâce à sa vision du marché et ses compétences en la matière, il permet alors aux studios d'accroître leur chiffre d'affaires.

« Le business developer doit identifier et activer des leviers de croissance. Dans le cadre du lancement d'un site e-commerce par exemple, ma première mission est de cibler les marques avec lesquelles nous souhaitons travailler, puis trouver les contacts et les persuader de nous faire confiance, et établir un partenariat. Il faut aussi réussir à négocier les meilleures conditions parfois avec des leaders mondiaux pour pouvoir se démarquer et rester compétitifs. C'est également important d'être à la recherche constante de nouvelles marques et de nouveaux produits encore peu ou pas distribués et qui plaisent à la communauté », souligne Sébastien Grisel, business developer pour MaxEsport.

COMPÉTENCES

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

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



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

THOMAS GAVACHE

Fondateur de l'agence Good Game Management

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

QUALITÉS

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

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

ÉTUDES

Quel diplôme ?

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

Quel bac ?

Le bac représente un diplôme qui valide vos années au lycée et atteste d'une qualification reconnue. Difficile de viser certains métiers sans ce sésame. Cet examen reste important puisqu'il est une épreuve obligeant chaque étudiant à développer ses capacités cognitives, un sens de l'organisation, une certaine forme d'autonomie et à fournir un effort d'apprentissage des connaissances. Avant de se former au business development, mieux vaut donc privilégier un bac général en choisissant des spécialités comme les sciences de l'informatique, l'économie ou encore l'anglais. Autre option, celle de passer par un bac technologique STMG.

SALAIRE

Variable selon les entreprises, le salaire d'une business developer débute autour de 35 000 € brut annuels (3 000 € par mois) et peut monter bien plus haut (déjà avec un MBA / Mastère Production jeux vidéo), en fonction des résultats obtenus, à plus de 80 000 € (plus de 6 500 € mensuels).

De l'autre côté de l'Atlantique, à Montréal, une business developer peut gagner entre 35 000 et 100 000 \$ (3 000 et 8 500 \$ par mois). Du côté de Los Angeles, le salaire s'affiche en moyenne à 70 000 \$ (5 500 \$ par mois).

« Chez Webedia être business developer dans le monde de l'esport, c'est avoir pour objectif de développer des revenus liés à des actifs « esport » qui sont générateurs d'audience. En d'autres termes, nous monétisons auprès des marques une audience générée par nos actifs tels que : des teams de joueurs professionnels (PSC Esports, LeStream Esport), des compétitions nationales (la Ligue Française de League of Legends), des talents (influenceurs, streamers, casters) et des médias spécialisés (Jeuxvideo.com, Millenium). »

CAMILLE EMIÉ

Account Director - Webedia

« La qualité première d'un business developer est la persévérance, car c'est un challenge permanent. Les acteurs de ce marché viennent des quatre coins du monde et n'ont pas les mêmes méthodes de travail, c'est pourquoi il est essentiel de s'adapter aux spécificités de chacun. De plus, il faut être rigoureux et organisé, car l'on traite beaucoup de sujets et d'informations à la fois, on peut donc vite s'y perdre et faire des erreurs qui ont un impact direct sur le business. »

SÉBASTIEN GRISEL

Business developer - Maxesport



OÙ TRAVAILLER ?

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

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

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

FREELANCE

Il est possible de travailler en mode freelance. Le mieux étant de choisir ce statut après quelques années d'expérience dans le milieu. Business developer jeu vidéo et esport indépendant, c'est pouvoir choisir de travailler avec les clients souhaités. Mais pour cela, ça demande de bien savoir négocier, d'être rigoureux, compétent et expert, mais aussi ordonné. Le succès d'une mission garantira les futures. Être freelance, c'est plus de travail. Mais aussi le prix de la liberté.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Evoluer comme business developer jeux vidéo, c'est occuper sur un métier dynamique fait d'avantages. Mais aussi de pouvoir accepter quelques contraintes.

Les avantages :

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

Les inconvénients :

- Pression du chiffre et des résultats
- Métier concurrentiel
- Investissement important





MONETISATION MANAGER JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Eco. ou Scientifique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 3 333 € brut

Code ROME : D1406 - Code FAP : R2Z80

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

MÉTIER

Métier de plus en plus important pour un éditeur, le monetisation manager jeu vidéo est celui qui permet qu'un jeu vidéo rapporte de l'argent durant toute la période de son exploitation.

En parallèle, il fédère les utilisateurs habituels en leur proposant des services qui les inciteront à payer en ligne pour une offre complémentaire. De plus, il doit en solliciter de nouveaux. C'est la raison pour laquelle, ce métier est si recherché.



« Avec l'augmentation des parts de marché du mobile et les nouveaux modes de consommation, c'est clairement un métier qui a le vent en poupe. En effet, les game as a service représentent une partie de plus en plus importante de l'industrie. »

JULIEN MILLET

Président du studio de jeu vidéo Realityz

MISSIONS

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

COMPÉTENCES

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

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

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

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

QUALITÉS

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

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

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Dans l'ordre, un niveau de Bac +3 minimum est demandé pour ce profil mais le mieux est de poursuivre en MBA / Mastère Marketing jeux vidéo ou MBA / Mastère Data Analyst. Choisir une école formant aux métiers du jeu vidéo est une bonne idée.

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

BEN KALTENBAEK
Co-founder et CEO du jeu Neopolis



Quel bac ?

Comme pour tous métiers liés aux chiffres, à l’analyse de données, à la gestion et au business, un Bac en économie est nécessaire. Ou en sciences aussi. Les spécialités en anglais, mathématiques et numérique sont recommandées. Sinon, un Bac technologique STMG est une option possible. L’étape du bac reste décisive puisque ce diplôme est la clé pour le passage au supérieur. Il représente une période qui permet à la fois d’apprendre à apprendre, de développer son autonomie et d’acquérir des compétences qui serviront en tant que monétisation manageuse.

SALAIRE

La rémunération d’une monétisation manageuse jeu vidéo est différente selon l’entreprise. Néanmoins, en moyenne, le salaire d’un junior démarre à 40 000 € brut annuels et peut aller assez haut à plus de 70 000 € après des années d’expérience (3 500 à 6 000 € par mois).

A noter qu’aux Etats-Unis ou au Canada, le salaire peut grimper à plus de 100 000 \$ par an (8 500 \$ mensuels).

OÙ TRAVAILLER ?

Cette professionnelle de la monétisation évoluera chez des éditeurs qui font appel de plus en plus à leur expertise. Ainsi, outre les géants du secteur (EA Games, Nintendo, etc.), les éditeurs qui se spécialisent notamment dans les jeux sur mobile possèdent cette spécialiste comme Voodoo, Niantic, Zynga, etc. De plus, on peut retrouver des monétisation managers jeu vidéo chez des agences intervenant auprès d’éditeurs.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

De nombreux postes lui sont possibles. Avec ses compétences et connaissances, une monétisation manager jeu vidéo peut évoluer à des postes de direction en entreprise comme celle du marketing par exemple.

FREELANCE

La plupart des métiers du jeu vidéo s’exercent en freelance. C’est l’une des particularités du milieu. Celui de monétisation manageuse jeu vidéo n’échappe pas à la règle. Ce statut n’est pas le plus courant pour ce métier, néanmoins, le devenir est possible. Il vaut mieux avoir de l’expérience au sein de structures bien établies et des références avant de se lancer. Le plus difficile étant d’obtenir les premiers clients. En étant freelance, il faudra faire preuve de capacité à gérer la charge de travail, à négocier, à se discipliner, mais surtout à montrer votre grande expertise du domaine.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

- Salaire attractif et évolutif
- Profil recherché
- Participe au succès d’un jeu

Les inconvénients :

- Fortes responsabilités sur ses épaules
- Savoir gérer les deadlines
- Double culture (données économiques et données gameplay) à parfaitement maîtriser



QUELLE ÉCOLE DE COMMERCE POUR TRAVAILLER DANS LE SECTEUR DU JEU VIDÉO ?

L’école G. Business du groupe Gaming Campus est spécialisée dans l’apprentissage du business et du management lié aux jeux vidéo.

- Bachelor Management jeux vidéo et sport, et MBA Monetization et Data du Jeu Vidéo
- Pédagogie 100% par projets, encadrés par des professionnels en activité
- 3 stages pendant le bachelor et 2 années en alternance en MBA
- Lyon, Paris et Bordeaux

gamingcampus.fr



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Ces compétences vont bien au-delà des simples qualités affichées sur un CV. Complémentaires aux compétences techniques et académiques, les soft skills sont recherchées. Les entreprises ont conscience de l’intérêt d’avoir des individus capables de travailler ensemble, des personnes dynamiques, bienveillantes et motivées. Un monétisation manager doit donc pouvoir faire preuve d’adaptabilité, savoir prendre des décisions, montrer sa curiosité face aux innovations, avoir la capacité de résoudre un problème tout en faisant en sorte de savoir communiquer avec les autres.



MATERIEL.NET
Informatique & High-Tech



MATERIEL.NET EST
1^{ER} FABRICANT DE PC
EN FRANCE

Chaque PC Materiel.net est assemblé en France et à la main par une équipe de monteurs qualifiés, puis passé sur un banc de tests avant d'être soigneusement emballé.

Découvrez les PC sur www.materiel.net

Depuis la rentrée 2020, Materiel.net marque son engagement pour la formation des jeunes talents de l'industrie du jeu vidéo et de l'esport **en accompagnant le Gaming Campus** dans la mise en place d'un dispositif inédit d'enseignement à distance.

Grâce à un équipement rapide et fiable fourni par Materiel.net, Gaming Campus fait évoluer ses modalités d'enseignement à distance, afin de répondre aux nouvelles normes sanitaires et aux exigences de sa pédagogie innovante 100% projets.



En savoir plus



3 ÉCOLES
G. BUSINESS / G. TECH / G. ART



10 FORMATIONS
AUX MÉTIERS DU
JEU VIDÉO ET DE L'ESPORT

INFOS & INSCRIPTIONS
GAMINGCAMPUS.FR





TRADE MARKETER JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Economique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 500 € brut

Code ROME : M1705 - Code FAP : M2Z90

Afin de promouvoir les ventes de jeu vidéo, le trade marketer jeu vidéo est celui qui a la responsabilité de créer des opérations promotionnelles et de lancement. Il est aussi appelé chargé de promotion des ventes. Connaissant bien le secteur du jeu vidéo et de ses évolutions et tendances, le trade marketer se positionne à la fois entre le commercial et le marketing.

MÉTIER

Une trade marketer jeu vidéo doit tenir compte des joueurs et de leur exigence de plus en plus forte. C'est la raison pour laquelle, elle utilise les données collectées afin de créer des offres pertinentes pour arriver à vendre le produit à la fin.

Avec un impact direct sur le succès du produit final, la trade marketer est une professionnelle polyvalente qui met en pratique ses compétences en matière de techniques commerciales, de marketing et de communication. Elle dispose de qualités relationnelles indéniables par ailleurs.

MISSIONS

Avec des objectifs de ventes définis en amont, le trade marketer jeu vidéo a donc la responsabilité de les atteindre. Pour cela, il devra être capable de définir différentes actions, telles que :

- Les objectifs de commercialisation
- La planification, le pilotage et la coordination des opérations promotionnelles avec les équipes commerciales et marketing
- Le suivi et les retombées
- L'étude de rentabilité des opérations
- Le budget

COMPÉTENCES

Le trade marketer jeu vidéo doit être en mesure d'avoir une vision d'ensemble, du marketing au commercial. Ainsi, il pourra créer, appliquer, analyser des actions commerciales. Et pour cela, ses compétences reposent sur plusieurs points, à savoir :

- Le marché de la distribution
- Les outils marketing et l'argumentaire commercial
- Les tendances du secteur
- Les process de développement et lancement d'un produit

QUALITÉS

Avec une certaine responsabilité pour la commercialisation d'un jeu, occuper le rôle de trade marketer demande de pouvoir être capable de relever des missions à forts enjeux. C'est pourquoi, il doit disposer de plusieurs qualités comme :

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



« Mon job de trade marketing manager chez Sony revient à réussir à bien mettre en avant l'ensemble des produits PlayStation chez nos revendeurs (Cdiscount, Micromania, Carrefour, Fnac, etc.) en magasin (via des outils comme des PLV, affiches, boxes, etc.) ou en digital (sur les réseaux sociaux, sites web etc ...). Cela englobe la gestion des lancements de nouveautés (consoles, accessoires, jeux...) ou encore la mise en place de promotions (les Days of Play, le Black Friday, etc.) »

CLARA TOMASINO

Trade marketing manager - Sony PlayStation

« Je dois gérer les lancements de tous les produits en magasin et online. Mettre en place des budgets et plans de communication en magasin/CRM/réseaux sociaux/web avec les fournisseurs, réaliser et envoyer des supports de communication et d'information aux équipes en interne (fiches produits, news info, consignes merchandising). »

« Il faut gérer les priorités, en particulier dans le jeu vidéo car c'est un marché avec de multiples sorties chaque semaine qui balayent la précédente. J'étais dans la téléphonie auparavant, le cycle de vie d'un produit était d'un an, quand pour les jeux au bout de 15 jours, on ne parle déjà plus de nouveauté. Il faut aussi veiller à avoir certes de la place pour les gros titres, mais aussi sur des titres plus spécialisés, plus gamer qui plaisent à notre clientèle fidèle. »

THOMAS DUCREUX
Responsable trade marketing - Micromania



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Une formation en marketing ou en commerce représentent deux voies à privilégier après le lycée. Il faudrait choisir ensuite une spécialisation en jeu vidéo comme dans une école de jeu vidéo. Cela permet d'acquérir toutes les connaissances et de connaître tous les enjeux afin d'aborder un secteur en mouvement. A savoir qu'à la sortie d'un Bachelor Marketing jeux vidéo, il est possible de postuler à un job de trade marketer jeu vidéo.

« C'est un métier auquel je suis venu plutôt par opportunité. J'étais spécialisé en marketing via mon master à Kedge et on m'a proposé un poste en trade marketing. Ce qui me plaît : c'est la collaboration entre plusieurs marques/enseignes pour trouver un levier de communication commun », souligne Thomas Ducreux.

Quel bac ?

Au lycée, en bac général, il est ainsi conseillé de s'orienter dans la spécialité en économie. Sinon, un bac technologique STMG (gestion) est tout à fait possible avec un enseignement plus pratique. Quoi qu'il en soit, le bac est le premier diplôme important dans une vie d'étudiant. Toutes les années de lycée représente une période permettant à la fois d'apprendre à apprendre, de développer une forme d'autonomie et par ailleurs de travail en équipe. C'est aussi une première étape pour

maîtriser l'anglais autant à l'écrit qu'à l'oral. Enfin, le bac est essentiel pour la poursuite d'études. Il ne faut pas le sous-estimer !

SALAIRE

Au poste de trade marketer, un profil junior gagnera en moyenne entre 25 000 et 35 000 € brut par an (soit entre 2 000 et 2 500 € par mois), quand, avec un peu d'expérience, il pourra voir sa rémunération grimper à 50 000 € (plus de 4 000 € mensuels).

Son salaire en revanche dépasse facilement les 100 000 \$ sur la côte Ouest des Etats-Unis (8 500 \$). Comme au Canada, avec certains salaires à plus de 120 000 \$ par an (10 000 \$/mois).

OÙ TRAVAILLER ?

Ce métier s'exerce au sein du département marketing d'un éditeur comme Ubisoft, Bandai Namco, Blizzard ou bien Warner Interactive. De plus, on en retrouve chez des agences spécialisées dans le jeu vidéo et le gaming comme Au-delà du Virtuel, Altavia, Kandai.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

En occupant ce poste au sein d'un éditeur, le trade marketer engrange des compétences dans la communication, le marketing et le commercial qui lui seront bénéfiques pour sa carrière, qui s'écrit dans le jeu vidéo ou ailleurs. Ainsi, il pourra évoluer s'il le souhaite et selon les opportunités vers des métiers de directeur des ventes ou encore directeur commercial.

FREELANCE

Si on trouve quelques profils sur certains sites de freelance, le trade marketer jeu vidéo peut s'exercer en tant qu'indépendant. Avoir été salariés d'entreprises est toutefois recommandé afin de se perfectionner et de bien connaître les rouages du marché. Après avoir créé le statut d'auto-entrepreneur par exemple, il faudra développer sa clientèle. Le plus difficile est le démarrage. Ensuite, si les résultats sont bons, que les objectifs sont au rendez-vous, et que rigueur et organisation sont respectées, c'est la liberté assurée.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

D'un côté, on note que ce métier est recherché et que les salaires sont plutôt attractifs, encore plus à l'étranger. De plus, ses connaissances sont grandes et ses tâches assez polyvalentes. Toutefois, trop de polyvalence, peut-être vécu aussi comme un inconvénient. Pression et savoir gérer le stress pour atteindre les objectifs de vente sont à surpasser.

« Les avantages : on suit de très près ce qu'il se passe sur le marché (vision instantanée de ce qu'il se passe chez nous ou chez la concurrence), on travaille sur des produits qui sont très fun ce qui nous laisse une grande marge de manœuvre en termes de plan trade à mettre en place, et, si on aime la gestion de projet, c'est un métier idéal ! Les inconvénients : il faut savoir travailler dans l'urgence et être à l'aise pour gérer plusieurs gros projets en simultané », souligne Clara Tomasino.



« Il faut maîtriser les outils et leviers trade qui sont à notre disposition chez chacun des retailers ou des e-tailers et savoir les activer au bon moment. Il faut aussi avoir une bonne connaissance de l'environnement dans lequel on évolue afin de saisir les bonnes opportunités. »

CLARA TOMASINO
Trade marketing manager - Sony PlayStation



DIRECTEUR·EUSE MARKETING JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Economique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : NC

Code ROME : M1705 - Code FAP : M2Z90

Avec un rôle important, le directeur ou la directrice marketing jeux vidéo a la responsabilité de réaliser l'ensemble des plans marketing des produits développés par l'éditeur. Il/elle définit une stratégie globale à la fois en déterminant les cibles, en mettant en place des actions de marketing et de communication, et en assurant la gestion opérationnelle. Un métier possible après avoir été brand manager par exemple ou chef de produit. Soit au minimum cinq ans d'expertise.

MÉTIER

Avant la sortie d'un jeu vidéo, d'un produit gaming ou d'une mise à jour, une directrice marketing jeux vidéo est responsable de la définition et de la mise en place du plan marketing. A partir de ses compétences, de son sens de la créativité et de sa manière de déceler les nouveautés et les opportunités de marché, elle élaborera une stratégie pour déterminer la cible de consommateurs, les actions et les axes de communication et de publicité. Elle est garante des enjeux fixés par son employeur, ce qui lui demande d'être en capacité de maîtriser un certain nombre de stratégies marketing.

Poste à hautes responsabilités, comment bien manager ?

En tant que directeur marketing, vous êtes responsable de tous les aspects marketing du jeu ou de la marque. Vous devez gérer une équipe et maintenir leur niveau de motivation. Cela signifie que vous êtes capable de déterminer les objectifs de l'équipe et individuels, d'établir des règles de conduite et de communiquer clairement vos directives. Ce poste demande aussi à être organisé. En tant que membre senior de l'équipe, vous ne pourrez gérer des personnes que si vous avez beaucoup d'expérience et surtout seulement si vous savez faire preuve d'empathie.

MISSIONS

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

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



« Avant la sortie d'un jeu vidéo, le rôle du directeur marketing prend tout son sens. Il lui revient de définir les différents plans marketing pour répondre, notamment, aux objectifs de vente définis en amont. Il va devoir prendre en compte la cible envisagée, les canaux de diffusion, saisir les opportunités de marché ou encore établir et piloter la communication. »



COMPÉTENCES

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

- Le marketing (ses outils et méthodes)
- Le marché de la distribution (en ligne, retail, magasins spécialisés)
- Le secteur du jeu vidéo
- L'évaluation du positionnement produit (accessoires, jeux vidéo...)
- Le développement et le lancement d'un produit
- Les moyens de communication et publicitaires
- La manière d'optimiser les coûts et d'établir un retour sur investissement

QUALITÉS

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

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Pour devenir directeur marketing jeux vidéo, les entreprises recherchent des profils avec généralement cinq années d'expérience. Métier de challenges et d'innovation, il doit être sans cesse pro-actif. Et pour avoir déjà une très bonne base, acquérir une culture du jeu vidéo et des méthodes marketing, il faudra s'orienter en MBA afin de sortir avec un diplôme Bac +5.

Quel bac ?

Si l'expérience est requise, ne négligez pas votre éducation. Et cela commence avant même d'avoir obtenu un diplôme en école des métiers du jeu vidéo, dès le lycée. Cette étape reste très importante pour acquérir des compétences cognitives, d'organisation, de travail en équipe, d'apprendre à s'exprimer... Prenez le temps de choisir entre un bac général spécialité maths, économie ou un bac technologique STMG.

SALAIRE

Fonction exigeante qui demande de répondre aux enjeux de l'entreprise, la directrice marketing jeux vidéo est un métier qui demande une solide maîtrise de son environnement. Dès lors, les salaires qui se pratiquent vont dans ce sens. Ils s'affichent entre 45 000 et 90 000 € par an (soit entre 3 750 et 7 500 € par mois). Voire moins ou plus parfois. Tout dépend de l'employeur, de sa localisation et du niveau d'expérience accumulé recherché.

Si vous êtes tenté par l'aventure à l'étranger, sachez qu'une brand director peut gagner à Los Angeles largement au-dessus de 130 000 \$. Même constat du côté de Montréal au Canada. Ce qui représente 10 000 \$ environ par mois.

OÙ TRAVAILLER ?

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

EVOLUTION DE CARRIÈRE

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

FREELANCE

Alors que l'univers du jeu vidéo regorge de métiers réalisables en tant qu'indépendant, c'est en revanche plus compliqué pour la famille des métiers de l'édition et du support. Le directeur marketing n'y échappe pas. Ses missions étant importantes et les enjeux auxquels il doit répondre élevés, les entreprises qui emploient un professionnel avec ce niveau de compétences sont généralement en recherche d'une personne à plein temps, qui exerce dans ses locaux avec un engagement total.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

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

Ses inconvénients sont en revanche de devoir répondre aux objectifs, d'avoir toujours une vision à long terme qui demande une veille et un benchmark régulier. Il lui faut aussi être capable de faire face aux enjeux et à la pression qui en découle.

« Un métier qui demande une vision du marché du jeu vidéo et d'être pro-actif pour trouver les meilleures campagnes marketing qu'il soit. »



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Le directeur marketing est l'un des rôles importants au sein d'une structure. Elle est chargée de diriger une équipe et de mener à bien des projets, le tout en établissant des stratégies. Il est très important de s'assurer du bon équilibre entre compétences techniques et compétences non techniques. Des soft skills qui se caractérisent par une manière d'être et se focalisent sur le côté humain. De quoi apporter un plus à l'entreprise. Elles permettent aux employeurs d'avoir un personne sachant gérer les problèmes imprévus, écouter et faire grandir les gens autour d'elle.



MARKETING ARTIST JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 500 € brut

Code ROME : E1205 - Code FAP : U1Z82

A la croisée de la création graphique et de la communication, le marketing artist jeux vidéo réalise des supports marketing digitaux à l'aide de plusieurs moyens : le motion design, la vidéo, le graphisme ou la modélisation 3D par exemple. Objectif : promouvoir des jeux vidéo sur des supports préalablement définis.

MÉTIER

Qu'il s'agisse de jeux vidéo AAA, pour PC ou casual, de plus en plus d'entreprises du secteur recherchent un profil de marketing artist jeux vidéo pour compléter leurs effectifs en marketing. Une professionnelle qui maîtrise aussi bien les outils de graphisme et de design, que la communication et le marketing.

A partir de son expertise, elle peut ainsi créer des publicités performantes suivant le support, concevoir des visuels marketing innovants, réaliser des animations en motion design, et bien plus encore. Pour cela, elle maîtrise les logiciels 3D et la suite Adobe Creative.



« Je suis l'intermédiaire entre l'équipe art et l'équipe marketing. Mon travail est de fournir des visuels pour la communication du jeu (in-game, réseaux sociaux, stores...). »

SIMON GARNIER

Marketing artist jeux vidéo - Playrion

MISSIONS

Qu'elle soit freelance ou salariée d'une entreprise, le graphic designer (son autre nom) doit réaliser plusieurs missions qui vont la conduire à réaliser un ensemble de tâches selon le projet sur lequel elle travaille. Elle va ainsi :

- Participer à la définition de l'identité visuelle de la marque ou du jeu
- Produire des éléments pour la campagne marketing (logos, images...)
- Réaliser des supports marketing en motion design, en images statiques
- Créer des bandes-annonces en 3D, des vidéos marketing à destination des réseaux sociaux
- Réaliser et éditer des vidéos
- Veiller à la qualité, réaliser des retouches

COMPÉTENCES

En plus de qualités demandées par une entreprise, un marketing artist doit être en mesure de posséder une série de compétences qu'il appliquera lors de ses missions. Ainsi, il connaît :

- Les outils de design Adobe Creative Suite (Photoshop, Illustrator, Premiere, After Effects)

- Les outils moteurs comme Unity, mais également des logiciels tels que 3DS Max, Maya ou encore Blender
- Les bases et les principes graphiques
- L'anglais oral et écrit
- Les plateformes de marketing et de médias sociaux
- La culture jeux vidéo et du divertissement (cinéma, culture pop, etc.)

QUALITÉS

Au sein d'une équipe ou en lien avec, le marketing artist jeux vidéo doit disposer de qualités indispensables pour travailler à ce poste. Il lui sera demandé plusieurs caractéristiques, telles que :

- Posséder un esprit créatif
- Avoir le souci du détail
- Aimer travailler en équipe et savoir communiquer
- Être organisé, proactif et rigoureux
- Vouloir s'impliquer
- Être réactif



« Marketing artist, c'est un graphiste coupeur suisse (2D/VIDEO) en général. Il travaille dans le jeu vidéo, mais plutôt côté communication/marketing. Cela peut aller de la création de logos, différentes bannières et vidéo pour les réseaux sociaux pour faire la promotion de jeux. Il peut aussi travailler pour l'image de la boîte pour laquelle il travaille. Les champs de la communication sont grands ! »

« Il faut essayer au mieux d'être polyvalent. Souvent dans les petites boîtes, on demandera à ce que le marketing artist soit bon en graphisme, mais aussi en montage vidéo et motion design. Il ne faut pas avoir peur de toucher à tout. Être curieux par ailleurs. »

ANTOINE DELOY

Marketing artist - Behaviour Interactive



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Ce métier requiert un niveau Bac +3 au minimum obtenu idéalement dans une école d'animation puisqu'il demande de connaître toutes les compétences nécessaires pour maîtriser le dessin et les techniques numériques. Un passage devenu incontournable sachant que les outils évoluent rapidement et les jeux vidéo sont de plus en plus pointus techniquement.

Quel bac ?

Dans l'optique de devenir marketing artist jeux vidéo, dès le lycée, plusieurs voies sont offertes. Ainsi, l'idéal est d'opter pour un Bac général ou technologique avec des spécialités en arts visuels, design, graphisme. Pourquoi ne pas choisir également une option en marketing et communication, voire en informatique. Une première étape avant d'accéder à une formation spécialisée en école supérieure des métiers du jeu vidéo.

Le bac reste une étape incontournable dans la vie d'un étudiant puisqu'il permet à la fois d'apprendre à apprendre, de se former aux bases du métier envisagé, de savoir s'organiser et de développer une culture générale forte. Puis, parfois (selon le lycée), c'est au cours de cette période que vous allez pouvoir réaliser des projets, vous investir dans des associations, et laisser court à votre imagination. Pensez-y !

SALAIRE

La rémunération d'un marketing artist jeux vidéo prendra en compte plusieurs facteurs : l'entreprise pour laquelle il travaille, la localisation, le niveau d'expérience demandé et le profil recherché. Si bien que si un junior peut commencer à 2 250 € par mois, après quelques années, il peut prétendre toucher plus de 4 500 €.

Si l'envie de s'expatrier est forte, le Canada est une terre accueillante avec des salaires pouvant atteindre 60 000 \$ annuels soit 5 000 \$. Même chose du côté des Etats-Unis, 70 000 \$ voire même plus de 100 000 \$ par an (soit entre 6 000 et 8 500 \$ mensuels).

OÙ TRAVAILLER ?

De plus en plus d'entreprises du jeu vidéo recrutent des marketing artists pour promouvoir un titre, une marque. C'est le cas des entités internationales Ubisoft, Blizzard, Riot Games, etc. Ou bien des structures plus petites mais innovantes : Playwing Ltd, Voodoo, Old Skull Games ou encore 8SEC.

Vous pouvez aussi évoluer ailleurs dans un autre univers que celui du gaming. Par exemple, dans les secteurs du divertissement, du digital, d'une marque de luxe, etc.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

En évoluant au poste de marketing artist jeux vidéo, des opportunités d'évolution de carrière sont tout à fait possibles. Chef de produit, trade marketer, graphiste, community manager ou encore créateur de contenus digitaux pourront être des voies envisageables. Opter pour l'indépendance avec le statut de freelance est aussi envisageable.

FREELANCE

A l'image d'un certain nombre de métiers du jeu vidéo, le marketing artist jeux vidéo peut très bien s'exercer en freelance. Il n'est ainsi pas rare de voir des professionnels évoluer de la sorte. Pour cela, quelques conditions doivent être réunies. D'abord, il faut posséder un très bon niveau technique. Ensuite, avoir fait ses armes en entreprise, sur des projets déjà réalisés sera un plus. Enfin, rigueur et professionnalisme sont incontournables.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Plusieurs avantages caractérisent ce métier, néanmoins il faudra accepter quelques inconvénients. Voici quelques exemples :

Les avantages :

- Métier créatif
- Travail en équipe
- Poste recherché dans n'importe quel type d'entreprise (indépendante ou non) et salaire attractif
- Possibilité d'exercer en freelance
- Evoluer dans un secteur dynamique

Les inconvénients :

- Être capable d'être réactif dans des délais parfois courts
- Savoir gérer de multiples priorités
- Se tenir informé de toutes les mises à jour et des nouveautés logicielles



« Un marketing artist aborde l'art d'une manière plus pragmatique, c'est un métier très stimulant au jour le jour où l'on évolue très rapidement. Avec des deadlines souvent courtes, il est nécessaire de s'adapter afin de créer des visuels efficaces. Et on ne s'ennuie jamais ! »

SIMON GARNIER

Marketing artist jeux vidéo - Playrion



USER RESEARCHER JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+4/+5

Spé. conseillée(s) : Economique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 3 000 € brut

Code ROME : M1403 - Code FAP : L5Z90

L'user researcher jeux vidéo est un métier nouveau dans le gaming. Il permet de valider le design d'un jeu à partir de tests de comportements, d'ateliers, d'études menés auprès de joueurs. Il fournit des recommandations pour que l'équipe de production réalisent des améliorations devant offrir ensuite une meilleure expérience utilisateur.

MÉTIER

Pour être une user researcher jeux vidéo, il faut pouvoir bien comprendre les actions des joueurs et ce qu'ils perçoivent afin de collecter des données précises qui seront utilisées par les équipes de production ensuite. L'objectif est d'offrir la meilleure l'expérience de jeu possible aux utilisateurs par des améliorations du design.

L'user researcher va réaliser des tests auprès d'eux afin de valider le design du jeu. Elle va se concentrer pour cela sur leur comportement psychologique au cours d'une partie, mais aussi hors du jeu.

Elle peut conduire des ateliers, des entretiens individuels afin d'en savoir plus sur leurs motivations, leurs émotions ou réflexions. Toutes ces données vont permettre ainsi d'aider à la conception du jeu ou à ses mises à jour.

MISSIONS

Au sein d'une équipe, les missions prendront différentes formes. En voici quelques-unes :

- Préparer et élaborer la méthodologie et les process de tests
- Organiser les sessions de playtests

- Collecter les données quantitatives et qualitatives
- Analyser les résultats et formuler des recommandations aux équipes de production
- Participer à l'évolution des tests (méthodologie, outils, etc.)

COMPÉTENCES

Pour occuper ce poste, un studio de jeux vidéo voudra un profil qualifié maîtrisant un certain nombre de compétences indispensables, notamment techniques. A savoir :

- Une culture du jeu vidéo et des environnements (PC, consoles, mobile)
- L'user research, l'UX et les tests utilisateurs
- Les méthodologies d'études quantitatives et qualitatives
- Les outils d'analyse (statistique, web)
- Le management
- L'anglais

« Notre rôle est de mettre en place des études et des tests avec des méthodologies appropriées afin de répondre à tout un tas de questions des équipes, et ainsi valider des hypothèses, confirmer que les projets sont sur la bonne voie... et donner des "actionnables" sur ce qui doit être modifié. Notre but final est d'aider les teams à livrer un jeu dont l'expérience utilisateur est la meilleure possible: fun, intuitif, facile à prendre en main, pas de friction ou de frustration non désirée, niveau de difficulté adapté, prise en compte de l'accessibilité (joueurs en situation de handicap, daltonien, etc.). »



QUALITÉS

Les qualités feront aussi la différence et seront un atout lors d'un entretien d'embauche pour devenir user researcher jeux vidéo. Si bien que vous devez disposer des qualités suivantes :

- Autonomie
- Sens de l'analyse et de la synthèse
- Ecoute
- Observation
- Souci du détail
- Rigueur et organisation

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Il s'agit d'un métier qui demande un bon niveau de formation soit dans le jeu vidéo soit dans tout ce qui s'en rapproche (autrement dit : le game design, la psychologie, les sciences humaines et sociales, etc.). Un Bac +4 est le minimum pour devenir user researcher jeux vidéo avec un très bon niveau d'anglais (écrit et oral) en plus.

Quel bac ?

Le bac est LE passage avant de s'orienter dans une formation du supérieur. Il représente un diplôme qui valide vos années au lycée et atteste d'une qualification reconnue. S'il est parfois remis en question pour sa pertinence, il reste important puisqu'il est une épreuve qui permet à chaque étudiant de développer ses capacités cognitives, son sens de l'organisation et du travail en équipe, sa façon d'apprendre et de synthétiser. Dans l'idée de poursuivre dans une école de jeux vidéo pour se former à ce métier d'user researcher, mieux vaut privilégier un bac général en choisissant des spécialités comme les sciences de l'informatique, de l'économie ou encore de l'anglais. Ou bien alors de passer par un bac technologique STMG. Deux options possibles.

SALAIRE

A chaque situation professionnelle, une rémunération différente. Il faut prendre en compte votre nombre d'années d'expérience (junior, sénior), l'entreprise pour laquelle vous travaillez (studio de grande taille ou non), votre lieu de travail (un salaire n'est pas le même à Paris, Lyon, Londres ou Montréal). De plus, que vous soyez embauché en CDI, en CDD ou en tant qu'indépendant, le salaire ne sera pas le même. Si bien qu'en devenant user researcher jeux vidéo vous pouvez toucher près de 3 000 € mensuels en début de carrière et atteindre plus de 4 500 € avec de l'expérience.

Si vous voulez vous expatrier et vivre une aventure canadienne par exemple, vous pourrez gagner en moyenne plus de 60 000 \$ par an, soit 5 000 \$ par mois. A Los Angeles, on constate plus ou moins la même chose.

« Mon métier consiste à accompagner les développeurs et game designers qui travaillent sur un jeu vidéo en phase de conception/production, en leur donnant des feedbacks de vrais joueurs. Pour ce faire, nous discutons avec le studio pour connaître leurs besoins, puis nous décidons quelles méthodes scientifiques peuvent y répondre (cela peut être, entre autres, un test d'utilisabilité ou d'appréciation avec des joueurs (communément appelé "playtest" où nous observons les joueurs jouer au jeu, où ils répondent à un questionnaire ou participe à un entretien par la suite), ou encore un cognitive walkthrough fait par les chercheurs eux-mêmes). »

« On doit prendre en compte les besoins du client, et comment y répondre au mieux avec les techniques qu'on utilise. On doit savoir poser des questions en retour pour avoir une idée précise de ce que l'on doit tester (est-ce juste le tutoriel, les mécaniques de combat, la narration, etc.). On crée nos hypothèses scientifiques avec ces infos afin de créer une étude complète. On doit également connaître toutes les méthodes que l'on peut utiliser et dans quelles situations elles s'appliquent afin de recueillir des résultats qui répondent à ces hypothèses. Et enfin, savoir écrire un rapport concis et précis pour aller droit au but (les studios n'ont souvent pas beaucoup de temps pour appliquer les changements que nos résultats suggèrent). »

MÉGANE LACROIX

Game User Researcher - Player Research



OÙ TRAVAILLER ?

Profession relativement nouvelle dans le gaming, toutes les entreprises du jeu vidéo ne disposent donc pas d'un profil d'user research jeux vidéo. A ce jour, ce sont davantage les studios importants qui ont de la ressource pour travailler avec à l'image d'Ubisoft ou d'Ivory Tower. Mais face aux enjeux à venir, nul doute que ce métier sera de plus en plus demandé.

En revanche, dans d'autres secteurs (publicité, marketing, communication...), il est possible de saisir des opportunités comme chez Criteo, Frog, Useradgents, Meta, Orange, etc.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Après avoir fait vos armes sur un poste de user researcher jeux vidéo, vous aurez le choix de poursuivre sur le même genre de missions pour une autre entreprise par exemple ou alors évoluer vers d'autres métiers, élargissant alors vos compétences et vos responsabilités. C'est ainsi que vous pouvez devenir lead user researcher jeux vidéo et manager une équipe de plusieurs personnes. Ou encore head of analytics, data analyst voire même UX designer.

FREELANCE

A l'image d'un certain nombre de métiers du jeu vidéo, le marketing artist jeux vidéo peut très bien s'exercer en freelance. Il n'est ainsi pas rare de voir des professionnels évoluer de la sorte.

Pour cela, quelques conditions doivent être réunies. D'abord, il faut posséder un très bon niveau technique. Ensuite, avoir fait ses armes en entreprise, sur des projets déjà réalisés sera un plus. Enfin, rigueur et professionnalisme sont incontournables.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

S'il n'est pas le métier du jeu vidéo le plus courant à ce jour, il n'en demeure pas moins que les entreprises recherchent de plus en plus de user researchers. Il s'agit d'un vrai avantage lors de la production d'un jeu pour offrir aux joueurs la meilleure expérience de jeu possible. S'il est donc nouveau, le métier a ses avantages et ses inconvénients :

Les avantages :

- Salaire motivant
- Métier recherché
- Mobilité internationale
- Participer à l'amélioration du design d'un jeu
- Travailler pour des grands studios
- Comprendre les comportements des joueurs

Les inconvénients :

- Les offres d'emploi ne sont pas encore nombreuses
- La qualité des tests repose sur ses épaules (inconvenient comme avantage)
- Obligation d'avoir une formation en lien avec l'expérience utilisateur, difficile d'apprendre sur le tas



VENDEUR·EUSE DE JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+2

Spé. conseillée(s) : Commerce

Employabilité : Moyenne

Salaire débutant : 1 500 € brut

Code ROME : D1214 - Code FAP : R1Z62

Passionné de gaming, le vendeur ou la vendeuse de jeux vidéo travaille dans un magasin spécialisé ou dans le rayon d'une grande surface. Sa mission est de conseiller les clients, de les informer sur des nouveautés ainsi que de répondre à leur besoin. Maîtrise du secteur et compétences relationnelles sont de rigueur.

MÉTIER

Pour exercer ce métier, il faut d'abord être une fan de jeux vidéo. Une vendeuse de jeux vidéo possède en parallèle une fibre commerciale certaine, un sens du conseil et du relationnel puisqu'elle doit être en mesure de conseiller et de guider les clients sur des jeux précis. Pour y parvenir, elle va appliquer son expérience de joueuse invétérée. Sans oublier qu'elle a en charge la mise en avant de produit et leur organisation.



« Qu'il s'agisse de travailler comme vendeur de jeux vidéo à La Fnac ou dans une enseigne spécialisée, la mission de conseiller et de guider le client reste la même. »

Comment bien vendre un jeu vidéo ?

Vendre en magasin ne signifie pas attendre que le client vienne à vous. Être un bon vendeur s'est être proactif et aller au contact du client, anticiper ses besoins et le convaincre d'acheter un titre. D'abord, il faudra les attirer et bien organiser les rayons, se différencier, parfois raconter une histoire (dans une vitrine par exemple), etc. Puis, il s'agit de proposer une expérience client unique en faisant tester les jeux par exemple. C'est aussi écouter le client, le conseiller, lui proposer ce qu'il attend tout en lui faisant découvrir ce qui pourrait lui plaire. Une démarche qui, si elle est réussie, peut l'amener à revenir.

Vendeur de jeux vidéo, un métier qui fait sens

Occuper un métier qui a du sens, c'est possible : être vendeur de jeux vidéo peut être un objectif autant professionnel que personnel. Gardez à l'esprit que votre travail façonnera ce que vous ressentez au quotidien et qu'il est donc important de le choisir correctement pour qu'il génère épanouissant, bien-être et motivation. Vous devez donc vous plaire à travailler au contact de la clientèle et à les renseigner. Si le jeu vidéo est votre passion, le relationnel vous anime également, tout ceci donnant du sens à ce que vous entreprenez.

MISSIONS

En fonction des actualités et des réceptions de marchandises, le quotidien d'un vendeur de jeux vidéo est sensiblement le même. Avec des journées bien remplies, il mène plusieurs tâches. En voici quelques-unes :

- Mise en avant des nouveautés et des promotions avant l'ouverture
- Accueillir la clientèle, la conseiller, la renseigner
- Encaisser les paiements de jeux
- Vérifier l'approvisionnement des titres
- Organiser les rayons pour les rendre attractifs
- Se tenir informer des actualités et du calendrier des sorties

COMPÉTENCES

Entre le sens du commercial et la passion du jeu vidéo, travailler en tant que vendeur de jeux vidéo, c'est pouvoir mettre en avant ses acquis dans ces deux domaines. Les recruteurs rechercheront ainsi des profils motivés et qualifiés aux compétences suivantes :

- Connaissances de l'industrie du jeu vidéo
- Savoir jouer et avoir de l'expérience
- Avoir les bases en matière de techniques commerciales
- Compétences relationnelles

« Métier de contact, le vendeur de jeux vidéo travaille pour le compte d'un magasin spécialisé dans les jeux vidéo ou dans le rayon d'une enseigne. Au courant des actualités de sorties et des caractéristiques des jeux, il est en mesure de conseiller et de guider les clients vers l'achat d'un jeu en fonction des attentes de ces derniers. Maîtrisant parfaitement le secteur, joueur à ses temps perdus, mais aussi disposant d'un bon relationnel et d'une véritable rigueur, le vendeur de jeux vidéo est un métier de passion. »



QUALITÉS

Il s'agit d'un métier de contact. Vendeuse de jeux vidéo ne s'effectue pas derrière un écran, mais en magasin en lien direct avec les clients. Il existe plusieurs types de magasins de jeux vidéo, nous avons rédigé un article sur l'histoire des magasins de jeux vidéo. Ce qui impose de posséder de grandes qualités comme par exemple :

- Le sens du relationnel
- L'écoute
- Être aimable, pédagogue et courtois
- Être organisé et rigoureux
- Comprendre le client
- Savoir bien s'exprimer



ÉTUDES

Quel diplôme ?

L'un des gros avantages du métier de vendeur de jeux vidéo est de pouvoir y accéder à partir d'un Bac +2 accessible après un bac général ou technologique. Une formation qui permet d'obtenir toutes les bases dans les domaines du commercial, du marketing et de la communication. Sans oublier que la passion du jeu vidéo doit compter pour moitié puisque ce métier demande des connaissances approfondies du secteur. Une passion qui s'acquiert personnellement au fil des années et des titres joués.

Quel bac ?

Bac général ou bac technologique technique de vente sont les deux options possibles avant de s'orienter dans une formation du supérieur. Cet examen valide vos années au lycée et atteste d'une qualification reconnue. Il est difficile de viser certains métiers sans ce certificat. Dès lors, cette période reste importante puisqu'en plus d'apprendre des matières essentielles, elle vise à développer des capacités cognitives, favorise le sens de l'organisation et même une certaine forme d'autodiscipline.

SALAIRE

Il faut bien le dire, le salaire d'un vendeur de jeux vidéo n'est pas des plus attractifs. Certains feront d'abord ce métier pour pouvoir vivre de leur passion. Bien souvent – qu'il s'agisse de travailler pour un magasin spécialisé ou le rayon d'une enseigne – le salaire d'un vendeur s'affiche autour de 1 500 € par mois. Après quelques années et des responsabilités plus importantes, 2 500 € sont envisageables.

La rémunération peut être variable en fonction de l'entreprise pour laquelle il travaille. Des primes de fin d'année peuvent également s'ajouter au salaire.

OÙ TRAVAILLER ?

Trois possibilités : travailler dans le rayon jeux vidéo d'une grande surface comme Géant, Auchan ou Leclerc. D'une enseigne de produits culturels (La Fnac, Cultura...), ou alors privilégier des boutiques spécialisées dont les plus connues sont Jeuxvidéo.fr et Micromania. Ceci étant, les enseignes spécialisées se font de plus en plus rares, concurrencées directement par les ventes en ligne.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Le métier de vendeuse de jeux vidéo peut conduire à évoluer vers un autre secteur de la vente de produits vidéoludiques. Après quelques années à ce poste, une professionnelle peut se voir proposer des opportunités comme cheffe de rayon ou responsable de magasin. Autre possibilité : ouvrir sa propre boutique, en franchise ou non.

FREELANCE

Ce métier ne s'exerce pas en freelance. Les vendeuses de jeux vidéo sont directement rattachées à une boutique, leur mission étant de conseiller des clients qui viennent chercher la bonne information, et de vendre des jeux vidéo.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Le métier de vendeuse de jeux vidéo doit composer avec des plus et des moins. Autrement dit, des avantages et des inconvénients qui sont :

Les avantages :

- Métier passion
- Accessible à partir d'un Bac+2



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Si tous les vendeurs de jeux vidéo doivent avoir une compréhension profonde et fondamentale des produits et services qu'ils proposent, cela ne fait pas tout. Les compétences non techniques sont importantes, car elles correspondent à des caractéristiques personnelles qui aident à interagir efficacement les uns avec les autres. Il faut donc savoir faire preuve d'empathie, de résilience, de curiosité, d'engagement, d'un sens du service et d'un esprit d'équipe !

- Contact avec la clientèle
- Être au courant avant tout le monde des nouveautés

Les inconvénients :

- Salaire peu évolutif
- Mobilité faible, avec des offres d'emploi en baisse
- De moins en moins de magasins physiques
- Concurrence de la vente sur Internet



« Un vendeur de jeux vidéo doit être en mesure d'avoir une fibre commerciale pour mettre en avant et organiser ses rayons, tout comme il doit maîtriser le secteur en possédant une culture gaming. »



GAME MASTER

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Eco. ou Scientifique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 1 833 € brut

Code ROME : E1101 - Code FAP : V5Z81

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

MÉTIER

Si le métier est plutôt nouveau pour le jeu vidéo (apparu il y a un peu plus de 10 ans), il l'est moins dans l'univers des jeux de rôle. Dans le jeu vidéo, une game master est celle qui supervise tout le déroulement d'une partie de l'autre côté de son écran. Généralement, elle se déroule en ligne. Elle connaît parfaitement bien le scénario et les ficelles du jeu. Elle est capable de répondre aux questions des joueurs en direct, de les guider dans leur progression, de leur donner parfois des indications et indices.

Sa mission repose donc sur l'animation de la communauté. Ce qui lui demande de savoir bien communiquer et d'être en mesure de fédérer les joueurs hors ligne.

Le fonctionnement des jeux en réseau

Un game master travaille sur des jeux en réseau que l'on appelle les jeux de rôle en ligne massivement multijoueur, plus connus sous l'acronyme MMORPG (massively multiplayer online role playing game, en anglais). Il s'agit d'un jeu accessible seulement depuis une connexion internet où des milliers voire des millions de joueurs se donnent rendez-vous quotidiennement. Ce jeu est doté d'un univers appelé persistant. Autrement dit, il est accessible tout le temps et évolue de manière autonome et en

permanence même lorsqu'un joueur y reste connecté. Dans un MMORPG, par l'intermédiaire d'un avatar, le but du jeu n'est pas tellement de suivre un scénario précis, mais plutôt d'évoluer dans un univers (fantastique, futuriste, réaliste, etc.). Jouer un réseau offre ainsi la possibilité de le faire en équipe et de créer des liens entre joueurs. Dès lors, c'est au cours de ces parties que le game master intervient pour animer, guider et aider les joueurs.

MISSIONS

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

- Il guide la communauté d'un jeu vidéo
- Il explique, donne des indices, des conseils
- Il est capable de répondre aux interrogations des joueurs
- il organise des jeux, des défis, fait gagner des cadeaux
- Il fidélise la communauté



« *Connu dans les jeux de rôle, le métier de game master se développe de plus en plus dans les jeux vidéo en ligne qui fédèrent une large communauté, comme par exemple World of Warcraft. Qu'il soit freelance ou salarié d'un éditeur, le game master à la mission de veiller au respect des règles, d'être présent pour guider les joueurs, de répondre en direct aux questions qu'on lui pose via une messagerie instantanée, d'expliquer le scénario, de donner des indices, etc. Mais son rôle va plus loin. Le maître du jeu va devoir animer la communauté à travers des jeux, des défis que ce soit au cours d'une partie ou en dehors, sur les réseaux sociaux, les forums. Il peut être amené à tester un jeu et ses mises à jour, créer des animations et établir des rapports. Occuper ce poste demande alors de maîtriser un jeu vidéo MMORPG, la communication orale et écrite ainsi que les médias sociaux. Sans oublier que la réactivité, la pédagogie, la rigueur et l'attention sont primordiales. »*

COMPÉTENCES

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

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

QUALITÉS

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

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

ÉTUDES

Quel diplôme ?

A proprement parlé, il n'existe pas d'études pour devenir game master. Il s'agit d'un métier qui peut s'occuper à la suite d'une première expérience en tant que live operations manager par exemple ou encore de community manager. Néanmoins, connaître les fondamentaux de la production d'un jeu vidéo et les stratégies de communication peuvent se révéler importants. C'est pourquoi, il est possible de passer d'abord par un bachelor puis de terminer par MBA pour devenir expert dans son domaine.

Quel bac ?

Le bac - quel qu'il soit - est un premier passage important dans la vie d'un étudiant. Il est un diplôme devenu quasi incontournable, bien qu'il ne soit pas obligatoire pour certains métiers du jeu vidéo ou pour accéder à des formations en particulier. Néanmoins, il permet de valider des compétences et des connaissances, il a le mérite de demander un effort pour le réussir, il fait grandir et permet d'accéder à des études supérieures. En sélectionnant des spécialités en langues, en numérique ou en arts par exemple, le bac général permet d'obtenir des bases qui peuvent servir à devenir game master plus tard. Un bac technologique STD2A ou STMG permet quant à eux d'obtenir des compétences plus techniques. Toutefois, ce n'est pas tel ou tel diplôme qui vous conduiront à ce métier, en revanche, cela peut être une voie à privilégier pour s'orienter ensuite dans une école des métiers du jeu vidéo.

SALAIRE

La rémunération d'une game master est variable selon son statut (freelance, CDD, CDI, etc.). En moyenne, elle se situe entre 22 000 € et 30 000 € brut par an en France (soit entre 1 800 € et 2 500 € par mois). Aux Etats-Unis, certains salaires peuvent avoisiner les 100 000 \$ (soit 8 300 \$ mensuels), mais la moyenne approche plutôt 70 000 \$ (soit 5 800 \$ mensuels).

OÙ TRAVAILLER ?

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

EVOLUTION DE CARRIÈRE

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

FREELANCE

L'avantage dans le jeu vidéo, c'est de pouvoir réaliser son métier en indépendant. C'est le cas du game master. L'idéal étant d'avoir un minimum d'expérience dans le jeu vidéo comme dans la communication, en tant que joueur ou testeur avant de se lancer dans l'aventure. Passionné de jeux vidéo, de gestion et d'animation de communauté, le game master freelance peut ainsi travailler pour le compte d'éditeurs lors de missions plus ou moins courtes.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Comme partout, avantages et inconvénients caractérisent le métier de maître du jeu.

Les avantages :

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

Les inconvénients :

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



« Le game master d'un jeu vidéo a pour mission d'animer et de fédérer des joueurs à la fois durant une partie, mais aussi en dehors, sur les réseaux sociaux et forums. »



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

La prise en compte des compétences douces appelées soft skills devient un enjeu fondamental aujourd'hui. Nombreux sont les employeurs à les exiger lors d'un recrutement. Ces compétences transversales, non-techniques (hard skills), sont régulièrement citées comme essentielles, car elle caractérise une personne. Si les compétences techniques demeurent importantes pour les entreprises, elles ne constituent plus le principal facteur de différenciation. Parmi les soft skills clés pour le métier de game master, on retrouve :

- La communication
- La collaboration
- La gestion du temps



TRAFFIC MANAGER JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Economique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 500 € brut

Code ROME : E1402 - Code FAP : U0Z90

Il s'agit d'un des métiers qui évoluent au sein du département d'édition et de support d'une entreprise du jeu vidéo. Le traffic manager jeux vidéo est responsable de la gestion du trafic d'un site web et de ses applications mobiles. Visibilité, marketing, référencement et campagnes de publicité, il s'investit pour augmenter les audiences des différents canaux de l'entreprise pour laquelle il travaille.

MÉTIER

Métier en forte croissance, la traffic manager est une spécialiste du web et des applications mobile qui évolue dans les domaines du marketing et de la publicité sur Internet pour le compte d'une société du jeu vidéo. Elle est une actrice clé dont le rôle consiste à gérer tous les aspects des campagnes publicitaires en ligne (pops, bandeaux et bannières, etc.), mais également tous ceux du webmarketing. Son but principal : optimiser les leviers d'acquisition du trafic. Un important travail d'analyse des données d'audience est essentiel.

Quels sont les leviers du webmarketing à maîtriser ?

En tant que traffic manager, il faut pouvoir jongler avec les outils et donc bien les connaître pour les utiliser au mieux. En particulier ceux concernant le webmarketing, à savoir :

- Le référencement SEO
- Les techniques et actions SMO destinées à développer la visibilité et l'image sur les réseaux sociaux
- Le display
- Le tracking
- Les liens sponsorisés
- L'affiliation

MISSIONS

Elles sont différentes en fonction de l'entreprise pour laquelle elle travaille. Néanmoins, les missions d'un traffic manager jeux vidéo se ressemblent tout de même avec une base plus ou moins commune. Ses activités reposent alors sur :

- L'acquisition et l'optimisation du trafic en mettant en place des campagnes publicitaires ciblées. Ce qui implique de gérer l'achat d'espaces, d'augmenter la visibilité du site (référencement), de définir les contenus des annonces, etc.
- La mesure et l'analyse de l'audience. Pour cela, le traffic manager utilise des outils de reporting.
- La veille afin de rester au fait des tendances et des évolutions aussi bien technologiques que portant sur les comportements des consommateurs, des joueurs...

COMPÉTENCES

Pour optimiser le trafic et conquérir de nouveaux consommateurs, un traffic manager doit pouvoir utiliser des outils, analyser des données et mettre en place des stratégies. Si bien que tout cela s'apprend. Dans le détail, ce professionnel est capable de maîtriser :

- Les techniques de campagnes publicitaires sur Internet (CPC, CPA, CPL, tracking, adserver, retargeting...)

- Les langages SQL, HTML, JavaScript...
- La culture marketing
- Les outils marketing comme le référencement payant, la publicité en ligne, les liens sponsorisés, le référencement social...



« Il est important de comprendre les principes fondamentaux du webmarketing. Mais il est également crucial d'avoir une bonne compréhension de la façon dont les consommateurs et utilisateurs interagissent. »

« Un gestionnaire de trafic est un expert en marketing et publicité en ligne pour des plateformes Web et mobiles d'un éditeur de jeux vidéo par exemple. Il travaille afin d'optimiser les canaux d'acquisition dans le but d'augmenter les trafics. Ce spécialiste s'occupe alors de l'aspect technique des campagnes et réalise aussi des analyses sur les données d'audience. Ce qu'il répercutera ensuite dans sa stratégie. un volet du webmarketing qui se développe à grande vitesse ! »



QUALITÉS

Évoluant au sein de l'équipe marketing, le traffic manager est capable de travailler à plusieurs et de mettre ses qualités au service de ses missions et de ceux auprès de qui il évolue. Cela veut donc dire qu'il est en mesure d'être curieux, réactif, rigoureux. Il sait anticiper les besoins et possède un vrai sens du contact !

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Une fois le bac obtenu, vous pourrez vous lancer dans une formation en marketing ou en commerce afin d'envisager ce métier. Vous devez ensuite choisir une spécialisation en jeu vidéo et passer par une école spécialisée ou par l'université pour obtenir un diplôme de niveau bac +5.

Quel bac ?

Au lycée, il est généralement recommandé de choisir une spécialisation en économie lorsque l'on vise les métiers du marketing. Sinon, un bac technique (STMG) avec la dominante gestion est possible également. Les années d'études secondaires représentent une période importante au cours de laquelle – en plus de l'enseignement des matières forgeant une culture générale – vous apprendrez à apprendre, à développer des habitudes de travail, à travailler votre autonomie, etc.

SALAIRE

Il est variable selon l'entreprise, le statut choisi et le niveau d'expérience. Ce que l'on peut dire, c'est qu'un traffic manager peut démarrer autour de 2 500 € brut par mois. Puis avec quelques années, il peut toucher près de 4 000 € mensuels. Il faut bien avoir en tête que ce sont des estimations. De nombreux critères seront à prendre en compte en fonction de chaque situation.

Dans d'autres pays, le salaire moyen en Californie selon Glassdoor est de 70 000 \$ par an, soit près de 6 000 \$ mensuels.

OÙ TRAVAILLER ?

Le marketing étant l'une des pièces maîtresses d'une stratégie d'un éditeur, nombreux disposent alors d'équipes spécialisées dont le traffic manager fait partie. Il peut alors très bien travailler dans une entreprise du milieu ou alors évoluer dans d'autres secteurs comme le divertissement (New Vega), les logiciels (Cegid), les assurances (April), etc. Les possibilités sont étendues.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

À ce poste, il est tout à fait possible d'évoluer vers plus de responsabilités en prenant la tête d'une équipe de traffic managers par exemple, en lorgnant sur un poste de responsable du département webmarketing ou même jusqu'à devenir directeur marketing. Et ce, dans le monde du jeu vidéo ou ailleurs, dans d'autres secteurs d'activité. Tout dépend des ambitions de chacun !

FREELANCE

Un professionnel du marketing dans l'industrie du jeu vidéo peut travailler en tant qu'indépendant. Cependant, il est conseillé – notamment en début de carrière – d'être employé au début afin d'améliorer compétences et connaissances du marché et du métier. Après quoi, tenter l'aventure en freelance est possible. La partie la plus difficile, au départ, étant de développer sa clientèle. Avec le temps, celle-ci peut s'étoffer et vous faire gagner en expérience, en maturité et en expertise !

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Comme tous métiers, le traffic manager comporte son lot d'avantages et d'inconvénients. L'un ne peut aller sans l'autre.

Les avantages :

- Métier recherché donc bonne mobilité
- Salaire évolutif
- Possibilité de l'exercer en freelance

Les inconvénients :

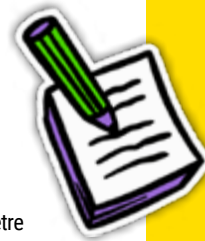
- Être sans cesse dans la veille des enjeux stratégiques et technologiques, ce qui peut être parfois épuisant
- Savoir gérer le stress du résultat des campagnes de publicité



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Compétences comportementales complémentaires aux compétences techniques acquises par la formation et l'expérience, les soft skills sont de plus en plus demandées et ce, pour n'importe quelle profession. Pour un employeur, elles lui assurent en particulier une certaine confiance en son traffic manager qui saura évoluer au gré des transformations et des changements rapides dans son domaine. Ce dernier saura s'adapter plus facilement. Pour le traffic manager, les soft skills représentent bien plus que des qualités inscrites sur un CV. Elles sont ce qui le caractérisent humainement. Il s'agit donc de :

- Savoir gérer le stress
- Pouvoir résoudre des problèmes
- Disposer d'une intelligence émotionnelle et de capacités relationnelles fortes
- Faire preuve d'ingéniosité
- Savoir gérer son temps





RESPONSABLE RELATIONS PRESSE

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Toutes

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 900 € brut

Code ROME : E1103 - Code FAP : U0Z80

Le métier de responsable relations presse est en première ligne pour faire la promotion d'un événement, d'un jeu, d'un studio auprès de médias. Il est de ses missions de relayer les informations qui pourraient intéresser les journalistes afin qu'elles soient publiées le plus largement possible.

MÉTIER

Au coeur de la promotion d'une information qu'un studio ou un éditeur souhaite diffuser, la responsable relations presse est chargée de faire la liaison entre les journalistes et l'entreprise pour laquelle elle travaille. Elle coordonne toutes les opérations de promotion de l'image, des actualités, et des produits. Elle se tient à leur disposition quand ces derniers souhaitent obtenir une information dans le cadre d'un article qu'ils écrivent. Un rôle qui a toute son importance puisqu'il est en première ligne face à la presse. En plus de cela, une responsable presse doit rédiger des communiqués de presse et élaborer des stratégies médias, en particulier au moment de la publication d'une actualité.

Comment développer une campagne média ?

Vouloir que son information sorte dans la presse demande au responsable des RP de savoir mener une stratégie efficace en matière de relations presse. Il doit donc pour cela veiller à réunir et à appliquer plusieurs points comme :

- Savoir bien cibler les interlocuteurs/médias en fonction du type d'information susceptible de les intéresser
- Définir le message
- Travailler la diffusion
- Choisir le bon support
- Développer une proximité avec certains journalistes et influenceurs

MISSIONS

Avec la responsabilité de promouvoir les actualités et l'image de l'entreprise qui l'emploie, le chargé des relations presse réalise plusieurs missions, à savoir :

- Etablir le plan de communication en élaborant une stratégie de communication presse
- Rédiger communiqués et dossiers de presse
- Evaluer les retombées presse
- Développer ses relations avec des journalistes
- Coordonner la couverture médiatique suivant le besoin
- Être le porte-parole de l'entreprise

COMPÉTENCES

Ce métier requiert de maîtriser un ensemble de compétences afin de répondre favorablement aux missions. C'est ainsi qu'en tant que responsable relations presse jeux vidéo, il est nécessaire de savoir :

- L'ensemble de l'environnement de son entreprise afin d'être en mesure de parler d'elle et de ses produits
- Rédiger des messages clairs
- Etablir un plan d'actions
- Développer un réseau
- Les stratégies de communication et presse
- L'anglais
- Les outils bureautiques et graphiques



« Le responsable relations presse est bien souvent en première ligne lorsqu'il s'agit de communiquer des actualités de son studio face à la presse. »

« Le responsable RP est ce métier qui coordonne l'ensemble des opérations de promotion de l'image, des actualités et des produits de l'entreprise pour laquelle il est embauché. Cela passe par la réalisation de campagnes médias, de rédaction de communiqués de presse, d'organisation d'interviews ou encore de représentation lors d'événements. »



QUALITÉS

En étant le pont entre l'entreprise et les médias, le métier exige de s'appuyer sur un certain nombre de qualités comme :

- L'aisance orale
- L'organisation
- La rigueur de l'information
- L'enthousiasme
- La créativité et la curiosité

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Le responsable relations presse va débiter généralement en tant que chargé de relations presse junior ou assistant RP. Pour évoluer plus rapidement, maîtriser les rouages de la communication et de la presse et connaître l'industrie gaming et ses tendances, un bac +5 est chaudement recommandé. Une école de commerce, de communication est possible ou même une école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo. L'objectif étant de sortir avec MBA et être capable de pouvoir gérer des projets.

Quel bac ?

C'est un poste qui demande une formation en études supérieures donc et pour l'atteindre, il faut être diplômé du bac. Une passerelle incontournable. Pour ce faire, plusieurs options sont possibles au lycée, telles que choisir un bac général avec les spécialités en économie et en anglais par exemple. Ou un bac technologique STMG voire un bac pro en communication. Cette étape permet à tout étudiant de développer ses capacités cognitives, son sens de l'apprentissage, d'apprendre des bases qui lui serviront pour la suite tout en se forgeant une culture générale.

SALAIRE

Tout dépend de l'entreprise pour laquelle il travaille, le niveau d'expérience ou encore la localisation géographique de son lieu de travail, si bien que la rémunération d'un responsable relations presse sera différente. En freelance aussi, les niveaux de salaires ne sont pas les mêmes et sont facturés à la journée ou à la prestation. En moyenne, on constate qu'en début de carrière, le salaire mensuel s'affiche autour de 2 900 € brut, puis avec le temps, celui-ci peut grimper à plus de 3 750 €. Il faut savoir que le salaire peut aussi parfois vite augmenter suivant l'entreprise, sa taille et les responsabilités.

Quant aux salaires ailleurs dans le monde, les fourchettes s'affichent, du côté de Londres, entre 3 400 £ par mois à plus de 7 000. Plus ou moins le même constat à New-York avec certains salaires pouvant dépasser les 8 000 \$ mensuels.

OÙ TRAVAILLER ?

La plupart des entreprises disposent d'un responsable relations presse. Si ce n'est pas le cas, elles font sous-traiter cette partie à une agence comme celle de LU6.1 ou à une personne indépendante. Sinon, on retrouve cette fonction au sein d'entités telles que Microïds à Paris, Nacon (édition de jeux vidéo et d'accessoires), Ubisoft, Blizzard, Atlas V...

EVOLUTION DE CARRIÈRE

De nouvelles opportunités de carrière peuvent être saisies au fil des années. Grâce à vos compétences, savoir-faire, expériences et réseau, un responsable relations presse peut devenir directeur de la communication, consultant ou encore monter sa propre agence spécialisée dans le gaming.

FREELANCE

L'univers du jeu vidéo regorge de métiers qu'il est envisageable de faire en freelance. Travailler aux relations presse en est une éventualité. Nombreuses entreprises ne sont pas staffées en interne et font appel à ce type de prestation. Mais avant toute chose, il est préférable d'avoir un peu d'expérience dans le domaine et d'avoir fait ses armes sur des projets concrets, des arguments à mettre en avant pour convaincre un futur client.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

- Opportunités d'emploi forte
- Possibilité d'exercer en freelance
- Création de stratégie médias
- Rémunérations intéressantes

Les inconvénients :

- Métier qui demande à s'investir
- Métier en première ligne
- Source parfois de stress, de pression, de résultat



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Elles deviennent incontournables, les soft skills (qui prennent la forme de compétences personnelles et interpersonnelles) couvrent tout ce qui n'est pas de l'ordre des savoir-faire (hard skills) et peuvent être mobilisées dans un contexte précis. Elles servent à évoluer dans un contexte qui change rapidement (l'industrie du jeu vidéo en est l'exemple) et elles viennent en complément des compétences techniques. Dès lors, les soft skills les plus appréciées sont le sens de la réflexion et de l'analyse, la capacité à résoudre des problèmes, l'esprit critique, l'originalité ou encore la résilience et la tolérance au stress. Des compétences qui sont à mettre en avant dans la plupart des métiers exercés.





LOCALISATION MANAGER JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Toutes

Employabilité : Moyenne

Salaire débutant : 2 000 € brut

Code ROME : E1108 - Code FAP : U0Z80

Dans le but de lancer un jeu vidéo dans un autre pays, la traduction et l'adaptation au marché cible sont deux notions fondamentales. Une mission confiée au localisation manager jeux vidéo.

MÉTIER

Si un jeu vidéo est produit en France en langue française, son exportation vers d'autres pays demande à ce qu'il soit traduit et adapté. C'est ainsi que les dialogues, les sous-titres, les menus et autres textes du jeu doivent être modifiés afin d'être compris dans une autre langue. Un travail dont la localisation manager a la responsabilité (ou en partie). A elle, de traduire (ce n'est pas toujours le cas) et d'adapter le contenu tout en conservant les caractéristiques initiales du jeu. Par exemple, l'humour doit être adapté en fonction des références culturelles du pays.

Comment bien traduire un jeu vidéo ?

Un localisation manager va devoir tenir compte des contraintes imposées (nombre de caractères notamment). Il peut être amené à réaliser ou à solliciter des freelance pour l'épauler. Un travail de qualité est effectué afin de veiller à ce que l'ensemble soit cohérent. Le respect du sens et de l'univers est crucial. Ensuite, dans le jeu, le texte doit s'adapter aux mouvements des lèvres. Pour cela, il est nécessaire de connaître les références culturelles d'un pays et sa langue.



« Coordonner la traduction d'un jeu vidéo en plusieurs langues et adapter la version originale pour une autre culture, telle est la mission d'un localisation manager. Un métier qui demande un excellent niveau en langue et une bonne créativité. Afin de vendre un jeu dans un autre pays, il est nécessaire que le jeu vidéo soit adapté au marché cible. »

MISSIONS

Pour qu'un jeu trouve son public dans un autre pays, ce métier est important. Dès lors, les missions du localisation manager vont porter sur plusieurs aspects qu'il mettra en pratique, comme :

- L'identification et la supervision des équipes de ressources externes et internes pour les phases de traduction, d'enregistrement, d'intégration, de test
- Conseiller et orienter les équipes de production pour optimiser le processus de localisation
- Adapter le 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
- Traduire des contenus





COMPÉTENCES

Avec une telle responsabilité, le localisation manager dispose de compétences qu'il est en mesure de mettre en pratique dans ses missions. Des compétences qui reposent sur :

- La maîtrise de problématiques multilingue et multiculturel
- Des notions informatiques de niveau intermédiaire à avancé
- L'usage de logiciels de TAO pour la traduction (Trados, Memsource)
- L'anglais oral et écrit

QUALITÉS

Un localisation manager jeux vidéo est une personne disposant de qualités certaines faisant d'elle une professionnelle recherchée pour ses talents, mais pas seulement. Elle est aussi une personne :

- Rigoureuse
- Organisée
- Sachant s'adapter et comprendre ce qu'on attend d'elle
- Ayant un sens de la communication
- Avec un esprit créatif

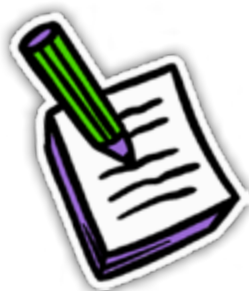
ÉTUDES

Quel diplôme ?

Pour envisager devenir localisation manager, les studios ou éditeurs seront en attente d'un profil à bac +5. Une formation suivie à l'université de préférence en traduction avec un master spécialisé en sous-titrage ou en ingénierie des langues par exemple. Un apprentissage en école de traduction aussi ou bien en faisant le choix d'un MBA en école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo.

Quel bac ?

Il faut savoir qu'un bon niveau en langue est requis. En particulier en anglais. C'est pourquoi, dès le lycée, cette matière doit être appréhendée de la meilleure façon. Idéalement, l'orientation en filière générale avec un bac (avec les spécialités suivantes : Langues et littératures étrangères ; Littérature, Langues et cultures de l'Antiquité ; Humanités, littérature et philosophie) est requis. L'option anglais est aussi à prendre. En parallèle, réaliser un stage à l'étranger ou un séjour linguistique ne peut que parfaire vos compétences.



SALAIRE

Le salaire de localisation manager s'affiche autour de 40 000 € annuels soit plus de 3 000 € par mois. Cela peut être un peu moins avec une rémunération comprise autour de 2 000 €.

À l'étranger, au Canada, il va gagner quelque 4 500 \$ par mois. La fourchette est comprise entre 3 000 et plus de 7 000 \$.

OÙ TRAVAILLER ?

Comme nous l'avons déjà évoqué plus haut, le métier de localisation manager n'est pas celui le plus présent dans les entreprises du jeu vidéo. Cependant, des studios comme Ubisoft, Animate, Nintendo, NCSOFT en comptent parmi leurs effectifs. Il est souvent présent sous le statut de freelance. Par ailleurs, il est possible de travailler dans un autre domaine que le jeu vidéo, comme chez Netflix, Blablacar, Scalapay, etc.

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

Selon les opportunités, il est possible d'évoluer vers d'autres métiers ou d'autres secteurs d'activité. Ainsi, en tant que localisation manager, l'operations director, le directeur de production ou le producer peuvent représenter une poursuite dans une carrière. Aussi, celle-ci peut s'imaginer dans le jeu vidéo, mais également dans le divertissement, les services, les logiciels.

FREELANCE

C'est l'un des statuts relativement courants de la profession. Journaliste freelance appelé pigiste est employé par un certain nombre d'individus (par choix ou par défaut). Il est donc tout à fait possible de le devenir de cette manière. Encore faut-il pouvoir être rigoureux, force de proposition et persuasif afin de multiplier les piges pour obtenir un salaire à la fin du mois. Ce qui rend parfois la tâche difficile.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

- Métier passion
- Culture linguistique forte
- Possibilité de travailler en freelance

Les inconvénients :

- Employabilité moyenne
- Être le garant du sens du jeu
- Pression

LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

La notion de soft skills est très en vogue dans le monde de l'entreprise. Traduites par le terme de compétences transversales, douces, elles sont recherchées par les employeurs qui voient en elles, des qualités d'un individu à pouvoir s'adapter au changement, aux mutations, à évoluer dans un environnement complexe et innovant. Elles se distinguent des compétences dites techniques. Les soft skills sont importantes car elles permettent d'augmenter la performance et la productivité d'un travailleur. Ce sont des compétences comportementales qui complètent les compétences techniques. Elles peuvent prendre les formes suivantes : la résolution de problèmes, la confiance, l'intelligence émotionnelle, l'empathie, la communication, la gestion du temps et du stress, l'audace, la motivation, etc.





JOURNALISTE JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Toutes

Employabilité : Moyenne

Salaire débutant : 1 500 € brut

Code ROME : E1106 - Code FAP : U0Z92

Un journaliste jeux vidéo est d'abord et avant tout un journaliste qui recueille des informations, les vérifie et les rend accessibles au plus grand nombre. Un travail qui doit respecter des règles déontologiques. En faisant le choix de se spécialiser dans le jeu vidéo, un journaliste va alors traiter seulement des informations concernant cette industrie. Attention, les places sont peu nombreuses !

MÉTIER

En tant que salariée ou pigiste (freelance), une journaliste spécialisée dans le jeu vidéo travaille pour le compte d'un média web, télé ou presse écrite. Son travail consiste à réaliser des sujets traitant de l'actualité du secteur jeu vidéo. Ils peuvent prendre la forme de reportages, de dossiers, d'enquêtes, d'interviews. Parfois, une journaliste est amenée à tester des jeux vidéo envoyés par le service presse d'un éditeur. Enfin, elle participe à des conventions et événements pour des sorties ou tournois. Un métier riche de rencontres qui évolue dans un environnement du divertissement attirant.

Rédacteur et journaliste, deux métiers à ne pas confondre

Ne pas confondre rédacteur et journaliste. Le premier n'a pas le statut de journaliste ni de carte de presse, mais peut écrire sur le jeu vidéo. Le second la possède. Pour cela, il doit travailler dans une publication reconnue comme un organe de presse par une commission officielle. Afin d'obtenir la carte de presse, « il faut avoir exercé la profession durant au moins trois mois consécutifs précédant la demande et tirer de cette activité plus de 50 % de ses ressources ».

MISSIONS

En tant que journaliste jeux vidéo, les missions seront différentes selon le type de média. Un journaliste en télévision ne pratiquera pas son métier de la même manière qu'une personne travaillant pour un site internet. Néanmoins, il reste une base plus ou moins commune comme :

- Couvrir l'actualité du jeu vidéo et plus largement du gaming
- Réaliser des interviews, collecter l'information
- Réaliser des reportages sur place
- Rédiger des articles
- tester parfois des jeux
- Rencontrer les professionnels
- Proposer des sujets

COMPÉTENCES

En faisant le choix de devenir journaliste, il est nécessaire d'avoir des compétences dans le média pour lequel on travaille. Autrement dit, en tant que journaliste pour Game one, il faut avoir des compétences en vidéo et plus largement en audiovisuel. Pour Jeuxvidéo.fr, c'est plutôt dans l'écriture.

Quoi qu'il en soit, les compétences requises pour cette profession demande :

- Une parfaite connaissance du secteur
- Une maîtrise des techniques journalistiques (collecter et vérifier l'information)
- Un savoir des outils numériques

QUALITÉS

Tout journaliste doit développer des qualités qui seront attendues par son média. Si bien qu'il doit être :

- Curieux
- Créatif
- Force de proposition
- A l'écoute
- Rigoureux
- Réactif
- Passionné



« Un journaliste jeux vidéo a pour missions principales de collecter de l'information, de suivre l'actualité, de faire des interviews pour en rédiger des articles ou réaliser des sujets vidéos afin d'informer le public. Il peut travailler pour un média web, la presse écrite ou télé. Un métier qui demande une forte curiosité et une certaine rigueur dans la publication de l'information. Car s'il est spécialisé en jeux vidéo, il est avant tout journaliste. »



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Il y a trois façons de devenir journaliste. La première en écrivant pour des sites dans l'idée de se faire repérer ou de saisir l'opportunité d'intégrer une rédaction. La seconde est de passer par une école de journalisme (ou l'université) afin de sortir avec un diplôme Bac +3 ou Bac +5. Enfin, de choisir une école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo en s'orientant vers un diplôme en communication, comme un MBA.

Quel bac ?

Cette profession demande un bon niveau de culture générale, de français, d'économie et d'anglais. Donc au lycée, un bac général ou un bac technique STMG seront les meilleurs diplômes afin d'envisager la suite en études supérieures. La période du lycée est une étape essentielle dans un parcours étudiant. Une période durant laquelle l'apprentissage des fondamentaux va permettre d'obtenir un socle pour être formé en journalisme ensuite.

SALAIRE

Ce n'est pas le métier le plus rémunérateur, comme d'ailleurs la profession de journaliste en général. Avec des opportunités d'emploi qui ne sont pas non plus importantes. En moyenne, un journaliste gagne 2 500 € par mois, 1 500 € en début de carrière et jusqu'à 4 000 € par mois en fin de carrière. Il s'agit d'une estimation large, car tout va dépendre du média pour lequel le journaliste travaille. 4 000 € mensuels, ce sont plutôt pour des médias renommés.

En tant que journaliste à l'étranger, les salaires s'échelonnent de 3 000 à 4 000 \$ par mois au Canada comme aux Etats-Unis.

OÙ TRAVAILLER ?

En tant que journaliste spécialisé dans le jeu vidéo, il est possible de travailler dans des médias TV, web ou papier. Il existe par exemple la chaîne Game One, les sites Jeuxvideo.com et Gamekult ou Canard PC. Mais aussi dans des médias ayant une rubrique spécialisée comme Pixels du journal Le Monde.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

En tant freelance, un journaliste peut décrocher un poste au sein d'une rédaction, si c'est son objectif. Déjà installé dans un média, il peut occuper après quelques années, la fonction de rédacteur en chef adjoint puis de rédacteur en chef. Voire de directeur de rédaction ou directeur du média. Une autre orientation est possible en évoluant dans un autre univers généraliste ou non.

FREELANCE

C'est l'un des statuts très courants de la profession. Journaliste freelance appelé pigiste est un statut privilégié par un certain nombre d'individus (ou par défaut). Il est donc tout à fait possible de le devenir de cette manière. Encore faut-il pouvoir être rigoureux, force de proposition et persuasif afin de multiplier les piges pour obtenir un salaire à la fin du mois. Ce qui rend parfois la tâche difficile.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

- Métier passion
- Disposer d'une culture générale forte
- Travailler dans un domaine riche et en mouvement
- Possibilité d'exercer en télétravail et en freelance

Les inconvénients :

- Faible employabilité
- Salaire peut évoluer
- Forte disponibilité



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Ces compétences dites douces ou comportementales suivant les définitions désignent à la fois l'intelligence relationnelle, les capacités de communication, le caractère et les aptitudes interpersonnelles. De plus en plus demandées au même titre que les compétences techniques (hard skills), les soft skills d'un journaliste doivent lui permettre de pouvoir s'adapter au changement, rapidement. Il doit faire preuve d'aisance à l'oral avec une facilité à communiquer, avoir la capacité à travailler en équipe, être autonome et organisé. Enfin, un journaliste doit avoir le souci du travail bien fait, fiable et de qualité.



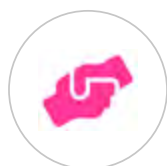
« Il est possible d'accéder à ce métier en démarrant en tant que rédacteur pour des sites internet puis en évoluant au sein d'une rédaction. Ce qui est déjà arrivé. Mais l'idéal est de choisir une formation spécifique en école de journalisme ou formant aux métiers du jeu vidéo afin d'obtenir un bon bagage culturel, technique et général. »

la bourse JV

- jeux vidéo -

Bénéficiez d'une aide pour vos études

**Une initiative
pour améliorer
l'accessibilité aux
métiers du jeu vidéo**



**SOUTENIR & ACCOMPAGNER
DES ÉTUDIANTS POST-BAC**

tous profils & horizons



**GRÂCE À UNE BOURSE
COMPLÈTE**

couvrant frais d'inscription,
logement, transports...



**POUR FINANCER DES
PARCOURS FORMATEURS**

dans des écoles reconnues

La Bourse Jeux Vidéo est née du constat du manque de diversité sociale parmi les profils professionnels de l'industrie mais particulièrement aussi chez les jeunes diplômé-e-s. La plupart des écoles sont chères, souvent centralisées à Paris ou les grandes villes françaises, et cela constitue

sans aucun doute un obstacle à l'accessibilité aux métiers du jeu vidéo. Portée par l'association Loisirs Numériques, la bourse du jeu vidéo espère pallier ce problème en accompagnant des profils aux parcours et origines sociales variés.

INFORMATIONS ET DÉMARCHE À SUIVRE SUR

www.boursejeuvideo.com



POUR TOUT SAVOIR SUR L'UNIVERS DU JEU VIDÉO

Téléchargez
notre Grand
Livre du jeu
vidéo



À TÉLÉCHARGER
GRATUITEMENT SUR
GAMINGCAMPUS.FR





RESPONSABLE COMMUNICATION

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Toutes

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 3 500 € brut

Code ROME : E1103 - Code FAP : U0Z80

Au sein d'une entreprise du jeu vidéo ou d'esport, un responsable communication a un rôle important. Celui d'assurer la communication de son employeur en faisant la promotion de son image, de ses produits, de ses services. Pour cela, il met en place des stratégies adaptées à la cible sollicitée.

MÉTIER

En tant que responsable communication jeux vidéo et esport, les responsabilités sont grandes. Il s'agit d'un poste important dans une entreprise. Un métier recherché pour sa capacité à encadrer des hommes et des femmes. Pour ses talents en stratégie de communication sachant promouvoir l'image de l'entreprise, ses produits et ses services. Pour son savoir-faire en matière de relations publiques et sa façon de parler de l'entreprise en externe. Un métier qui demande par ailleurs de savoir gérer des crises ou des situations délicates. Une profession exigeante pour laquelle, il faut bien connaître l'univers du jeu vidéo et du esport, et encore plus précisément tout de l'entreprise pour laquelle il travaille.

Comment réaliser une bonne communication ?

Bien en amont de la sortie d'un jeu vidéo, le responsable communication va définir la stratégie de communication à mener afin que le titre remporte un succès. Pour cela, il doit procéder par étape :

- Définir des objectifs qui devront être remplis, comme le nombre de ventes à atteindre au minimum, l'augmentation de la notoriété de la marque, etc.
- Choisir la cible privilégiée afin d'adapter le message et favoriser le bon canal de communication
- Le message est un point important dans la stratégie. Il doit être clair, cohérent, réussi

- Sélectionner les canaux de communication comme la radio, la télévision, la presse écrite, les réseaux sociaux...
- S'assurer de la cohérence du message et de l'image de l'entreprise
- Evaluer la stratégie de communication (retours médiatiques, taux de conversion, engagement sur les réseaux sociaux...)

MISSIONS

En tant que responsable communication, ce dernier devra réaliser plusieurs tâches en fonction de l'entreprise qui l'emploie. Par exemple :

- Développer des stratégies de communication en alignement avec les objectifs de l'entreprises
- Gérer les relations publiques avec les médias, les influenceurs. Ce qui veut dire organiser des conférences de presse, entre autres
- Parfois, il devra aussi veiller à communiquer en interne
- Gérer la présence en ligne du studio sur les sites, médias sociaux...
- Être capable de répondre à l'urgence notamment lors d'une gestion de crise



« En première ligne lorsqu'il s'agit de communiquer sur l'entreprise, de lancer un produit ou de répondre à une crise, le responsable communication jeux vidéo et esport est celui qui coordonne toutes les actions de communication d'une entreprise du jeu vidéo. Des stratégies à adapter en fonction des cibles, des canaux de diffusion à choisir, des messages à établir... les missions sont nombreuses et demandent de bien connaître le secteur et les rouages de la communication. »

QUALITÉS

En faisant le pont entre l'entreprise et les médias, le métier exige de s'appuyer sur un certain nombre de qualités comme :

- L'aisance orale
- L'organisation
- La rigueur de l'information
- L'enthousiasme
- La créativité et la curiosité

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Avant de devenir responsable communication, c'est par la fonction de chargé de communication qu'il faudra passer afin de faire son expérience. Idéalement, pour accéder à la fonction supérieure plus rapidement, passer un bac +5 dans le domaine de la communication adressé aux jeux vidéo et à l'esport est conseillé. Cela permet de connaître les fondamentaux de la communication, de la presse, de l'industrie gaming et les manières de travailler avec. Cette formation est à réaliser en école des métiers du jeu vidéo et de l'esport ou au sein d'une école de commerce ou de communication.

Quel bac ?

Envisager de poursuivre son parcours étudiant en formation post-bac exige d'être diplômé du bac. Une condition pour accéder à un bachelors puis à un MBA par exemple. Si bien que s'il faut penser à son orientation dès le lycée, il faut choisir la filière correspondante comme en bac général avec les spécialités en économie et en anglais. Ou opter pour un bac technologique STMG voire un bac pro en communication. Quoi qu'il en soit, cela permet de développer ses capacités cognitives et sa culture générale, un sens de l'apprentissage et bien d'autres facteurs essentiels pour son futur professionnel.

SALAIRE

Il est élevé. Suivant le niveau d'expérience, l'entreprise, la ville ou encore le type de contrat, le salaire d'un responsable communication jeux vidéo et esport affiche une belle couleur. En prenant ce poste pour la première fois, il peut toucher 3 500 € brut par mois. Une fois l'expérience acquise et avec un profil plus sénior, le salaire peut avoisiner les 5 000 € mensuels. Si la rémunération est importante, c'est aussi du fait le poste est exigeant avec des responsabilités à tenir. Ce qui veut dire : être capable de faire des heures, d'être disponible, de savoir encadrer des personnes, etc.

A l'étranger, comme à Los Angeles, il peut toucher entre 5 000 et 8 000 \$ mensuels.



OÙ TRAVAILLER ?

La majorité des studios, éditeurs, entreprises esport comptent dans leur effectif un responsable communication. Ce dernier devra s'adapter au type de structure et de secteur d'activité. Il est donc possible de travailler de Quantic Dream, Don't Nod, Epic Games, Microsoft, Roblox. Ou pour l'éditeur Plaion, des structures du divertissement telle que Alysse Corp, etc.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Pendant des années, vous aurez développé vos compétences, savoir-faire, réseau, votre vision et vos capacités à encadrer. Si bien que vous pourrez prendre un poste à plus haute responsabilité et gravir les échelons en devenant par exemple directeur de la communication de votre studio. Ou si l'envie d'entreprendre vous guette, de créer votre agence de communication. Sinon, vous pourrez vous engager auprès d'un plus gros studio d'envergure internationale ou d'une petite start-up dans un autre domaine que le gaming.

FREELANCE

Dans le jeu vidéo, la majorité des métiers sont possibles en freelance. Néanmoins, quand on atteint le niveau de responsable de la communication, bien souvent l'employeur attendra de la personne qu'elle travaille à plein temps en étant en contrat longue durée pour lui. Néanmoins, ce n'est pas impossible. Et certaines entreprises n'ont pas les moyens d'avoir « un responsable com » à plein temps, si bien que le choix de l'indépendance est une éventualité.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

- Opportunités d'emploi forte
- Possibilité d'exercer en freelance
- Création de stratégie médias
- Rémunérations intéressantes

Les inconvénients :

- Fort engagement et investissement
- Métier en première ligne
- Source parfois de stress, de pression, de résultat



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Indispensables lors d'un recrutement, les soft skills représentent un argument caractéristique d'une personnalité. Elles sont ainsi les compétences comportementales que chacun dispose et qui vont permettre de faire face à des imprévus, des adaptations, des évolutions. Si bien qu'en tant que responsable communication, il s'agit de disposer des qualités telles que bien évidemment une excellente capacité à communiquer, une force d'adaptabilité, un esprit d'équipe développé, un sens de l'écoute et de la créativité aigu ou encore une faculté à faire preuve d'intelligence émotionnelle.



« Pour répondre aux demandes des médias, déployer des stratégies de communication, représenter une marque et rédiger des messages pertinents, cela demande de maîtriser la communication et plus généralement le secteur dans lequel on évolue, à savoir le jeu vidéo ou l'esport. C'est pourquoi se former en conséquence est fondamental. »



CHIEF DATA OFFICER

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Economique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 3 500 € brut

Code ROME : M1402 - Code FAP : L5Z

Les années 2010 signe le début de l'ère du big data – une façon comme une autre de désigner le tsunami de données informatiques. Pour ordonner ces informations et donner un cap, un métier est tout spécialement créé : celui de chief data officer. On évoque encore ce poste comme l'un des nouveaux métiers de la galaxie informatique. Il fait sans conteste partie des métiers d'avenir et gagne à être connu. C'est tout l'objet de cet article : comprendre pourquoi il s'agit d'une profession clé pour l'avenir et quels sont les atouts nécessaires pour s'y mesurer.

MÉTIER

« Quand on présente le chief data officer, on a tendance à bloquer sur le terme de chief : on se dit que c'est un poste à responsabilité. On a affaire au grand responsable de quelque chose, mais de quoi ? Moi je propose toujours de revenir à la base. Quand je me présente devant une assemblée qui n'est pas forcément au fait des organigrammes dans l'informatique, je me définis comme une spécialiste de la data. Parce que c'est ça, le chief data officer : un spécialiste des données qui va chapeauter tout un ensemble de projets, de recherches, d'analyses, et qui va orienter la façon qu'a l'entreprise de traiter, valoriser et utiliser les données qu'elle a à sa disposition. » C'est sous cet angle que Marie S., employée par un grand groupe de conseil présent à l'international.

En réalité, c'est le big data qui constitue le noyau dur du métier, c'est-à-dire ces volumes de données colossaux qui, bien utilisés, peuvent représenter un actif à forte valeur ajoutée pour une entreprise ou une structure publique. Dans l'océan de données que brasse une entreprise, le chief data officer ou CDO se positionne pour définir une stratégie digitale globale, cohérente et, si possible, productrice de bénéfices. On parle d'ailleurs aussi de Directeur de la stratégie digitale pour désigner la mission dont il est question.

MISSIONS

Un CDO peut apporter son soutien à une entreprise ou à une structure publique de manières très variées. Il peut notamment être amené à :

- Passer en revue un produit ou un service donnée afin d'identifier de possibles améliorations ;
- mettre en place et affiner des algorithmes et des process de machine learning pour prédire certains résultats à venir, sur les retombées d'une campagne de communication ou un investissement par exemple ;
- Développer un outil à usage interne ou externe à partir de données existantes, pouvant aller du simple catalogue ordonné de données à une application complexe, afin d'apporter un nouveau service ; cela peut être synonyme de bénéfices financiers et/ou en termes d'image pour l'entreprise ;
- Apporter son soutien aux collaborateurs pour les aider à mieux s'appuyer sur les données pour traiter leurs sujets et trouver des réponses ;
- Définir une politique générale d'utilisation et de valorisation de la data au sein de la structure ;
- Rédiger des rapports sur l'efficacité avec laquelle la structure utilise ses données ;
- Travailler sur le contournement des failles de sécurité et la mise en conformité avec les principes du RGPD ;

- Mettre en place des contrôles appropriés garantissant que la manière dont sont collectées des informations sur les clients et les collaborateurs est respectueuse des principes réglementaires en vigueur ;
- Affiner les principes de cybersécurité ;
- Renforcer la culture de responsabilisation des employés sur la bonne utilisation des données personnelles et sensibles.

COMPÉTENCES

Sur le plan technique, on attend trois compétences majeures du chief data officer autour des données. Il doit être parfaitement formé :

- En science des données, pour comprendre comment les informations doivent être collectées, analysées et utilisées dans chaque contexte spécifique ;
- En visualisation des données, ce qui implique de savoir s'appuyer sur différents outils pour faciliter la compréhension des spécialistes des données impliqués sur un projet, mais aussi des équipes moins à l'aise sur ces questions ;
- En gestion des données, pour réussir à dessiner des politiques générales et spécifiques en matière de collecte, de stockage, de partage et de maintenance des données.

Le chief data officer implique aussi une partie plus réglementaire : il a en charge l'alignement sur un certain nombre de règles ayant trait au respect des données personnelles. Ce n'est pas le seul, mais il a un rôle pivot sur cette partie », explique Marie S. Un autre point important est le rôle de liaison et de dialogue permanent avec des domaines très différents. « La particularité du CDO est qu'il se trouve au carrefour de plusieurs métiers et départements : les experts en analyse, le marketing, la communication, les chefs de projet tous azimuts... C'est à lui de se positionner en tant que noyau dur et d'agréger un maximum de besoins, de tendances, pour imaginer les projets de valorisation digitale les plus intéressants. Le CDO a donc une responsabilité centrale : il doit être, plus que tout autre, une vraie force de proposition. »



QUALITÉS

Un bon chief data officer se démarque pas :

- Sa grande capacité d'analyse ;
- une autonomie très élevée dans la définition de ses tâches et leur conduite ;
- Le sens des priorités ;
- Beaucoup de créativité pour faire émerger des projets cohérents et à forte valeur ajoutée à partir de très grands volumes de données non différenciées ;
- Une aptitude au dialogue et à la communication très développée ;
- Un esprit de synthèse et une organisation claire des idées ;
- Une très grande curiosité, pour réussir à s'intéresser aux différents départements impliqués dans son processus et trouver son chemin parmi les nombreuses données ;
- Des capacités très solides de logique ;
- Et un goût pour les questions techniques et mathématiques.



ÉTUDES

Quel diplôme ?

La validation d'un Bac +5 est le minimum requis pour avancer une candidature sur un poste de CDO ou de directeur de la stratégie digitale. Une forte spécialisation en analyse des données, mais également en gestion de projet, doit apparaître de manière évidente dans le cursus pour accrocher les recruteurs.

Quelle formation ?

Le métier de CDO ou de directeur de la stratégie digitale est un des meilleurs exemples de l'imbrication entre compréhension technique et compétences de gestion de projet, caractéristique de nombreuses missions informatiques. La Guardia School intègre parfaitement ce format dans son cursus en deux volets.

Le niveau Bachelor, organisé sur une période de 3 ans (titre RNCP niveau 6), se compose de 8 socles d'apprentissage abordant toutes les bases de gestion des questions d'information. Plus spécifiquement, le socle « Communication et Management » offre toutes les clés en matière de gestion de projet, de géostratégie et gouvernance, de droit du numérique et du droit en cybersécurité. Il forme également à la veille technologique opérationnelle, autant de compétences qui constituent la base du métier de DPO.

L'école a également mis en place un titre MSc d'expert cybersécurité (titre RNCP niveau 7). Le diplôme couvre tous les besoins en cybersécurité rencontrés par les entreprises et les institutions. Il intègre notamment toute une série de compétences non techniques, préparant au mieux à la conduite de missions de consulting, d'audit, de cybersécurité organisationnelle et de traitement des données.

SALAIRE

En 2022, le salaire d'entrée pour un CDO junior était de 3 500 € brut. Il s'agit d'une base moyenne pouvant subir de légères variations à la baisse ou à la hausse. Il faut garder en tête une fourchette allant de 3 300 à 3 600 € environ. Une expérience avérée dans le domaine de la donnée, la conduite de projet ou la création d'outils informatiques pèsent lourd dans la balance au moment de parler salaire. Pour un CDO senior, il faudra compter avec un salaire moyen de 5 500 € brut en moyenne. Une fois de plus, les spécialisations et les responsabilités passées pourront être des arguments pour viser plus haut.

OÙ TRAVAILLER ?

Une grande vague « d'enthousiasme » pour les CDO s'est manifestée dès le début des années 2010, dans tous les secteurs et aux quatre coins du globe. Qu'il s'agisse des spécialistes de la banque, du conseil, de l'aéronautique ou du marketing, tous les types de structures en contact avec des volumes importants de données non utilisées ont un intérêt potentiel à recruter un chief data officer. Les structures publiques ne sont pas en reste : elles ont la possibilité de développer de nouveaux services

à l'attention de la communauté, en utilisant simplement les données librement à leur disposition. Il convient donc d'opérer un large scan, sur tous les secteurs, lorsqu'on se lance à la recherche d'un emploi de CDO.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

En raison de son dialogue permanent avec différents services – des équipes marketing au marketing, en passant par la communication et la planification stratégique, le chief data officer est particulièrement bien préparé à occuper un poste d'encadrement. Face à des spécialistes qui le connaissent et reconnaissent son niveau de compétence, il peut s'imposer facilement comme responsable d'un service ou responsable des systèmes d'information, par exemple.

Si le management n'est pas sa priorité, il peut assez facilement se repositionner sur un poste de chef de projet. Pour ne pas perdre en responsabilités et en salaire, il est nécessaire néanmoins que ce projet revêt un aspect crucial pour l'avenir de l'entreprise. Il peut notamment s'agir d'une spécialisation sur une utilisation concrète de données, pour le développement d'un produit spécifique.

De nombreux directeurs de la stratégie digitale choisissent par ailleurs de proposer leurs services en tant que bio-statisticiens. Selon les formations et expériences suivies au préalable, on peut aussi imaginer ce professionnel prendre les commandes de la cybersécurité en tant que chief information security officer.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Pour Marie S., le métier de chief data officer est un métier passionnant, avec tout ce que cela implique en termes de satisfaction et de défis. « Il faut avoir de la suite dans les idées pour être chief data officer, c'est le moins qu'on puisse dire ! Si le poste existe, on le sait, c'est parce qu'il y a un raz de marée de données, et le point commun à toutes ces données, c'est qu'on ne sait pas vraiment quoi en faire. On ne sait pas par où commencer, comment prioriser. Qu'est-ce qui vaut vraiment la peine d'être valorisé ? Quelles données ont tout intérêt à être mises en rapport les unes avec les autres ? Moi, j'appréhende tout cela comme un jeu de boussole.

C'est à la fois très stimulant et très inquiétant. Stimulant car tout est à créer en quelque sorte : on nous donne la possibilité de surprendre dans les propositions. Inquiétant aussi, car il n'y a pas toujours d'objectif clairement fixé au préalable. Il ne suffit pas de remplir une mission ; c'est à nous bien souvent de la créer ! L'enjeu est important, la responsabilité aussi. J'ai occupé ce poste dans deux structures différentes à cette heure. Et à chaque nouvelle mission, il y a une dose de stress assez importante et facile à comprendre : il faut d'abord réussir à cerner ce que l'on veut faire avant de bien faire ! »



ARCHITECTE BIG DATA

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Eco. ou Scientifique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 3 000 € brut

Code ROME : M1402 - Code FAP : L5Z

Dans le contexte de numérisation croissante et de démultiplication des données informatiques, un nouveau concept s'est imposé : celui du « big data ». Les données circulent en masse, mais il y a plus important encore : entreprises et structures publiques agrègent et stockent des quantités colossales d'informations qui, potentiellement, peuvent représenter un avantage. Le « grand mur de données » ne doit pas être un poids qui pèse sur ces structures : il devient impératif de réagencer les briques et de les sélectionner avec un soin pour optimiser leur utilisation. Un certain nombre de métiers nouveaux apparaissent, pour se confronter tout spécialement au jeu du big data. Parmi ces professionnels d'un nouveau genre, un profil est particulièrement remarqué : celui de l'architecte big data.



MÉTIER

« Ma grande responsabilité, c'est de faire en sorte que l'on ne passe pas à côté de données qui peuvent représenter un vrai coup de pouce pour une équipe. Et, quand a mis la main sur les bonnes données, c'est éviter qu'on en fasse une mauvaise utilisation. Un Architecte big data est là pour guider les équipes de A à Z dans le labyrinthe des données, tout simplement », explique Alexia N., qui a plus de cinq ans d'expérience dans le domaine.

« Il faut aussi ne pas passer à côté de son binôme : il y a un dialogue important à mener en permanence avec le data scientist, lorsque ce poste existe dans l'entreprise. Dans le groupe d'aéronautique pour lequel je travaille actuellement, compte de la diversité des données, de leur complexité et de leur sensibilité, je ne pourrais pas échapper à certaines erreurs sans bénéficier de son point de vue, et inversement. »

MISSIONS

On peut distinguer trois volets d'action pour l'Architecte big data :

- Une mission de collecte, de stockage et d'identification des données ;
- Une mission de facilitation de l'usage des données au sein de l'entreprise ;

- Une mission relative à la conformité, à la veille et à la sensibilisation des utilisateurs aux problématiques de la data.

Dans le cadre du premier volet, l'Architecte big data sera amené à assurer des tâches très variées :

- Cartographier les données de l'entreprise ;
- Mettre en place un data lake (une plate-forme de données) ou assurer l'amélioration de la plate-forme déjà existante ;
- Compiler les attentes utilisateurs et identifier les besoins et outils de réponse correspondants ;
- Proposer des solutions techniques pour la collecte des données, afin d'optimiser le transfert, les formats, la fréquence d'actualisation et tous les points de sécurité ;
- Proposer des solutions techniques pour le stockage des données, en précisant les technologies ou services les mieux adaptés ;
- Se prononcer sur les choix de cloud ou de serveur local, sur la dimension des serveurs, la gestion des accès aux données ;
- Procéder à une optimisation des requêtes de données ;
- Analyser l'efficacité des solutions mises en place en fonction des attentes définies au préalable.

Pour faciliter le recours aux données dans les équipes, l'Architecte big data peut être amené à :

- Mettre en place des outils généraux, utiles pour tous

les types de projets ;

- Proposer des schémas d'architecture pour des projets spécifiques ;
- Harmoniser les méthodes d'utilisation des données par les différents départements.

En matière de conformité, il s'agira :

- D'assurer la conformité des solutions développées avec le RGPD ;
- De mener une veille technologique sur les outils big data ;
- De communiquer avec les éditeurs de solution pour être à jour sur les nouvelles fonctionnalités ou la gestion des anomalies ;
- De se faire un relais de la culture de la donnée de manière large dans l'entreprise.

COMPÉTENCES

L'architecte big data doit maîtriser les principales technologies mobilisées sur ce sujet, notamment :

- Les bases de données de type NoSQL (comme Hadoop, Yarn, Cassandra ou Redis, par exemple) ;
- Les infrastructures de serveurs (comme Spark) ;
- et les différents outils de stockage de données en mémoire.
- Pour tous les outils de type Spark, Yarn ou Hadoop, le professionnel doit maîtriser les environnements

en toutes circonstances, aussi bien en local que sur le cloud.

Il doit par ailleurs être parfaitement à l'aise face :

- Aux systèmes d'exploitation (comme Unix ou Windows) ;
- Aux langages de programmation (comme C++, Java, Python, R ou Scala) ;
- Aux outils de gestion de flux (Kafka ou Flink).

L'architecte big data doit également avoir une bonne compréhension et connaissance de la réglementation concernant les données personnelles et les principes de cybersécurité. Il lui sera particulièrement utile de savoir gérer les solutions de manipulation des données ETL/LET.

Enfin, il est nécessaire d'avoir une vision précise et affinée de la stratégie de l'entreprise et de ses besoins business !

QUALITÉS

« Comme sur beaucoup d'autres postes, il y a des mécanismes clés dont il faut disposer pour mener à bien ses missions. Elles peuvent paraître classiques, mais il est important de bien les garder en tête : l'esprit d'équipe, un grand sens de l'écoute, la capacité à prendre du recul aussi, sans oublier un certain talent pour communiquer et faire passer ses idées. Il faut être force de proposition, force d'organisation et force de conviction, en résumé ! », analyse Alexia N. « Une bonne dose de créativité et une facilité pour intégrer un cadre précis dans sa logique de travail, voilà les deux derniers ingrédients de la réussite. »

ÉTUDES

Quel diplôme ?

La Bac +4 est le strict minimum requis pour espérer pouvoir décrocher un emploi d'architecte big data. La plupart des recruteurs n'observent cependant pas les candidatures n'affichant pas un Bac +5. La filière à privilégier est l'informatique, mais on peut s'orienter vers les études statistiques, voire le marketing. Dans ce dernier cas, la validation de formations techniques en analyse des données est pour ainsi dire indispensable. Il faudra par ailleurs se focaliser sur des missions où l'aspect « gestion de projet » prend le pas sur l'analyse trop technique. Pour mettre un maximum de chances de son côté, on peut aussi s'orienter vers un diplôme d'ingénieur avec une spécialisation en data, un diplôme d'expert en science des données ou toute autre formation axée « data science ».

Quelle formation ?

La Guardia School apporte le bon équilibre entre compétences techniques et compétences de gestion de projet pour aborder sereinement la mission d'Architecte big data.

Au cours d'une première étape – un cursus de type Bachelor sur une période de 3 ans (titre RNCP niveau 6), les apprenants acquièrent aussi bien :

- Toutes les bases sur les langages informatiques, le code et les infrastructures informatique pour l'aspect technique de leur métier ;

- Ainsi que des compétences solides en communication, management et gestion de projets – des composantes tout aussi importantes pour l'approche de leur futur métier.

Cette double approche se poursuit pendant deux années supplémentaires, pour la préparation d'un MSC d'expert cybersécurité (titre RNCP niveau 7). Un accent particulier est mis sur les problématiques de traitement des données, en combinant à nouveau des outils techniques et comportementaux qui serviront à une bonne intégration du professionnel dans un univers de travail complexe.

SALAIRE

Sur la période 2018-2022, le salaire moyen d'un Architecte big data se situait entre 3 000 € brut par mois pour un profil junior et 5 000 € brut par mois pour les profils senior. Ces bases prennent en compte des profils à Bac +5.

Ces rémunérations de base peuvent facilement faire l'objet d'ajustements en fonction :

- Du cursus universitaire et des formations complémentaires validés par le professionnel ;
- Des spécialisations et sous-spécialisations intégrées dans le parcours universitaire.

Des modules en gestion de projet approfondie, en cybersécurité ou en valorisation des données publiques, par exemple, peuvent être valorisés par les recruteurs, en fonction de leur identité et de leurs besoins.

OÙ TRAVAILLER ?

À l'heure actuelle, la très grande majorité des entreprises est en contact permanent avec un volume très important de données. Ces volumes augmentent avec le temps et toutes les structures identifient peu à peu la nécessité de s'intéresser à la question du big data. C'est pourquoi un Architecte big data n'a aucune raison de se limiter en termes de secteurs au moment de sa recherche d'emploi. Les opportunités sont larges, depuis l'administration publique jusqu'au secteur de la banque, en passant par les services d'e-commerce, les télécoms, l'assurance, les sociétés de conseil ou les fournisseurs de services de santé, parmi tant d'autres.

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

La progression la plus naturelle pour un Architecte big data est d'aller vers des projets de plus en plus ambitieux : il peut se voir confier, au fil de son évolution, des volumes de données plus importants et/ou des données d'un degré de complexité croissant.

Pour les profils les plus confirmés, ayant par ailleurs acquis des capacités de management et de gestion de projet particulièrement poussées, il est possible de se positionner sur un emploi de chief data officer, par exemple.



AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

« Le plus grand avantage que je perçois dans mon métier, c'est la possibilité de déployer beaucoup de créativité. Bien sûr, il ne s'agit pas de faire n'importe quoi. Il faut inscrire ses petits éclairs d'idées dans un cadre, et le danger est justement de se laisser emballer et de perdre de vue les contraintes et la ligne directrice. Mais nous sommes tout de même formés pour être professionnels dans chaque projet que nous abordons. Il en existe plein, des métiers où il s'agit d'être créatif sans perdre de vue sa cible ! La sensation de faire des découvertes très fréquemment est un autre point particulièrement plaisant. Quand vous fouillez dans une masse incroyable de données, que vous tentez des agencements et des combinaisons, que des choses marchent et d'autres pas, il y a un plaisir de la nouveauté qui s'inscrit contre l'ennui. Le métier pourrait paraître un peu répétitif dans ses tâches, mais dès lors que l'on change assez régulièrement de projet, ce n'est pas le cas. »

Alexia N. reconnaît qu'il y a aussi des points plus mitigés. « Chez mes collègues et moi-même, il y a une certaine peur d'être enfermé dans la case big data et de ne plus être considéré pour d'autres postes, d'autres domaines. C'est pour cette raison que j'essaie de faire régulièrement des formations, au moins une fois tous les deux ans – pas tant pour accueillir de nouvelles compétences, mais pour avoir le bon tampon, justifier éventuellement auprès d'un autre employeur, plus tard, que je suis légitime sur d'autres sujets. »



« Ma grande responsabilité, c'est de faire en sorte que l'on ne passe pas à côté de données qui peuvent représenter un vrai coup de pouce pour une équipe. Et, quand a mis la main sur les bonnes données, c'est éviter qu'on en fasse une mauvaise utilisation. Un Architecte big data est là pour guider les équipes de A à Z dans le labyrinthe des données, tout simplement », explique Alexia N., qui a plus de cinq ans d'expérience dans le domaine. « Il faut aussi ne pas passer à côté de son binôme : il y a un dialogue important à mener en permanence avec le data scientist, lorsque ce poste existe dans l'entreprise. Dans le groupe d'aéronautique pour lequel je travaille actuellement, compte de la diversité des données, de leur complexité et de leur sensibilité, je ne pourrais pas échapper à certaines erreurs sans bénéficier de son point de vue, et inversement. »



PRODUCT BUILDER NO CODE

Niveau d'études : Bac+3/+5

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 3 300 € brut

Code ROME : M1802 - Code FAP : M2Z

L'amélioration constante des technologies et des outils informatiques a permis l'émergence d'un nouveau champ d'expertise : celui du « no code ». Expertise ? On serait presque tenté de parler de non-expertise, puisque le « no code » est justement une méthode de travail qui permet de développer des sites web et des applications sans s'y connaître en programmation. Pour proposer des produits de qualité, il est cependant nécessaire d'être familier des plateformes et processus qui font le « no code ». Parmi les professionnels qui garantissent un recours efficace et concluant aux outils dont il est question, le product builder no code occupe une place essentielle. Mais quel est son rôle exactement ?

MÉTIER

Le métier de product builder no code consiste à concevoir, développer et déployer des produits numériques en utilisant des outils no code. En ce sens, on peut dire qu'il assume les mêmes fonctions qu'un développeur no code – également appelé maker no code – mais avec des responsabilités élargies. Il a en effet un rôle à jouer dans l'idéation des produits à développer, mais aussi sur le cadrage des projets. Il est en quelque sorte à la croisée des métiers de product manager et de développeur spécialiste du no code.

Son travail l'amène à collaborer activement avec des développeurs (no code et « classiques »), mais aussi avec les équipes marketing et les équipes opérationnelles de l'entreprise.

Les avantages du no code

Le « no code » simplifie considérablement le processus de création d'applications et de sites web. Il est de fait très prisé par celles et ceux qui ne possèdent pas de compétences en programmation.

Les plateformes no code présentent de nombreux avantages, parmi lesquels :

- Accessibilité : elles permettent à un public plus large, y compris aux non-techniciens, de participer à la création de logiciels.

- Rapidité : les applications peuvent être développées beaucoup plus vite qu'avec les méthodes traditionnelles.
- Réduction des coûts : elles permettent de diminuer les coûts de développement en réduisant la dépendance aux développeurs professionnels.
- Flexibilité : les utilisateurs peuvent tester et ajuster leurs applications en temps réel sans avoir besoin de plonger dans les détails techniques du code.

Parmi les plateformes no code les plus populaires, on trouve Bubble, Webflow, Airtable et Zapier.

L'importance du product builder no code

Le product builder no code a une responsabilité de premier plan dans le bon déroulement de la conception des produits numériques. Son point de vue et ses expertises sont essentielles pour donner la bonne direction aux développeurs no code et compléter le travail des chefs de projet no code. Tous ensemble, ils permettront à leur entreprise de raccourcir les délais pour la production de sites web, d'applications ou de bases de données.

Le métier de product builder no code offre une série d'avantages indéniables. Parmi ceux-ci, la rapidité de développement est probablement le plus significatif. Cette rapidité s'accompagne d'une réduction des coûts, car les entreprises n'ont pas besoin d'embaucher

des développeurs hautement spécialisés ou d'investir dans des infrastructures de développement complexes. De plus, le product builder no code peut facilement itérer et ajuster les produits en réponse aux retours des utilisateurs, offrant une flexibilité qui est souvent difficile à atteindre avec les approches de développement classiques. Cette adaptabilité permet de tester et de mettre en œuvre de nouvelles idées rapidement, favorisant l'innovation continue.

MISSIONS

Les missions d'un product builder no code varient en fonction des projets et des besoins spécifiques de son employeur. On peut néanmoins repérer des dénominateurs communs à pratiquement toutes les missions :

- Analyse des besoins
- Conception du produit
- Développement et implémentation
- Tests et assurance qualité
- Déploiement
- Maintenance et mise à jour
- Gestion de projet
- Documentation et formation
- Veille technologique

« Les missions d'un product Builder no code incluent l'analyse des besoins, la conception UX/UI, le prototypage, le développement d'applications avec des plateformes no code, l'intégration d'APIs, l'automatisation des workflows, les tests et l'assurance qualité, le déploiement, la maintenance, la mise à jour, la gestion de projet, la documentation, la formation, et la veille technologique. »



COMPÉTENCES

On peut répertorier les compétences clés requises chez un product builder no code de la manière suivante :

- Maîtrise des outils no code
- Design UX/UI
- Gestion de bases de données
- Intégration d'APIs
- Analyse des besoins
- Résolution de problèmes
- Compétences interpersonnelles
- Documentation
- Stratégie produit

QUALITÉS

Pour exceller en tant que product builder no code, il est crucial de démontrer une grande rigueur, une forte créativité et une adaptabilité sans faille.

La créativité joue un rôle central dans la conception des interfaces et des solutions, nécessitant une ouverture d'esprit face aux nouvelles idées et aux tendances d'innovation. Cette approche permet non seulement de répondre précisément aux attentes des clients, mais aussi de proposer des solutions encore plus performantes que celles envisagées.

Ce métier demande également une grande flexibilité : il est essentiel de s'adapter rapidement aux changements et aux nouvelles exigences des projets. Enfin, la capacité à jongler entre plusieurs tâches ou projets sans sacrifier la qualité du travail est indispensable, soulignant l'importance d'une bonne gestion multitâche.

ÉTUDES

Le métier de product builder no code est relativement nouveau et flexible en termes de qualifications formelles. Il n'existe pas de parcours éducatif strictement défini pour ce rôle, et les exigences peuvent varier en fonction des employeurs et des projets spécifiques. Cependant, voici quelques considérations générales concernant le niveau d'étude requis :

- Diplôme de Licence (Bac+3)
- Diplôme de Master (Bac+5)
- Formation Professionnelle et Certificats

SALAIRE

Un product builder no code en début de carrière peut percevoir un salaire autour de 3 300 € brut mensuels, soit un peu moins de 40 000 € brut par an. À partir de 5 ans d'expérience, sa rémunération peut atteindre 4 250 € brut par mois en France, ce qui lui fait dépasser la barre symbolique des 50 000 € annuels.

Sans surprise, en raison de ses compétences élargies, le product builder affiche une rémunération plus attractive que celle du maker no code.

OÙ TRAVAILLER ?

Un product builder no code peut travailler dans une variété de secteurs grâce à la flexibilité et à la polyvalence des outils no code. Voici quelques secteurs où leurs compétences sont particulièrement utiles :

- Technologie et startups
- Marketing et publicité
- Commerce électronique
- Éducation et formation
- Santé et bien-être
- Services financiers
- Ressources humaines et recrutement
- Secteur public et organisations à but non lucratif
- Immobilier
- Divertissement et médias



EVOLUTION DE CARRIÈRE

Le niveau de responsabilité du product builder no code peut lui ouvrir les portes de différents postes :

- Chef de produit (product manager)
- Responsable de l'innovation
- Consultant no code
- Responsable des opérations (COO)
- Directeur technique (CTO)
- Lead no code developer
- Community manager pour outils no code
- Spécialiste en automatisation des processus

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

La profession de product builder no code est appréciée pour sa dimension transversale, avec des responsabilités tout aussi importantes sur le plan technique que sur le plan de la gestion de projet. Elle a pour avantage de proposer une rémunération relativement attractive et de faire l'objet d'une demande croissante auprès des employeurs.

Cependant, le métier comporte aussi des inconvénients. L'un des principaux défis est la limitation des outils no code en termes de personnalisation et de complexité. Bien que ces outils soient puissants, ils ne peuvent pas toujours répondre aux besoins spécifiques des projets très complexes ou nécessitant une fonctionnalité sur mesure. De plus, la dépendance à ces plateformes peut poser problème si elles cessent de fonctionner, augmentent leurs tarifs ou limitent certaines fonctionnalités, créant un risque de dépendance technologique. En outre, bien que les compétences techniques nécessaires soient moindres, il faut tout de même une bonne compréhension des principes de développement et de conception pour créer des produits efficaces et intuitifs. Enfin, le besoin constant de rester à jour avec les évolutions rapides des outils no code et des tendances du marché peut être exigeant et nécessiter une formation continue.



« Le no code est particulièrement avantageux pour les entrepreneurs, les petites entreprises et les équipes non techniques, qui ont besoin de solutions rapides et efficaces adaptées à leurs besoins spécifiques. »



CHARGÉ·E DE PRODUCTION VIDÉO

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Toutes

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 500 € brut

Code ROME : L1507 - Code FAP : U1Z80

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

MÉTIER

Tous les contenus audiovisuels (vidéos, animations, teasers, bandes-annonces, cinématiques) sont le fruit de la chargée de production vidéo pour le jeu vidéo. Un métier qui demande à la fois de bien connaître le secteur du jeu vidéo, mais aussi de la production audiovisuelle. Son travail peut conduire à la promotion du jeu, à susciter l'intérêt du joueur, à apporter du contenu complémentaire.

Un studio emploie un talent en interne pour s'occuper de cette partie. Il peut également faire appel à une prestation extérieure.

MISSIONS

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

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

COMPÉTENCES

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

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

« Il doit se mettre au service du projet donc faire preuve de détachement artistique afin de servir au mieux le jeu vidéo. De plus, le chargé de production connaît le meilleur moyen d'arriver à un résultat tout en limitant les coûts. C'est primordial », souligne Yohan Tison.

QUALITÉS

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

- Rigoureuse
- Autonome
- Curieuse
- Sachant travailler en équipe



« Pour bien saisir l'ambiance du jeu vidéo et nous imprégner le plus possible dans l'univers afin d'être en mesure de reproduire fidèlement la volonté du studio, nous travaillons avec les équipes du jeu. »

YOHAN TISON

Fondateur et chargé de production vidéo - Golem Studio



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Pour travailler à ce poste et après le lycée, l'importance est d'être formé aux compétences audiovisuelles et du gaming. Pour cela, si la voie d'un BTS audiovisuel (Bac +2) est une orientation possible. Celle de faire le choix d'une formation en école spécialisée dans le jeu vidéo est peut-être à privilégier. Toutes les facettes du métier et du marché y seront ainsi abordées !

Quel bac ?

Métier qui demande curiosité, culture, logique, analyse et organisation, apprendre à devenir chargé de production vidéo pour le jeu vidéo commence dès le lycée. Le choix se portera soit sur un Bac général spécialité numérique et sciences informatiques ou un Bac technologique STD2A à envisager. Mais qu'il soit professionnel, général ou technologique, ce diplôme représente un certificat validant les études secondaires. Il est donc une qualification reconnue sur le marché du travail et atteste des connaissances et compétences pour la poursuite d'études dans le supérieur. Un passage incontournable !

SALAIRE

En début de carrière, la chargée de production vidéo pour le jeu vidéo junior peut gagner environ 30 000 € annuels (soit 2 500 € par mois). Un sénior jusqu'à 45 000 € (3 750 € par mois).

OÙ TRAVAILLER ?

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

EVOLUTION DE CARRIÈRE

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

FREELANCE

Dans le milieu du jeu vidéo, il est courant de voir des chargés de production vidéo pour le jeu vidéo indépendant. Comme tout métier qui s'opère de cette manière, il est conseillé de multiplier pendant quelques années les expériences en entreprises afin de se familiariser avec cet environnement. Ensuite, le projet de travailler en indépendant peut se concrétiser. Attention à bien savoir se discipliner, à être rigoureux dans les rendus, à respecter les contraintes.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Exercer en tant que chargée de production vidéo pour le jeu vidéo, c'est accepter ses avantages et ses inconvénients.

Les avantages :

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

Les inconvénients :

- Une imagination et une créativité encadrées devant respecter un cahier des charges précis
- Savoir s'adapter aux missions demandées : que ce soient pour le marketing, pour le jeu vidéo, pour le service communication

LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Chaque métier à ses hard et ses soft skills. Pour les premières, il s'agit de compétences techniques. Pour les secondes, des compétences dites comportementales. Et ce sont ces dernières qui deviennent aujourd'hui de plus en plus importantes. Elles distingueront un futur collaborateur d'un autre en se basant sur ses qualités humaines et son savoir-être. Dans un secteur qui évolue en permanence, les salariés doivent ainsi pouvoir s'adapter à ce changement, le gérer, y faire face et apporter des solutions concrètes. Dès lors, la dimension humaine est importante. En tant que chargé de production vidéo, il faudra alors pouvoir faire preuve de réactivité, d'empathie, d'écoute, de flexibilité, de créativité ou encore de curiosité !



« Dans la gestion d'équipe, une bonne communication est vraiment nécessaire, car nous travaillons souvent dans des délais très courts. Il faut savoir par moment garder un certain sang froid. De plus, il faut savoir se mettre au service du client tout en restant force de proposition et faire preuve d'innovation. »

YOHAN TISON

Fondateur et chargé de production vidéo - Golem Studio



CINEMATIC ARTIST JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 500 € brut

Code ROME : L1304 - Code FAP : U1Z80

Le travail d'un cinematic artist jeux vidéo consiste à créer des cinématiques d'un jeu en restant fidèle aux propos narratifs de ce dernier, à son design, à sa vision artistique et à son gameplay. Des réalisations qui ont des objectifs multiples : employées pour la promotion du titre ou pour accompagner ce dernier dans une partie.

MÉTIER

Ce métier est spécifique à la réalisation de cinématiques qui peuvent prendre la forme de trailers utilisés comme contenu promotionnel ou pour accompagner des séquences de jeu. Elles peuvent être également intégrées dans le jeu.

Quoi qu'il en soit, une cinématique reprend les caractéristiques du jeu (son gameplay). La cinematic artist jeux vidéo va devoir ainsi tourner, réaliser et monter de courtes vidéos en s'appuyant sur des éléments précis du titre en particulier les aspects narratifs. Un travail qui demande à bien s'imprégner du jeu afin de rendre le résultat des séquences captivantes et rythmées.

Une mission qui s'effectue en collaboration avec plusieurs métiers comme ceux de l'équipe marketing, le level designer, le character artist ou encore le programmeur outils.

Exercer un métier qui nourrit autant sa vie professionnelle que sa vie personnelle est une réalité que bon nombre d'individus souhaitent aujourd'hui. Ces derniers entendent ainsi travailler avec sens, que leur job leur procure une source de satisfaction, de bien-être, d'épanouissement. Qu'il leur apporte reconnaissance et compétences. C'est toute l'importance de la notion de sens.

MISSIONS

Pour bien réaliser une cinématique, plusieurs étapes sont demandées. Bien entendu, ces dernières vont dépendre en grande partie de l'entreprise employeur et des missions confiées. Néanmoins dans les grandes lignes, elles prennent la forme suivante :

- Création de mises en scène mettant en avant les propos narratifs et le gameplay du jeu
- Réalisation d'un montage attractif
- Echange étroit avec le directeur artistique, le game designer, les animateurs
- Respect des contraintes de production et des exigences techniques
- Etablissement de la documentation dédiée

COMPÉTENCES

Ce poste exige un bon niveau de compétences pour réaliser des cinématiques de qualité. C'est ainsi, que cette professionnelle est en mesure de maîtriser :

- Des logiciels comme Maya, Motion Builder, Premiere, AfterEffects
- Les logiciels moteur comme Unreal
- La réalisation et le montage vidéo
- La post-production (l'étalonnage)
- La logique narrative
- La gestion de projet

QUALITÉS

Il est essentiel d'avoir des qualités qui permettront d'évoluer de la meilleure manière qu'il soit au sein d'une équipe. C'est pourquoi, une entreprise demandera à un cinematic artist d'être :

- Rigoureux
- Autonome
- Organisé
- Bon communicant avec les autres membres de la production
- Ayant un sens de l'analyse et de la compréhension

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Bien que passionné de jeu vidéo et de cinéma, cela ne suffira pas pour devenir cinematic artist. Une formation est exigée par les recruteurs afin de maîtriser tous les aspects caractéristiques du métier. Bachelor, MBA ou autre Bac +5 représentent donc les voies à privilégier. Orientez-vous en école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo afin de pouvoir être pleinement immergé dans une culture gaming et de multiplier les rencontres avec des professionnels.



« *Le cinematic artist jeux vidéo va devoir ainsi tourner, réaliser et monter de courtes vidéos en s'appuyant sur des éléments précis du titre en particulier les aspects narratifs.* »



Quel bac ?

Il faut commencer à réfléchir à son orientation et à son cheminement assez tôt, dès le lycée, en sélectionnant le bac le plus pertinent. Un bac technologique ou général (spécialité arts par exemple) sont ainsi les deux options qui conduisent à pouvoir accéder ensuite à une formation en études supérieures. L'un ou l'autre apportent à la fois une culture générale, des connaissances qui serviront pour la suite des études et qui fondent le socle névralgique en matière d'organisation, d'autonomie, d'apprentissage, de rigueur.

SALAIRE

Entreprise, statut, expérience, localisation... La rémunération de ce professionnel de l'image sera différente en fonction de plusieurs éléments. Ils sont donc à bien prendre en compte. Néanmoins, en fonction des observations, le salaire mensuel moyen en début de carrière s'affiche autour de 2 500 €. Puis après quelques années, il peut atteindre les 3 500 €.

A savoir qu'à San Francisco par exemple, le salaire est d'environ 90 000 \$ annuels, soit environ 7 500 \$ par mois. Certains peuvent même atteindre plus de 150 000 \$ par an (soit plus de 12 000 \$ mensuels).

OÙ TRAVAILLER ?

On retrouve ce professionnel de l'image au sein de studios tels que Ubisoft, Blizzard, Square Enix ou Quantic Dream. Il peut aussi travailler dans l'industrie de l'animation ou encore de la publicité.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Après quelques années à ce poste, il est possible d'évoluer vers d'autres métiers du jeu vidéo comme : motion designer ou même marketing artist. Les opportunités sont nombreuses. Tout dépend du souhait de carrière et de l'envie d'évolution. Sachez aussi que ce métier peut conduire à davantage de responsabilités, d'abord en devenant lead cinematic artist dans des studios de grande taille. Sinon, de lead motion designer par exemple. Mais prendre des responsabilités ne s'inventent pas, il faut avoir un certain sens de l'organisation et de l'encadrement.

FREELANCE

C'est un statut qui assure une grande liberté. Faire le choix de devenir cinematic artist freelance permet de travailler pour soi, en choisissant ses clients, en ayant une souplesse et une flexibilité d'organisation. Mais pour réussir de cette manière, il est préférable d'avoir un peu d'expérience dans le domaine avant, en faisant ses armes sur des projets en studio. Cela apporte un argument sur un CV et peut convaincre de futurs clients. En étant indépendant, il faut bien savoir que cela demande un grand sens de la rigueur, de l'organisation et de l'expertise.

COMMENT LE DEVENIR ?

Devenir cinematic artist jeux vidéo pour Ubisoft Montréal ou pour Playground Games au Royaume Uni peut très bien s'envisager. Première condition pour évoluer au sein d'une équipe étrangère : maîtriser l'anglais. Mieux encore parler ou comprendre la langue du pays visé (Corée, Brésil, Allemagne...). Ce sera un plus. Sinon, comme en France pour la recherche d'un emploi, il faudra faire preuve d'originalité dans sa candidature afin de susciter l'intérêt du recruteur. Travaillez ainsi votre portfolio et CV, préparez des démos. Mettez en avant vos soft skills et tout ce que vous jugerez pouvoir pencher en votre faveur. Après quoi, et une fois les entretiens réalisés (qu'il faudra avoir préparés en amont), pensez à votre organisation sur place. Pour chaque pays, la législation est différente en matière d'assurance santé, de permis de conduire, de permis de travail, de logement, etc.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

- Salaire attractif après quelques années d'expérience
- Mobilité intéressante
- Statut d'indépendant possible
- Métier passion / métier créatif

Les inconvénients :

- Employabilité faible
- Demande des compétences vastes aussi bien en communication, en motion design, en montage, en jeu vidéo...



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Les soft skills ne semblent plus être un simple phénomène post-Covid, mais elles se révèlent être une vraie tendance de fond de plus en plus attendue chez les employeurs. Les soft skills sont des compétences dites comportementales ou humaines qui caractérisent chaque individu. Elles ne s'apprennent que rarement et sont mobilisées en fonction du métier effectué. Dans une industrie qui évolue rapidement, elles sont un gage de pouvoir appréhender et comprendre sans difficultés les transformations et les innovations d'une situation. C'est ainsi que parmi les soft skills souvent attendues, la prise d'initiative, la créativité, la capacité à résoudre des problèmes, l'intelligence émotionnelle ou encore le raisonnement sont recherchées.





GAME DESIGNER

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 1 800 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U1Z82

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

MÉTIER

Métier recherché par les studios, il revient à la conceptrice de jeux vidéo d'imaginer les actions, les personnages, l'univers, les fonctionnalités, autrement dit tout ce qui constitue le gameplay. Ce qui lui demande de bonnes compétences techniques, mais également un sens de la créativité.



« Le métier de game designer est assez flou, car il ne se contente pas de trouver des idées, il doit les formaliser, les prototyper, les faire tester à d'autres joueurs, les équilibrer pour procurer l'amusement tant recherché. Le game designer n'est ni artiste ni technicien, mais il est responsable de la conception de l'expérience ludique. »

BENOÎT FRESLON
Game designer - freelance

Le game design, c'est quoi ?

A chaque jeu son game design. En français, on le traduit par la conception de jeux. Il s'agit du procédé de création d'un jeu vidéo et de ses règles.

L'objectif est à la fois de répondre à un cahier des charges qui devra tenir compte de contraintes définies : cible, délai, budget, technique, faisabilité, etc. Et de faire en sorte que le jeu plaise et rencontre son public. Pour cela, la game designeuse doit pouvoir écrire des règles et mécaniques compréhensibles par tous. La meilleure façon pour créer une expérience de jeu unique, ludique et attrayante.

MISSIONS

Elles sont nombreuses et variées. La game designeuse s'occupe ainsi de :

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

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

COMPÉTENCES

Être game designer, c'est pouvoir maîtriser une série de compétences techniques. Pour Paul-Etienne Bardot, *« il est celui qui doit structurer les idées et les exploiter au mieux pour mettre en place un gameplay et des mécaniques plaisantes pour le joueur, tout en prenant en compte les différentes contraintes imposées par le reste de la production. Il doit donc faire preuve d'un esprit d'analyse et d'une capacité de formalisation pointus »*. Dans le détail, il est en mesure de connaître :

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

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

LUCAS ODION

Game designer - Revolt Games

« Pour moi le métier de game designer tel que je le pratique, est d'imaginer dans un premier temps une histoire qui va donner envie d'aller au bout afin de résoudre la mission. Ensuite, ce sera de créer des énigmes ou des éléments d'enquête. Il faut que les éléments soient bien articulés entre eux. Je vais ensuite préparer des schémas pour expliquer la manière dont le jeu va se dérouler. Ce qui représente la partie création. On pourra ajouter ensuite une phase de tests qui fait partie du processus. Ce que j'aime, c'est inventer une histoire, la développer et créer une intrigue autour de celle-ci. »

ARNAUD CEBOLLADA

Game designer - freelance

« J'ai un poste de game designer et level designer. Je dirais qu'un game designer va inventer toutes les interactions qu'un joueur va avoir avec son environnement. Il crée toutes les bases de ce que va devenir le jeu dans un premier temps, et va ensuite développer chaque aspect du jeu au niveau du gameplay ou du scénario. »

VALENTIN MATHIEU

Game designer et level designer - Microïds

« Le game designer est par défaut une personne en charge de proposer et structurer des idées et règles de jeu, en suivant les contraintes de production. Il est par définition proactif, ouvert d'esprit, et créatif. Il se nourrit d'autres cerveaux pour arriver à orienter le jeu dans la bonne direction, et sait communiquer les intentions aux équipes de production. »

CÉDRIC DELACROIX

Technical game designer - Old Skull Gam



QUALITÉS

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

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

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

ÉTUDES

Quel diplôme ?

De la Licence professionnelle au Bachelor en passant par le MBA, il existe de nombreuses formations pour devenir game designer. Des diplômes d'où vous sortirez avec les connaissances et compétences pour intégrer le monde du jeu vidéo. L'option à privilégier est de suivre dans le supérieur une formation game designer spécialisée dans le jeu vidéo et de sortir avec un diplôme reconnu.



Quel bac ?

Au lycée, la plupart des bacs peuvent mener à une formation de game designer, il est conseillé toutefois de s'orienter dans des matières scientifiques pour le bac général avec les spécialités suivantes : mathématiques, sciences de l'ingénieur ou du numérique et sciences informatiques. Sinon, un bac technologique STD2A est tout à fait possible avec un enseignement centré autour des matières générales et artistiques. Ainsi, vous allez acquérir des compétences de conception, d'analyse et de création.

SALAIRE

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

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

Selon le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) le salaire d'un Game Designer est de :

- Paris / IDF – Confirmé : 39 700 € brut / an
- Paris / IDF – Senior : 46 500 € brut / an
- Région – Confirmé : 37 200 € brut / an
- Région – Senior : 40 000 € brut / an

Selon le STJV (Syndicat des Travailleurs du Jeu Vidéo) le salaire d'un Game Designer est de 2 084 € net soit environ 2 672 € brut / mois soit 32 064 € brut / an.

OÙ TRAVAILLER ?

Toutes les entreprises qui développent des jeux vidéo ont un ou plusieurs game designers. Sans eux, le jeu ne peut exister. Vous allez pouvoir ainsi travailler dans des entreprises du type :

- Studio de jeux vidéo (Arkane studios, Nintendo, Vertical, Ubisoft, Osome Studio ou Gameloft...)
- Studio de jeux vidéo pour mobiles (NAT Games, CCCP...)
- Studio de serious games (Succubus, DOWiNo...)

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Si le game designer a l'envie de prendre davantage de responsabilités, le poste de lead game designer peut lui tendre les bras. Sa mission : piloter et coordonner les game designers. Il peut également faire le choix d'évoluer en tant que producteur afin de gérer un projet de développement de jeu vidéo.

FREELANCE

Comment devenir game designer freelance ? Cela passe d'abord par une solide formation et des expériences professionnelles. C'est incontournable. Un client recherchera des références. Donc, en sortie d'études, il est peut-être bon de travailler pour un studio. Ensuite, après quelques années, le temps de bien connaître l'univers et de maîtriser les techniques et logiciels, il sera possible de se lancer en indépendant. Attention toutefois : si devenir freelance est gage de liberté, il n'en demeure pas moins que cela demande davantage de rigueur et d'organisation.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Occuper ce poste, c'est accepter des inconvénients, mais aussi se satisfaire de certains avantages. Les voici :

Les avantages :

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

Les inconvénients :

- Forte implication
- Salaire pouvant être bas au début
- Demande d'être à jour dans ses compétences



CONCEPT ARTIST

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 083 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U1Z82

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

MÉTIER

Encore une petite main essentielle à la production d'un jeu vidéo. La concept artist est celle qui réalise la vision artistique du projet en concevant personnages, lieux, véhicules, objets, etc. En clair, elle met en images les idées de la cheffe de projet ou du directeur artistique afin que toutes les équipes (technique et artistique) puissent s'orienter dans la même direction lors de la production du jeu vidéo. Elles doivent en saisir le concept et la singularité.

Concept artist est un métier qui demande de maîtriser le dessin traditionnel tout comme les outils graphiques (digital painting). Sa créativité est donc recherchée.

Le concept art, c'est quoi ?

Comment traduire l'atmosphère d'un jeu vidéo ? Par le concept art. Cette technique permet de concrétiser des idées définies dans un script ou une idée. Il s'agit de la première étape indispensable à la création visuelle et narrative d'un jeu vidéo. A partir de dessins, de peintures, d'illustrations voire même de sculptures, le concept art donne une vision de l'idée des auteurs avant que la production ne soit engagée.

Ainsi, grâce au travail des concept artist et à une solide documentation, il est possible de définir les personnages, les environnements, les accessoires, les costumes, les créatures, les véhicules, etc.

MISSIONS

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

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

COMPÉTENCES

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

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



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

AYMERIC THEVENOT
Concept artist - Ubisoft

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

QUALITÉS

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

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Devenir concept artist demande avant tout des compétences acquises dans une formation spécifique. Bachelor ou Master en sont les sésames. Si le premier permet d'obtenir les fondamentaux de la création artistique vidéoludique, le second approfondit l'enseignement de culture artistique dans le jeu vidéo.

Quel bac ?

Général ou technologique (STD2A), il faudra choisir votre bac avant de vous engager dans une formation création de jeux vidéo.

Il s'agit de la première étape importante de ne pas négliger. Tout d'abord parce qu'il permet d'acquérir une culture générale, d'apprendre à s'organiser et à raisonner. De plus, si vous choisissez la filière technologique, vous obtiendrez une première bases de connaissances et de compétences importantes en dessins, arts et design.

SALAIRE

Un concept artist démarre sa carrière autour de 25 000 € par an (soit 2 000 € mensuels) et peut, après plusieurs années d'expérience, voir sa rémunération atteindre facilement les 4 200 € par mois (plus facilement avec un MBA / Mastère Game artist).

A l'étranger, aux USA par exemple, le salaire d'un concept artist peut atteindre plus de 100 000 voire 200 000 \$ par an (entre 8 300 et 16 600 \$ par mois).

Selon le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) le salaire d'un Concept Artist est de :

- Paris / IDF – Confirmé : 41 000 € brut / an
- Paris / IDF – Senior : 46 000 € brut / an
- Région – Confirmé : 35 000 € brut / an
- Région – Senior : 42 500 € brut / an

« L'élément le plus pertinent à maîtriser est l'idée, mais d'autres choses vous démarquent, comme la qualité de rendu, le style personnel, la maîtrise de différents logiciels. Sans oublier, la documentation et la recherche de références qui sont très importantes. A cela s'ajoute, de savoir communiquer et travailler en équipe. »

« J'ai énormément produit lorsque j'étais plus jeune, ce qui m'a permis d'avoir une certaine aisance avec le domaine artistique. Mais pour pouvoir me lancer dans le milieu, je suis passé par une école de 3D suivi de quelques stages afin d'obtenir un diplôme. Un bagage qui m'a donné l'occasion de travailler, par la suite, à l'étranger. »

QUENTIN BOUILLOUD
Concept artist - Bulkhead interactive

« Avoir un intérêt inné pour la création d'image et la technologie qui entoure cette activité sont les premières qualités à posséder. L'intelligence, la débrouillardise et l'indépendance sont des atouts. Même si nous travaillons en équipe, c'est un travail assez solitaire, et les longues heures d'études requièrent un certain niveau de solitude. Il faut donc être confortable à travailler seul, tout en étant un joueur d'équipe sensible aux besoins du client. »

« À Montréal, Los Angeles, et autres métropoles du divertissement, c'est plutôt facile de travailler, à condition d'avoir un portfolio solide. Avec le travail à distance qui devient commun, c'est probablement plus facile maintenant, mais certainement plus difficile pour un junior. »

ALEX B. O'DOWD
Senior concept artist - WB Games Montréal



Selon le STJV (Syndicat des Travailleurs du Jeu Vidéo) le salaire d'un Concept Artist est de 2 000 € net soit environ 2 564 € brut / mois soit 30 768 € brut / an.

OÙ TRAVAILLER ?

Nombreux sont les studios à faire appel à des concept artists, en particulier chez les grands : Ubisoft, Sega Europe ou encore Umeshu Lovers et Darewise Entertainment, studio qui développe Life Beyond.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

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

FREELANCE

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

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Voici les avantages et les inconvénients du métier de concept artist :

Les avantages :

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

Les inconvénients :

- Créativité parfois limitée au projet
- Métier éprouvant
- Savoir accepter la critique
- Forte concurrence



« Le concept artist doit concevoir des images qui illustrent et/ou vendent l'idée en question. Celle-ci peut-être très concrète : "Concevoir un barrage futuriste" ou abstrait "nous avons besoin d'un design d'éclairage qui illustre la tristesse d'un moment de l'histoire". »

ALEX B. O'DOWD
Senior concept artist - WB Games Montréal



CHARACTER DESIGNER

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Toutes

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 100 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U0Z80

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

MÉTIER

Les studios sont de plus en plus nombreux à faire appel à une professionnelle du character design pour créer les personnages et les créatures d'un jeu vidéo. Elle maîtrise aussi bien le dessin classique, en amont, que les techniques numériques, en aval, ce qui en fait une personne clé dans le processus de production.



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

GUILLAUME DUCHEMIN
Character designer - Ankama

Cette artiste sait composer avec les éléments dont elle dispose et apporte par ailleurs sa créativité et sa touche personnelle afin de rendre le personnage vivant.

Comment réaliser un character design ?

Un chara design se conçoit à partir du cahier des charges que le studio aura défini. Il y aura à l'intérieur un ensemble d'informations pour le character designer sur la personnalité du personnage (caractère, ses origines, sa fonction...). De quoi permettre de bâtir la silhouette. Première étape importante afin de savoir si la bonne direction est entreprise. Ensuite, il faudra créer ce qui caractérise le mieux le personnage, tout cela en prenant en compte les contraintes. Il est nécessaire de proposer des idées vestimentaires et morphologiques. Plusieurs croquis seront réalisés avant qu'un choix soit opéré.

MISSIONS

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

- Concevoir des productions visuelles à partir d'une idée
- Concevoir des concepts originaux (personnages, environnement, objets, etc.)

- Composer et appliquer des couleurs adéquates, en créer de nouvelles
- Concilier les aspects techniques et esthétiques

COMPÉTENCES

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

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

Et Aymeric Thevenot d'apporter son regard : *« Lors d'une mission concept art, le concept artist se doit d'être versatile et curieux. Son travail est à différencier de celui d'illustrateur. Son rôle est d'apporter une vision précise de la direction du projet. Ainsi, il se doit d'être ouvert à de nombreuses techniques (dessin traditionnel, photographie, peinture, théorie de la lumière et de la couleur, 3D, etc.), mais aussi et surtout il possède un*

certain bagage en culture générale et une capacité d'analyse. Car c'est sa capacité à créer des concepts nouveaux et inédits qui feront de lui, un membre indispensable d'une équipe. »

QUALITÉS

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

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Devenir concept artist demande avant tout des compétences acquises dans une formation spécifique. Bachelor ou Master en sont les sésames. Si le premier permet d'obtenir les fondamentaux de la création artistique vidéoludique, le second approfondit l'enseignement de culture artistique dans le jeu vidéo.

Quel bac ?

Général ou technologique (STD2A), il faudra choisir votre bac avant de vous engager dans une formation création de jeux vidéo.

Il s'agit de la première étape importante de ne pas négliger. Tout d'abord parce qu'il permet d'acquérir une culture générale, d'apprendre à s'organiser et à raisonner. De plus, si vous choisissez la filière technologique, vous obtiendrez une première bases de connaissances et de compétences importantes en dessins, arts et design.

SALAIRE

Un concept artist démarre sa carrière autour de 25 000 € par an (soit 2 000 € mensuels) et peut, après plusieurs années d'expérience, voir sa rémunération atteindre facilement les 4 200 € par mois (plus facilement avec un MBA / Mastère Game artist).

A l'étranger, aux USA par exemple, le salaire d'un concept artist peut atteindre plus de 100 000 voire 200 000 \$ par an (entre 8 300 et 16 600 \$ par mois).

Selon le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) le salaire d'un Concept Artist est de :

- Paris / IDF – Confirmé : 41 000 € brut / an
- Paris / IDF – Senior : 46 000 € brut / an
- Région – Confirmé : 35 000 € brut / an
- Région – Senior : 42 500 € brut / an

Selon le STJV (Syndicat des Travailleurs du Jeu Vidéo) le salaire d'un Concept Artist est de 2 000 € net soit environ 2 564 € brut / mois soit 30 768 € brut / an.

OÙ TRAVAILLER ?

Nombreux sont les studios à faire appel à des concept artists, en particulier chez les grands : Ubisoft, Sega Europe ou encore Umeshu Lovers et Darewise Entertainment, studio qui développe Life Beyond.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

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

FREELANCE

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



« Le/la character designer conçoit des personnages qui s'inscrivent dans des projets. Étant donné que le personnage est au service d'un projet, il est important de s'interroger sur l'histoire du projet, le style graphique et la technique utilisée (par exemple s'il s'agit d'un projet faisant appel aux techniques 2D ou 3D). Le personnage va incarner tout ou une partie du projet et devra transmettre des émotions, raconter l'histoire qui a été élaborée, à travers son corps et ses vêtements. Pour ce faire, une bonne maîtrise de l'anatomie, des couleurs, des vêtements est nécessaire »

BOELL OYINO
Character designer freelance

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

« C'est un rêve de gosse de travailler dans le jeu vidéo, donc j'ai choisi de rester dans une petite boîte car cela me permet d'être plus polyvalent et de pouvoir commencer et terminer un personnage du début à la fin ainsi que de pouvoir exprimer ma créativité, ce qui n'est pas toujours possible dans les entreprises plus grandes. »

AURÉLIEN MAURANNE
3D character artist - Eko Software



AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Voici les avantages et les inconvénients du métier de concept artist :

Les avantages :

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

Les inconvénients :

- Créativité parfois limitée au projet
- Métier éprouvant
- Savoir accepter la critique
- Forte concurrence





LEVEL DESIGNER

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Eco. ou Artistique

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 1 750 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U1Z82

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

MÉTIER

Une level designer doit bien connaître et anticiper les comportements des utilisateurs afin de définir et d'harmoniser le rythme du jeu. Un métier qui repose sur de solides bases techniques.

MISSIONS

« Le level designer doit être parfaitement conscient des contraintes de développement pour mettre en place son design. Il doit même s'en nourrir pour que sa proposition soit la plus cohérente possible. Tout comme la game designer, il ne doit pas avoir peur de revenir sur son travail », détaille Paul-Etienne Bardot.

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

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

COMPÉTENCES

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

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

« Un level designer se doit d'avoir ainsi une bonne connaissance du moteur de jeu (d'un point de vue utilisateur), de savoir prendre du recul, d'avoir de la patience, d'être curieux et critique sur son travail. Evidemment, un minimum de compétences techniques est un plus indéniable, car on peut souvent être amené à scripter des comportements spécifiques pour une séquence de jeu, de même que posséder quelques bases artistiques pour avoir une cohérence dans notre travail qui facilite la vie des level artists derrière », ajoute Simon Chocquet-Le Roy.

QUALITÉS

En plus de ses compétences, « un level designer est une personne curieuse qui s'intéresse aux autres jeux, mais aussi à d'autres disciplines, pour concevoir des

designs cohérents avec l'univers de jeu et intéressants du point de vue du joueur », souligne Paul-Etienne Bardot. Travailler au poste de level designer demande alors des qualités incontestables, telles que :

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



« Le level designer transpose et décline les éléments de game design au sein de l'environnement de jeu, pour proposer un rythme et une difficulté de jeu adéquats. »

PAUL-ETIENNE BARDOT
Producer - Studio Realityz

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

SIMON CHOCQUET-LE ROY
Level designer - Wild Sheep Studio



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Aujourd'hui et dans un secteur qui évolue en permanence, il sera difficile d'intégrer un studio sans qualification. Vous aurez besoin de connaître les logiciels et autres techniques du level design. C'est pourquoi, s'orienter dans une formation level designer est fondamentale.

Un Bac +3 (Bachelor Level design) pour travailler en tant que level designeuse sera le minimum à obtenir. Il est conseillé de poursuivre les études en Bac +5 afin de se perfectionner dans les techniques numériques et le design, et avoir le maximum de compétences.

Quel bac ?

Avant de se lancer et de choisir une école, il faut passer par la case lycée et choisir un bac qui vous permettra d'accéder à une formation en level design. Un bac général avec une spécialité en mathématiques, en arts ou en numérique est une possibilité. Un bac STD2A en design peut se révéler également une autre option. Pour l'un ou l'autre, quel que soit votre choix, il faut savoir qu'obtenir ce premier diplôme est une première étape importante pour votre vie étudiante et professionnelle.

Toute la période du lycée vous permet d'apprendre à apprendre, de développer vos compétences, d'acquérir une autonomie, une réflexion et la capacité à travailler en groupe. Une période cruciale.

« Je m'intéressais à de nombreux domaines de la création vidéoludique et au final le level design est un métier central lors de la production d'un jeu. Il se place à la croisée de nombreux autres métiers ce qui est excitant quand on s'intéresse à beaucoup de choses. J'ai donc d'abord fait un DUT en Informatique pendant lequel j'ai pu me former à la programmation, suite à quoi j'ai intégré Supinfogame (maintenant Rubika) », raconte Simon Chocquet-Le Roy.

SALAIRE

Un level designer junior gagne en moyenne 22 000 € brut par an (moins de 2 000 € par mois). Après quelques années d'expérience, son salaire peut atteindre 37 000 euros (3 000 € par mois). S'il exerce de manière indépendante ou salariée, sa rémunération sera légèrement différente.

Du côté de San Francisco, la rémunération d'un level designer est comprise entre 50 000 \$ et 100 000 \$ annuels (soit entre 4 000 et 8 000 \$ mensuels). A Montréal, les salaires sont compris entre 40 000 et 70 000 \$.

Selon le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) le salaire d'un Level designer est de :

- Paris / IDF – Confirmé : 39 700 € brut / an
- Paris / IDF – Senior : 46 500 € brut / an
- Région – Confirmé : 37 200 € brut / an
- Région – Senior : 40 000 € brut / an

Selon le STJV (Syndicat des Travailleurs du Jeu Vidéo) le salaire d'un Level designer est de 2 041 € net soit environ 2617 € brut / mois soit 31 404 € brut / an.

OÙ TRAVAILLER ?

Par ses compétences dans la production de jeux vidéo, une level designeuse peut travailler dans de nombreux studios en France comme à l'étranger, tout comme dans le secteur de l'audiovisuel. Il est une profession recherchée un peu partout dans le monde.

Quelques exemples :

- Studio de jeux vidéo (Motion Twin...)
- Studio de jeux vidéo pour mobiles (SLF Interactive...)
- Studio de serious games (Succubus...)

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Après quelques expériences, il peut prendre des responsabilités et occuper le poste de lead level manager ou encore de directeur de création. Il peut aussi devenir game designer.

FREELANCE

A l'image des l'ensemble des métiers du design d'un jeu vidéo, celui de level designer n'échappe pas à la règle. Lui aussi peut travailler de chez lui, sur son ordinateur pour des clients installés à l'autre bout de la terre. Level designer freelance peut s'exercer ainsi après avoir quelques expériences sur des jeux. Ce sera toujours plus facile de solliciter un studio que de démarrer sans références après l'école. Faire preuve de discipline, de rigueur, d'expertise et de ténacité est fondamental.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

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

Les inconvénients :

- Salaire correcte
- Ne compte pas ses heures
- Être capable de gérer le stress et la charge de travail





**Conservatoire
National
du Jeu Vidéo**

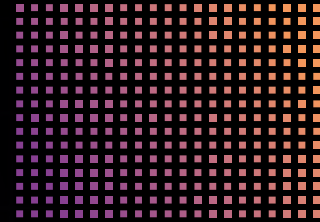


**Identifier, collecter, indexer,
conserver, valoriser et partager
le patrimoine de la création vidéo-ludique**

www.cnjv.fr



G.TECH



ÉCOLE D'INFORMATIQUE SPÉCIALISÉE JEU VIDÉO

2 FORMATIONS POST-BAC

Devenez développeur informatique puis choisissez
une spécialisation liée aux technologies du jeu vidéo



INFOS & INSCRIPTIONS
GAMINGCAMPUS.FR





VFX ARTIST

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 1 853 € brut

Code ROME : L1510 - Code FAP : U1Z82

Métier créatif du jeu vidéo qui demande une bonne technicité, le VFX Artist va créer des effets spéciaux et les intégrer au reste du jeu. Il sait utiliser aussi bien les logiciels de modélisation 3D que l'ensemble de la chaîne graphique afin d'être en mesure de réaliser une explosion, l'inondation d'un bateau ou encore une créature sortie de nulle part.

MÉTIER

La VFX Artist est une professionnelle chargée de concevoir des effets spéciaux visibles à l'écran qu'ils soient liés au gameplay ou à l'ambiance graphique du jeu. Elle le fera en fonction des attentes et contraintes techniques et artistiques souhaitées. En lien avec l'ensemble des équipes artistiques et parfois des équipes programmeurs, la VFX Artist va devoir ensuite les intégrer au moteur de jeu, puis les tester afin de corriger le moindre problème. Ainsi, grâce à ses compétences, elle est capable de tout réaliser : fumées, exposition, feux, tempête, etc.

MISSIONS

Qu'il travaille en tant que salarié d'un studio ou à la mission en freelance, le VFX Artist va devoir répondre aux attentes de son responsable. Autrement dit, il devra suivre un cahier des charges précis afin de réaliser les effets spéciaux. Dans le détail :

- Il va prendre en compte les attentes et les contraintes
- Il conçoit les effets spéciaux et peut avant les dessiner sur story-board ou sur maquette
- Il vérifie leur cohérence, mais également leur rythme
- Il les intègre au moteur de jeu et fait les réglages nécessaires
- Il réalise une veille technique et artistique

COMPÉTENCES

Mix entre technique et artistique, les compétences d'une VFX Artist sont complètes et ne peuvent s'apprendre qu'en suivant une formation de haut niveau. Ainsi, elle doit savoir :

- Les images animées et la chaîne graphique
- Les logiciels 2D et 3D
- Les outils d'intégration de contenu
- Les moteurs de jeu
- Les concepts d'anatomie ou encore avoir des bases en architecture et en art

QUALITÉS

A ce poste, un VFX Artist doit être une personne qui sait travailler en équipe, mais cela ne suffira pas. Il lui faut aussi être :

- A l'écoute
- Rigoureux
- Créatif
- Inventif
- Pointilleux



« Le VFX Artist en jeux vidéo crée des effets visuels en temps réel afin d'habiller visuellement le jeu ou bien de créer des réponses visuelles impactantes en vue de communiquer certaines informations au joueur. Il se doit de toujours garder en tête l'aspect technique et artistique de son travail. S'assurer que son travail est "plaisant" visuellement et qu'il répond à la direction artistique. Il doit cependant s'assurer que l'aspect technique ne soit pas négligé. L'effet doit être optimisé, proprement intégré et doit répondre aux exigences de gameplay du jeu. »

THÉO DROULEZ
VFX Artist - Studio Roll7

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Sans une formation post-bac, difficile de pouvoir évoluer à ce poste. Un VFX Artist est une personne avec un solide bagage de graphisme et une spécialisation dans les effets spéciaux. D'où l'intérêt de choisir de faire des études jusqu'à Bac +5 pour obtenir le plus possible de compétences. Des compétences aussi bien techniques qu'artistiques et relationnelles.

Quel bac ?

Pour atteindre ce niveau d'études, il faut donc déjà penser à quel bac choisir au lycée. C'est la raison pour laquelle, un bac général en mathématiques ou en sciences du numérique (ou un bac technologique) par exemple permettra de s'orienter dans le supérieur au sein d'une école des métiers du jeu vidéo. Obtenir ce premier diplôme représente alors une première étape indispensable qu'il faut savoir bien préparer. Et donc ne pas négliger, condition essentielle pour la poursuite d'études. Le lycée est une période d'apprentissage des fondamentaux, de l'autonomie, d'apprendre à apprendre, de la logique, etc.

SALAIRE

Suivant l'entreprise pour laquelle il travaille et son niveau d'expérience, le salaire d'un VFX Artist est vraiment variable. Il peut démarrer en début de carrière à 28 508 € par an (soit 2 376 € brut par mois) par exemple et atteindre, en étant confirmé, les 35 000 voire 40 000 € et plus (2 917 à 3 500 € mensuels).

A l'étranger, ce professionnel de l'image gagnera davantage tout dépendra, là aussi, de l'environnement dans lequel il évolue. Néanmoins, à Montréal, la moyenne d'un salaire d'un VFX Artist est de 50 000 \$ (4 100 \$ mensuels) quant aux Etats-Unis, à Los Angeles, il peut espérer toucher 80 000 \$, soit plus de 6 600 \$ par mois.

Selon le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) le salaire d'un VFX Artist est de :

- Paris / IDF – Confirmé : 41 000 € brut / an
- Paris / IDF – Senior : 46 000 € brut / an
- Région – Confirmé : 35 000 € brut / an
- Région – Senior : 42 500 € brut / an

OÙ TRAVAILLER ?

Nombreux sont les studios de développement de jeux vidéo qui disposent dans leur équipe un VFX Artist. Un professionnel recherché pour ses compétences dans la création et l'intégration d'effets spéciaux, si bien qu'il peut travailler aussi bien pour une entreprise développant des jeux triple A que des jeux pour mobile.

Il peut donc s'agir d'un studio tel que Artefacts à Lyon, Dontnod à Paris, Darewise Entertainment ou encore Eko Software. Ou Ubisoft et sa branche mobile.

« Ma principale responsabilité est de gérer les signes et les feedbacks du joueur, c'est-à-dire les retours visuels qui font passer des informations de gameplay : quand le joueur réussit ou échoue une action, quand il obtient une récompense ou pour le prévenir que quelque chose va arriver sur l'écran, c'est souvent un VFX qui est utilisé. Mon rôle est également d'aider à habiller certaines scènes : le feu d'une torche, un écran de brouillard... Pour résumer en quelques mots, c'est un peu comme être artificier : je crée des explosions, et je dois définir la forme, la couleur et le timing. »

THOMAS DUCREY

Junior VFX Artist – Magic Design Studios

« Un bon VFX Artist a des connaissances techniques autant qu'artistiques. Il faut maîtriser les principes des couleurs, d'animations, de rythmes, ainsi que la modélisation 3D, le texturing, et posséder des connaissances en programmation et en mathématiques pour la partie Shader et simulation de particule. »

« J'ai choisi ce métier, car c'est le domaine dans lequel je m'épanouissais le plus ayant un profil autant technique qu'artistique. Dans le peu de projets où j'ai eu la chance de travailler la majorité sont encore sous NDA mais j'ai travaillé sur un jeu actuellement sorti : Twin Mirror par DontNod Entertainment. »

VICTOR LANDIER

VFX Artist - Tuatara Games



« J'ai eu l'occasion de travailler sur le jeu « Destruction AllStar » avec pour la première fois une équipe de plusieurs VFX Artists. Une expérience très enrichissante. Je travaille en ce moment sur le jeu OlliOlli World, qui possède une direction artistique super sympa », détaille Théo Droulez.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Au poste de VFX Artist, l'évolution de carrière peut très bien s'écrire à un autre niveau. D'abord en prenant des responsabilités comme dans la supervision et le management en devenant lead FX Artist. Ou en devenant directeur artistique. Il peut très bien également devenir graphiste. Et là, le champ des possibles est large. Autre option : s'orienter dans le cinéma ou la télévision.

FREELANCE

Comme d'autres métiers du jeu vidéo à l'image d'un infographiste ou d'un développeur jeu vidéo, le métier de VFX Artist peut très bien s'occuper en étant freelance, autrement dit, en travaillant de manière indépendante. Il faudra néanmoins être organisé, professionnel et compétent, mais surtout faire preuve de rigueur, d'autonomie et de force de proposition. Ne pas avoir peur de travailler seul, chez soi.

Aussi, en étant freelance, cela demande d'avoir le matériel adéquat, d'un niveau technologique puissant.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Si bien souvent travailler en tant que VFX Artist est le fruit d'une passion et que plusieurs avantages caractérisent ce métier, il faut être aussi conscient qu'il s'agit d'une profession avec ses inconvénients.

Les avantages :

- Métier passion
- Exercer en freelance
- Salaire intéressant et évolutif
- Bonne employabilité
- Possibilité de travailler partout dans le monde
- Travailler dans le jeu vidéo mais aussi dans le cinéma

Les inconvénients :

- Faire des heures
- Résister à la pression
- Réaliser de la veille en permanence
- Savoir se faire une place



« Le métier de VFX Artist consiste à simuler dans le jeu vidéo tous les effets qui vont être liés à des événements naturels (eau, feu, vent, fumée, sang...) ou surnaturels (lévitations, disparitions, sorts...). »

VICTOR LANDIER

VFX Artist - Tuatara Games



MONTEUR·EUSE VIDÉO

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Scien. ou Artistique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 1 800 € brut

Code ROME : L1507 - Code FAP : U1Z80

Pour qu'une vidéo atteigne son objectif, soit pertinente, percutante et même virale, il est nécessaire de réaliser un montage de qualité. A partir d'images, d'animations, de musiques et de commentaires, la vidéo est un outil que tous les studios et éditeurs de jeux vidéo utilisent. Les agences créatives et de communication aussi. Si bien que le monteur ou la monteuse vidéo a la responsabilité de créer un contenu adapté au support de diffusion, respectant les directives tout en garantissant la qualité.

MÉTIER

A partir d'animations, d'illustrations, de contenus audio et vidéo, une monteuse vidéo est capable de mettre en image plusieurs éléments audiovisuels pour en faire une vidéo diffusée sur Internet ou d'autres supports. Réseaux sociaux, clips, spots de communication, les possibilités sont nombreuses. Et pour créer un contenu de qualité, cette professionnelle doit être capable de connaître les techniques de montage et plus largement, toute la chaîne de production.



« J'ai choisi ce métier, car j'aime raconter des histoires. Étant scénariste / réalisateur et travaillant sur le montage de mes propres projets, je trouve que cette étape est la plus intéressante. C'est pour quoi, je suis monteur pour de nombreux projets toujours très différents : pub, événementiel, fiction. »

MATHIEU GUÉRITTE

Monteur vidéo et réalisateur indépendant

MISSIONS

Un monteur vidéo à la tâche de devoir créer des vidéos qui permettent de mettre en avant une marque, un jeu vidéo, un message publicitaire, une entreprise, une école. Avec sa formation en montage vidéo, ce professionnel de l'audiovisuel est donc en mesure de créer un contenu mixant tout un tas d'éléments. Il peut être amené à :

- Ecrire le scénario
- Filmer
- Prendre le son
- Sélectionner des images et illustrations
- Réaliser le montage
- Parfois, le monteur vidéo pourra aussi être en charge de diffuser ses vidéos. Il est donc un véritable couteau suisse.

COMPÉTENCES

Aux qualités du monteur vidéo s'ajoutent évidemment des compétences fondamentales. Ce professionnel de l'image doit être en mesure d'appliquer un ensemble de techniques et connaissances pour pouvoir créer des vidéos.

En suivant une école de montage, il sera capable de :

- Utiliser les logiciels de montage
- Savoir capter et prendre le son
- Savoir créer un habillage, intégrer des animations
- Mixer des sources sonores
- Réaliser des effets

« Que l'on travaille pour le jeu vidéo ou un média en ligne, les codes restent les mêmes, dernièrement j'ai d'ailleurs réalisé le montage de la bande-annonce France du jeu NBA 2k21 », souligne Nathan Morgenti.

QUALITÉS

Pour occuper ce poste, un monteur vidéo dispose de certaines qualités attendues. Dans le détail, il doit être :

- Créatif
- Rigoureux
- Organisé
- Force de proposition
- Avoir un sens artistique



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Les formations qui conduisent à travailler dans la vidéo sont nombreuses. Des diplômes d'écoles privées spécialisées dans l'audiovisuel et le cinéma en passant par des écoles d'animation ou encore certaines universités, vous allez pouvoir faire votre choix parmi des dizaines d'offres d'orientation. Il vous faudra sélectionner l'école qui vous semble la plus à même de vous fournir la pédagogie en adéquation avec votre projet professionnel. Autrement dit, si vous souhaitez travailler dans l'univers du jeu vidéo, choisissez une école spécialisée dans ce domaine, puisque vous serez plongé quotidiennement dans cet environnement. Aussi vérifier le programme, les intervenants, les productions, etc.

Il est donc nécessaire de pouvoir apprendre des bases et obtenir une vision large des enjeux du métier avec un diplôme type Bac +2/Bac +3.

Quel bac ?

Chaque année, le bac suscite de vifs débats entre ceux qui le trouvent utile et les autres inutiles. Qu'il soit professionnel, général ou technologique, dans la majorité des cas, ce diplôme représente pourtant un certificat permettant de valider des études secondaires. Il est donc une qualification reconnue et utilisable sur le marché du travail ainsi que le premier diplôme qui atteste des connaissances et compétences pour la poursuite d'études dans le supérieur.

Cependant, pour certaines formations et métiers envisagés, il n'est pas obligatoirement nécessaire. C'est le cas pour intégrer notre formation et devenir monteur vidéo. Être majeur, passionné de vidéo, de cinéma et de photographie seront les principaux arguments retenus.

SALAIRE

Suivant l'entreprise pour laquelle il travaille, la rémunération d'un monteur vidéo peut être bien différente et plus ou moins importante. Du Smic à près de 3 000 euros par mois. Le statut en dépendra également : d'un monteur vidéo freelance, intermittent ou embauché à plein temps dans une entreprise, les écarts de salaires seront donc plus ou moins importants.

OÙ TRAVAILLER ?

Vous allez pouvoir travailler auprès de nombreuses entreprises qui utilisent la vidéo dans leur communication et qui en produisent aussi. Par exemple :

- Des studios de jeux vidéo (Atari, Ubisoft...)
- Des agences web, de communication (1min30...)
- Des agences de créations de contenu vidéo (Vaaden...)
- Des sociétés de production (87secondes...)
- Des organisateurs d'événements sport (Z-Agency...)
- Des médias en ligne (Gamology) ou une chaîne Youtube

Vous pouvez aussi opter pour devenir indépendant et donc travailler à votre compte.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Un monteur vidéo peut gravir les échelons en devenant d'abord assistant monteur, monteur puis chef monteur. Ce qui est plutôt vrai dans le cinéma par exemple. Dans une agence, une entreprise du web, ou un studio de jeux vidéo, dès votre sortie d'école, vous pouvez occuper le poste de monteur vidéo.



« Pour donner une cohérence et créer un projet visuellement efficace, il faut être assez « agile » sur son propre métier ! Savoir travailler en équipe est essentiel. Le trio est simple : organisation, résistant au stress, concentration. De plus, souvent, on l'oublie, mais la part créative est très grande donc il faut faire une veille permanente pour voir ce qu'il se fait à droite à gauche et être force de proposition. »

NATHAN MORGENTI
Cadreur-monteur - Gentside

FREELANCE

C'est l'un des statuts en vogue au sein des monteurs vidéo. Nombreux ont fait ce choix d'évoluer de manière indépendante et ainsi de travailler pour le compte de plusieurs clients. Le monteur vidéo freelance peut ainsi intervenir pour un studio de jeu vidéo et la télévision ou encore le cinéma ou le web. Les possibilités sont nombreuses. Avoir une expérience longue en entreprise est un bon atout pour travailler ensuite tout seul.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Choisir le métier de monteur vidéo implique des avantages et des inconvénients indéniables, en voici quelques-uns :

Les avantages :

- Forte employabilité
- Créativité
- Métier accessible avec un Bac +3

Les inconvénients :

- Répondre à des délais parfois courts
- Salaire débutant faible

Mathieu Guéritte d'ajouter de son côté : « Les avantages de ce métier sont qu'il est possible de sauver un projet parfois bancal sur l'écriture ou la mise en scène. Les inconvénients sont plutôt dus à la routine et à l'enfermement dans une salle sombre pendant des heures ou des jours entiers... mais si le projet est cool et que le monteur aime son métier, il sera heureux de travailler. »

« Un monteur doit prendre en compte la demande du réalisateur, bien la comprendre, prendre connaissance de l'ensemble de la matière filmée (les rushes). Il doit savoir trouver un rythme de narration en accord avec le projet qui accompagnera correctement le spectateur dans la lecture. Enfin, un monteur doit maîtriser correctement le ou les logiciels de montages, l'étalonnage est un plus. »

MATHIEU GUÉRITTE

Monteur vidéo et réalisateur indépendant

« J'ai toujours aimé l'image et surtout pouvoir jouer avec. Être un peu à la conclusion d'un projet, raconte Nathan Morgenti. J'ai fait une école privée en tant que réalisateur-monteur et j'ai ensuite cherché du travail sans me fermer aucune porte même si ce n'était pas forcément des postes liés à ma formation initiale. Et de fil en aiguille, les opportunités ont commencé à se présenter ! »

NATHAN MORGENTI
Cadreur-monteur - Gentside





TECHNICAL ARTIST

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scien. ou Artistique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 2 625 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U1Z82

Le technical artist possède une vision d'ensemble de la partie créative du design et veille à ce que le flux de travail soit respecté. Superviseur, dont l'expertise est recherchée par les studios, il est toujours en relation avec les équipes artistique et technique pour s'assurer que la qualité du jeu vidéo et ses performances répondent bien au cahier des charges.

MÉTIER

La fonction d'une technical artist repose sur deux missions principales : d'un côté assurer la qualité artistique du jeu vidéo et de l'autre ses performances. Elle possède donc une vision à 360 de la production et s'assure que le flux de travail est optimisé et respecté en fonction des méthodes de production définies au préalable.

Un rôle de superviseur rare et recherché par les studios qui demande à cette professionnelle d'être toujours en lien avec les équipes artistiques et techniques.

MISSIONS

Technicien hors pair connaissant bien la production d'un jeu vidéo, le technical artist mène plusieurs missions, à savoir :

- Gérer les aspects techniques de la création artistique
- S'assurer de la qualité de la production et de ses performances
- Faire l'interface entre les artistes 3D et les équipes de production
- Veiller à ce que les moyens techniques soient disponibles

COMPÉTENCES

A son poste, le technical artist dispose de compétences fondamentales pour superviser la partie technique du jeu vidéo. Ainsi, il maîtrise :

- Les techniques de modélisation et de texture
- Les logiciels 2D et 3D
- Les métiers du jeu vidéo
- La gestion d'équipe
- La culture du jeu vidéo

QUALITÉS

Le technical artist est un métier transversal naviguant entre l'artistique et le technique. Gérer des personnes et avoir une vision générale de la production imposent des qualités humaines manifestes, à savoir :

- Avoir un esprit créatif
- Disposer d'un bon relationnel
- Être pédagogue
- Avoir un sens de la curiosité
- Posséder un esprit de synthèse et de réactivité



« Le métier de technical artist est extrêmement vague et englobe beaucoup de skills différents, il est impossible de lui coller une définition précise. L'idée principale est qu'un TA est le lien entre les ingénieurs et les artistes. Il est connu que les artistes et les ingénieurs ne parlent pas la même langue et n'ont pas les mêmes rêves, il est donc important d'avoir quelqu'un au milieu capable d'expliquer aux Artistes ce que les ingénieurs veulent, et inversement. »

« De manière générale, il faut être curieux, vouloir apprendre constamment de nouvelles choses et aimer résoudre des problèmes technico-visuels (comment réaliser l'image la plus intéressante en prenant en compte les contraintes techniques). De plus, un technical artist doit avoir de bonnes bases en art/graphisme et s'intéresser aux différents outils qui existent pour créer des images », souligne Anthony Beyer.

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Un bac +3 sera le minimum pour occuper ce poste et encore quelques expériences devront compléter le CV. Un MBA/ Mastère Technical artist vous apportera ainsi un perfectionnement en matière de créativité et de technicité.

Quel bac ?

Un bac avec une spécialité scientifique, mathématiques ou technologique est à envisager ou un bac technologique STD2A (ex STI qui prépare aux sciences et technologies du design et des arts appliqués) qui se focalise sur le design sont les deux diplômes capables de vous faire passer ensuite au niveau supérieur, en école de jeux vidéo ou à la fac. Pendant vos années dans le secondaire, vous allez ainsi apprendre de nouvelles connaissances, à développer des capacités de réflexion, d'analyse et de synthèse. Mais aussi vous allez développer un sens de l'organisation, de gestion du stress et d'autonomie. Sans oublier évidemment des compétences qui vous serviront lorsque vous vous formerez en technical art.

De son côté Anthony Beyer raconte son parcours pour devenir technical artist : « J'ai une formation de graphiste « généraliste » (édition, publicité). Les outils et les process pour arriver à produire une image m'ont toujours captivés. C'est par curiosité, sur mon temps libre, que j'ai appris la modélisation 3D, puis la programmation, puis comment mélanger toutes mes connaissances pour créer des images interactives et en mouvements (effets spéciaux, animations, shaders, etc.). Le métier de tech art dans le jeu vidéo est la synthèse de tout ce qui me plaît : de l'art, de la technique, de nouvelles méthodes et outils à inventer et à découvrir au quotidien. C'est en partageant des projets personnels sur internet que j'ai obtenu des opportunités de travail. »

Teddy Delrue est quant à lui passé d'abord par l'école Supinfogame en Inde afin d'apprendre les bases du game art. « Puis, j'ai commencé en tant qu'environnement artist, puis 3D artist. Ayant été dans des petites équipes, j'ai été amené à toucher à beaucoup de domaines. Au fur et à mesure de la production, je me suis ainsi « transformé » en technical artist. Enfin, c'est à force de proposition, de solutions (et aussi grâce aux opportunités que j'ai su saisir) que je me suis dirigé « officiellement » vers le poste de technical artist. »

« Le technical artist peut intervenir auprès des graphistes, programmeurs et game designers. De la pré-production (aider au développement du style visuel, explorer à quoi ressemblera le rendu visuel final), à la production (création d'éléments 2D/3D, d'effets spéciaux, de shaders, d'outils pour les graphistes), jusqu'au debug/portages (nombreux problèmes techniques à résoudre et optimisations à faire pour s'assurer que le jeu tourne bien sur toutes les machines). »

ANTHONY BEYER

Lead technical artist - The Game Bakers

« Au sein de l'équipe artistique, je suis en lien avec l'équipe de développement. Je fais tampon entre ces deux teams et je m'assure du bon fonctionnement des processus de création d'assets pour le jeu. Tous les jours, je suis amené à parler aux autres membres de l'équipe. Une communication fluide est donc primordiale pour assurer les échanges entre ces deux pôles. »

« Il doit savoir utiliser des logiciels de conception graphique (Photoshop, Substance, Quixel, Xnormal, Zbrush, etc.) et des game engines (fonctionnement général, interface, material, intégration, setup de prefab ou de blueprint, etc.). Il doit pouvoir retoucher ou intégrer des assets, savoir les optimiser et les préparer pour les mettre dans le jeu (tweak de textures, baking, retopology, etc.) en accord avec le fonctionnement projet. »

TEDDY DELRUE

Technical artist studio - Wild Sheep Studio



SALAIRE

Un technical artist gagnera entre 28 000 et 35 000 € brut annuels en début de carrière (2 000 et 3 000 € par mois). Puis avec de l'expérience, son salaire atteindra plus de 45 000 € par an (près de 4 000 € mensuels). Si l'envie d'avoir une expérience internationale est forte, sachez qu'à Montréal, au Canada, un technical artist peut gagner environ 75 000 \$ (plus de 6 000 \$ par mois). Même bien plus. Aux Etats-Unis, c'est quasiment la même chose.

Selon le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) le salaire d'un Technical artist est de :

- Paris / IDF – Confirmé : 45 000 € brut / an
- Paris / IDF – Senior : 51 000 € brut / an
- Région – Confirmé : 39 000 € brut / an
- Région – Senior : 49 500 € brut / an

OÙ TRAVAILLER ?

Les plus grands studios internationaux ont des technical artists. Que ce soient les incontournables Ubisoft, Eidos, Warner Bros ou encore Epic Games. Ou des studios tels que Quantic Dream, Shiro Games, Adobe ou encore Piece of cake studios.

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

Une technical artist peut envisager d'évoluer vers d'autres fonctions à responsabilités comme directrice artistique technique. Ou continuer vers les métiers de cheffe de projet ou lead programmeuse en fonction des compétences acquises. Suivant ses envies aussi, une technical artist peut être amené à travailler dans l'animation, le cinéma ou la télévision.

FREELANCE

Il est tout à fait envisageable de travailler en mode freelance. Il s'agit d'un statut où la liberté est reine. Technical artist indépendant, c'est pouvoir choisir ses clients, son emploi du temps, ses projets. Mais pour cela, il faut savoir jongler avec quelques inconditionnels : avoir une expérience légitime, un bon carnet d'adresses, une bonne communication, une certaine rigueur, un niveau élevé de compétences.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Ce métier requiert d'accepter quelques inconvénients et de l'autre, se satisfaire d'avantages. En voici quelques uns :

Les avantages :

- Possibilité d'être freelance
- Mobilité internationale forte
- Profil recherché
- Salaire pouvant être élevé
- Connaissances très larges tant technique qu'artistique

Les inconvénients :

- Accepter les heures, les contraintes
- Savoir tout faire et donc faire face à de nombreuses situations
- Savoir gérer le stress



84

3D
2D

GAME ARTIST

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 500 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U1Z82

A lui de gérer les personnages, les lumières, les paysages. Le game artist s'occupe de tous les aspects visuels d'un jeu vidéo s'il n'y a pas de spécialiste au sein du studio (character designer, infographiste 2D/3D, texture artist, etc.). Ce qui lui demande une grande polyvalence. Il peut également évoluer dans des structures en encadrant ces mêmes corps de métiers en ayant plutôt un rôle de manager.

MÉTIER

Derrière la profession de game artist, on peut noter deux caractéristiques. La première, il peut s'agir d'un nom assez générique qui regroupe un métier pouvant exercer plusieurs spécialités comme la texture, les lumières, l'environnement, l'infographie 2D/3D, le character design, etc. Soit tous les aspects visuels du jeu vidéo. Ce que l'on retrouve généralement dans des petites productions qui ne peuvent avoir autant de spécialistes.

La seconde caractéristique est qu'une game artist peut avoir un rôle d'encadrante. Dans certaines entreprises, elle peut être à la fois cheffe de projet et directrice artistique par exemple, coordonnant ainsi les métiers artistiques.

MISSIONS

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

COMPÉTENCES

Pour exercer ce métier, mieux vaut avoir un bon bagage de compétences. Un game artist doit être en mesure de maîtriser les logiciels 2D/3D, de savoir dessiner, modéliser et animer. En outre, il possède une forte culture du jeu vidéo.

QUALITÉS

Si un sens de l'imagination et de la créativité sont des qualités recherchées, disposer d'une culture générale et d'une fine observation seront aussi appréciées. Tout comme savoir travailler en équipe et posséder des notions de management ainsi qu'une vision du projet. Des atouts qui joueront en votre faveur.

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Entre un Bac +2 et un Bac +5, le niveau d'étude pour pouvoir devenir game artist est assez large et les options multiples. Faire le choix d'une école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo en sélectionnant un bachelor puis un MBA est possible tout comme partir sur une licence à l'université.



« Le métier de game artist est le plus généraliste de tous les métiers artistiques de la création de jeu vidéo. Je pense qu'il est beaucoup associé au développement de jeux mobiles ou indés, qui ont souvent des budgets limités et qui requièrent plus de polyvalence au sein des équipes que des AAA. Certains studios PC/console ont cependant des spécialistes et des généralistes : les frontières commencent à s'estomper entre production mobile et PC comme par exemple avec l'annonce récente d'Ubisoft de développer le modèle free-to-play ou le cross-play sur des jeux à succès comme Fortnite ou Roblox. »

SIMON AUBLET
Game artist - OhBibi

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

AMÉLIE GUINET
Game artist - La Poule Noire

« Le métier de game artist est le plus généraliste de tous les métiers artistiques de la création de jeu vidéo. Je pense qu'il est beaucoup associé à l'iPhone et PC comme par exemple avec l'annonce récente d'Ubisoft de développer le modèle free-to-play ou le cross-play sur des jeux à succès comme Fortnite ou Roblox. »

SIMON AUBLET
Game artist - OhBibi



Quel bac ?

Avant de se lancer et de choisir une formation en études supérieures, il faudra sélectionner le type de bac. Un choix crucial qui dictera la suite. Le bac demeure ainsi toujours important aussi bien pour franchir un palier supplémentaire que pour l'apprentissage de compétences utiles à la poursuite d'études et l'acquisition d'un savoir réflexif et organisationnel.

Un bac général avec une spécialité en mathématiques, en arts ou en numérique est une possibilité. Un bac STD2A en design peut se révéler également une bonne idée puisqu'il s'agit d'un mix d'enseignement technologique et général permettant d'acquérir des bases en arts.

SALAIRE

Dès sa sortie d'étude, un game artist gagne en moyenne entre 30 000 et 40 000 € annuels (2 500 à 3 300 € par mois) suivant l'entreprise pour qui elle travaille.

Au Canada, cette professionnelle gagnera annuellement entre 41 000 \$ et 82 000 \$ (3 400 et 6 800 \$ mensuels).

Aux États-Unis, la fourchette des salaires est quasiment la même que chez les voisins canadiens. Un game artist peut toucher en moyenne 56 000 \$ (4 600 \$ mensuels). Au plus bas, 39 000 \$ (3 250 \$ mensuels), au plus haut 80 000 \$ (6 600 \$ mensuels).

OÙ TRAVAILLER ?

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

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



EVOLUTION DE CARRIÈRE

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

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

FREELANCE

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

S'il réalise ses tâches depuis chez lui, il collaborera de toute façon avec une équipe ou aura un membre en contact. L'avantage est de pouvoir choisir ses clients, ses missions et son organisation. L'inconvénient : ne pas avoir ou peu de visibilité.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Comme tout job, être game artist a ses avantages et ses inconvénients. Les voici :

Les avantages :

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

Les inconvénients :

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

« Un game artist va être amené à créer des personnages et des décors le plus souvent, mais aussi parfois à générer des rig, des FX, des lighting ou créer des assets 2D comme des illustrations ou de l'interface. Pour cela il faut bien connaître le pipeline de production et le moteur du projet, les outils mais aussi la théorie sur de nombreux sujets comme l'optimisation de mesh, materials et shader ou encore les limitations techniques de devices mobiles. Cela requiert d'être curieux, de communiquer avec son équipe et de faire beaucoup de veille (je conseille de s'inscrire à des sites de news tels <https://80.lv/> ou de suivre sur les réseaux sociaux des devs indépendants qui partagent leurs trouvailles). »

SIMON AUBLET
Game artist - OhBibi



TEXTURE ARTIST

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 2 666 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U0Z80

Métier créatif, le texture artist intervient sur les textures d'un jeu vidéo. Autrement dit, il fait en sorte de rendre réaliste les personnages, décors et accessoires pour que le joueur vive une immersion totale. Pour cela, il maîtrise les arts numériques et le digital painting.

MÉTIER

Travaillant au côté du character designer et du modelleur 3D notamment, la texture artist intervient dans la conception graphique d'un jeu vidéo afin d'ajouter des textures à chaque élément dans but de le rendre le plus réaliste possible et unique.

Métier passion, il est essentiel dans le rendu 3D et la qualité graphique du jeu. C'est elle qui, une fois le personnage modélisé, va intervenir pour lui ajouter, en couches successives : matière, couleur et lumière en fonction des directives du cahier des charges.

Pour y parvenir, elle peut créer les textures de toute pièce ou s'appuyer sur une banque de données.

MISSIONS

Au sein d'une équipe artistique (level artist, character designer, 3D artist, etc.), un texture artist va travailler sur différentes missions :

- La création de textures du jeu en respectant les contraintes
- La production de matériaux
- Faire en sorte que les surfaces réfléchissent la lumière
- S'adapter aux besoins des autres artistes de l'équipe
- S'assurer de la qualité des textures une fois intégrées et corriger si besoin

COMPÉTENCES

Occuper ce poste en freelance ou en tant que salarié d'un studio demande de maîtriser un certain nombre de compétences techniques, notamment des logiciels (comme vu plus haut), à savoir :

- Painter, Substance designer, Photoshop, Body Paint 3D, Maya, ZBrush, etc.

Mais également, il connaît :

- Le scripting
- L'automation tools
- Les interactions lumières-matériaux
- L'anglais
- La culture vidéo-ludique

QUALITÉS

Avec un côté à la fois technique et artistique, travailler en tant que texture artist, c'est à la fois avoir des compétences essentielles, mais aussi des qualités pour évoluer à ce poste. Il faut ainsi faire preuve :

- D'autonomie
- De force de proposition
- De créativité
- D'un sens du travail en équipe donc de posséder de bonnes qualités relationnelles

« Ce métier consiste principalement à créer les informations de couleur, de relief, de brillance, de translucence, etc. des matériaux choisis pour un modèle 3D en respectant les concepts et ou direction de style choisi pour le projet. »

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Comme la plupart des métiers artistiques d'un jeu vidéo qui demandent un haut niveau de compétences techniques et une sensibilité à la création, avoir un niveau Bac +5 est bien souvent la condition pour postuler à une offre d'emploi de texture artist. Un diplôme qu'il est possible d'effectuer en école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo par exemple. Vous y apprendrez toutes les spécificités de la création graphique d'un jeu puis vous vous perfectionnerez dans les textures et matériaux.

Quel bac ?

Avant de se lancer dans une formation en études supérieures, il faut en passer par la case lycée et choisir le bon bac. Un bac technologique STD2A en design ou un bac général avec les spécialités en numérique et en anglais. Dans les deux cas, cela offre une richesse d'apprentissage incroyable. Parfois décrié, il faut savoir que le bac reste toujours important dans un parcours étudiant et professionnel. Il permet d'apprendre des compétences utiles pour la suite, d'acquérir des qualités de réflexion, d'organisation et d'autonomie, mais également, il représente un moyen de préparer son avenir professionnel.

SALAIRE

Il s'agit d'une moyenne, mais une texture artist peut gagner en sortie d'étude près de 2 600 € par mois et à force d'expérience, atteindre facilement les 5 000 €. Tout dépend de l'entreprise pour laquelle elle travaille, si elle est embauchée en CDI, à la mission, mais aussi en fonction du nombre d'années d'expérience.

De l'autre côté de l'Atlantique, place forte en matière de production de jeux vidéo, une texture artist gagnera en moyenne entre 70 000 et 80 000 \$ par an à Montréal (5 800 et 6 500 \$ par mois). C'est plus ou moins la même chose à Los Angeles.



« Selon le projet, s'il est stylisé ou photoréaliste, les compétences requises peuvent varier, mais il semble essentiel d'avoir une bonne compréhension des matériaux, d'être capable d'analyser quelles différentes textures seront nécessaires au lookdev afin de recréer au plus proche l'aspect désiré. Il faut aussi avoir une capacité d'observation et de soucis du détail, des connaissances en peinture et en manipulation d'image, et si possible savoir s'adapter aux logiciels de texture requis tels que Substance, Mari, Photoshop, etc. Il doit aussi être capable de travailler en équipe avec les modelers et les lookdev artist s'il y en a, et évidemment les autres texture artist. »

COLINE MESPLOU
Texture artist - Framestore

« Il a pour objectif de créer l'illusion, de reproduire ou encore de donner vie à l'imaginaire par le biais d'outils numériques basés sur des principes physiques. »

« Il faut maîtriser les outils numériques, être autonome et organisé. Il faut aussi savoir surmonter les problèmes, être curieux et observateur, avoir le sens du détail et être persévérant. »

« L'avantage, c'est que c'est un métier de passion qui évolue avec les nouvelles technologies et qu'on est continuellement en apprentissage. L'inconvénient, c'est qu'il faut être patient, qu'on ne fait pas toujours ce qu'il nous plaît et qu'il faut parfois faire, et refaire une tâche avant qu'elle ne soit approuvée. »

GUY ILTIS
Modeler/Texture artist - Framestore

« J'ai personnellement choisi ce métier, car le travail sur le visuel est ce qui m'intéresse le plus. J'apprécie peindre et observer un objet pour en recréer le détail. Je souhaite plus tard m'orienter dans le visual development qui est un secteur moins accessible, la texture est donc le bon compromis pour moi le temps d'accumuler de l'expérience et des compétences nécessaires à ma transition. A Framestore, j'ai ainsi pu travailler sur des projets plutôt tournés vers le cinéma tels que Thor 3, Paddington 2, La Petite sirène ou d'autres projets Marvel, Netflix. A DNEG, j'ai pu travailler sur le film d'animation Ron Gone Wrong. »

COLINE MESPLOU
Texture artist - Framestore



OÙ TRAVAILLER ?

On le retrouve la plupart du temps travaillant pour le compte de studios de jeux vidéo (Ubisoft, Sony, Rockstar Games...) et d'animation de taille déjà importante. Les studios plus petits ou indépendants pourront quant à eux faire appel à un character designer par exemple ou un environment artist qui disposent de compétences en texturing. Où travaillent directement avec un game artist qui sait tout faire.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Avec un niveau de technicité fort et une appétence artistique, le texture artist dispose d'un bagage suffisant pour évoluer sur un autre poste comme dans les effets spéciaux par exemple, en devant VFX artist. Il peut prendre des responsabilités et encadrer une équipe de texture artists, ou alors il va pouvoir basculer sur un poste comme character designer, modelleur 3D, lighting artist... des métiers proches du sien.

FREELANCE

A l'image de la plupart des métiers spécialisés dans la création artistique d'un jeu vidéo, celui de texture artist peut tout à fait s'envisager en optant pour le statut d'indépendant. Il faudra pouvoir trouver ses premiers clients afin d'avoir une activité pérenne. Le mieux étant d'avoir une première expérience en tant que salarié afin de pouvoir s'appuyer sur son réseau. Compétences, rigueur et autonomie sont encore plus importantes avec ce statut.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

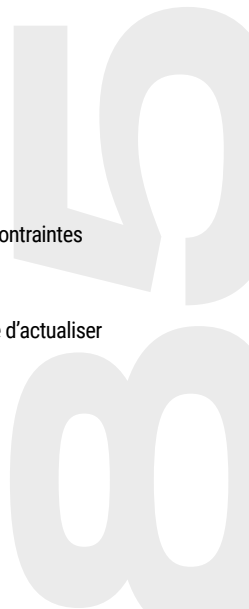
Bien qu'il s'agisse d'un métier passion, un texture artist doit savoir composer entre des avantages et des inconvénients.

Les avantages :

- Travail possible en freelance
- Mobilité bonne
- Poste rare, mais recherché
- Salaire attractif
- Créativité

Les inconvénients :

- Une créativité limitée parfois aux contraintes imposées
- Concurrence
- Une technicité élevée qui demande d'actualiser régulièrement ses compétences
- Veille permanente





806

SOUND DESIGNER

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 1 853 € brut

Code ROME : L1507 - Code FAP : U1Z80

Place très importante dans la conception d'un jeu vidéo, c'est grâce au travail du sound designer que le joueur va connaître une réelle expérience de jeu. Dialogues, musiques, bruits de porte, son d'un bouton, toutes les sonorités passent entre ses mains.

MÉTIER

Comme le graphisme l'est pour l'image, un jeu sans audio n'aurait pas le même intérêt. Il demande donc au sound designer d'imaginer, créer et intégrer tout un tas de sons qui seront implémentés au design en fonction d'un cahier des charges défini en amont. Un travail qui oblige à disposer d'une culture de l'audiovisuel et une maîtrise des sonorités.

MISSIONS

Une designer sonore est en charge de créer l'ensemble de l'environnement sonore du jeu vidéo. Comme pour le cinéma, la sound designer habille le jeu vidéo de tout ce qui concerne l'audio et qui sera perçu à la fin par le joueur dans son expérience.

Pour cela, elle est capable d'intégrer des bruitages de sons réels (foley) ou des sons de synthèse. Avec des outils spécifiques, elle modélise l'ensemble des besoins pour la production.

Elle a également pour mission :

- De mixer
- D'intégrer
- D'éditer les sons dans le moteur du jeu vidéo
- De faire des tests et valider auprès des game designers, animateurs 3D et chef de projet

COMPÉTENCES

« Le sound designer est celui qui "écoute" le projet. Il est capable de s'adapter à un environnement évolutif pour répondre aux besoins, il est capable de modéliser, d'enregistrer, d'intégrer l'ensemble du son pour tout type de projet », souligne Alexandre Baranger.

Ce technicien du son maîtrise alors les outils pour jouer avec les sonorités. Il doit faire preuve d'imagination pour mettre en musique le design. Il est ainsi capable de :

- Connaître les bases de l'informatique
- Faire de la programmation
- Utiliser la chaîne de production sonore audiovisuelle
- Utiliser les outils de montage d'édition sonore (Reaper, Unreal Engine, Wwise Protools, etc.)

Pour Frédéric Devanlay, le sound designer « maîtrise les techniques d'enregistrement, les techniques de mixage, les techniques du bruitage et les outils informatiques (DAW, Plugin...) ».



« Le sound designer va permettre une réelle immersion et analyse de situation via le sens de l'ouïe, ce qui permet au joueur de percevoir des sensations affinant sa réactivité d'action et de progression. Les jeux vidéo étant notés sur chaque cœur de métier, le son entre à parts égales dans la note moyenne attribuée par les médias. »

ALEXANDRE BARANGER
CEO Audioplum Studio

QUALITÉS

Les qualités indéniables pour occuper le poste de sound design, Frédéric Devanlay les énumère :

- « Créatif
- Accepter la critique et en faire un atout
- Être autonome mais avec un esprit d'équipe et une capacité d'adaptation
- A l'écoute, des sons de la vie, de son environnement, pour pouvoir les détourner, les capter, les intégrer à son travail
- Oser, essayer, ne pas rester dans sa zone de confort
- Curieux
- Patient
- Être une force de proposition
- Être musicien apporte beaucoup également
- Et tant d'autres... »

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Un Bac +3 ou Bac +5 est demandé pour ce poste. Il est envisageable de réaliser une formation en audiovisuel avec une option son ou encore de choisir un diplôme de type MBA dans une école formant aux métiers du jeu vidéo.

De son côté, Frédéric Devanlay raconte son parcours atypique : « *Je suis un autodidacte. Puis, j'ai eu la chance peut être d'avoir été là au bon moment. J'ai toujours été joueur de jeux vidéo. A la base, je suis musicien et compositeur, j'ai monté un studio d'enregistrement (Big Wheels) et par hasard au fil des séances, on m'a demandé si je savais faire des bruitages et du sound design. J'ai dit non, mais il faut voir... On m'a donné ma chance et tout s'est enclenché : de Adibou à Dishonored en passant par Splinter cell ou Farcry... »*

Quel bac ?

Bac technique ou Bac littéraire, la plupart des diplômes du lycée mènent à une formation en design sonore. Quel que soit le bac, il vous permet d'acquérir des fondamentaux théoriques qui vous serviront dans votre formation future. Autant en culture générale, en informatique ou en anglais, vous développerez ainsi des compétences utiles. Tout comme en matière d'autonomie, de travail en équipe, d'apprentissage, d'analyse ou encore de compréhension. Le bac est un diplôme qui demeure toujours essentiel avant de choisir une orientation.

SALAIRE

Un sound designer peut gagner en début de carrière 2 000 € brut mensuels. Puis avec quelques années d'expérience et de références (après un MBA/Mastère Sound design), son salaire peut atteindre près de 4 000 €.

A Montréal, un sound designer peut gagner entre 40 000 et 65 000 \$ (soit entre 3 500 et 5 500 \$ par mois). Alors qu'aux Etats-Unis, dans la région de Los Angeles, la rémunération est parfois plus conséquente avec une fourchette qui s'établit entre 45 000 et 145 000 \$ par an. Ce qui par mois représente entre 3 750 et 12 000 \$).

Selon le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) le salaire d'un sound designer est de :

- Paris / IDF – Confirmé : 41 000 € brut / an
- Paris / IDF – Senior : 46 000 € brut / an
- Région – Confirmé : 35 000 € brut / an
- Région – Senior : 42 500 € brut / an

Selon le STJV (Syndicat des Travailleurs du Jeu Vidéo) le salaire d'un sound designer est de 2 824 € net soit environ 3 621€ brut / mois soit 43 452 € brut / an.

OÙ TRAVAILLER ?

Il s'agit d'un métier qui peut s'exercer aussi bien en freelance, qu'en étant salarié d'un studio ayant une unité son, que pour un prestataire travaillant pour l'industrie du jeu vidéo. Il peut aussi travailler dans un autre secteur comme le web.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Métier de l'audiovisuel, sound designer peut conduire à évoluer vers d'autres professions – en lien ou non avec le jeu vidéo (cinéma, radio, publicité) – telles que directeur technique ou directeur artistique.

FREELANCE

Certains sound designers ont démarré sur le tas, sans aucune formation poursuivant leur bonhomme de chemin. Néanmoins, aujourd'hui, avoir une bonne formation en musique et en jeu vidéo peut se révéler important. Ensuite, après une expérience au sein d'une entreprise spécialisée dans l'audio, il est tout à fait possible de se lancer dans le grand bain de l'indépendance. Rigueur, organisation, créativité et réseau sont les quatre piliers importants.



« *Le métier de sound designer pour le jeu vidéo consiste à créer des sons à l'aide d'enregistrement et/ou de banques de sons et d'effets, afin de retranscrire au mieux le visuel des animations, les actions des personnages et ambiances à l'écran. Ensuite nous devons les intégrer dans le moteur de jeu afin que les sons se déclenchent au bon moment.* »

« *La principale qualité à avoir est la créativité. Nous devons trouver des moyens et imaginer comment créer des sons et textures sur la base du vide. Mais aussi trouver de nouveau système avec l'aide de programmeur / développeur afin de créer des systèmes d'intégration qui fonctionnent le mieux, pour une situation spécifique.* »

PIERRE GALIBERT
Sound designer, compositeur
et audio programmeur - freelance

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Comme dans tous les métiers, le sound designer n'échappe pas des contraintes, mais peut aussi se satisfaire de certains avantages.

Les avantages :

- Métier passion alliant jeu vidéo et audio
- Freelance possible
- Laisser libre cours à sa créativité

Les inconvénients :

- Une plus faible employabilité
- Les salaires ne sont pas les plus élevés du milieu



« *Ce qui est essentiel, c'est la qualité des effets (armes, véhicules, voix...) qui surprend, stupéfie, renforce les effets visuels. La création globale de l'ambiance du jeu qui crée cette immersion indispensable, cette sensation d'être partie prenante du jeu, qui donne envie de partager cette aventure et de jouer, jouer, jouer.* »

FRÉDÉRIC DEVANLAY
CEO et Sound designer - Big Wheels Studio

« *Il s'agit de sonoriser un jeu vidéo, à savoir donner vie à son univers via les ambiances et les effets sonores tout en soulignant son gameplay et compléter l'aspect visuel par des détails esthétiques. Nous devons également nous assurer du bon comportement des sons (debug) ainsi que du mixage de tous les éléments (voix dans plusieurs langues, musiques...).* »

NICOLAS SIGNAT
Sound designer - freelance



VIDÉASTE JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 500 € brut

Code ROME : L1507 - Code FAP : U1Z80

Derrière le vidéaste jeux vidéo se trouve un professionnel capable de concevoir des contenus vidéo pour les entreprises du gaming, mais pas seulement. Ecriture, réalisation, montage, il sait tout faire. Tout comme, il peut travailler à la production d'émission diffusée sur internet. Un métier qui demande un sens de la créativité et de la curiosité.

MÉTIER

A l'affût des tendances en matière de communication vidéo, créateur de l'identité vidéo d'un jeu ou d'un studio, mais également capable de streamer sur du contenu esport, le vidéaste jeux vidéo est un professionnel de la vidéo aux multiples casquettes. Sa formation et les compétences acquises lui permettent d'être capable de répondre à toutes les demandes et surtout de s'adapter aux évolutions du secteur.

Un équipement à la pointe

Un vidéaste jeux vidéo doit disposer d'un bon équipement pour pouvoir travailler dans les meilleures conditions et produire des vidéos de qualité. Il peut donc avoir :

- Un ordinateur
- Une carte d'acquisition vidéo
- une ou plusieurs caméras
- Des micros (à choisir en fonction de votre utilité)
- De l'éclairage
- Un fond vert (si besoin)



MISSIONS

Couteau-suisse de la vidéo, le vidéaste jeux vidéo pourra réaliser des missions plus ou moins diverses selon les projets. Il peut ainsi travailler à :

- L'écriture, la conception, la réalisation et le montage d'une vidéo en fonction des objectifs du cahier des charges
- La gestion d'un projet vidéo (de son organisation, au budget à respecter)
- La réalisation de cinématique et de trailer
- La diffusion en direct d'émission

COMPÉTENCES

Polyvalent, un vidéaste jeux vidéo possède un certain nombre de compétences pour évoluer à ce poste. Des compétences apprises en formation, puis en se perfectionnant sur le terrain. Il doit donc savoir :

- Écrire un scénario
- Filmer, capter le son et le mixer
- Réaliser le montage sur des logiciels spécifiques (Suite Adobe)
- Utiliser la motion design, créer des effets spéciaux
- Adapter et communiquer selon la diffusion sur les réseaux sociaux
- Réaliser un stream

QUALITÉS

A ce poste, un vidéaste jeux vidéo doit pouvoir travailler en équipe comme être autonome dans ses tâches. Mais ce n'est pas tout. Il lui faut aussi être :

- Organisé
- Curieux
- Créatif
- Rigoureux
- Capable de s'adapter à toutes les situations



« En tant que vidéaste jeux vidéo salarié ou freelance (les deux sont possibles), ce professionnel intervient dans la création de contenus vidéo pour le compte d'une entreprise du jeu vidéo, de l'esport ou tout autre (agence web, site internet, communication, télévision, etc.). »

« Il est capable d'écrire et de réaliser un tournage. Puis d'en réaliser la post-production. Un métier polyvalent qui demande un certain sens de la créativité et de la curiosité si bien qu'il doit être en veille des tendances pour que le projet soit à la fois original et corresponde aux attentes et à la cible. Un vidéaste jeux vidéo intervient également dans la réalisation et la production d'émission live. Dès lors, pour répondre aux différentes demandes, il lui faut suivre une formation spécialisée. »



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Métier qui demande à la fois d'être créatif et d'avoir les compétences techniques pour pouvoir réaliser des vidéos, si bien que les entreprises voudront des profils polyvalents. Pour cela, il faut un niveau d'étude minimum. Un Bac +2 / 3 avec une formation spécialisée dans la production, la réalisation, le montage de vidéo et la communication.

Quel bac ?

Le bac est l'un des diplômes les plus importants. Qu'il soit professionnel, général ou technologique, il représente un certificat validant les études secondaires et surtout permet d'acquérir des compétences et connaissances en langue, en gestion, en math, en français, en culture générale... Il s'agit donc d'une qualification reconnue. Cependant, pour certaines carrières et formations, il n'est pas nécessairement requis. C'est le cas pour rejoindre la nôtre. Avoir plus de 18 ans avec une passion pour la vidéo est l'un des principaux arguments.

SALAIRE

Qu'il soit indépendant ou salarié d'un studio, un vidéaste jeux vidéo ne gagnera sensiblement pas le même salaire. Qu'il soit junior ou senior, à Paris ou à Montréal, même chose, la rémunération sera différente.

On peut dire qu'il gagne en début de carrière près de 2 500 € par mois pour atteindre après plusieurs années 3 750 €. Il s'agit là d'une estimation.

Au Canada, la moyenne d'un salaire annuel d'un vidéaste est de 55 000 \$. Et environ 70 000 \$ du côté de Los Angeles (soit un salaire mensuel compris entre 4 500 et 6 000 \$).

Selon le STJV (Syndicat des Travailleurs du Jeu Vidéo) le salaire d'un Vidéaste jeux vidéo est de 1 850 € net soit environ 2 372 € brut / mois soit 28 464 € brut / an.

OÙ TRAVAILLER ?

S'il peut travailler sous le statut de freelance (à son compte), un vidéaste jeux vidéo peut également exercer comme salarié dans une entreprise. Cela peut être un studio spécialisé dans les jeux vidéo comme Ubisoft, Gameloft ou Bandai Namco. Il peut également exercer pour des entreprises audiovisuelles comme Canal +. Pour un site internet tel que Youtube, Molotov. Ou alors pour toute structure développant du contenu vidéo comme Engie, Bouygues, etc.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

En tant que vidéaste jeux vidéo, un professionnel pourra très bien prendre un poste à responsabilité et s'occuper de la branche production vidéo d'un studio par exemple. Il pourra aussi devenir directeur artistique ou encore designer vidéo digital. Chargé de production ou encore réalisateur de capsules vidéos dans le secteur de la télévision sont également des métiers qu'il peut prétendre ensuite.

FREELANCE

Créer des vidéos ou animer et produire des émissions sur l'esport depuis son salon est tout à fait possible. Sous le statut de freelance, un vidéaste jeux vidéo peut très bien exercer de cette manière-là. Il lui faudra du matériel dernier cri pour pouvoir répondre aux besoins de ses clients, mais également avoir conscience du sérieux et de la rigueur qu'il est obligatoire de posséder lorsque l'on choisit d'être indépendant. Bien sûr, compétences et créativité feront la différence.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Le métier de vidéaste jeux vidéo, s'il s'agit bien souvent d'une passion, doit conjuguer entre avantages et inconvénients. En voici quelques-uns :

Les avantages :

- Mettre sa créativité au service de la production
- Mobilité
- Métier accessible avec un Bac +3
- Possibilité de travailler en freelance
- Evolution dans un secteur dynamique



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Pour atteindre des objectifs, les soft skills sont nécessaires. Des compétences comportementales de plus en plus demandées qui permettent de distinguer un collaborateur par ses qualités humaines et son attitude. Dans un monde en constante évolution, le vidéaste doit donc être capables de s'adapter aux changements, de les gérer et de les accepter. Ensuite, ses dimensions humaines et relationnelles sont essentielles, en particulier pour travailler en équipe. Si bien que ce professionnel de l'image possède à la fois un sens de la réactivité, de l'empathie, de la flexibilité et sait faire preuve d'écoute.

Les inconvénients :

- Concurrence
- Pouvoir répondre à des objectifs en temps et en heure
- Savoir être en veille permanente
- Devoir s'adapter





LEAD GAME DESIGNER

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 3 350 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U1Z82

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

MÉTIER

Lors du développement d'un jeu vidéo, la lead game designer a la responsabilité de veiller à ce que la conception du gameplay soit bien respecté, suivant les objectifs définis en amont. Métier qui s'occupe après quelques années en tant que game designer, la lead game designer assure la coordination de ses équipes, est garant du respect de la ligne directrice et de la structure du jeu.



« *Le lead game designer manage à la fois le game design et l'équipe qui assure le game design du jeu. Son rôle porte donc sur le game design, le management de projet, et le management humain.* »

LÉO LESÊTRE

Junior lead game designer - Owlion Ubisoft

Dans certains cas, elle peut être amenée à élaborer le concept du jeu et ses mécanismes tout en intégrant les contraintes multiples (techniques, graphiques, budget, délai, etc.). Elle représente donc une parfaite technicienne, mais aussi une créativité hors pair.

MISSIONS

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

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



COMPÉTENCES

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

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

QUALITÉS

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

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

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Envisager d'être lead game designer passe d'abord par occuper le rôle de game designer. Pour y parvenir, la case formation est quasi obligatoire. A la fois pour connaître les aspects techniques, toutes les facettes du graphisme et du design, mais aussi la gestion de projets, la conduite d'une équipe. Un Bac +3 à Bac +5 est donc souvent demandé à ce poste, mais c'est surtout les années d'expérience derrière qui seront prises en compte principalement. Car devenir lead game designer nécessite la maîtrise d'un certain nombre de pratiques et d'outils.

Quel bac ?

Avant de se lancer et de choisir une formation en études supérieures, il faut sélectionner le type de bac. Un choix crucial qui dictera la suite. Le bac demeure ainsi toujours important aussi bien pour franchir un palier supplémentaire que pour l'apprentissage de compétences utiles à la poursuite d'études, à l'acquisition d'un savoir organisationnel, au développement de capacités cognitives, d'autonomie, etc.

Un bac général avec une spécialité en mathématiques, en arts ou en numérique représente donc une possibilité. Un bac STD2A en design peut également se révéler une bonne idée puisqu'il s'agit d'un mix d'enseignement technologique et général permettant d'apprendre des bases en arts.

SALAIRE

On note qu'une lead game designer peut gagner en moyenne en France un peu moins de 35 400 € annuels (2 950 € par mois). Avec cinq années d'expérience, son salaire peut atteindre les 48 000 € (4 000 € mensuels).

Du côté de Montréal, une lead game designer gagne bien plus. Le salaire moyen est de 85 000 \$ et peut grimper à un peu moins de 100 000 \$ par an (donc entre 7 000 et 8 500 \$ par mois). Le salaire le plus bas s'affiche à près de 50 000 \$ (4 000 \$ mensuels). Quant aux Etats-Unis, la fourchette des rémunérations s'étale de 45 000 \$ à plus de 100 000 \$ annuels, 3 750 et 8 500 \$ par mois).

« Il faut maîtriser les fondamentaux du game design, évidemment. Mais il s'agit également de prendre en compte les risques et les gains des différentes options. Savoir quand renoncer à une option et à une intention, et quand s'y accrocher. Le tout pour manager à la fois l'effort et le moral de l'équipe, et les ressources du projet. Il faut aussi déléguer et répartir les tâches, faire confiance aux gens, connaître leurs forces et savoir en tirer le meilleur possible. »

« Je n'ai pas spécifiquement choisi ce métier à proprement parlé, c'est une évolution naturelle qui s'est opérée au sein de l'équipe, en gagnant en expérience et en séniorité. J'ai accepté de prendre cette position pour essayer de définir des guidelines d'équipe qui permettent de réduire le temps et l'effort nécessaire à l'équipe. »

LÉO LESÈTRE

Junior lead game designer - Owlent Ubisoft

« Il doit savoir estimer le temps nécessaire pour la réalisation d'une tâche ; communiquer avec les différents corps de métier (avoir des connaissances de base des différentes spécialités, Art / Code...etc) ; savoir motiver ses GD/LD. Le lead game designer doit maîtriser les différents outils de planification de suivi et de management et enfin savoir utiliser les méthodes agiles et maîtriser le SCRUM. »

« Ce poste est venue à moi, car il s'agit de l'évolution normale pour le métier de game designer. C'est un poste à responsabilité et de lead, j'ai cette appétence et j'ai donc saisi l'opportunité. Ce qui m'a permis de travailler sur des projets comme Gefahren Lernen / Tap'N Go. »

AHMED MAJDOUBI

Lead game designer - The Good Drive



OÙ TRAVAILLER ?

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

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Si la concurrence est rude et que le niveau d'expertise et d'expérience demandé est de plus en plus élevé, un lead game designer peut monter les échelons et devenir par exemple game director ou producer.

Il peut aussi travailler dans d'autres univers que le jeu vidéo comme dans le web par exemple.

FREELANCE

Contrairement à d'autres métiers du jeu vidéo qui peuvent s'exercer en freelance, c'est un peu moins le cas pour un lead game designer. Comme il occupe des responsabilités et coordonne des game designers, les studios privilégient souvent une embauche pour travailler en interne. Un game designer pourra en revanche davantage travailler en indépendant.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Il nécessite un certain engagement notamment sur des productions aux enjeux colossaux. Donc exercer en tant que lead game designer, c'est accepter des avantages, mais aussi quelques inconvénients.

Les avantages :

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

Les inconvénients :

- Métier pouvant être stressant
- Des heures importantes

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

AHMED MAJDOUBI

Lead game designer - The Good Drive





3D



MODELEUR·EUSE 3D

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Eco. ou Scientifique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 2 500 € brut

Code ROME : E1205 - Code FAP : U1Z82

Derrière le métier de modelleur ou modeleuse 3D se cache un expert de la trois dimensions et du dessin. Un/une professionnel/le capable de concevoir des objets, des créatures, des personnages, des paysages et bien d'autres choses en volume, tout cela à partir de logiciels spécialisés.

MÉTIER

On ne le retrouve pas dans tous les studios de jeux vidéo – certains n'ont pas ce genre de spécialistes, mais plutôt des techniciens polyvalents – et pourtant le métier de modeleuse 3D fait partie de la grande famille des professions artistiques du jeu vidéo. Et plus largement de tous les domaines utilisant la 3D. Cette professionnelle est en mesure de représenter en 3D ce qui sera visible à l'écran (créatures, décors, personnages, objets, etc.), et de leur ajouter textures et matériaux. Un travail mené en collaboration avec l'animateur 3D qui apportera, lui, les mouvements nécessaires. Par ailleurs, il est courant de voir des modelleurs 3D se spécialiser dans un domaine précis comme c'est le cas sur le travail spécifique des personnages ou des environnements.

MISSIONS

Conformément au cahier des charges et suivant les recommandations du directeur artistique, le modelleur 3D va mener plusieurs actions, à savoir :

- Suivant la base d'un dessin, il va sculpter le personnage (ou autre) sur ordinateur
- Il va ajouter texture et matériaux grâce à des logiciels
- Il va s'assurer de la consistance réaliste, ou fidèle aux directives, et respecter la cohérence
- Ajuster et corriger le volume

COMPÉTENCES

C'est tout un ensemble de connaissances et de compétences que le modelleur 3D se doit de maîtriser. Dans le détail, il connaît :

- Les logiciels de modélisation 3D (Zbrush, 3DS Max, Blender, Maya...)
- Les éditeurs de niveau
- Les outils d'éclairage
- Les outils d'intégration de contenu
- Le dessin 2D
- L'anatomie
- L'architecture
- Le jeu vidéo et les évolutions techniques

QUALITÉS

Savoir travailler en équipe est indéniable à son niveau. Mais pour une modeleuse 3D, il faut aussi faire preuve de créativité et de savoir prendre des initiatives. Avoir une capacité d'analyse et de réactivité, ainsi que le souci du détail seront demandés.



« Le modelleur 3D fait partie du département artistique et est en charge du modèle 3D, de la création d'objets 3D et de texture pour un rendu en temps réel. Mais aussi de la texture et autres responsabilités variables selon le projet et l'entreprise. »

MICHEL LAPIERRE

Ancien modelleur 3D pour Ubisoft Montréal et aujourd'hui technical artist chez Gearbox Studio

« Les compétences à maîtriser : savoir utiliser les logiciels de création en 3D (Max, Maya, Blender) et les logiciels de « sculpture numérique » (Zbrush). Avoir des connaissances traditionnelles (dessin, sculpture tradi) sont toujours un bonus pour la compréhension des volumes en 3D. »

« J'ai commencé par une école d'art traditionnel où j'ai principalement travaillé la gravure et le dessin, j'ai ensuite continué par une école d'art plus « moderne » on va dire où j'ai appris d'autres médiums, comme la photo et la vidéo pour ensuite compléter ma formation par une école de jeu vidéo qui m'a ensuite permis de trouver mon premier travail. »

ADONIA URIAN

Character modeler 3D - Asobo Studio

« Cela varie selon l'expérience, on n'attend pas la même chose d'un junior qu'un sénior. Pour une personne qui commence par exemple, on attend à ce qu'elle respecte la direction artistique et technique du projet. Elle doit connaître les fonctionnalités de son logiciel de modélisation et connaître le processus de création d'asset. »

MICHEL LAPIERRE

Ancien modelleur 3D pour Ubisoft Montréal et aujourd'hui technical artist chez Gearbox Studio



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Une formation est inévitable pour accéder au métier de modelleur 3D. Deux choix sont possibles alors : s'orienter vers un Bachelor en fin de lycée ou l'intégrer en 2ème ou 3ème années (avec équivalence) par exemple. Puis poursuivre en MBA deux années de plus (en sortant avec un Bac +5 à la fin). Le premier se déroule en trois ans et enseigne les fondamentaux artistiques. Le second donne l'accès à un approfondissement de la matière avec une spécialisation en jeu vidéo.

Quel bac ?

Avant de sélectionner une formation post-bac, il est incontournable de passer par la case lycée et d'obtenir le bac. Générale ou technologique, les deux voies sont possibles afin d'atteindre le métier de modelleur 3D. Le bac représente ainsi une première étape pour s'orienter dans une école des métiers du jeu vidéo. Pendant ses années de secondaire, un lycéen développera ses connaissances, des capacités de réflexion, d'analyse et de synthèse. Mais aussi pour l'examen, de développer son sens de l'organisation, de gestion du stress et d'autonomie.

Alors pour suivre une formation dans le jeu vidéo, il est possible de choisir un bac général avec les spécialités en mathématiques, en numérique et en anglais. Autre option : le bac STD2A, un diplôme technologique qui permet d'apprendre à dessiner.

SALAIRE

Le modelleur 3D gagne aux Etats-Unis jusqu'à 90 000 \$ par an (7 500 \$ par mois), toutefois son salaire s'affiche en moyenne à 60 000 \$ annuels brut (5 000 \$). Chez les voisins du Canada, la rémunération s'inscrit dans la même fourchette, autour de 56 000 \$ par an (4 600 \$ par mois).

En France, un modelleur 3D peut gagner par mois environ 3 000 € par mois.

OÙ TRAVAILLER ?

Le modelleur 3D peut évoluer dans le jeu vidéo bien étendu, mais aussi dans divers univers comme le cinéma, l'animation, voire se tourner vers des secteurs qui n'ont rien à voir. C'est le cas avec l'industrie automobile, l'architecture, l'immobilier etc. Il s'agit d'un professionnel assez recherché. La plupart des grands studios ont des spécialistes comme lui, moins les plus petits qui disposent de professionnels polyvalents.



EVOLUTION DE CARRIÈRE

Maîtrisant bien les outils 3D, les concepts 2D et le graphisme, la modelleuse 3D est amenée à travailler sur des grosses productions et des projets importants. Et de fil en aiguille, elle va évoluer et prendre des responsabilités.

Il n'est pas rare non plus de la voir évoluer dans l'univers de la 3D en arrivant au poste d'animatrice 3D par exemple ou encore d'accéder au rang de cheffe de projet jeux vidéo.

FREELANCE

Parmi les métiers créatifs, le modelleur 3D n'échappe au statut freelance. Nombreux sont ceux qui ont fait le choix de devenir indépendant et de travailler pour des clients différents. Ainsi, il est possible de réaliser des prestations pour un jeu vidéo, mais aussi pour un autre secteur.

Devenir freelance demande un bagage ou du moins une première expérience, de posséder du matériel informatique à la pointe et une capacité à s'organiser. L'avantage de travailler de cette manière, c'est de pouvoir être flexible.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

- Création et imagination sans limite
- Travailler pour des secteurs variés

Les inconvénients :

Il ne s'agit pas d'un inconvénient, mais modelleur 3D demande d'avoir une forte maîtrise des techniques 3D. Ce qui impose une veille constante, une certaine concentration et une exigence professionnelle. Le salaire en France, à ce poste, n'est pas des plus élevés.



« La mission principale est de prendre un concept/design 2D créé par le character designer et de le transposer en 3D, c'est-à-dire de pouvoir tourner autour, le voir dans tous les angles et de rester le plus fidèle au concept fourni tout en prenant en compte les contraintes liées à l'animation. »

ADONIA URIAN

Character modeler 3D - Asobo Studio



UI DESIGNER JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scien. ou Artistique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 500 € brut

Code ROME : E1205 - Code FAP : M1Z80

Si d'un côté il y a l'UX designer (pour la conception de l'user experience), de l'autre se trouve l'UI designer. Sa spécialité : l'interface utilisateur. Ce professionnel crée les interfaces du jeu, autrement dit, en produisant l'environnement graphique, il s'assure de la qualité et de la fluidité de la navigation entre les contenus.

MÉTIER

On l'appelle aussi la conceptrice d'interface utilisateur, l'UI designer est celle qui va créer le design graphique de l'interface entre le joueur et le jeu vidéo. On la confond parfois avec l'UX designer qui va de son côté se pencher sur l'expérience utilisateur. Dans le détail, elle va réaliser la création de boutons, transitions, d'animations ou encore d'interactions. Le but est de faire des interfaces cohérentes, esthétiques, ergonomiques et fonctionnelles. Ce qui participe au succès du jeu.



« L'UI/UX Designer a un rôle polyvalent au sein de la conception d'un projet. Mettre en place des personas des joueurs ciblés, des parcours utilisateurs, des wireframes, des prototypes ainsi que la charte graphique de l'interface, la réalisation et l'animation des assets la composant, tout comme la cohérence, l'ergonomie et la lisibilité graphique de cette interface, la rendant intuitive, fluidifiant par ce biais, l'expérience utilisateur. »

CAMILLE SERON

Junior UI-UX designer - Amplitude Studios

MISSIONS

S'il peut travailler dans d'autres univers que le jeu vidéo comme pour des applications mobiles, des sites Internet ou des logiciels, les missions de l'UI designer sont les mêmes. Il est avant tout un bon graphiste qui maîtrise la 2D et sait parfaitement hiérarchiser l'information qui sera visible à l'écran. Concrètement sur un projet, il va donc devoir mener plusieurs missions comme :

- Déterminer et cerner l'importance de l'information, la hiérarchiser avant de commencer le design graphique
- Définir à quel support s'adresse le jeu (écran, tablette, smartphone) et adapter l'interface en fonction
- Trouver, imaginer, créer les éléments graphiques et textuels
- Les intégrer au moteur
- Tester et corriger les erreurs et bugs



COMPÉTENCES

Comme tous métiers techniques, être UI designer demande un certain niveau de compétences. A la fois dans la maîtrise de logiciels, mais pas seulement.

Ce professionnel est en mesure de connaître :

- Les concepts d'ergonomie, la sociologie des comportements
- Le design graphique
- L'UX design
- Les moteurs de jeu
- Le game design
- Les langages et scripts (HTML, CSS, PHP, etc.)
- Les logiciels de graphisme et retouche (Adobe, Photoshop, etc.)
- Les logiciels de prototypage

« Il doit maîtriser la composition graphique 2D et 3D (en fonction de l'interface réalisée), l'intégration dans un moteur de jeu et des pré requis d'ergonomie cognitive et physique (en fonction du placement des informations sur l'interface, l'utilisateur peut adopter des comportements physiques différents pouvant dégrader son expérience de jeu) », énumère Camille Seron.

QUALITÉS

Métier de l'ombre dont le joueur n'imagine souvent pas tout le travail qui a été fait pour en arriver à une interface de qualité qui donne envie de se plonger dans le jeu, l'UI designer demande certaines qualités indispensables pour évoluer à ce poste.

Ainsi, il s'agit d'une personne :

- Autonome
- Organisée
- Qui sait travailler en équipe
- Rigoureuse
- Curieuse
- Qui fait preuve de souplesse
- Passionnée de jeu vidéo (un plus)



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Une formation est inévitable pour accéder à ce métier. Deux choix sont possibles alors : s'orienter vers un Bachelor en fin de lycée ou l'intégrer en 2ème ou 3ème années (avec équivalence) par exemple. Le premier diplôme se déroule en trois ans et enseigne les fondamentaux artistiques. Ensuite, vous pourrez poursuivre en MBA et approfondir la matière en investissant le champ du jeu vidéo.

Quel bac ?

Obtenir ce diplôme est essentiel. Général ou technologique, l'un des deux est possible afin d'atteindre une formation au métier d'UI designer. Le bac représente ainsi une première étape pour s'orienter dans une école des métiers du jeu vidéo. Ces années de lycée permettent alors de commencer à réfléchir et travailler à son avenir professionnel, de développer tout un tas de connaissances et de se forger une culture générale, de travailler sa réflexion, son analyse, sa compréhension. Cette période est une vraie opportunité qu'il ne faut pas prendre à la légère si on souhaite travailler dans l'univers du jeu vidéo. De plus, au moment de passer l'examen, il s'agira encore d'une épreuve bénéfique pour développer un sens de l'organisation, pour travailler sa gestion du stress et sa capacité à être autonome.

« Un UI artist doit produire les interfaces de jeux. Il doit les rendre à la fois esthétiques, mais surtout pratiques, ergonomiques, claires et agréables pour le joueur. Comme tout game artist, il faut être créatif, curieux, organisé, avoir des connaissances graphiques 2D solides (la 3D est un plus) et de bonnes bases en animation. Il faut également maîtriser au moins un moteur de jeu, avoir un sens logique et esthétique, une bonne connaissance vidéo-ludique, être familier avec les concepts d'ergonomie et d'accessibilité, avoir de l'empathie pour les joueurs et s'intéresser au game design. Le métier d'UI est très souvent lié à celui de l'UX (User Experience), il est parfois demandé de maîtriser les deux. »

ELODIE COURTOIS
UI artist - Artefacts Studio



SALAIRE

Un UI designer gagne en moyenne 35 000 € par an (soit 2 900 € par mois). Junior, son salaire est de 28 500 € (2 375 € par mois) et après plus de 10 ans d'expérience, sa rémunération peut s'afficher à 42 504 € (3 542 €).

A l'étranger, comme à Montréal par exemple, ce professionnel de l'interface peut démarrer à 44 000 \$ (3 500 \$ par mois) et monter à près de 80 000 \$ (6 600 \$). Aux Etats-Unis, c'est encore bien plus, avec un salaire junior à 60 000 \$ annuels pouvant dépasser les 130 000 \$ après quelques années, ce qui représente entre 5 000 et 11 000 \$ mensuels.

Selon le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) le salaire d'un UI designer jeux video est de :

- Paris / IDF – Confirmé : 39 700 € brut / an
- Paris / IDF – Senior : 546 500 € brut / an
- Région – Confirmé : 37 200 € brut / an
- Région – Senior : 40 000 € brut / an

Selon le STJV (Syndicat des Travailleurs du Jeu Vidéo) le salaire d'un UI designer est de 2 084 € net soit environ 2 672 € brut / mois soit 32 064 € brut / an.

OÙ TRAVAILLER ?

Bien souvent, un UI designer est aussi UX designer. Il dispose des deux casquettes maîtrisant l'expérience et l'interface utilisateur. Métier tendance, les entreprises du jeu vidéo (notamment les gros studios comme Ubisoft, EA) sont régulièrement en recherche de profils compétents.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Il est possible de travailler dans un autre domaine que le jeu vidéo comme dans la communication, l'animation, l'édition de logiciels ou encore la création de site Internet. Rapidement, vous pourrez aussi monter en grade en tant que lead UI et plus tard, après quelques années, prétendre au poste de directeur UI.

FREELANCE

Le jeu vidéo regorge de métier freelance, c'est une vraie particularité. L'UI designer n'échappe pas à la règle. Il est quand même conseillé d'avoir un peu d'expérience en entreprise pour se lancer en indépendant. Ensuite, il faut créer un statut de travailleur indépendant (EURL, SARL, SASU, etc.) afin de faire facturer vos travaux à vos clients. En plus de vos compétences et qualités pour exercer ce métier, il vous sera demandé d'avoir une certaine aisance relationnelle et de bien savoir réaliser un diagnostic et une analyse pour la mission commandée.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Travailler à l'interface utilisateur d'un jeu vidéo, c'est faire un métier qui comporte des avantages et inconvénients. Comme toute profession d'ailleurs.

Les avantages :

- Pouvoir réaliser des interfaces qui participeront à la réussite du jeu
- Offrir la meilleure expérience possible qui marquera les esprits
- Être au courant des dernières tendances
- Mettre son imagination au service du projet
- Métier en vogue, le marché est dynamique
- Un salaire dans la moyenne haute

Les inconvénients :

- Ne pas avoir peur de faire des heures
- Savoir résister au stress

Adrien Lemoine détaille de son côté les avantages et inconvénients de son métier : « Les avantages, c'est que vous êtes la personne en charge de « donner vie » à la solution (au problem-solution fit) détectée par l'UX. Vous avez la chance de voir le premier si la solution envisagée est comprise et utilisée par l'utilisateur. L'inconvénient : il faut très souvent sacrifier la créativité aux limitations techniques. »

« Le designer d'interface est la personne en charge de la création (graphique) de l'ensemble des éléments qui vont permettre à l'utilisateur d'utiliser une solution (au sens très large, ça peut être un jeu, une app mobile, un site Web, voire dans un sens plus large même les boutons des volants de voitures...). Il sera en charge de son utilisabilité, de sa lisibilité et d'une certaine façon de "l'expérience interactive", c'est la raison pour laquelle ce métier est souvent lié à celui de l'UX designer. »

ADRIEN LEMOINE
UX/UI designer - Admo TV



JOUER RESPONSABLE



ESPACE FAMILLE
#PGW
JUNIOR

PARIS GAMES WEEK



#PGW 23 > 27
OCTOBRE 2024

PARIS EXPO - PORTE DE VERSAILLES



COMEX POSIUM

france.tv



GAME ONE

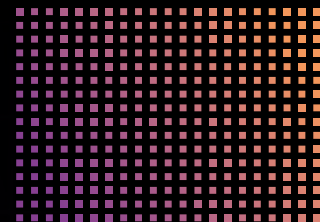


l'Étudiant





G.ART



ÉCOLE D'ART

SPÉCIALISÉE JEU VIDÉO

3 FORMATIONS POST-BAC

Imaginez les mondes virtuels de demain en devenant infographiste 2D/3D puis spécialisez-vous dans les nouveaux métiers du jeu vidéo



INFOS & INSCRIPTIONS
GAMINGCAMPUS.FR





LEAD GRAPHISTE JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scien. ou Artistique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 3 350 € brut

Code ROME : E1205 - Code FAP : M1Z80

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

MÉTIER

Sur la production d'un jeu vidéo, la lead graphiste est amenée à travailler avec des équipes, à les piloter, les encourager, les coordonner. Tout en travaillant à la conception et au développement d'éléments graphique ou visuel qui vont s'intégrer au jeu (ce qu'il peut aussi faire déléguer). Décors, textures, personnages, lumières, elle a un œil sur tout et veille à ce que cela corresponde bien au cahier des charges. Elle est à la fois artiste, technicienne et superviseuse.

MISSIONS

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

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

COMPÉTENCES

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

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



QUALITÉS

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

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



« Il s'agit d'une combinaison entre le métier de graphiste et celui de chef de projet. Il faut savoir jongler entre la réalisation de graphismes, d'illustrations, de recherches et de la gestion d'une équipe et des contraintes qui en découlent. »

LUCIE DORET
Lead graphiste

« J'ai fait des études dans le domaine du graphisme, d'abord une mise à niveau en Arts Appliqués, puis un BTS en design graphique numérique et un DSAA création et design numérique (à l'École Estienne). Une fois ces diplômes en poche j'ai commencé en tant que graphiste dans la société où je suis actuellement. J'ai ensuite évolué en graphiste-motion designer, puis l'entreprise grandissante, il a fallu agrandir l'équipe. J'ai donc dû rechercher de nouveaux profils pour m'aider dans la production, ce qui a entraîné l'évolution de mon métier en tant que lead graphiste. »

« Je travaille en tant que lead graphiste sur des formations e-learning. Ces dernières sont destinées à la plateforme de l'entreprise et sont principalement orientées sur les métiers de l'eau. Je travaille aussi à la création de formations e-learning pour des clients externes dans divers domaines (fibre optique, management...). »

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

LUCIE DORET
Lead graphiste



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Avant de devenir lead, la case formation est fondamentale puisqu'elle vous permet d'apprendre votre métier. Incontournable pour connaître les aspects techniques, toutes les facettes du graphisme et du design, mais aussi la gestion de projets, la conduite d'une équipe et le management. Un Bac +3 à Bac +5 est donc souvent demandé à ce poste, mais c'est surtout les années d'expérience et d'expertise qui seront prises en compte principalement.

Quel bac ?

Il faut donc, dès le lycée, passer par un Bac général (avec la spécialité arts) ou un Bac technologique. Quel que soit le diplôme, ce dernier demeure toujours important aussi bien pour franchir un palier supplémentaire dans votre vie étudiante que pour l'apprentissage de compétences utiles à la poursuite d'études, à l'acquisition d'un savoir organisationnel, au développement de capacités cognitives, etc. Une fois validé, les portes des études supérieures vous seront ainsi grandes ouvertes.



SALAIRE

Le salaire d'une lead graphiste est variable selon l'entreprise dans laquelle il travaille. A noter qu'il est plus rare, contrairement à d'autres métiers de l'image, que la lead graphiste exerce en indépendant. Donc en moyenne, une lead graphiste peut gagner entre 40 000 et 50 000 € par an (ce qui par mois représente entre 3 000 et plus de 4 000 €).

La rémunération d'une lead graphiste jeux vidéo varie de 60 000 \$ à Montréal (5 000 \$ mensuels) à près de 95 000 \$ du côté de San Francisco, en Californie (8 000 \$ par mois).

OÙ TRAVAILLER ?

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

EVOLUTION DE CARRIÈRE

En maîtrisant les outils et techniques graphiques, mais aussi en sachant encadrer et piloter des projets, le lead graphiste possède un sacré bagage. Ce qui lui permet de pouvoir évoluer à d'autres postes et prendre encore plus de responsabilités. Il n'est donc pas rare de voir un lead graphiste devenir par exemple directeur artistique ou lead game artist.

FREELANCE

Le jeu vidéo regorge de métier freelance, c'est une vraie particularité. L'UI designer n'échappe pas à la règle. Il est quand même conseillé d'avoir un peu d'expérience en entreprise pour se lancer en indépendant. Ensuite, il faut créer un statut de travailleur indépendant (EURL, SARL, SASU, etc.) afin de faire facturer vos travaux à vos clients. En plus de vos compétences et qualités pour exercer ce métier, il vous sera demandé d'avoir une certaine aisance relationnelle et de bien savoir réaliser un diagnostic et une analyse pour la mission commandée.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Faire ce métier, c'est prendre en compte avantages et inconvénients. Notamment :

Les avantages :

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

Les inconvénients :

- Métier prenant
- Métier concurrentiel
- Créativité contrainte



« Pour ce métier, je dois aussi bien maîtriser la partie créative et technique (au travers des logiciels de la suite Adobe) que les aspects plus en lien avec le métier de chef de projet : planning et délais, gestion d'équipe, recrutement... »

LUCIE DORET
Lead graphiste



UX DESIGNER JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scien. ou Artistique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 2 500 € brut

Code ROME : E1205 - Code FAP : M1Z80

L'UX designer est celui qui prend en compte l'expérience de jeu de l'utilisateur (user experience) dans la production d'un serious game, d'un jeu vidéo ou d'un projet de gamification. On le compare souvent au game designer et pourtant sa fonction est un peu plus importante. Il doit pouvoir bien connaître les dimensions cognitives et psychologiques des joueurs.

MÉTIER

L'UX designer est une game designer aux compétences supplémentaires. C'est en quelques mots la définition rapide de ce métier. Plus précisément, l'UX designer est celle qui conçoit une expérience utilisateur amenant le joueur à vivre un moment agréable voire exceptionnel. Elle doit donc comprendre les habitudes, les attentes, mettre en scène le parcours utilisateur. Si elle doit avoir des connaissances artistiques, l'une de ses caractéristiques repose surtout sur ses connaissances en matière d'aspects cognitifs et psychologiques.

On retrouve d'ailleurs ce métier dans l'univers du web où les entreprises font appel à cette profession pour vendre un produit, un service.

MISSIONS

Au quotidien, l'UX designer est capable de mener de front plusieurs missions suivant un cahier des charges, à savoir :

- Evaluer les attentes de la cible
- Cerner les problématiques
- Créer des solutions de parcours
- Réaliser des recommandations



COMPÉTENCES

UX designer est un métier recherché par certains studios de jeux vidéo, pour venir compléter le travail du game designer. Il l'est aussi finalement par toutes les entreprises qui se développent en ligne. L'UX designer est quasiment devenu incontournable dans le web. Donc, plus il maîtrise une palette de compétences, plus il est en mesure de faire la différence. Il lui faudra donc :

- Connaître le game design
- Savoir utiliser les outils de conception (Adobe XD, Axure, Illustrator, etc.)
- Identifier les profils de joueurs et leurs habitudes
- Hiérarchiser l'information
- Connaître le gameplay, les aspects humains, émotionnels
- Faire un travail de veille et de tendances

QUALITÉS

Lors de la production d'un jeu vidéo, qu'il soit freelance ou salarié, un UX designer doit être capable de travailler en équipe, de collaborer avec d'autres métiers comme l'UI designer (interface utilisateur) et les développeurs. Une qualité fondamentale. Mais ce n'est pas tout, il doit avoir :

- Un sens de la communication, de l'analyse
- Un esprit créatif et d'inventivité
- Un sens de l'observation et de l'organisation
- Une qualité d'écoute



« Il doit maîtriser l'usage de méthodes de recherche quantitatives et qualitatives, la gestion de projet centré humain, les facteurs humains, la stratégie d'audience, la conduite du changement et l'animation de workshops de co-conception. Mes collègues diraient aussi l'utilisateur, mais demanderaient de maîtriser la conception d'interface, l'ergonomie et l'accessibilité, je pense. »

LÉO BROUARD
Product owner et UX designer - Ubisoft

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Pour exercer en tant qu'UX designer, il est parfois demandé d'avoir au minimum un Bac +2. Toutefois, nous ne pouvons que vous conseiller de faire le choix d'une formation à Bac +3, voire même Bac +5. La raison est simple : plus vous aurez vu de matières et appris à utiliser des logiciels, mieux vous pourrez les appréhender et répondre aux projets qui vous seront proposés.

Quel bac ?

Avant de regarder pour une orientation dans une école formant au UX design, il faut d'abord bien penser à son bac. Qu'il s'agisse d'une filière générale avec des spécialités en mathématiques ou en anglais par exemple ou d'une filière plus technologique, comme en STD2A par exemple. Quoi qu'il en soit, les deux apporteront une base importante pour la suite. Ce sont des périodes offrant ainsi matière à développer la réflexion et la façon d'apprendre. De permettre de faire face au stress des examens, de travailler son autonomie, son organisation. Autant de caractéristiques qui serviront pour le futur.

SALAIRE

Il est l'un des métiers du jeu vidéo dont la rémunération est en moyenne de 32 000 € par an (2 500 € par mois). Son salaire peut évoluer en fonction de son expérience à un peu plus de 35 000 € (un peu moins de 3 000 € mensuels). En prenant des responsabilités, un lead UX designer peut gagner plus de 42 000 euros (3 500 €/mois).

A Montréal, le salaire s'affiche en moyenne à 60 000 \$ (5 000 \$ par mois). Certains peuvent descendre à un peu moins de 50 000 \$ ou au contraire, monter à plus de 90 000 \$ (4 100 à 7 500 \$ par mois). Aux États-Unis, sur la côte ouest, la rémunération explose avec des salaires à plus de 100 000 \$ à l'année, soit plus de 8 000 \$ mensuels.

OÙ TRAVAILLER ?

Il peut s'agir de travailler chez un éditeur de jeux vidéo comme Sony, Eidos ou Konami. Pour un studio comme celui de développement de serious games à l'image de Succubus Interactive. Au près d'agences spécialisées telles que Newic ou Digiworks. Il est également possible de travailler en freelance.

« Je pense que l'humain est le plus important dans la conception d'un produit. Encore beaucoup trop de services ou produits du quotidien proposent des expériences terribles. Autant de temps que l'on passe à s'énerver sur des brouilles au lieu de passer l'essentiel de notre temps à faire de grandes expériences de vies. C'est ça mon métier : m'assurer que les gens aient la meilleure expérience de vie possible et ne perdent jamais de temps sur des brouilles », explique Léo Brouard.

« L'UX designer conçoit des interfaces utilisateur. Il répertorie toutes les fonctions qui doivent apparaître dans l'application et les positionner sur une maquette de façon à ce que son utilisation soit fluide. Il s'agit d'un métier qui demande un travail de recherche au préalable qui est très intéressant, puis une partie organisation et logique pour la conception de l'arborescence, un côté technique pour la création des maquettes et sa faisabilité en termes de développement, et enfin un côté créatif. »

« L'UX designer doit prendre en compte l'usage de l'application et le public à qui elle s'adresse afin de concevoir une application qui soit simple d'utilisation pour l'utilisateur. Il doit être en mesure de comprendre les enjeux de cet outil, d'avoir de l'empathie et une certaine finesse psychologique. Il doit aussi avoir un esprit logique et synthétique. Ensuite, maîtriser des outils comme Adobe XD, Sketch ou Figma sont bienvenus pour faciliter le développement de l'application, en créant des arborescences et wireframes en vue d'un travail d'UI design (faire en sorte que l'appli soit jolie, attrayante, et à l'image du client). »

FANNY KOCH
UX designer - Loopsun

« Le domaine de l'user experience recouvre les méthodes permettant d'optimiser la qualité de l'expérience utilisateur et les KPIs associées. On y retrouve notamment la gestion de projets centrée utilisateur, la recherche utilisateur, les facteurs humains, l'ergonomie, la stratégie d'audience, l'accessibilité, le design inclusif et l'animation de workshops de co-conception. Je pratique chacun de ces domaines et suis plutôt généraliste. Les UX designers plus spécialisés avec qui je travaille, contribuent à la conception d'une expérience utilisateur de qualité en y apportant leurs principales qualités : conception d'interface, ergonomie, accessibilité. »

LÉO BROUARD
UX designer - Loopsun



EVOLUTION DE CARRIÈRE

A ce poste, un UX designer peut agrandir son spectre de compétences en ayant aussi une spécialité en UI. De plus, au fil des années, il pourra occuper le rôle de lead UX designer. Mais aussi tenter sa chance en tant que directeur artistique, directeur de projet dans le web ou encore devenir game designer.

FREELANCE

C'est l'un des nombreux avantages du métier d'UX designer : travailler en étant indépendant. Profession stimulante et attractive, pourquoi ne pas se lancer dans le grand bain en étant seul aux manettes ? Nombreux ont fait ce choix et travaillent pour des entreprises du jeu vidéo, mais pas que. On conseille toutefois d'avoir de l'expérience, des références, un réseau et surtout une capacité à savoir gérer ses tâches. Être freelance demande une grande rigueur et technicité.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Métier en vogue, l'UX designer se compose de plusieurs avantages, mais doit aussi faire face à des inconvénients inexorables.

Les avantages :

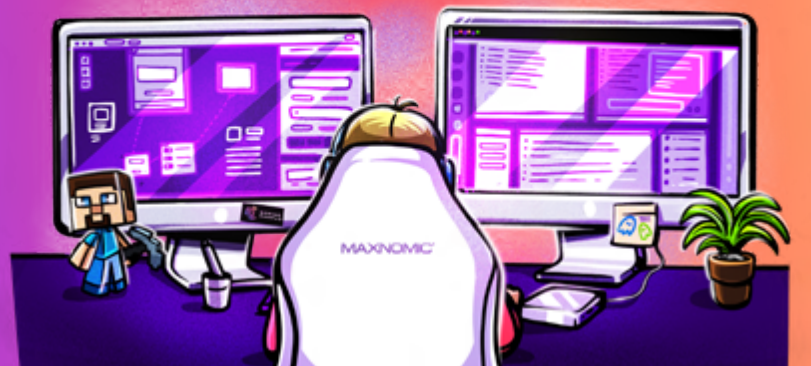
- Forte employabilité/profil recherché
- Salaire attractif
- Mobilité
- Evolution rapide
- Métier transverse

Les inconvénients :

- Forte concurrence
- Se mettre à jour régulièrement (veille constante)
- Pression sur les objectifs

De son côté, Fanny Koch, les énumère : « Les avantages sont qu'il s'agit d'un métier en constante évolution, très riche et intéressant. Il faut mobiliser des connaissances techniques, créatives et logiques. A l'inverse, les inconvénients reposent sur le besoin de savoir cadrer le client pour bien définir avec lui ses besoins avant de commencer à travailler, afin d'éviter des aller-retour incessants qui peuvent être très chronophages. »





GRAPHISTE 2D / 3D JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+2

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 1 800 € brut

Code ROME : E1205 - Code FAP : U1Z82

Textures, lumières, couleurs, personnages, objets, mondes, menus, rien n'échappe au graphiste 2D / 3D (ou infographiste 2D / 3D). Grâce à son intervention et à son imagination dans la création des images animées, il/elle donnera vie au jeu vidéo.

MÉTIER

Ségolène, 2D artist indépendante, travaille pour le compte de Revolt Games, studio éditeur du jeu vidéo Neopolis Game, elle explique son rôle : « *Un artiste a la mission de réaliser l'identité visuelle d'un jeu. Il s'agit de savoir rendre le jeu non seulement attrayant, mais également visuellement identifiable.* »

Pour y parvenir, cette professionnelle est capable de jongler avec le dessin sur papier, les logiciels et les outils de fabrication numérique. Un métier d'une grande polyvalence qui demande des compétences techniques importantes et une solide fibre artistique. Pour cela, une formation création de jeux vidéo est indispensable.

MISSIONS

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

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

COMPÉTENCES

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

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

QUALITÉS

Une graphiste 2D / 3D peut travailler en équipe, ce qui lui demande un savoir-être et un esprit collaboratif. De plus, d'autres qualités lui seront demandées, comme :

- La rigueur
- L'écoute
- La réactivité
- La curiosité
- La créativité

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



« Le rôle d'un infographiste est de produire les éléments visuels finaux qui seront utilisés pour différents types de projets. Il peut avoir plusieurs casquettes, en fonction du type de projet qui lui est demandé : graphiste, illustrateur, modélisateur 3D, web designer... »

BENJAMIN MECHENET

Infographiste/Développeur indépendant

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

« D'après moi, la diversité des missions sur lesquelles un infographiste peut intervenir est à la fois le principal avantage, mais aussi un inconvénient de ce métier. C'est un avantage, car les projets proposés sont souvent différents et c'est très intéressant d'explorer de nouveaux domaines. Il s'agit d'un métier dans lequel on apprend et on découvre de nouvelles choses en permanence. Mais c'est aussi un inconvénient, car il est très compliqué d'être à l'aise avec les spécificités techniques de tous les supports et avec tous les logiciels nécessaires à la production d'éléments visuels. En général, un graphiste se spécialise dans quelques domaines en particulier, à savoir : la création et l'animation 2D, la création et l'animation 3D, le web design, l'UI/UX... »

BENJAMIN MECHENET
Infographiste/Développeur indépendant



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Ce métier requiert un niveau minimum de Bac +2 obtenu dans des écoles d'animation puisqu'il demande d'obtenir toutes les compétences nécessaires pour maîtriser le dessin et les techniques numériques. Un passage devenu incontournable puisque les outils évoluent et les jeux vidéo sont de plus en plus pointus techniquement.

Quel bac ?

Bacs scientifique, sciences économiques, mathématiques ou technologique STD2A (ex STI, qui prépare aux sciences et technologies du design et des arts appliqués) sont à privilégier avant de s'orienter dans une formation pour devenir graphiste. Le bac demeure un passage incontournable pour envisager une orientation ensuite en études supérieures. Une première étape dans la vie d'un étudiant puisqu'il permet à la fois d'apprendre à apprendre, de se former aux rudiments qui serviront pour la suite des études, de s'organiser et de développer sa culture générale.

« Passionné de jeux vidéo, j'ai fait une formation de graphiste multimédia afin de découvrir différents métiers pouvant avoir un lien avec ce monde. Pendant ma formation, j'ai appris finalement que j'aimais

beaucoup travailler la 3D et le développement web, et j'ai décidé d'en faire ma spécialité », raconte Benjamin Mechenet, infographiste et développeur Web/Unity spécialisé dans le front-end, le jeu vidéo et dans la modélisation 3D.

SALAIRE

La rémunération d'une graphiste 2D/3D se situe en moyenne entre 24 000 € et 40 000 € de salaire brut annuel, soit entre 2 000 et plus de 3 000 € par mois (après un diplôme Bachelor Graphiste jeux vidéo). Néanmoins, selon son statut (salarié ou indépendant), le salaire peut varier.

Même chose au Canada, le salaire peut évoluer en fonction de l'employeur. De 30 000 \$ à 75 000 \$ (2 500 à 6 250 \$ par mois). A San Francisco, c'est un peu plus, de 54 000 à 100 000 \$ (4 500 \$ à 8 300 \$ par mois).

OÙ TRAVAILLER ?

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

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Un graphiste spécialisé en technologies 2D ou 3D (ou les deux) peut évoluer vers la fonction de lead graphiste qui a pour mission de gérer et superviser la mise en place du graphisme d'un jeu. Un graphiste 2D peut envisager de se spécialiser en 3D et devenir modelleur / textureur 3D (en charge de réaliser les modèles en trois dimensions des décors, personnages, objets).

Quant à un graphiste 3D, il peut s'orienter vers le métier de lead modelleur / textureur 3D. Il peut exercer son métier aussi auprès d'une agence de publicité, à la télévision, dans l'édition ou encore au sein d'un studio de cinéma.

FREELANCE

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

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

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

Les inconvénients :

- La créativité est parfois limitée
- Les salaires peuvent être très variables
- Savoir gérer des délais courts, résister à la pression



« Le graphiste 2D / 3D appelé aussi infographiste 2D / 3D a pour mission de réaliser tous les besoins graphiques d'un studio de jeu vidéo (mais aussi pour d'autres univers). »



AUDIO DIRECTOR JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Scien. ou Artistique

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 3 750 € brut

Code ROME : L1507 - Code FAP : U1Z80

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

MÉTIER

Bien plus qu'un sound designer, l'audio director jeux vidéo aura une fonction à responsabilités lors du développement d'un jeu vidéo. A elle de superviser la réalisation de tous les contenus sonores et de leur intégration au jeu. Elle va devoir définir les besoins audios et donner une direction artistique au projet tant sur le choix de la musique que les bruitages et les voix. A cela s'ajoute qu'elle va s'impliquer à mettre en scène les éléments sonores dans le jeu tout en veillant à rendre l'expérience la plus optimale possible pour les joueurs.



« Le directeur audio est responsable de la qualité du contenu de l'audio et de son intégration comme élément de gameplay. Il supervise la réalisation de l'audio dans son ensemble et s'assure qu'elle est en ligne avec la vision du jeu. »

GILLES CAMOUS

Directeur technique audio et lead audio - Ubisoft

MISSIONS

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

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

COMPÉTENCES

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

- Les moteurs audio (FMOD...)
- Les outils DAW (Pro-Tools...)

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

QUALITÉS

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

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



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Pour devenir audio director jeux vidéo, l'expérience de quelques années en tant que sound designer est impératif. Il faut d'abord bien connaître le sujet et les tenants et aboutissants de la fonction pour envisager accéder à un niveau supérieur. Et pour obtenir déjà les meilleures bases qu'il soit, une formation de niveau Bac +3/Bac +5 en audiovisuel ou en sound design est une première étape.

Quel bac ?

Si l'expérience est une chose pour occuper ce poste, il ne faut pas non plus négliger la formation. Et cela dès le plus jeune âge au lycée. Une étape fondamentale afin d'acquérir des compétences nécessaires pour la suite. Prenez donc le temps de choisir votre spécialisation (général ou technologique). Quoi qu'il en soit, cela vous permettra de développer des capacités cognitives, d'organisation, de logique et d'analyse.

SALAIRE

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

Evidemment, selon l'entreprise pour qui elle travaille, le nombre d'années d'antériorité ou encore son statut (CDD, CDI...), sa rémunération sera différente et évolutive. Elle avoisinera les 100 000 \$ (au plus haut) au Canada (60 000 \$ en moyenne), ce qui représente une fourchette comprise entre 5 000 et 8 500 \$ mensuels, et peut atteindre plus ou moins la même chose aux Etats-Unis. 115 000 \$ dans les salaires les plus hauts (9 500 \$ par mois).

Selon le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) le salaire d'un audio director jeux vidéo est de :

- Paris / IDF – Senior : 65 000 € brut / an
- Région – Confirmé : 43 000 € brut / an
- Région – Senior : 55 500 € brut / an

Selon le STJV (Syndicat des Travailleurs du Jeu Vidéo) le salaire d'un audio director jeux vidéo est de 4 000 € net soit environ 5 128 € brut / mois soit 61 536 € brut / an.

« Voici quelques missions du lead audio : alimenter l'équipe audio en travail et faire les validations ; bien choisir ses collaborateurs et leur donner des missions en adéquation avec leur profil ; gérer la relation avec le compositeur ; faire la préprod technique du projet en proposant des tools nécessaires à l'interaction audio dans le projet ; réaliser le suivi technique du projet avec les technical audio et les développeurs. Mais aussi aider le producteur audio pour les questions d'enregistrement des voix et de la localisation ; faire le suivi du planning. »

ANTOINE BABARY
Lead audio - Koalabs



OÙ TRAVAILLER ?

L'ensemble des studios de développement de jeu vidéo ont dans leur rang un audio director, celui qui sera en charge des éléments sonores et de leur intégration. Tout dépend ensuite du projet et de la taille de l'entreprise. Il peut très bien manager des sound designers comme être aux commandes, seul. C'est pourquoi, parmi les entreprises où il est possible de travailler à ce poste, on retrouve Gameloft, Quantic Dream ou encore Keywords Studios basée en Irlande.

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

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

« J'ai pu travailler sur plusieurs projets tout au long de ma carrière tels que : Bloodbowl 2, Alone in the Dark 5, Test Drive Unlimited 2, Remember Me, Just Dance, Ghost Recon Breakpoint », souligne Gilles Camous.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Venant d'un poste de sound designer, l'audio director jeux vidéo peut très bien s'y voir pendant plusieurs années avant d'évoluer vers de nouveaux horizons. Ainsi, il lui sera possible de postuler pour des métiers comme game director ou encore producer.



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

ANTOINE BABARY
Lead audio - Koalabs

FREELANCE

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

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Occuper le rôle de responsable audio d'un jeu vidéo est stimulant et passionnant, car il permet d'être au cœur de la création d'un jeu et de tout son environnement. Néanmoins, il faudra aussi pouvoir accepter et surmonter quelques inconvénients. En voici des exemples :

Les avantages :

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

Les inconvénients :

- Horaires flexibles
- Implication forte
- Opportunités d'emploi limitées





CHARACTER ARTIST

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 100 € brut

Code ROME : L1507 - Code FAP : U1Z80

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

MÉTIER

Avec une forte appétence créative et un niveau de technicité élevé, un character artist intervient dans la conception des personnages du jeu vidéo, elle les modélise et s'assure de l'uniformité de leurs qualités et de leurs styles. Elle pourra par exemple créer leurs physiques, leurs vêtements ou encore définir leurs traits de caractère afin qu'ils soient le plus fidèles à l'histoire.

Un métier qui demande de connaître les outils et les logiciels de modélisation 3D, de sculpturing, de texturing et de rigging, mais également de posséder des compétences en anatomie et en design. Un métier complet.

« Character artist 3D dans le jeu vidéo, c'est à la fois être artiste et technicien, l'un ne peut fonctionner sans l'autre. Ce métier est très compétitif et exigeant. Être passionné et travailleur est essentiel. »

ANTOINE DUPUIS
3D character artist - Freelance



MISSIONS

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

- Concevoir des personnages 3D, mais aussi des environnements
- Rigger
- Texturer afin de donner des couleurs aux personnages
- Modéliser en s'assurant que les personnages soient fidèles au jeu
- Créer l'animation
- Veiller à la qualité et au respect du cahier des charges



COMPÉTENCES

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

- Les logiciels et outils de production comme ZBrush, 3DS MAX, Marvelous, Substance Painter
- Les logiciels de la suite Adobe
- Le dessin, les textures, les lumières, etc.
- L'intégration des personnages dans le moteur de jeu (savoir utiliser Unity 3D est un plus)
- Les contraintes de rendu sur du temps réel

QUALITÉS

Évoluant au milieu d'un ensemble de métiers, occuper le poste de character artist, c'est pouvoir être capable de s'adapter à chaque situation. Pour cela, les qualités demandées seront nombreuses, telles que :

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

« Métier passion, il demande des compétences artistiques dont la maîtrise de la composition, des couleurs de l'anatomie, etc. mais aussi très techniques au vu du médium utilisé pour concevoir un jeu vidéo (logiciels 3D, moteur 3D, etc.). »

« Le travail sur les personnages m'a toujours intéressé aussi loin que je me souviens. Je suis venu à la 3D, car le dessin m'intéressait, mais faire de la BD ou autre (2D) n'avait pas beaucoup d'avenir et c'est très compliqué. La 3D m'a permis aussi de coucher visuellement mes idées plus facilement que je ne l'aurais pu faire en dessin. »

GUILLAUME MOLLÉ

Character artist - Ubisoft Montpellier

« A ce poste, nous devons maîtriser l'anatomie humaine, la théorie des volumes, les lumières et les couleurs. Niveau logiciels : ZBrush, Photoshop, Substance painter, Maya/3DSmax. Par ailleurs, nous devons comprendre les contraintes d'optimisation. »

« J'ai choisi ce métier, car les personnages sont le meilleur moyen de transmettre des émotions dans les jeux, c'est ce qui m'intéresse, de raconter des choses à travers eux. Ce qui m'a conduit à travailler sur des projets comme : Syberia 3, Games of Glory, Othecide. »

ANTOINE DUPUIS

3D character artist - Freelance



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Si un Bac +3 dans l'univers de l'animation ou du jeu vidéo est la base fondamentale pour pouvoir devenir character artist, il faudra donc envisager de suivre une formation dans une école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo ou en choisissant une licence à l'université.

Quel bac ?

C'est une question qu'il faut se poser rapidement après le collège si vous souhaitez travailler dans le jeu vidéo plus tard. En fonction de votre projet professionnel et si vous souhaitez devenir character artist, réfléchissez à opter soit pour un bac STD2A en design ou pour un bac général en cochant les cases numérique et arts. L'un ou l'autre peuvent mener à une formation en école de jeu vidéo et permettent d'acquérir un premier niveau de connaissances et de compétences. Une culture générale, une manière d'apprendre à apprendre, à développer un sens de l'analyse et de la réflexion. Il s'agit aussi d'un moment au cours duquel, vous allez pouvoir commencer à créer, à imaginer des personnages et à participer collectivement à des projets (en fonction du lycée et de son programme).



SALAIRE

Le salaire d'un character artist va dépendre d'un certain nombre de facteurs. Premièrement, entre un profil junior et sénior exerçant en France, la rémunération ne sera pas la même. Si un character artist peut démarrer en début de carrière à 2 100 € par mois, il peut espérer gagner le double avec quelques années d'expérience. De plus, suivant son employeur, la localisation du studio, le statut, etc. le salaire variera.

Enfin, travailler en tant que character artist à l'étranger, c'est espérer gagner bien sa vie. Au Canada par exemple, ce professionnel gagne en moyenne 60 000 \$ par an, jusqu'à même plus de 80 000 \$ (entre 5 000 et plus de 6 500 \$ par mois).

Selon le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) le salaire d'un character artist est de :

- Paris / IDF – Confirmé : 41 000 € brut / an
- Paris / IDF – Sénior : 46 000 € brut / an
- Région – Confirmé : 35 000 € brut / an
- Région – Sénior : 42 500 € brut / an

Selon le STJV (Syndicat des Travailleurs du Jeu Vidéo) le salaire d'un character artist est de 2 000 € net soit environ 2 564 € brut / mois soit 30 768 € brut / an.

OÙ TRAVAILLER ?

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

EVOLUTION DE CARRIÈRE

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

FREELANCE

A l'image d'un certain nombre de métiers du jeu vidéo, travailler comme character artist en freelance est une possibilité. Il faudra avoir un peu d'expérience, des compétences techniques importantes, un côté créatif qui fera la différence et une certaine aisance à l'oral pour communiquer avec des clients. Tout ceci en étant rigoureux et organisé.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Chaque métier comporte son lot d'avantages et d'inconvénients, le character artist n'échappe pas à la règle.

Les avantages :

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

Les inconvénients :

- Créativité parfois limitée
- Être à l'affût des nouveautés (avantage comme inconvénient)
- Savoir accepter la critique
- Savoir gérer le stress



« Ce métier consiste à traduire en 3D par la sculpture et le texturing des personnages imaginés en dessin / concept en respectant les contraintes techniques du projet. »

GUILLAUME MOLLÉ

Character artist - Ubisoft Montpellier



COMPOSITEUR·RICE JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+2

Spé. conseillée(s) : Artistique

Emploisabilité : Correcte

Salaire débutant : 1 800 € brut

Code ROME : L1202 - Code FAP : U1Z91

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

MÉTIER

Dès que l'on parle de musiques de jeux vidéo, il vous vient sans doute à l'esprit les cultissimes bandes-sons de Mario, Zelda ou encore Final Fantasy. Des musiques qui ont participé à leur succès et dont on parle encore aujourd'hui. Des œuvres que l'on doit à des compositeurs jeux vidéo. Appelés également illustrateurs sonores, c'est à eux que revient d'écrire et de composer la musique d'un jeu à partir d'éléments visuels fournis par la production. Souvent embauché au projet, le compositeur doit pouvoir concevoir des musiques en lien avec le gameplay afin que les joueurs puissent vivre une expérience totale dans un univers singulier.

Un métier qui demande une force créatrice indéniable et une connaissance du gaming. Sans oublier que connaître le volet technique (intégration de la musique) est un plus.

MISSIONS

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

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

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

COMPÉTENCES

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

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

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



« Le métier de compositeur dans le domaine du jeu vidéo consiste, au delà de l'activité de composition pure, à savoir produire (enregistrements, mixage, mastering...), voire à orchestrer et arranger de la musique. Parfois, il faut également se charger du sound design, et plus rarement de l'intégration. »

JOHANY BERLAND
Compositeur de musique - freelance

QUALITÉS

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

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



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Si beaucoup ont réussi à ce poste en étant d'abord autodidacte, il est conseillé de suivre un minimum de formation en passant par des écoles de musique, des BTS métiers de l'audiovisuel ou des écoles spécialisées dans les métiers du jeu vidéo.

La raison est simple : le secteur du jeu vidéo évolue tellement vite (technologies, graphismes, multiplication des plateformes, contenus éclectiques...) qu'avoir les fondamentaux en matière de production sonore est un gage de réussite. Des bases qui seront enseignées à G. Art en Bachelor (Bac +3) puis perfectionnées en MBA (Bac +5).

Quel bac ?

Quel que soit le bac (générale ou technologique), vous allez acquérir des bases théoriques qui vous serviront pour votre future formation. Au même titre que la culture générale, l'informatique ou l'anglais, vous allez développer un sens du travail, de l'apprentissage, de la créativité, de l'analyse, de la rigueur. Une étape cruciale dans un parcours !

SALAIRE

Il sera très variable entre un compositeur confirmé et un junior. Le Syndicat national des jeux vidéo montre que le salaire moyen entre un junior, un confirmé et sénior est d'environ 37 000 € brut par an (soit 3 000 € par mois). Et constate qu'il y a un écart de 15 290 € entre le salaire annuel le plus élevé et le plus bas.

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

A comparaison, la rémunération médiane d'un compositeur en France pour le cinéma, est de 40 000 € (3 500 € mensuels).

Selon le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) le salaire d'un compositeur jeux vidéo est de :

- Paris / IDF – Confirmé : 41 000 € brut / an
- Paris / IDF – Senior : 46 000 € brut / an
- Région – Confirmé : 35 000 € brut / an
- Région – Senior : 42 500 € brut / an

OÙ TRAVAILLER ?

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

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Ecrire et composer la musique d'un jeu vidéo peut très bien se faire de manière autodidacte. Il faudra de toute façon un sens de la créativité indéniable pour tenir ce rôle. Si le métier est passionnant et donne la couleur à un jeu, un compositeur peut aussi envisager d'évoluer à d'autres postes clés de la production d'un jeu. Par exemple, il n'est pas rare de voir certains devenir audio director jeux vidéo et pourquoi pas producteur. D'autres, au contraire, prennent du galon et peuvent travailler sur des projets d'envergure.



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

NICOLAS SIGNAT
Compositeur - freelance

FREELANCE

Nombreux sont les compositeurs d'un jeu vidéo à exercer de manière indépendante. Ils sont embauchés pour un projet ou plusieurs et doivent tenir compte du cahier des charges fourni par la production. Néanmoins, ils jouissent d'une liberté grâce à leur statut. Pour en arriver là, il faut savoir se démarquer et posséder une créativité hors pair. Rigueur, organisation, motivation et implication seront les quatre grands critères importants à tenir.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Le métier de compositeur jeux vidéo est un poste à part entière qui demande un niveau d'investissement total puisque la production compte sur son travail pour apporter la touche finale à son jeu. Ainsi, si c'est un métier passion, il faudra aussi accepter certains inconvénients.

Les avantages :

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

Les inconvénients :

- Les places sont chères
- Une créativité parfois contrainte régie par le cahier des charges. Un compositeur doit tenir une ligne directrice
- Flexibilité et délais à tenir
- Pouvoir gérer les périodes de rush
- Accepter des amplitudes horaires importantes



« La mission d'un compositeur est de travailler en étroite collaboration avec une équipe de développement, en illustrant grâce à la musique et le sound design les scénarios, personnages, décors et actions ! »

BENOÎT VANHOFFELN
Compositeur - X&Immersion



CREATIVE DIRECTOR JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scien. ou Artistique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 3 300 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U1Z82

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

MÉTIER

Suivant l'entreprise dans laquelle il se trouve, on peut l'appeler creative director jeux vidéo ou bien directeur créatif. Ce professionnel aux multiples talents porte la responsabilité de l'ensemble de l'identité créative d'un jeu vidéo et de sa mise en œuvre.

Des éléments graphiques, aux mécaniques du jeu en passant par tous les aspects du design, il a un œil sur tout et doit surtout tenir compte des contraintes imposées par le cahier des charges. C'est la raison pour laquelle, pour tenir ce rôle, il puise dans son expertise aussi bien dans la maîtrise technique et artistique que dans la gestion de projet.

MISSIONS

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

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

- Défendre le projet devant les producteurs
- Présenter et partager la direction créative aux équipes
- Veiller à garantir la qualité du projet
- Gestion des équipes
- Répartition des rôles
- Animation et encadrement de chaque métier

COMPÉTENCES

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

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

QUALITÉS

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

- Un esprit de rigueur
- Un sens de la diplomatie
- Une vision critique
- Un savoir relationnel
- Un côté diplomate

Sans oublier d'être passionné, de faire preuve de créativité et d'imagination.



« Des qualités de communication et de leadership sont essentielles pour ce rôle pour fédérer une équipe autour d'un projet, communiquer sa vision, garder le cap pour assurer la cohérence du projet, convaincre les autres parties prenantes... »

MARIE-LOU DULAC
Creative director - Pocket Story

« J'ai un profil très particulier. Je suis programmeur à la base, avec plus de 20 ans d'expérience. Cependant, j'ai toujours été un grand passionné de 3D, depuis mon adolescence. Au fil des années, j'ai commencé à mettre mes compétences en programmation au service de la 3D (temps-réel essentiellement) pour des jeux, des expériences interactives... Ensuite, j'ai commencé à produire des choses plus artistiques. Lorsque j'ai découvert Houdini en 2018, ma créativité a littéralement explosé. Ce soft allait désormais me permettre de réaliser un tas d'idées qui traînaient dans ma tête. »

QUENTIN LENGELÉ

Creative director et Technical artist – Electronic Arts

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

MARIE-LOU DULAC

Creative director – Pocket Story



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Comme la plupart des postes à responsabilités, ce n'est pas en sortant de quelques années d'études, qu'il est possible d'y prétendre. Le métier de creative director n'échappe pas à la règle. Les employeurs demanderont entre 5 et 7 ans d'expérience. Toutefois, obtenir les fondamentaux reste essentiel.

Une formation de niveau Bac +5 est donc à privilégier en faisant le choix de la suivre dans une école des métiers du jeu vidéo. Un moyen d'apprendre et de se perfectionner dans les domaines de la création, de la production et de la gestion de projet.

Quel bac ?

Que l'expérience justifie d'exercer ce métier, ne négligez pas pour autant votre formation. Et ce, très tôt, dès le lycée. Une étape cruciale qui vous aidera à développer des capacités de réflexion et d'organisation, de travail en équipe, de créativité, d'engagement... Prenez le temps de choisir entre un bac général avec une spécialisation en mathématiques, en arts ou en numérique. Faites le choix sinon d'un bac technologique STD2A, en design.

SALAIRE

Métier à responsabilités qu'il est possible de prétendre après un minimum de 5 années d'expérience, le creative director jeux vidéo est un poste stratégique dans une entreprise. Si bien que sa rémunération est en lien avec sa fonction. Si celle-ci dépend de l'employeur pour qui il travaille, de la localisation du studio, mais aussi de plusieurs autres facteurs (primes, statut, etc.), elle avoisine les 50 000 € annuels (4 000 € par mois). Et peut grimper à plus de 70 000 € voire bien plus (on parle de plus de 150 000 €), soit entre 6 000 et 12 000 € mensuels).

A l'étranger, à Montréal notamment, le salaire d'un directeur créatif s'affiche en moyenne à 100 000 \$ par an franchissant parfois la barre des 200 000 \$ (soit une fourchette de salaire comprise entre 8 500 et 16 000 \$ par mois). Quant à Los Angeles, les salaires dans la ville atteignent plus de 245 000 \$ (20 000 \$ mensuels). Selon le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) le salaire d'un creative director est de :

- Paris / IDF – Senior : 78 000 € brut / an
- Région – Senior : 66 500 € brut / an

OÙ TRAVAILLER ?

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

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Accéder à ce poste est déjà une belle opportunité, mais les évolutions sont encore possibles après. Ainsi, un creative director jeux vidéo a toutes les capacités à devenir PDG, CEO ou directeur général d'une entreprise du jeu vidéo.

FREELANCE

Avec les responsabilités qui lui incombent, difficile pour un creative director jeux vidéo d'exercer en freelance. C'est possible mais plus rare. En effet, son métier de manager et de responsable lui demande une présence permanente dans l'entreprise au côté des équipes et de la direction. De plus, les employeurs vont privilégier des personnes pleinement disponibles et investies. Difficile donc de multiplier les projets de manière indépendante.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Tout métier possède des avantages qui font qu'il est plaisant de le faire, mais aussi tout un lot d'inconvénients incontournables qu'il faut savoir accepter. En voici quelques exemples :

Les avantages :

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

Les inconvénients :

- Métier de chaque instant, prenant et soumis à une certaine pression
- Savoir faire face et répondre à des clients, producteurs
- Savoir se remettre en question et accepter les retours négatifs d'un projet





DIRECTEUR·RICE ARTISTIQUE JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scien. ou Artistique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : NC

Code ROME : E1104 - Code FAP : U1Z82

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

MÉTIER

Poste accessible après quelques expériences significatives, le métier de directrice artistique jeux vidéo est important dans la bonne marche de la production d'un jeu vidéo. Son rôle : concevoir l'identité visuelle du jeu tout en s'assurant que l'ensemble des équipes d'artistes (modeler, game artist, concept artist, infographiste, véhicule artist, etc.) la respecte bien.

A elle de garantir tout l'univers visuel du jeu au cours de sa fabrication. Si bien qu'elle doit connaître les métiers impliqués dans la création, maîtriser les logiciels 2D et 3D et bien d'autres outils encore. Elle doit développer un esprit et un sens artistiques et enfin, ses capacités à manager doivent pouvoir accompagner les équipes.



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

CLÉMENT GAMMAITONI

Directeur artistique - Fragbox Gaming

MISSIONS

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

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

COMPÉTENCES

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

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

QUALITÉS

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

- Un esprit curieux et créatif
- Une solide culture générale
- Un sens de l'organisation
- Être rigoureux et diplomate
- Être exigeant et avoir le souci du détail
- Avoir une aisance à communiquer



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Si le poste est difficilement accessible juste après la sortie d'une formation, il demande néanmoins un bon niveau scolaire. Autrement dit, deux options sont possibles : le minimum sera de suivre une formation dans les métiers artistiques du jeu vidéo en passant par un Bachelor (Bac +3) par exemple. Ensuite d'expérience en expérience, et au fil des années, il est possible de prétendre à ce métier à responsabilités.

Sinon, poursuivre en MBA est une autre voie intéressante puisqu'elle offre aussi bien un perfectionnement dans les matières artistiques et techniques que dans l'apprentissage du management. Un bagage qui peut permettre d'arriver plus vite au métier de DA.

Quel bac ?

Vous allez travailler dans un environnement très concurrentiel, si bien que vous devez vous démarquer du lot. Pour ce faire, vous avez besoin d'un socle de formations important. Il est donc essentiel de choisir dès le lycée une filière qui vous corresponde. Soit un bac général avec des options en anglais et en numérique. Soit un bac techno STD2A qui permet d'apprendre les bases du design.

SALAIRE

A ce poste, les salaires sont souvent relativement élevés. On note que certains démarrent autour de 39 000 € par an et peuvent monter à 48 000 €, voire bien plus (ce qui correspond par mois à 3 250 et 4 000 €). Tout dépend en fait de la nature du contrat, de la localisation du studio et de sa taille, de l'expérience et du profil recherché.

Si une carrière à l'étranger est intéressante, la rémunération peut l'être aussi. En moyenne, un DA touche 65 000 \$ annuels (près de 90 000 \$ parfois), soit entre 5 000 et 7 500 \$ mensuels. Même constat à Los Angeles. Toutefois, les salaires peuvent grimper au-delà des 100 000 \$ (8 500 \$ par mois).

« Le management est une partie non négligeable de la fonction. Car il s'agit de convaincre et amener l'équipe dans une direction. Collaborer avec une équipe et d'autres responsables, les convaincre que c'est la solution la plus pertinente et adaptée et coordonner ce travail est le moyen de concrétiser une vision créative. C'est ainsi que le travail demande une grande souplesse, des facilités pour communiquer cette vision et la capacité à aller en permanence du détail travaillé en particulier à la perception globale du jeu. »

ANA MARIA DE JESUS
Directrice artistique indépendante



Selon le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) le salaire d'un Vidéaste jeux vidéo est de :

- Paris / IDF – Senior : 65 000 € brut / an
- Région – Confirmé : 43 000 € brut / an
- Région – Senior : 55 500 € brut / an

OÙ TRAVAILLER ?

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

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

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Au poste clé de directeur artistique jeux vidéo, ce dernier peut accéder à de nouvelles responsabilités dans la création d'un jeu. Il peut envisager de devenir producer ou game director. Ou bien créer son studio, voire encore travailler ailleurs dans le secteur vidéo-ludique.

FREELANCE

C'est un métier qui peut s'exercer en freelance, néanmoins ce n'est pas la manière la plus courante de procéder. En particulier dans le gaming. Les enjeux du secteur sont tels que le responsable de l'identité visuelle et de la cohérence d'un jeu vidéo est bien souvent intégré à l'équipe du studio. Il permet un suivi à chaque instant et reste en lien avec les autres responsables de la production.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Poste clé essentiel à la réussite d'un projet, travailler comme directeur artistique jeux vidéo n'est pas donné à tout le monde. Avantages et inconvénients caractérisent le métier.

Les avantages :

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

Les inconvénients :

- Responsable du volet artistique donc des éventuels problèmes ou retard
- Soumis à une pression
- Implication forte



« Le directeur artistique est la personne qui définit et guide l'équipe pour atteindre l'identité visuelle d'un jeu. Aussi le propre du métier est de pouvoir répondre aux problématiques design d'un jeu : comment faire pour que le joueur ressente qu'il se trouve dans un environnement effrayant ou dans un environnement merveilleux ? Comment faire pour que l'ambiance soit en accord avec le gameplay ? Comment designer chacun des éléments servant au gameplay pour qu'ils soient aussi bien une réponse pertinente au niveau esthétique que game objects crédibles qui soutiennent la fonction à laquelle ils se destinent dans le jeu ?, etc. Les réponses à ces questions se matérialisent souvent sous forme de prototypes graphiques dans un premier temps. Puis en tant que chartes graphiques qui seront le blueprint du travail à réaliser par l'équipe artistique. Une fois que ces étapes ont été franchies, il va falloir valider le travail effectué par l'équipe. Et dans le cas où ce travail ne correspond pas exactement à la direction souhaitée, pouvoir le reprendre et dessiner clairement le périmètre du résultat recherché. Pour cela, il est souvent nécessaire de passer de la vision du détail à la portée globale du projet. »

ANA MARIA DE JESUS
Directrice artistique indépendante



LEAD LEVEL DESIGNER

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Eco. ou Artistique

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 3 350 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U1Z82

Lors de la création d'un jeu vidéo et de ses niveaux, les level designers sont encadrés par un lead level designer. Un manager référent qui vient superviser la qualité des niveaux tout en ayant la responsabilité d'une équipe. Un poste important sachant évoluer aux côtés d'autres leads et sous la direction d'un game director.

MÉTIER

Avant d'occuper ce poste, un lead level designer passe d'abord par la case de level designer durant plusieurs années (entre 3 et 5 ans minimum). Une condition essentielle pour pouvoir prendre des responsabilités au sein d'un studio. Une fois ce critère rempli, ce professionnel interviendra sur l'ensemble de l'expérience du gameplay et de la constitution de ses niveaux. Il doit être ainsi en mesure de concevoir des phases de jeu dans le respect de la vision créative et des contraintes de production.

MISSIONS

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

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

COMPÉTENCES

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

- Les langages de scripts (Python...)
- Les outils d'édition de niveaux (Unity, Unreal...)
- Les techniques de prototypage 2D (Game maker...)
- La modélisation 3D (3DS Max...)
- Le versioning (logiciel Alienrain, SNV...)
- L'IA
- Les méthodes de narration et de gestion de rythme
- Le marché du jeu vidéo

QUALITÉS

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

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

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

CLÉMENT DEMARET
Lead level designer - Cyanide Studio



« Mon métier est de connaître le level design du mieux possible afin de pouvoir orienter mon équipe dans la réalisation des niveaux du jeu. En plus de cette casquette de level designer accompli, j'ai pour rôle de manager mes équipes, faire en sorte de connaître leurs besoins et les transmettre aux personnes compétentes au sein de l'entreprise afin qu'ils puissent travailler dans les meilleures conditions possibles. Le rôle d'un lead est aussi d'assurer la cohésion de son équipe, et la communication de son pôle vers les autres pôles. Pour cela, je dois définir en amont avec mon équipe les tâches que nous allons avoir à réaliser pour produire le jeu en leur communiquant les contraintes, demandes des autres pôles, par la suite transmettre aux autres pôles nos demandes / contraintes par rapport à cela et maintenir un échange constant. Il y a aussi de la gestion de planning, faire en sorte que personne n'ait de temps mort ou ne soit surchargé. Évaluer les compétences de chacun et au besoin les former. Pour résumer, c'est être un expert de sa compétence combiné à un rôle de manager d'équipe. »

PIERRE-LOUIS HENRY
Lead level designer - Kylotonn



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Ce métier s'acquiert après plusieurs années d'expérience comme nous l'avons écrit plus haut. Autrement dit, ce n'est pas possible de devenir lead level designer après l'école. Il faudra un diplôme dans le jeu vidéo.

Quel bac ?

Avant toute chose et s'imaginer en tant que lead, prenez le temps de ne pas brûler les étapes. Ça commence dès le lycée. Envisagez un Bac général avec une spécialité en arts ou en mathématiques, ou bien passer par un Bac technologique STI2D qui est aussi une très bonne solution. Les deux conditionneront votre poursuite d'études. Ils seront un excellent moyen de développer un certain nombre de compétences utiles dans votre métier futur.

SALAIRE

En France, un lead level designer peut gagner en moyenne 40 000 € annuels et jusqu'à 60 000 € et plus (soit entre 3 500 et 5 000 € par mois). Bien évidemment, cette rémunération va dépendre d'un ensemble de conditions qui pencheront dans la balance. C'est-à-dire qu'elle sera différente en fonction de l'employeur, de sa localisation, de la taille de l'entreprise, des missions et des années d'expérience.

De plus, le salaire n'est pas le même à Montréal ou aux États-Unis. Ainsi, un lead level designer peut gagner autour de 100 000 \$ par an (8 500 \$ par mois).

Selon le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) le salaire d'un lead level designer est de :

- Paris / IDF – Confirmé : 45 700 € brut / an
- Paris / IDF – Senior : 50 900 € brut / an
- Région – Confirmé : 41 800 € brut / an
- Région – Senior : 47 000 € brut / an

Selon le STJV (Syndicat des Travailleurs du Jeu Vidéo) le salaire d'un lead level designer est de 3 000 € net soit environ 3 846 € brut / mois soit 46 152 € brut / an.

OÙ TRAVAILLER ?

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

EVOLUTION DE CARRIÈRE

De level designer, un professionnel peut tout à fait devenir lead level designer. Et si l'ambition s'affiche en plus grand encore, il est envisageable de pousser le curseur un peu plus loin en saisissant les opportunités de devenir directeur de production par exemple, producer ou encore game director.

FREELANCE

Si de nombreux métiers du jeu vidéo s'exercent en freelance, c'est moins le cas pour un lead level designer. Les studios privilégient souvent une embauche dans la durée pour travailler à ce poste. Son rôle demande donc une présence autant pour suivre les projets que pour encadrer les level designers.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Qui dit poste à responsabilités dit forcément pouvoir être à l'aise aussi bien dans le management que dans la conduite de projet tout en faisant le lien avec d'autres leads de la production. Dès lors, il faut savoir composer avec des avantages et des inconvénients.

Les avantages :

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

Les inconvénients :

- Pouvoir gérer notamment dans les moments difficiles son équipe
- Savoir résister au stress
- Implication forte



« Savoir prioriser son travail et celui des autres. C'est quelque chose de commun à tous les leads à mon sens. En effet une fois que le lead reçoit les différents besoins et deadline du rendu à fournir par son équipe, c'est à lui de découper cela en sous-tâche, les prioriser et les distribuer entre les différents membres de son équipe. »

CLÉMENT DEMARET
Lead level designer - Cyanide Studio



LIGHTING ARTIST

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scien. ou Artistique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 2 200 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U1Z82

Dans le jeu vidéo, comme dans tous les métiers de l'animation en général, le lighting artist est un spécialiste de la lumière. Il permet de concrétiser et donner vie à la direction artistique d'un jeu, à ses personnages ou ses décors.

MÉTIER

Faisant partie intégrante de l'équipe des effets visuels, ce professionnel occupe une place de choix et participe à l'élaboration et à la mise en place des effets de lumières. Il devra par ailleurs notamment communiquer avec les autres corps de métier (level designer, level artist, programmeurs, animateurs...) afin de s'assurer de la bonne prise en compte de leurs besoins et d'une approche efficace de l'éclairage.



« Évidemment, mon travail est de mettre en lumière les niveaux d'un jeu. C'est la première approche. Et, il ne faut surtout pas oublier l'aspect technique. Il faut faire en sorte que le jeu ait l'esthétique désirée mais surtout qu'il tourne sans épuiser les machines car la lumière engendre une grande consommation des ressources. »

FRANÇOIS GAND
Lighting artist - Tindalos Interactive

MISSIONS

Centrale, dans le rendu final d'un jeu vidéo, la lumière est souvent l'objet de toutes les intentions. Ainsi, le lighting artist tient un peu le même rôle qu'un directeur de la photographie au cinéma. Il est le garant d'une certaine ambiance visuelle. Le lighter intervient donc à toutes les étapes de la création d'un jeu.

Au-delà de son importance dans l'esthétique et la narration visuelle, la mission du lighting artist a également un poids crucial sur la consommation des ressources d'un jeu. Il demande donc également des connaissances techniques assez poussées.

Dans les premières phases de développement du jeu, le lighter joue les consultants et échange avec les différentes parties prenantes pour faire les bons choix en matière d'éclairage. Puis, lorsque le jeu arrive dans ses ultimes phases de production, il vient concrètement ajuster les effets de lumières.

COMPÉTENCES

Véritable orfèvre de la lumière, le lighting artist est responsable de la mise en valeur des différents éléments qui composent un jeu. Il intervient donc à deux nombreuses étapes du développement d'un jeu. Le bon lighting artist doit non seulement afficher une grande sensibilité esthétique et une vaste connaissances

de l'histoire de l'art tout en s'appuyant sur une solide maîtrise technique :

- Solides connaissances en photographie et lumières
- Maîtrise des logiciels 3D
- Sens artistique

QUALITÉS

Occupant à la fois un rôle central dans l'équipe des effets visuels, un lighting artist doit à la fois pouvoir être très à l'écoute pour échanger avec ses collègues et aussi savoir se gérer en solo lorsqu'il s'agit de travailler la lumière dans les dernières phases de production d'un jeu. Il doit donc faire preuve de :

- Créativité
- Rigueur
- Organisation
- Adaptabilité



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Acteur clé dans le développement des jeux vidéo, le lighting artist demande un niveau d'études à Bac+3 pour démarrer sa carrière. C'est un minimum afin de se prévaloir des connaissances indispensables en matière d'animation 3D.

Quel bac ?

Avant de pouvoir intégrer une formation spécifique pour devenir lighting artist, il faut évidemment penser son parcours étudiant en amont, dès le lycée. La voie générale semble être bonne (Bac avec une spécialité en mathématique) ou technologique (Bac STI2D). Dans les deux cas, un goût prononcé pour les mathématiques est recommandé. Pour autant, il ne faudra pas négliger sa culture artistique car on attend d'un lighter qu'il puisse disposer d'un œil aguerrri pour proposer des solutions à la fois techniques et esthétiques.

SALAIRE

Selon la structure de l'employeur, un lighting artist peut espérer obtenir un salaire mensuel brut oscillant entre 2 200 € et 3 200 €. Mais ces salaires peuvent dépasser ce plafond en fonction de l'expérience recherchée.

OÙ TRAVAILLER ?

Le métier de lighting artist est recherché par de nombreuses entreprises de toute taille, mais ce sont les grandes entreprises qui proposent le plus souvent des offres d'emploi concernant ce métier. On peut citer Ubisoft, Dontnod, Ivory Tower ou encore Quantic Dream.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

« Lighting artist n'est pas un métier de débutant. Il faut se faire un œil comme on dit chez nous. Il y a tout un tas de connaissances de fond à acquérir avant de devenir lighter. On commence en général comme 3D artist afin de se frotter aux fondamentaux de la création 3D et de connaître les moteurs des jeux tout en développant en parallèle une culture des arts. Ensuite, le lighter peut évoluer vers des postes de directeur artistique, de level artist ou de directeur des effets visuels selon son profil » assure François Gand.

Par ailleurs, pour les cinéphiles, de plus en plus de réalisateurs font appel à des lighting artists que ce soit pour participer à des films d'animation ou produire certaines scènes pour le compte de long-métrages en prise de vue réelle.

FREELANCE

Il est tout à fait envisageable d'évoluer en tant qu'indépendant. Un lighting artist peut très bien vouloir travailler seul, en freelance. Pour y parvenir, il lui faut toutefois pouvoir afficher quelques années d'expériences au sein de studios. Un élément différenciant pour de futurs clients qui auront la preuve de la maîtrise des process et des workflow.

Après avoir créé son entreprise, un lighting artist freelance va pouvoir travailler pour un ou plusieurs studios après négociation de son contrat au cas par cas.

Personnage clé dans l'équipe des effets visuels, s'il réalise ses tâches depuis chez lui, le lighting artist collaborera de toute façon avec les membres de l'équipe afin de coller aux exigences de la direction artistique.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Comme tout job, être lighting artist a ses avantages et ses inconvénients. Les voici :

Les avantages :

- Travailler aux aspects visuels d'un jeu vidéo, pour un passionné de jeu et de graphisme, est une vraie satisfaction
- Mettre à profit sa créativité et sa culture artistique
- Présence et échange avec l'équipe des effets visuels
- Un métier rare donc recherché

Les inconvénients :

- Solides bases techniques indispensables
- Demande quelques années d'expérience comme 3D artist avant de devenir lighting artist
- Une forte implication avec des heures importantes car il intervient concrètement à la fin de la production d'un jeu



« Le lighting artist conçoit et réalise des éclairages de haute qualité à destination d'un jeu temps réel. Son rôle sera clef dans la création des ambiances. Au-delà de son importance dans l'esthétique et la narration visuelle, le lighting artist a également un poids crucial sur la consommation des ressources d'un jeu. »



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

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

- Patience
- Être à l'écoute et savoir co-construire
- Savoir résoudre des problèmes
- Disposer de prédispositions à l'autocritique
- Savoir gérer le temps et les priorités



« Devenir freelance est une évolution de carrière possible et assez logique à vrai dire. Comme le lighter arrive en fin de processus, il peut très bien travailler de chez lui. Quoi qu'il en soit, ce ne sera pas un métier solitaire, au contraire. C'est un des rares postes à avoir autant d'interaction avec les membres de l'équipe »

resetXP.

PRÊTS À EXPÉRIMENTER LA NOSTALGIE ?



Née d'une expertise dans l'événementiel et d'une passion de collectionneur, Reset XP est une agence événementielle spécialisée dans le jeu vidéo rétro (mais pas que !).

Ludique, intergénérationnel, culturel, inclusif et universel, le Retrogaming Xperience© est une alternative atypique dans un secteur d'activité toujours en quête de nouvelles animations.

Depuis 2020, de nombreux acteurs majeurs du sport professionnel, de grandes entreprises, des secteurs public et culturel, de structures eSport se sont déjà laissés convaincre par nos concepts pour animer leurs espaces hospitalités, stands partenaires, festivals, séminaires, team buildings, expositions, conventions ou encore lieux de pratique.

RESETXP.COM



Gaming Campus Awards est un événement à destination de nos étudiants, organisé sur la fin de leur 3e année, pendant lequel ils présentent et soutiennent le jeu qu'il ont créé en équipe interdisciplinaire pendant le Grand Projet Commun.



Les projets de nos étudiants :



Self Mad Man



Bill's Bizarre Bastion



BIND : Cyber Runner



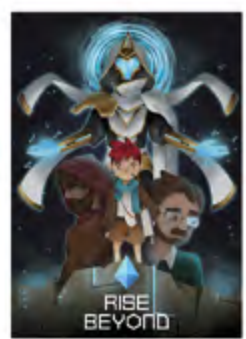
Cheese Pawtector



Nanao



Plush's Memory



Rise Beyond



Steam Siege

PLUS D'INFOS SUR GAMINGCAMPUS.FR



ECONOMIC GAME DESIGNER

Niveau d'études : Bac+3/+5

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 2 200 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : L5Z90

Le concepteur économique en français, est en charge de mettre en place un gameplay attrayant, qui assure la rétention et la bonne monétisation des joueurs dans un jeu vidéo. Il faut alors avoir un bon sens analytique, ainsi qu'une grande connaissance sur les mécaniques de gameplay et de monétisation d'un jeu vidéo.

MÉTIER

Depuis quelques années, le monde des jeux vidéo a été bouleversé avec l'arrivée et la multiplication des achats in game (intégrées au jeu). On les retrouve dans des jeux payants (mode FIFA Ultimate Team par exemple) mais aussi, et surtout, dans les jeux free-to-play (comme Apex Legends ou Fortnite pour ne citer qu'eux) qui se sont développés à grande vitesse sur mobile mais aussi sur PC et consoles dorénavant.

Avec l'essor de ces nouvelles pratiques, un nouveau métier est né : celui d'economic game designer ou concepteur économique en bon français. Son rôle est simple : imaginer et concrétiser le système financier des jeux. Il doit pouvoir concevoir des mécaniques qui rendent le jeu distrayant et attirant pour les joueurs tout en étant une source de revenus pour son éditeur.

MISSIONS

Pilier de la stabilité et la viabilité économique d'un jeu, l'economic game designer fait partie des rôles clé dans la création des jeux qui comportent des boutiques. De par ses choix, il fait peser un poids non négligeable sur l'avenir d'un jeu, notamment free to play.

Concrètement, au début du jeu, dans les phases de pré-production, il va essentiellement s'agir de concevoir les mécaniques qui seront utilisées : que va-t-on donner aux joueurs ? Par quels moyens ? Et, évidemment, comment motiver les joueurs à revenir sur le jeu régulièrement ?

COMPÉTENCES

Véritable spécialiste de l'économie dans les jeux, l'economic game designer doit, outre sa maîtrise des tableurs comme Excel, pouvoir afficher de solides connaissances en :

- économie comportementale
- exploration et décryptage des données utilisateurs

Ces connaissances se révèlent être indispensables pour pouvoir interpréter au mieux le comportement des joueurs. L'objectif final étant de pouvoir proposer un système financier satisfaisant et attrayant pour les joueurs tout en étant rémunérateur pour l'éditeur.



« Mon métier consiste principalement à m'occuper du design de deux sujets : la progression du joueur à travers le jeu et l'aspect monétisation du jeu. Dans les deux cas, il s'agit de trouver ce qui motive le joueur, ce à quoi il accorde de la valeur. Je fais partie de l'équipe game design d'un projet, mais je travaille avec d'autres corps de métier, notamment des UX/UI designers, pour la création des magasins du jeu et des autres écrans liés à la progression. Selon la taille du jeu, il est possible d'avoir plusieurs economic game designers qui se répartissent les sujets. »

VINCENT RIGITANO

Economic game designer - Ubisoft Bordeaux

« Plus le projet va avancer, plus je vais devoir répondre à des questions précises, par exemple sur l'équilibre général. Une fois que le jeu est sorti, mon rôle évolue. Je dois m'assurer que les mises à jour et les événements créés apportent les meilleurs résultats en termes de rétention de joueurs et de monétisation. »

« Au risque de sonner un peu comme un cliché mais la logique et la capacité à se remettre en question sont très importantes. En particulier, si je suis persuadé de quelque chose mais que les données utilisateurs montrent que nos joueurs pensent différemment, c'est à moi de m'adapter, et non pas de forcer une mécanique ou un système qui, manifestement, ne fonctionne pas. »

« C'est très important ! Le jeu vidéo est un milieu dans lequel il est difficile de trouver son premier emploi, les stages aident vraiment à ça, que ce soit en donnant de l'expérience ou bien en devenant directement un premier job. »

VINCENT RIGITANO

Economic game designer - Ubisoft Bordeaux



QUALITÉS

Avec un rôle prépondérant dans le fonctionnement global d'un jeu, l'economic game designer est en contact régulier avec différents corps de métier.

« J'ai déjà mentionné les UX/UI designers. Je travaille également avec des programmeurs et des artistes, afin que mon design, après avoir été validé, soit implémenté dans le jeu. Une fois que le jeu est entre les mains des joueurs, je travaille beaucoup avec les data analysts pour comprendre comment améliorer constamment le jeu » illustre Vincent Rigitano.

L'economic game designer doit donc faire preuve de :

- Rigueur
- Organisation
- Sens de l'analyse
- Adaptabilité
- Un goût pour la veille sur les tendances du marché
- Connaissances approfondies des jeux en ligne, multijoueurs et des free-to-play

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Acteur clé dans le développement et l'allongement de la durée de vie des jeux vidéo, l'economic game designer demande un niveau d'études à Bac+3 pour démarrer

sa carrière. C'est un minimum afin de se prévaloir des connaissances indispensables en matière de game design et d'économie du secteur.

Quel bac ?

Avant de pouvoir intégrer une formation spécifique pour devenir economic game designer, il faut évidemment penser son parcours étudiant en amont, dès le lycée. La voie générale semble être bonne (Bac avec une spécialité en mathématique) ou technologique (Bac STI2D). Dans les deux cas, un goût prononcé pour l'économie est recommandé.

SALAIRE

Selon la structure de l'employeur, un economic game designer peut espérer obtenir un salaire mensuel brut oscillant entre 2 200 et 3 500 €. Mais ces salaires peuvent dépasser ce plafond en fonction de l'expérience recherchée.

Selon le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) le salaire d'un economic game designer est de :

- Paris / IDF – Confirmé : 39 700 € brut / an
- Paris / IDF – Senior : 46 500 € brut / an
- Région – Confirmé : 37 200 € brut / an
- Région – Senior : 40 000 € brut / an



OÙ TRAVAILLER ?

Le métier d'economic game designer est de plus en plus recherché grâce à l'essor des GaaS (Games as a service). Beaucoup d'entreprises ont besoin de ces nouveaux profils pour développer des jeux sur mobiles, PC ou consoles. On peut citer Ubisoft, Totem Entertainment, Gameloft, Roblox, Amazon Games...

« De plus en plus d'entreprises s'y mettent. En général il s'agit de studios développant des free-to-plays ou des jeux avec monétisation. Les studios mobiles notamment recrutent beaucoup » annonce Vincent Rigitano.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

« Assez logiquement, on progresse au début en termes d'expériences et de compétences, en passant de junior jusqu'à senior. À partir de là, on commence à diriger des équipes, en tant que lead par exemple » assure Vincent Rigitano.

FREELANCE

Il est tout à fait envisageable d'évoluer en tant qu'indépendant bien que cela soit assez rare. Cela est probablement dû au caractère relativement nouveau de ce métier. Pour y parvenir, il lui faut toutefois pouvoir afficher quelques années d'expériences au sein de studios. Un élément différenciant pour de futurs clients qui auront la preuve de votre maîtrise des processus de travail et du respect des délais et des standards de qualité attendus.

Après avoir créé son entreprise, un economic game designer freelance va pouvoir travailler pour un ou plusieurs studios après négociation de son contrat au cas par cas.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

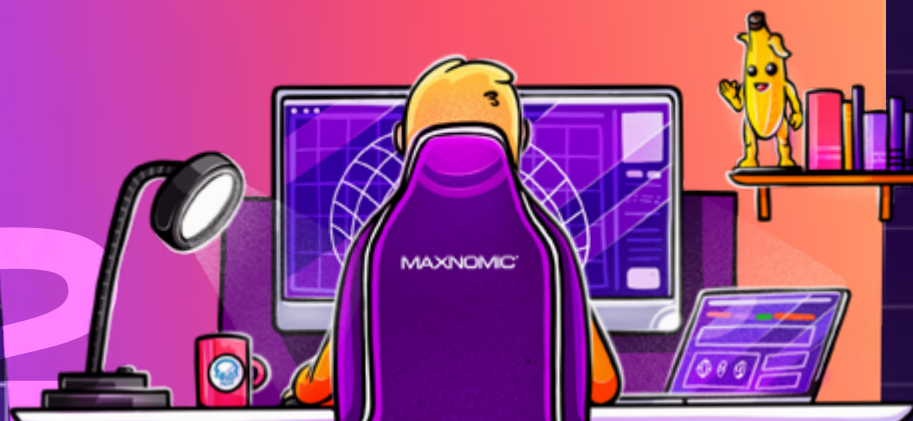
Comme tout job, être economic game designer a ses avantages et ses inconvénients. Les voici :

Les avantages :

- Travailler aux mécaniques fondamentales sur lesquelles va se baser un jeu,
- Pouvoir observer, décrypter et analyser les comportements des joueurs,
- Accompagner un jeu tout au long de sa vie et le faire évoluer,
- Un métier rare donc recherché.

Les inconvénients :

- La mauvaise réputation de ce métier notamment au sujet de la monétisation,
- Demande une veille permanente pour comprendre les évolutions des comportements et parfois des législations,
- Se faire connaître car l'economic game designer est un travailleur de l'ombre.



VEHICLE ARTIST

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Scien. ou Artistique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 200 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U1Z82

Le concepteur économique en français, est en charge de mettre en place un gameplay attrayant, qui assure la rétention et la bonne monétisation des joueurs dans un jeu vidéo. Il faut alors avoir un bon sens analytique, ainsi qu'une grande connaissance sur les mécaniques de gameplay et de monétisation d'un jeu vidéo.

MÉTIER

Voiture, moto, train, avion et pourquoi pas tracteur, poids lourd ou encore calèche. Dans le secteur du jeu vidéo, le vehicle artist est, comme son nom l'indique, le grand spécialiste des véhicules. Il concrétise, dans le jeu, les visions des directeurs artistiques et des concept artists.

Comme beaucoup d'autres, le vehicle artist est un métier qui fait partie de ces rouages essentiels à la concrétisation des idées dans l'industrie vidéoludique. Avec son savoir-faire, il permet de faciliter l'immersion des joueurs dans des univers ou des histoires et, ainsi, de leur permettre d'accéder à une expérience aboutie.



« Les postes où l'on conçoit et on produit les assets en même temps sont très rares. Plus l'entreprise avec laquelle on travaille est grosse, plus les métiers sont segmentés et moins on est encouragé à prendre des responsabilités et à engager des actions qui ne relèvent pas de notre poste. Même si cela reste possible parfois. »

ERWANN TREBAOL

Lead Vehicle artist - Ubisoft Nadeo

MISSIONS

Véritable métier de niche, les missions du vehicle artist consistent principalement à modéliser, texturer, rigger, animer procéduralement et intégrer dans le moteur physique du jeu les véhicules.

« Dans les jeux avec de nombreux modèles de véhicules comme Forza, tout ou une grande partie de la production des véhicules est outsourcée, c'est à dire qu'elle est réalisée par des prestataires externes au studio de développement du jeu. C'est le cas pour nous chez Nadeo et une partie importante de mon travail de lead vehicle artist est donc de former à notre pipeline et superviser des équipes extérieures. Elles travaillent le plus souvent à l'étranger pour des questions de coût. En effet, les pays de l'Est sont particulièrement compétitifs en la matière » explique Erwann Trebaol.

En général pour les véhicules, tous les détails sont modélisés. Ça vaut particulièrement pour les carrosseries qui doivent avoir des réflexions parfaites. Un résultat qui dépend entièrement de comment on place et manipule les polygones.

Dans ce job, l'aspect artistique est plutôt restreint. Ici, le vehicle artist donne vie aux idées et dessins issus du travail des équipes créatives. En tant que vehicle artist on communique principalement avec les autres artistes de la même discipline et le lead vehicle.

COMPÉTENCES

Véritable constructeur virtuel, le vehicle artist est responsable de la mise en production des idées et concepts de véhicules imaginés et validés par les équipes créatives. Ici, la dimension artistique reste moins importante que les compétences techniques.

Pour tracer sa voie dans le métier, un bon vehicle artist devra impérativement pouvoir disposer de ces compétences :

- Maîtrise des logiciels de modélisation 3D
- Culture approfondie en matière de mécanique (souvent en automobile)
- Sens artistique

QUALITÉS

Le vehicle artist reste l'artisan référent en matière de production et d'intégration de véhicules dans un jeu. Pour autant, il ne travaille pas seul et s'appuie sur des échanges à la fois avec les équipes créatives et les développeurs. Il doit donc faire preuve de :

- Goût pour le hard surface
- Rigueur
- Ponctualité pour les rendus
- Travail en équipe





ÉTUDES

Quel diplôme ?

Spécialiste de la concrétisation des véhicules imaginés par les équipes créatives, le véhicule artist devra afficher un niveau d'études d'au moins Bac+3 pour démarrer sa carrière. C'est un minimum afin de se prévaloir des connaissances indispensables en matière d'animation 3D.

Quel bac ?

Quand on vise le métier de véhicule artist, il faut évidemment penser son parcours étudiant en amont, dès le lycée. La voie générale semble être bonne (Bac avec une spécialité en mathématique) ou technologique (Bac STI2D). Dans les deux cas, un goût prononcé pour les mathématiques est recommandé. En parallèle, il est important de se forger une riche culture mécanique afin de mieux s'adapter aux idées des équipes créatives.

SALAIRE

Selon la structure de l'employeur, un véhicule artist peut espérer obtenir un salaire mensuel brut oscillant entre 2 200 et 3 200 €. Mais ces salaires peuvent dépasser ce plafond en fonction de l'expérience recherchée.

Selon le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) le salaire d'un Véhicule artist est de :

- Paris / IDF – Confirmé : 41 000 € brut / an
- Paris / IDF – Senior : 46 000 € brut / an
- Région – Confirmé : 35 000 € brut / an
- Région – Senior : 42 500 € brut / an

OÙ TRAVAILLER ?

Le métier de véhicule artist est recherché par des entreprises de toute taille, mais ce sont les grandes entreprises qui proposent le plus souvent des offres d'emploi concernant ce métier. On peut citer Ubisoft Nadeo, Kylotonn, Codemasters ou encore Rockstar Games.

« Quelque chose d'important à noter est de ne pas se laisser démotiver. J'ai écumé une bonne cinquantaine de plateformes d'offres d'emploi mais il suffit de tomber dans une mauvaise période pour ne rien trouver. Au final, dix mois après ma sortie de l'école, j'ai commencé chez Nadeo (petite cellule d'Ubisoft) en tant que véhicule artist junior en CDD. L'année suivante, j'ai signé mon CDI et suis entré en apprentissage de lead véhicule artist. C'est le poste que j'occupe aujourd'hui, toujours au sein de la même structure », rassure Erwann Trebaol.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Assez naturellement, le véhicule artist peut évoluer vers un poste de lead véhicule artist ou de principal artist (véhicule artist mais mieux payé).

« Après, on peut aussi changer de branche si on le veut vraiment. En tout cas, c'est vrai dans les petites structures de moins de cent personnes. Le temps réel commence également à s'ouvrir au cinéma, on a pu le voir récemment avec les méthodes de réalisation de la série Mandalorian, ainsi qu'au domaine automobile (prévisualisation de voitures pour les investisseurs et le public), » complète le lead véhicule artist Erwann Trebaol.

FREELANCE

Imaginer une carrière de véhicule artist en freelance peut tout à fait s'envisager notamment pour les amateurs de voyages qui ont des envies d'expatriation. Pour mettre toutes les chances de leur côté, les candidats à l'indépendance gagneraient à afficher quelques passages dans des sociétés afin de mettre en valeur leur maîtrise des différents process et outils.

Après avoir créé son entreprise, un véhicule artist freelance va pouvoir travailler pour un ou plusieurs studios après négociation de ses conditions de travail et de rémunération au cas par cas.



« Suivant la boîte et le projet, ça varie beaucoup. En réalité, les véhicules sont souvent outsourcés, et les sociétés dont c'est l'activité n'ont pas la réputation de payer particulièrement bien leurs employés. Si on est artist in-house (interne au studio), en général, c'est mieux. Pour ma part, j'ai commencé à 1 800 € net et quatre ans et demi plus tard je suis à 2 600 € (3 400 € brut) par mois, avec mes fonctions de lead véhicule artist évidemment. »

ERWANN TREBAOL

Lead Vehicle artist - Ubisoft Nadeo



« Je travaille au quotidien avec 3dsMax pour la modélisation et le rigging des véhicules, Substance Painter et Designer pour la majeure partie du texturing, Photoshop pour éditer rapidement les textures et faire les feedbacks aux artistes côté outsourcing. En bout de chaîne, vient le moteur propriétaire de mon studio où sont intégrés les véhicules pour enfin atterrir dans le jeu. Pour la modélisation, qui est cœur du métier de véhicule artist, tous les logiciels de modélisation "polygonale" récents font l'affaire (Blender, Maya, Cinema4D, etc.), chacun avec leur petite originalité. »

ERWANN TREBAOL

Lead Vehicle artist - Ubisoft Nadeo

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Comme tout job, être véhicule artist a ses avantages et ses inconvénients. Les voici :

Les avantages :

- Pour un passionné de belles carrosseries, c'est le métier idéal
- Échanger à la fois avec les équipes techniques et créatives
- Un métier très outsourcé à l'étranger qui permet de voyager dans le monde à condition de maîtriser l'anglais.

Les inconvénients :

- Peu de place à la créativité
- Il faut parfois se former rapidement à des outils spécifiques selon les entreprises.



ANIMATEUR·RICE 2D

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 500 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U1Z82

L'animateur ou l'animatrice 2D est capable de créer l'animation en deux dimensions de décors, personnages, d'objets, de créatures, de paysages. Il/elle va ainsi donner vie à une image fixe à partir d'un dessin ou d'un storyboard qu'il peut lui-même avoir créé. Il travaille aux côtés des équipes créatives du jeu.

MÉTIER

L'animation est un art. Et si vous souhaitez une carrière à la fois artistique et technique, ne cherchez pas plus loin : devenez animatrice 2D. Intégrée au sein de la production d'un jeu, c'est elle qui donne vie à des personnages, des décors, des objets provenant d'un dessin, le tout en les animant en deux dimensions. De très bonnes connaissances en dessin, en anatomie tout en ayant un esprit créatif sont incontournables. Parmi les jeux vidéo réalisés en 2D, on peut noter les célèbres Super Mario Bros ou Zelda pour les plus anciens. Pour les plus récents – et même si l'animation 3D a supplanté la 2D – de nombreux titres sortent encore chaque année et avec succès comme Terraria et ses 200 000 ventes en une semaine ou encore Super Meat Boy.



« *Passionnés par leur travail, les animateurs 2D aiment l'idée de créer quelque chose à partir de zéro. Un métier qui peut faire sens pour beaucoup !* »

Quels sont les outils qu'un animateur 2D doit posséder ?

Pour travailler dans les meilleures conditions et pour un rendu optimal, l'animateur 2D doit s'équiper. Dans le détail, il possède :

- Des carnets de dessin
- Un ordinateur
- Une tablette graphique pour dessiner et constaté le rendu sur un ordinateur (iPad et Apple Pencil peuvent faire l'affaire)
- Des logiciels d'animation 2D comme Photoshop, Premiere, Plastic animation paper, Unity, Suite Adobe, etc.

MISSIONS

Il peut travailler en tant que salarié ou en freelance pour le compte de clients, l'animateur 2D devra alors réaliser toute une série de missions toujours en lien avec les équipes artistiques (graphiste, modelleur...). A savoir :

- Après analyse des tâches à faire, il doit réaliser les dessins et/ou storyboards
- Il peut définir les contraintes techniques
- Il réalise l'animation : personnages, objets, animaux, créatures, environnement
- Il est amené à représenter des attitudes, des

émotions des personnages

- A cela s'ajoute que l'animateur 2D réalise une veille des tendances artistiques et techniques

COMPÉTENCES

Son rôle est fondamental comme nous l'avons vu, si bien que pour maîtriser l'ensemble des aspects de l'animation 2D, l'animateur connaît aussi bien la technique que le dessin. Dans le détail, il est en mesure de :

- Connaître tous les rouages de l'animation 2D, ses outils et ses logiciels
- Maîtriser l'anatomie aussi bien humaine qu'animale
- D'avoir des bases en histoire de l'art voire même en architecture

QUALITÉS

Dans une équipe, l'animateur 2D est capable d'évoluer avec plusieurs talents créatifs. Il doit pour cela posséder quelques qualités qui lui permettent de travailler de la meilleure manière qu'il soit. Il doit donc faire preuve d'écoute, de rigueur, d'organisation et d'une bonne dose de communication.

« Travailler comme animateur 2D est un excellent moyen de combiner compétences artistiques et compétences techniques. Ce professionnel donne vie aux personnages, paysages et objets à l'écran, mais en deux dimensions. Excellentes compétences en dessin, bonne compréhension de l'anatomie et beaucoup de créativité sont essentielles. »



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Si vous aimez la 2D et souhaitez développer votre carrière dans ce domaine, les formations en bachelor voire même jusqu'au master sont à privilégier. Elles permettent d'apprendre les bases du graphisme et de l'animation, de se perfectionner en animation 2D et d'être capable de mener des projets de bout en bout. Si la passion doit être importante à ce poste, elle peut ne pas suffire pour décrocher un emploi. Orientez-vous en école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo afin de pouvoir être pleinement immergé dans une culture gaming.

Quel bac ?

Il existe de nombreuses façons d'entrer dans ce domaine de l'animation 2D. Quoi qu'il en soit, l'entreprise attend et exige de vous que vous soyez efficace. C'est pourquoi, une formation se révélera pertinente. Ce qui veut dire qu'il faut commencer à y réfléchir assez tôt dès le lycée, avec le bon choix du bac. Cela vous donnera des connaissances et une culture générale. Un bac technologique ou général (spécialité arts par exemple) est une bonne première étape.

SALAIRE

Les emplois d'animatrice 2D offrent une bonne rémunération. Elle sera évidemment différente selon le profil, le degré d'expérience, le lieu d'embauche... néanmoins, elle peut vite devenir intéressante. En début de carrière, cette professionnelle peut gagner près de 2 500 € brut par mois, puis voir son salaire grimper à plus de 4 000 € par mois.

Même constat à l'étranger. Les salaires sont plutôt élevés comme à Los Angeles par exemple avec une moyenne mensuelle à 6 500 \$. Les plus importants peuvent même dépasser les 10 000 \$ brut mensuels.

Selon le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) le salaire d'un animateur 2D est de :

- Paris / IDF – Confirmé : 41 000 € brut / an
- Paris / IDF – Senior : 46 000 € brut / an
- Région – Confirmé : 35 000 € brut / an
- Région – Senior : 42 500 € brut / an

Selon le STJV (Syndicat des Travailleurs du Jeu Vidéo) le salaire d'un animateur 2D est de 1 967 € net soit environ 2 523 € brut / mois soit 30 276 € brut / an.

OÙ TRAVAILLER ?

Les offres d'emploi ne manquent pas. A l'image du développement informatique appliqué aux jeux vidéo, les métiers artistiques sont demandés d'autant que la 2D à de nouveau le vent en poupe. Ainsi, il est possible de travailler dans la plupart des entreprises du jeu vidéo comme Mirari Games, Gemelli Games, Gameloft, Dowino, etc. Il peut aussi évoluer dans d'autres secteurs tels que celui du divertissement ou du cinéma. Et même créer sa propre structure !

EVOLUTION DE CARRIÈRE

En tant qu'animateur 2D et après quelques années à ce poste, d'autres opportunités peuvent se présenter comme celles de devenir lead animateur par exemple ou game designer. Animateur 2D peut très bien être une première étape avant de faire carrière à un autre poste dans le jeu vidéo ou dans un autre secteur.

FREELANCE

Ce travail peut être effectué à domicile, en tant que freelance. Mais avant de le devenir et de proposer ses services, sachez qu'il faudra avoir développé une expertise de ce domaine. L'idéal étant donc, une fois vos études terminées, de travailler dans des entreprises du jeu vidéo avant de pouvoir se lancer tout seul. De plus, travailler de la sorte demande une forte disponibilité, un niveau d'expertise relevé, de la créativité et de l'organisation. Cependant, c'est la liberté assurée !



AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

- Métier en freelance et accessible dès un Bac+3
- Polyvalent : technicien, graphiste, artiste, informaticien
- Possibilité de travailler dans des domaines divers (animation, télévision, cinéma, etc.)
- Evolution vers d'autres métiers créatifs

Les inconvénients :

- Un peu plus de demandes pour le métier d'animateur 3D
- Chronophage, l'animation 2D demande beaucoup de temps de création
- Nécessite parfois de faire des heures



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

C'est un fait constaté ces dernières années : les entreprises recherchent aussi des compétences non techniques. Ce qu'on appelle les soft skills pour compétences humaines, douces. Des qualités bien plus profondes qui caractérisent chacun et qui pour le coup ne s'apprennent pas à l'école comme des compétences techniques. Elles seront un avantage indéniable dans un secteur qui évolue sans cesse.

En tant qu'animateur 2D, il faut donc être agile, avoir de l'empathie et comprendre les autres, se remettre en cause ou encore savoir prendre des décisions. Mettez les vôtres en avant lors d'un entretien, elles feront la différence !



COLORISTE

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 2 000 € brut

Code ROME : E1205 - Code FAP : U1Z80

Ce métier n'est pas présent dans tous les studios de jeux vidéo, mais lorsqu'il y est, il intervient dans la production pour corriger les lumières et les couleurs dans le but que le rendu final soit parfait ! Le coloriste est à la fois un métier artistique et technique !

MÉTIER

On trouve plus régulièrement le métier de coloriste dans le cinéma et l'animation. Néanmoins, il peut être intégré à la production d'un jeu vidéo ou encore être game artist par exemple tout en ayant la responsabilité des couleurs. Spécialiste de la couleur avec un sens artistique indéniable et une maîtrise parfaite des technologies, la coloriste porte une sensibilité unique lorsqu'il s'agit de la perception et du rendu des couleurs. Elle a l'œil pour garantir l'uniformité des couleurs du jeu. Elle en corrige ainsi tous les aspects afin d'obtenir une qualité irréprochable.

Les logiciels utilisés par le coloriste

Le coloriste doit posséder des outils comme une tablette à dessin et son crayon et être équipé d'un logiciel. En voici trois qui sortent du lot :

- Harmony of colors, un logiciel permettant de choisir et de simuler en situation des palettes de couleurs
- Pantone Connect, qui s'utilise avec les logiciels Adobe, permet d'utiliser plus de 15 000 couleurs
- Corel Painter, un logiciel de peinture et d'art numérique

MISSIONS

Le coloriste intervient en post-production d'un projet en travaillant sur le rendu des couleurs. Plus précisément, son rôle consiste à :

- Corriger la couleur et la lumière pour que la qualité technique et artistique de l'image soit parfaite
- Faire ressortir les effets de couleur, de densité, de contrastes et textures
- S'assurer des ombres, des brillances et des paramètres liés au contexte de ce qu'il colorie
- Proposer des palettes de couleurs

COMPÉTENCES

Ce professionnel est un créatif et un artiste doté d'une perception particulière sur les couleurs et leur rendu. Il a cette touche d'expert qui rend ainsi le résultat qualitatif. Il possède des compétences qu'il met en pratique afin d'exprimer les ambiances voulues :

- Maîtrise du dessin et de ses techniques
- Compréhension rapide des univers qu'il doit mettre en couleur
- Expert des couleurs et de leur caractéristique
- Savoir en matière de vidéo
- Connaissances approfondies de la chaîne de valeur du jeu vidéo et des usages suivant les écrans (consoles, PC...)
- Outils informatiques

« Le coloriste est le spécialiste des couleurs d'un jeu vidéo et s'assure de la qualité du rendu final. Il a l'œil pour tous les aspects liés aux couleurs et possède donc une sensibilité unique pour leur perception et leur rendu. Il s'assure que d'une scène à l'autre, il n'y a pas de grandes différences de teintes, de contrastes, etc. Un métier qui demande de maîtriser les techniques de coloration numérique. »

« Les entreprises du jeu vidéo seront plus attentives à votre profil si vous avez un minimum de trois années après le bac. Ce niveau d'étude est un bon indicateur des compétences techniques et artistiques que vous maîtrisez. Pour aller plus loin et approfondir compétences et connaissances dans la production d'un jeu, poursuivre avec un Bac +5 permet de mieux se spécialiser tout en apprenant les fondamentaux en matière de management d'équipe et de projet. »



QUALITÉS

A l'image de tous les métiers qui travaillent sur la production d'un jeu vidéo, les qualités sont autant nécessaires que les compétences. Les unes ne vont pas sans les autres. C'est pourquoi, il doit savoir travailler en équipe, avoir le sens de l'orientation, être à l'écoute, s'adapter ou encore savoir gérer les contraintes techniques.

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Un bac +3 et bac +5 dans l'univers de l'animation ou du jeu vidéo est une base fondamentale pour pouvoir envisager le métier de coloriste. Cette formation peut se faire en école des beaux-arts, en école de cinéma d'animation ou alors dans une école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo.

Quel bac ?

Le bac est la première étape pour devenir un artiste dans le jeu vidéo. Encore faut-il choisir la bonne filière pour poursuivre dans une formation en études supérieures. Réfléchissez donc à opter pour un bac STD2A design ou un bac général en cochant les cases numérique et arts. L'un comme l'autre permettent de postuler dans une école des métiers du jeu vidéo. Ces périodes au lycée sont une bonne occasion d'acquérir un premier

niveau de connaissances et de compétences qui serviront pour la suite : culture générale, sens de l'analyse et de la réflexion, travail en groupe, etc.

SALAIRE

Un coloriste verra sa rémunération différente selon son expérience, son employeur, le projet, etc. Elle peut être aussi forfaitaire s'il est freelance. Néanmoins, elle est comprise pour un junior entre 2 000 et 2 500 € brut par mois, puis s'affiche en moyenne à 3 500 € voire un peu plus après quelques années. Le salaire est donc très variable sachant qu'il faut savoir que ce métier n'est pas le plus représenté dans l'industrie du jeu vidéo.

OÙ TRAVAILLER ?

Comme nous l'avons vu, ce métier n'est pas le plus représenté dans l'industrie du jeu vidéo. Néanmoins, on peut en trouver dans des entreprises comme Game Atelier, Ankama. Sinon, un coloriste peut travailler dans des secteurs comme l'animation au sein de studio comme Toutenkartoon, Pencilmation... ou pour l'édition : Editions Delcourt, Glénat...

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Après quelques années, le coloriste peut évoluer vers d'autres métiers du jeu vidéo comme texture artist, game artist ou encore se diriger vers le character design. Cela dépend des ambitions de chacun.

D'autres opportunités peuvent se présenter dans des secteurs tels que le cinéma d'animation, la BD ou encore l'illustration.

FREELANCE

Si vous avez déjà rêvé de travailler en freelance, le métier de coloriste le permet. Il faudra avoir multiplié les expériences avant afin de convaincre des clients et surtout vous forger une solide expertise. Car les compétences artistiques et techniques sont un atout majeur pour ce poste. Contrairement à d'autres talents du jeu vidéo, sachez que le métier de coloriste est toutefois moins recherché par les studios. C'est pourquoi, multipliez les secteurs d'activités comme l'animation, le cinéma, l'audiovisuel...

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

- Métier passion
- Statut freelance possible
- Haut niveau d'expertise dans la couleur
- Evolution dans d'autres domaines

Les inconvénients :

- Employabilité faible
- Créativité parfois limitée aux contraintes du projet



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

La réussite de votre carrière dépendra en grande partie de votre capacité à développer des compétences techniques, mais également intrinsèques. Des compétences dites soft skills qui caractérisent une manière d'être et de faire, et qui peuvent constituer un vrai avantage dans une équipe. C'est ainsi qu'en tant que coloriste, l'empathie est essentielle, de même que la capacité à gérer le stress et les contraintes de rendu. Parmi les autres compétences non techniques importantes, citons en deux autres comme la capacité à résoudre les problèmes rapidement et efficacement ainsi qu'être capable de s'adapter dans un milieu en constante évolution.





MOTION DESIGNER JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 000 € brut

Code ROME : L1510 - Code FAP : U1Z82

Le motion designer combine des éléments visuels tels que la vidéo, l'animation, l'illustration et la typographie pour créer des éléments animés en mouvement. Il travaille aussi bien dans le jeu vidéo que pour des agences, des médias ou des entreprises de divertissement. Un métier possible aussi bien en freelance qu'en salariat !

MÉTIER

On le définit un peu comme un métier à tout faire bien que son rôle peut être très différent d'une entreprise à l'autre. La motion designer est un métier artistique et créatif alliant des compétences d'une graphiste, d'une monteur vidéo, d'une animatrice ou encore d'une sound designer. Elle imagine, dessine, met en mouvement des images fixes pour les animer afin qu'elles soient diffusées sur le web ou les réseaux sociaux d'un studio, d'une agence ou d'un média pour lequel elle travaille !

Motion designer jeux vidéo, un métier qui fait sens

Il est important de trouver l'équilibre entre vie personnelle et vie professionnelle. C'est à vous de savoir ce que vous attendez de votre travail et de l'entreprise pour laquelle vous travaillez. Bien qu'il peut être difficile de trouver ce sentiment d'épanouissement au travail, faire un métier qui offre enthousiasme, motivation et satisfaction est tout à fait possible. Devenir motion designer peut donc apporter ce que vous recherchez et fait sens.

Les sources d'inspiration

A chaque métier ses sources d'information, de veille, d'inspiration. Pour le motion designer, il en existe quelque-unes qui peuvent servir à se perfectionner, se cultiver et s'ouvrir à d'autres pratiques, comme :

- Ben Marriott, motion designer basé à Sydney en Australie
- EC Abrams, créateur de tutoriels sur le sujet
- La chaîne Youtube Motion design School qui compte près de 200 000 abonnés

MISSIONS

Ce poste créatif exige de réaliser des missions variées qui permettront d'arriver au résultat final demandé. Le motion designer est donc amené à faire :

- La veille régulière sur les tendances du marché
- La création d'un storyboard
- La réalisation et la création d'éléments de design graphique, d'illustrations
- L'animation des éléments, l'ajout de son parfois
- Le suivi de production



« Le travail de motion designer consiste à concevoir et créer des images en mouvement qui seront diffusées sur le web ou les réseaux sociaux d'un studio, d'une agence ou encore d'un média. Il dispose d'un sens aigu du graphisme, de l'esthétique et de la couleur. Le motion designer doit avoir la capacité à s'adapter à de nouveaux projets, à réagir rapidement et à gérer les contraintes techniques et de rendu. »



COMPÉTENCES

La création d'images animées demande au motion designer de maîtriser un certain nombre de points. Il lui faut posséder des compétences diverses et stratégiques telles que :

- Une culture générale en vidéo, photographie, musique, dessin, graphisme
- Les techniques en audiovisuel (découpage, montage, post-production...)
- Savoir dessiner
- Les logiciels 2D et 3D (3Ds Max, Painter...)
- Les logiciels de création
- Les effets spéciaux
- La compréhension des attentes du projet

QUALITÉS

S'il requiert des qualités techniques, il faut aussi au motion designer jeux vidéo des qualités humaines fortes pour travailler en équipe et sur des projets parfois à forts enjeux. Elles prennent donc la forme de qualités comme :

- Le sens de la créativité
- Une capacité à analyser les besoins
- Un sens de la narration
- Un bon esprit relationnel
- Une vraie curiosité
- Être touche-à-tout



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Pour créer des animations, le motion design s'apprend. Une formation dans une école de jeux vidéo par exemple avec des diplômes de niveaux bac +3 ou Bac +5. Cela permet d'obtenir aussi bien des compétences dans le graphisme que dans le motion design ; de développer une culture gaming et de l'image ou encore de travailler ses qualités relationnelles.

Quel bac ?

Bacs scientifique, sciences économiques, mathématiques ou technologique STD2A (ex STI, qui prépare aux sciences et technologies du design et des arts appliqués) peu importe. Chacun oriente vers des études supérieures !

Première étape importante et enrichissante dans la vie d'une étudiante, le bac est une période fondamentale à tous points de vue. Elle permet à la fois d'apprendre à apprendre, de se former à des enseignements utiles pour la suite et de développer une sens de l'analyse, de la créativité ou encore de l'organisation.

SALAIRE

La rémunération d'un motion designer se situe en moyenne entre 2 000 et 4 000 € par mois. Selon le profil, l'expérience, l'entreprise ou encore le statut, la fourchette évolue. En début de carrière, il faut donc compter entre 2 000 et 2 500 € mensuels.

Avec de l'expérience, envisager un peu plus de 3 500 € voire 4 000 € par mois. En freelance, le salaire peut atteindre 400 € par jour.

A l'étranger, un motion graphic designer gagne en moyenne près de 80 000 \$ par an, soit 6 500 \$ par mois. A Londres, il peut toucher 38 000 £ annuels soit, 3 200 £ par mois. Il faut bien tenir compte qu'il s'agit là d'estimations.

OÙ TRAVAILLER ?

Les entreprises embauchent : du studio de développement de jeux vidéo pour mobile ou Internet aux sociétés de production spécialisées dans les créations de vidéos ou encore des agences marketing. Les médias aussi recherchent ce type de talent.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

En tant que motion designer, il est possible de gravir les échelons et de devenir lead motion designer en ayant la responsabilité d'une équipe de créatifs. La particularité de ce métier est de pouvoir aussi choisir sa voie. Concrètement, un motion designer peut rester aussi bien touche-à-tout ou alors se spécialiser sur certains aspects d'un jeu vidéo comme la réalisation du générique par exemple.

A cela s'ajoute que les passerelles vers d'autres secteurs sont envisageables en travaillant dans l'animation, l'audiovisuel ou encore la publicité.

FREELANCE

Des horaires flexibles, un bureau à la maison, et une gestion du temps comme vous l'entendez... quoi de mieux que de privilégier l'indépendance pour vivre de son métier de motion designer. Une opportunité qui demande toutefois de bien l'apprivoiser, car vous êtes seul aux manettes et votre salaire dépend de votre investissement et de votre rigueur. Devenir freelance exige donc une bonne organisation, une dose de communication et une grande maîtrise des compétences graphiques et de motion design.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

- Salaire attractif
- Statut de freelance possible
- Evolution de carrière
- Créativité
- Touche-à-tout

Les inconvénients :

- Des compétences à actualiser pour rester performant
- Il ne faut pas seulement connaître le jeu vidéo mais aussi avoir des notions en communication, marketing, ce qui peut ne pas convenir à tous



QUELLE ÉCOLE D'ART POUR TRAVAILLER DANS LE SECTEUR DU JEU VIDÉO ?

G. Art, l'école du Gaming Campus, est spécialisée dans les arts numériques et plus particulièrement tournée vers les métiers des jeux vidéo.

- Bachelor Infographiste 2/3D/Game artist et MBA Infographiste 2D/3D/Game artist
- Pédagogie 100% par projets, encadrés par des professionnels en activité
- 3 stages pendant le bachelor et 2 années en alternance en MBA
- Lyon

gamingcampus.fr



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Les compétences douces sont de plus en plus demandées par les employeurs. Sous le nom de soft skills en anglais, elles représentent des caractéristiques humaines qui font intégralement partie de la personnalité de chacun. Dans une entreprise, si elles viennent en complément des hard skills (compétences techniques), elles permettent de pouvoir être capable de s'adapter plus facilement à des situations évolutives, changeantes, innovantes. En tant que motion designer, les soft skills pouvant être demandées sont de savoir faire preuve d'empathie, d'autonomie, de flexibilité et de capacité à résoudre des problèmes.



CINEMATIC ARTIST JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Faible

Salaire débutant : 2 500 € brut

Code ROME : L1304 - Code FAP : U1Z80

Le travail d'un cinematic artist jeux vidéo consiste à créer des cinématiques d'un jeu en restant fidèle aux propos narratifs de ce dernier, à son design, à sa vision artistique et à son gameplay. Des réalisations qui ont des objectifs multiples : employées pour la promotion du titre ou pour accompagner ce dernier dans une partie.

MÉTIER

Ce métier est spécifique à la réalisation de cinématiques qui peuvent prendre la forme de trailers utilisés comme contenu promotionnel ou pour accompagner des séquences de jeu. Elles peuvent être également intégrées dans le jeu.

Quoi qu'il en soit, une cinématique reprend les caractéristiques du jeu (son gameplay). La cinematic artist jeux vidéo va devoir ainsi tourner, réaliser et monter de courtes vidéos en s'appuyant sur des éléments précis du titre en particulier les aspects narratifs. Un travail qui demande à bien s'imprégner du jeu afin de rendre le résultat des séquences captivantes et rythmées.

Une mission qui s'effectue en collaboration avec plusieurs métiers comme ceux de l'équipe marketing, le level designer, le character artist ou encore le programmeur outils.

Cinematic artist jeux vidéo, un métier qui fait sens

Exercer un métier qui nourrit autant sa vie professionnelle que sa vie personnelle est une réalité que bon nombre d'individus souhaitent aujourd'hui. Ces derniers entendent ainsi travailler avec sens, que leur job leur procure une source de satisfaction, de bien-être, d'épanouissement. Qu'il leur apporte reconnaissance et compétences. C'est toute l'importance de la notion de sens.

Quelles sont les cinématiques inoubliables ?

Parfois il y a des cinématiques qui ne laissent pas indifférentes et qui marquent le jeu vidéo. C'est particulièrement vrai lorsqu'il s'agit de celles placées en introduction. Il y a eu par le passé la cinématique de Final Fantasy VIII qui a su marquer de son empreinte, celle de Metal Gear Solid 2 et sa musique, la cinématique spectaculaire de Starcraft II, les vidéos légendaires de World of Warcraft ou encore The Witcher 3.

MISSIONS

Pour bien réaliser une cinématique, plusieurs étapes sont demandées. Bien entendu, ces dernières vont dépendre en grande partie de l'entreprise employeur et des missions confiées. Néanmoins dans les grandes lignes, elles prennent la forme suivante :

- Création de mises en scène mettant en avant les propos narratifs et le gameplay du jeu
- Réalisation d'un montage attractif
- Echange étroit avec le directeur artistique, le game designer, les animateurs
- Respect des contraintes de production et des exigences techniques
- Etablissement de la documentation dédiée

COMPÉTENCES

Ce poste exige un bon niveau de compétences pour réaliser des cinématiques de qualité. C'est ainsi, que cette professionnelle est en mesure de maîtriser :

- Des logiciels comme Maya, Motion Builder, Premiere, AfterEffects
- Les logiciels moteur comme Unreal
- La réalisation et le montage vidéo
- La post-production (l'étalonnage)
- La logique narrative
- La gestion de projet



QUALITÉS

Il est essentiel d'avoir des qualités qui permettront d'évoluer de la meilleure manière qu'il soit au sein d'une équipe. C'est pourquoi, une entreprise demandera à un cinematic artist d'être :

- Rigoureux
- Autonome
- Organisé
- Bon communicant avec les autres membres de la production
- Ayant un sens de l'analyse et de la compréhension

« Dans les grandes lignes, les missions d'un cinematic artist jeux vidéo doivent mettre en avant le gameplay et la narration d'un jeu dans de courtes vidéos. Elles ont pour but de donner le contexte et d'être rythmées. Elles peuvent avoir un but promotionnel ou être intégrées directement au jeu. Pour ce faire, le cinematic artist doit être capable d'imaginer, de créer et de réaliser ces vidéos, leur montage, leur post-production. Un travail qui s'effectue en équipe, au contact des équipes de production du jeu, ou du département marketing. »



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Bien que passionné de jeu vidéo et de cinéma, cela ne suffira pas pour devenir cinematic artist. Une formation est exigée par les recruteurs afin de maîtriser tous les aspects caractéristiques du métier. Bachelor, MBA ou autre Bac +5 représentent donc les voies à privilégier. Orientez-vous en école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo afin de pouvoir être pleinement immergé dans une culture gaming et de multiplier les rencontres avec des professionnels.

Quel bac ?

Il faut commencer à réfléchir à son orientation et à son cheminement assez tôt, dès le lycée, en sélectionnant le bac le plus pertinent. Un bac technologique ou général (spécialité arts par exemple) sont ainsi les deux options qui conduisent à pouvoir accéder ensuite à une formation en études supérieures. L'un ou l'autre apportent à la fois une culture générale, des connaissances qui serviront pour la suite des études et qui fondent le socle névralgique en matière d'organisation, d'autonomie, d'apprentissage, de rigueur.

SALAIRE

Entreprise, statut, expérience, localisation... La rémunération de ce professionnel de l'image sera différente en fonction de plusieurs éléments. Ils sont donc à bien prendre en compte. Néanmoins, en fonction des observations, le salaire mensuel moyen en début de carrière s'affiche autour de 2 500 €. Puis après quelques années, il peut atteindre les 3 500 €.

A savoir qu'à San Francisco par exemple, le salaire est d'environ 90 000 \$ annuels, soit environ 7 500 \$ par mois. Certains peuvent même atteindre plus de 150 000 \$ par an (soit plus de 12 000 \$ mensuels).

OÙ TRAVAILLER ?

On retrouve ce professionnel de l'image au sein de studios tels que Ubisoft, Blizzard, Square Enix ou Quantic Dream. Il peut aussi travailler dans l'industrie de l'animation ou encore de la publicité.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Après quelques années à ce poste, il est possible d'évoluer vers d'autres métiers du jeu vidéo comme : motion designer ou même marketing artist. Les opportunités sont nombreuses. Tout dépend du souhait de carrière et de l'envie d'évolution. Sachez aussi que ce métier peut conduire à plus de responsabilités, d'abord en devenant lead cinematic artist dans des studios de grande taille. Sinon, de lead motion designer par exemple. Mais prendre des responsabilités ne s'inventent pas, il faut avoir un certain sens de l'organisation et de l'encadrement.

FREELANCE

C'est un statut qui assure une grande liberté. Faire le choix de devenir cinematic artist freelance permet de travailler pour soi, en choisissant ses clients, en ayant une souplesse et une flexibilité d'organisation. Mais pour réussir de cette manière, il est préférable d'avoir un peu d'expérience dans le domaine avant, en faisant ses armes sur des projets en studio. Cela apporte un argument sur un CV et peut convaincre de futurs clients.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

- Salaire attractif après quelques années d'expérience
- Mobilité intéressante
- Statut d'indépendant possible
- Métier passion / métier créatif

Les inconvénients :

- Employabilité faible
- Demande des compétences vastes aussi bien en communication, en motion design, en montage, en jeu vidéo...



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Les soft skills ne semblent plus être un simple phénomène post-Covid, mais elles se révèlent être une vraie tendance de fond de plus en plus attendue chez les employeurs. Les soft skills sont des compétences dites comportementales ou humaines qui caractérisent chaque individu. Elles ne s'apprennent que rarement et sont mobilisées en fonction du métier effectué. Dans une industrie qui évolue rapidement, elles sont un gage de pouvoir appréhender et comprendre sans difficultés les transformations et les innovations d'une situation. C'est ainsi que parmi les soft skills souvent attendues, la prise d'initiative, la créativité, la capacité à résoudre des problèmes, l'intelligence émotionnelle ou encore le raisonnement sont recherchées.





ENVIRONNEMENT ARTIST

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 2 000 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U0Z80

Dans un jeu vidéo, tout ce qui constitue le décor est réalisé par l'environnement artist. Couleurs, textures, éclairages, ce professionnel de l'image est capable de mettre en image les consignes du level designer, tout en respectant la cohérence du projet.

MÉTIER

Métier assez exigeant qui évolue en permanence, l'environnement artist est une professionnelle sur qui repose la responsabilité de proposer un jeu vidéo immersif. Elle s'occupe de la réalisation des arrière-plans et des décors en 2D ou en 3D imaginés par le level designer. Dans le cadre de ses missions, elle doit respecter les contraintes techniques et parvenir à créer un environnement cohérent au reste du projet. Pour ce faire, ça lui demande d'être aussi bonne technicienne qu'artiste.

Environnement artist, un métier qui fait sens

Aujourd'hui, les gens cherchent à travailler dans une entreprise qui donne du sens à leur métier et leur procure de la satisfaction. Il est presque impossible que ce ne soit pas le cas. Ils veulent que leur travail soit une source de motivation, de reconnaissance et de confiance. C'est pourquoi, en choisissant la profession d'environnement artist, il est tout à fait possible de trouver ce sens et de se sentir épanoui dans ce que l'on fait.

Les logiciels à maîtriser pour réaliser des environnements

En travaillant sur les décors d'un jeu vidéo, l'environnement artist doit savoir utiliser un ensemble d'outils et de logiciels qui vont lui servir à la réalisation des différents environnements.

Pour cela, il est capable de maîtriser :

- Painter, un logiciel de peinture numérique
- Substance designer & painter pour réaliser des matériaux 3D
- Photoshop pour des retouches, du traitement et des dessins assistés par ordinateur
- Maya pour de la modélisation
- ZBrush, développé par Pixologic, il permet de réaliser de la modélisation 3D
- 3ds Max, logiciel de modélisation, d'animation et de rendu en 3D

MISSIONS

Dans la production d'un jeu vidéo, l'environnement artist devra mener à bien plusieurs missions afin de composer les décors. A savoir :

- Il travaille les couleurs et les lumières
- Il texture
- Il modélise les éléments en 2D ou en 3D
- Il réalise leur intégration dans le moteur de jeu
- Il fait de la veille
- Il respecte les contraintes multiples



« Les missions d'un environnement artist reposent sur un ensemble de tâches à mener afin de réaliser les décors et les arrière-plans d'un jeu. Il va devoir coloriser, texturer, éclairer et modéliser les éléments avant de les intégrer au moteur de jeu. Pour cela, il doit respecter les contraintes du level designer et garantir la cohérence générale du projet. »

COMPÉTENCES

Pour faire en sorte que l'immersion soit la plus optimale possible, l'environnement artist a cette capacité de maîtriser un certain nombre de compétences, comme :

- L'usage de programmes 2D et 3D (Maya, Photoshop, 3ds Max...)
- L'emploi d'au moins un moteur de jeu (Unity, Unreal 4...)
- Des notions d'histoire de l'art, d'architecture ou encore de photo et cinéma
- Parler et comprendre l'anglais

QUALITÉS

Si les compétences permettent la réalisation techniques des décors, il est nécessaire aussi de disposer de qualités pour les mettre en pratique. Ainsi, un environnement artist doit être :

- Bon communicant
- Disposer d'un sens de l'observation
- Avoir un esprit d'équipe
- Capable de s'adapter

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Le métier d'environnement artist demande un haut niveau de technicité et une sensibilité à la création artistique. Il est donc souvent nécessaire d'avoir un niveau minimum de bac +3. Il faudra faire le choix d'une formation développant à la fois des compétences techniques, permettant de développer sa fibre artistique, mais aussi de se forger une culture gaming forte, tout en travaillant à son développement personnel. Ce qu'un bachelor et un MBA apportent par exemple.

Quel bac ?

En vue d'une poursuite d'études en école des métiers du jeu vidéo, il est fondamental de réussir la première étape : celle du bac. Soit technologique ST2DA ou général avec les spécialités en numérique et en anglais par exemple. Le bac reste important pour plusieurs raisons : d'abord pour intégrer une formation dans le supérieur, pour augmenter les chances de trouver un emploi à la fin. Il est un bon indicateur du niveau de compétences et permet à chacun de développer son autonomie, sa confiance en soi, sa motivation, sa manière d'apprendre, etc.

SALAIRE

En début de carrière, le salaire d'un environnement artist est de l'ordre de 2 000 € par mois. Avec de l'expérience, sa rémunération peut atteindre un peu moins de 3 000 € mensuels. Tout dépend de son niveau, de l'employeur, de son statut et de son contrat.

A l'étranger, ce professionnel peut toucher entre 5 000 et 6 000 \$ par mois, à Los Angeles par exemple. A Londres, en moyenne 3 000 £.

OÙ TRAVAILLER ?

On retrouve ce métier dans un bon nombre d'entreprises du jeu vidéo comme le studio Appeal, Electronic Arts, Humanoid Studios, Activision, etc. Ils sont relativement nombreux à en employer. Il est possible par ailleurs de travailler dans un autre domaine du divertissement comme dans le cinéma ou l'animation.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

L'orientation professionnelle peut s'écrire à un autre poste, à responsabilités par exemple en devenant lead environment artist. Il peut être par ailleurs une passerelle vers d'autres métiers artistiques comme texture artist, vehicle artist par exemple.

FREELANCE

Ce métier peut tout à fait s'occuper en tant qu'indépendant. Peut-être vaut-il mieux au départ avoir de l'expérience en entreprise avant de solliciter des clients. Une fois le statut déposé, il faudra déterminer vos compétences et vos services offerts, se créer un portfolio, établir des tarifs, solliciter votre réseau et l'élargir à d'autres clients, puis gérer son entreprise. Environnement artist freelance demande ainsi une forte capacité d'organisation, de rigueur et de professionnalisme.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Bien qu'il s'agisse d'un métier passion, des avantages et des inconvénients sont caractéristiques de l'environnement artist.

Les avantages :

- Mobilité
- Poste recherché
- Salaire attractif
- Créativité
- Freelance possible

Les inconvénients :

- Une créativité limitée parfois aux contraintes imposées
- Une technicité élevée qui demande d'actualiser régulièrement ses compétences
- Concurrence
- Veille permanente



« L'environnement artist nécessite une bonne connaissance technologique et une solide fibre créative. »



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Elles sont de plus en plus demandées lors d'un entretien d'embauche et ce, quel que soit le secteur d'activité. Le jeu vidéo n'échappe donc pas aux soft skills. Elles sont importants car elles peuvent faire la différence. Elles permettent aux différents membres d'une équipe de travailler ensemble de manière efficace et d'atteindre leurs objectifs communs. De les aider à surmonter les défis, les problèmes et à trouver des solutions innovantes. Les soft skills dans le jeu vidéo incluent par exemple des qualités telles que la collaboration, la communication, la créativité, la résolution de problèmes, la gestion du temps, la souplesse, le leadership, la détermination et la capacité à travailler en équipe.



LEVEL ARTIST

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scien. ou Artistique

Employabilité : Moyenne

Salaire débutant : 1 750 € brut

Code ROME : E1205 - Code FAP : M1Z80

Un level artist est chargé de produire des éléments visuels pour les différents niveaux ou environnements d'un jeu vidéo. Son objectif : mettre en lumière le gameplay, le level design et la narration.

MÉTIER

Une level artist est responsable de la création de l'aspect visuel des niveaux et environnements d'un jeu vidéo afin de mettre en lumière le gameplay, le level design et la narration. Elle travaille en étroite collaboration avec les concept artist, game designer et directeur artistique afin de créer des environnements à la fois fonctionnels et esthétiquement plaisants. Pour cela, elle doit veiller à respecter les contraintes et la vision du jeu.

Level artist, un métier qui fait sens

Faire un travail qui a du sens peut apporter un sentiment de satisfaction personnelle. Il ne s'agit pas seulement de travailler dans l'humanitaire. Tous les métiers peuvent apporter du sens comme c'est le cas en tant que level artist. En trouvant chaussure à son pied avec un métier correspondant à ses valeurs, il est probable qu'une personne soit plus engagée et motivée pour accomplir ainsi ses missions. Cela peut conduire à une plus grande productivité. Ainsi qu'à un sentiment de bien-être.

Les logiciels et outils à maîtriser

Il en existe plusieurs offrant des fonctionnalités plus ou moins similaires et utilisés par les studios. Parmi les plus connus, on retrouve :

- Les moteurs de jeu, des références dans le milieu, comme Unreal Engine, Unity 3D...
- Les logiciels de modélisation, d'animation 3D et de simulation tels que 3DS Max Maya ou encore Blender (logiciel open source)

MISSIONS

Salarié pour un studio de développement ou freelance, le level artist va réaliser plusieurs missions répondant aux objectifs du directeur artistique, tout en suivant la vision du gameplay. Ses tâches vont ainsi porter sur :

- La création d'assets 3D et de textures
- L'intégration de ces éléments dans le moteur de jeu
- La conception et le design d'environnements
- La veille dans son domaine d'activité

« En tant que salarié ou freelance, le level artist est en charge de créer des niveaux d'un jeu vidéo en respectant la vision du gameplay. Il devra réaliser des textures, des modèles 3D, des éclairages, des effets visuels pour différents environnements de jeu vidéo. Un métier qui demande une bonne maîtrise d'outils tels que Maya et Unity 3D. Tout cela en collaboration avec les autres corps de métiers que sont le concept artist, le level designer ou encore le directeur artistique. »



COMPÉTENCES

Savoir créer des éléments et des environnements, les éditer et tenir compte des contraintes techniques et du gameplay demande à bien connaître son métier. Pour cela les compétences à maîtriser dès que l'on est level artist sont :

- Les logiciels 2D et 3D
- Les outils d'édition de niveaux (UnrealEd, Unity 3D, etc.)
- Les langages de scripts
- L'ergonomie
- L'anglais

QUALITÉS

Pour travailler en tant que level artist, il faut disposer d'un certain nombre de qualités qui feront la différence. Dès lors, il faut être une personne :

- Créative
- Autonome
- Polyvalente
- Rigoureuse
- Organisée
- Sachant évoluer en équipe auprès des level designers, concept artists, etc.

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Afin de maîtriser les techniques de création d'un jeu et plus particulièrement celles concernant le level art, des études sont un passage obligatoire. Un niveau minimum de Bac +3 est à envisager, mais deux années de plus, en Bac +5, se révéleront être opportunes afin de se spécialiser et de développer des compétences en management par exemple.

Quel bac ?

Pour envisager une formation sur des métiers créatifs et artistiques d'un jeu vidéo, il est nécessaire de passer le bac et de l'obtenir. Une filière générale ou technologique (STD2A) est conseillée afin de poursuivre dans des études supérieures. Ce diplôme augmente les chances de trouver un emploi qualifié. Surtout, il est encore aujourd'hui considéré comme un indicateur de compétences acquises par les recruteurs.

SALAIRE

Il varie en fonction de plusieurs facteurs tels que le lieu géographique, la taille de l'entreprise, l'expérience et les compétences. En moyenne le salaire d'un level artist aux États-Unis se situe entre 50 000 et 80 000 \$ par an. Soit un salaire mensuel compris entre 4 000 et 6 500 \$.

En France, sa rémunération est de l'ordre de 35 000 € par an, ce qui fait un peu moins de 3 000 € par mois. Tout dépend là aussi de critères qui feront varier le niveau de salaire.

OÙ TRAVAILLER ?

Il faut savoir que le métier de level artist n'est pas celui le plus représenté dans les studios de développement de jeux vidéo. C'est pourquoi, on le retrouve surtout dans les plus gros, comme chez Ubisoft, MagicDesignStudios...

EVOLUTION DE CARRIÈRE

En tant que level artist, les possibilités d'évolution se tourneront vers des fonctions à responsabilités telles que lead level artist, encadrant une équipe et veillant à la réalisation d'un projet de bout en bout en tenant compte des contraintes de calendrier et d'organisation. Le métier de lead level designer est à envisager aussi comme celui de game designer. Tout dépend des objectifs de chacun.

FREELANCE

Comme d'autres métiers dans le jeu vidéo, il est tout à fait possible d'exercer en freelance. D'abord, vous devez avoir des compétences solides en matière de modélisation 3D, de conception de personnages et d'animation. Mais aussi des compétences en développement. Vous devez créer un portfolio rassemblant l'ensemble de vos projets afin de mettre en avant votre expérience. Un argument pour un futur client. Ensuite, la maîtrise de l'anglais est obligatoire. Enfin, vous pourrez solliciter votre réseau afin de travailler pour eux.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

- Métier passion
- Métier créatif
- Travail en freelance
- Compétences élevées
- Mobilité

Les inconvénients :

- Faibles opportunités d'emploi
- Salaire peu élevé
- Stress et charge de travail



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Connues, en français, sous le nom de compétences comportementales ou douces, les soft skills – complémentaires des compétences techniques qui s'apprennent en formation par exemple – sont liées plutôt à la personnalité et aux caractéristiques individuelles. Elles comprennent notamment la communication, la résolution de problèmes, la capacité d'adaptation, la gestion du temps, l'empathie ou encore la capacité à apprendre rapidement. Des compétences qui sont souvent considérées comme des indicateurs de succès à long terme et permettent une bonne adaptation aux changements dans un environnement de travail en constante évolution.



« Devenir level artist demande de solides compétences techniques et artistiques. Les outils numériques, les techniques, les approches et les logiciels évoluent si vite, qu'il est important de bien maîtriser les fondamentaux afin d'appréhender au mieux les transformations futures. C'est pourquoi une formation est requise afin de maîtriser les aspects du level art d'un jeu. »



LEAD INFOGRAPHISTE

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scien. ou Artistique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 3 000 € brut

Code ROME : E1205 - Code FAP : M1Z80

A la différence du lead graphiste qui dispose d'une touche plus créative, le lead infographiste est quant à lui plus compétent en matière de technicité. Une bonne expérience est requise pour le devenir !

MÉTIER

Avec de l'expérience en tant qu'infographiste, le métier de lead infographiste est accessible. Il faut donc être compétente en matière de techniques infographiques tout en étant en capacité de savoir manager et encadrer des personnes. C'est pour ces deux raisons, qu'avoir fait ses armes dans le secteur est un passage fondamental. Cette professionnelle du jeu vidéo est la garante de la réalisation d'images numériques et de leur qualité. Selon ses missions, elle peut se spécialiser dans la modélisation ou l'animation 3D.

Lead infographiste, un métier qui fait sens

Occuper un métier qui correspond à ses valeurs est une volonté recherchée par de nombreux travailleuses et travailleurs. Le travail doit être une source d'épanouissement, de bien-être. Il doit apporter reconnaissance, confiance, autonomie afin que chacun se sente bien dans ce qu'il fait et soit productif. Si l'ambition professionnelle est de prendre des responsabilités aussi bien dans la technique que dans le management, un métier comme lead infographiste peut faire sens.

Différences entre un lead graphiste et un lead infographiste

Souvent, ces deux noms de métier sont confondus, pourtant il y a bien quelques différences qui les caractérisent. Ainsi, un lead graphiste est davantage

plus créatif qu'un lead infographiste. Il maîtrise les techniques de dessin par exemple, de design graphique, il sait créer des images et visuels. Le lead infographiste est quant à lui spécialisé dans la réalisation de contenus numériques travaillant donc sur ordinateur. Il a cette compétence en matière d'utilisation de logiciels de création graphique, capable de créer des visuels en 2D ou 3D. En revanche, ils ont comme point commun celui d'avoir des responsabilités. Notamment dans la gestion d'une équipe. A eux de faire en sorte que le planning soit respecté, que les contraintes soient prises en compte dans le rendu final et de veiller à ce que chaque membre de son équipe sache ce qu'il a à faire.

MISSIONS

Les tâches du lead seront à réaliser en fonction des objectifs que l'entreprise lui aura précisé. Toutefois, la base reste commune à la profession et porte sur les caractéristiques suivantes :

- Savoir créer et réaliser des visuels parfois en 3D
- Mettre en scène des personnages, des décors, des objets...
- Savoir les animer
- Réaliser le suivi de production
- Gérer et encadrer une équipe
- Faire de la veille technologique



« Le lead infographiste va devoir créer et réaliser des visuels, mettre en scène des personnages, des décors, des objets..., les animer, faire le suivi de production tout en encadrant et guidant une équipe; A cela s'ajoute qu'en tant que lead, il est obligatoire de faire de la veille technologique sur son domaine. »

COMPÉTENCES

En tant que lead, l'infographiste sait mettre en application ses compétences aussi bien techniques que d'encadrement. En résumé, il dispose de capacités telles que :

- La visualisation d'un projet
- La définition du pipeline de production
- La planification des étapes de production
- L'évaluation des moyens techniques et humains
- La transmission des informations à son équipe
- La production de contenu
- Le management
- L'utilisation d'outils numériques (PAO)

QUALITÉS

Aux compétences s'ajoutent les qualités. Elles sont indissociables pour travailler. Ainsi, elles prennent les formes suivantes :

- Un sens artistique et créatif
- Un esprit curieux
- La patience
- La rigueur
- La force de proposition
- L'organisation
- La réflexion

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Avant toute chose, il est nécessaire de prendre le temps de se former afin de maîtriser tous les aspects de l'infographie. Un Bac +3 à Bac +5 est donc souvent l'orientation à privilégier. Un diplôme à faire au sein d'une école de graphisme ou à l'université en licence. Mais pour envisager sa carrière dans le jeu vidéo, il est conseillé de faire le choix d'une école formant aux métiers du jeu vidéo. A savoir que les années d'expérience et d'expertise permettront d'accéder à cette fonction à responsabilités.

Quel bac ?

Au lycée, deux voies d'accès permettent de se former ensuite en études supérieures. Par un Bac général (avec la spécialité arts et numérique par exemple) ou un Bac technologique de type STD2A (lié au design). Le bac reste important aussi bien pour franchir un palier supplémentaire dans une vie étudiante que pour l'apprentissage de compétences utiles à la poursuite d'études. Pendant trois ans, de la seconde à la terminale, ce sera l'occasion d'acquérir une culture générale, de développer des capacités cognitives, un sens de la créativité et de l'autonomie. C'est pourquoi, la période du bac au lycée est une étape essentielle.

SALAIRE

En fonction de l'entreprise pour laquelle il est embauché, le salaire d'un lead infographiste sera différent. En moyenne, on constate qu'il peut obtenir un

salaire d'environ 3 000 à 5 000 € par mois. Plusieurs facteurs sont à prendre en compte tels que ses années d'expérience, le type d'entreprise pour qui il travaille, le lieu (un salaire à Paris n'est pas le même qu'à Lyon ou Lille), etc. En tant que freelance, ce dernier peut toucher aussi un joli salaire dépassant les 5 000 € mensuels.

Quant à sa rémunération à l'étranger, elle peut s'afficher à plus de 5 000 \$ par mois à Montréal au Canada et atteindre les 8 000 \$ aux Etats-Unis, à San Francisco.

OÙ TRAVAILLER ?

On retrouve ce métier dans des entreprises du secteur comme dans de nombreuses entreprises hors jeu vidéo finalement. Dans le web, la communication, le digital, le divertissement. Mais aussi au sein d'entreprises du logiciel, des cabinets d'architectes qui comportent un département créatif.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Soumis à des responsabilités, en tant que lead infographiste pour le jeu vidéo, il est possible d'imaginer sa carrière ailleurs, à un autre poste qui demandera des compétences basiques similaires. Producer, game director, directeur artistique, lead graphiste sont accessibles par exemple. Dans le jeu vidéo comme dans le web ou au sein d'une agence de création. Tout dépend du choix envisagé.

FREELANCE

Il est possible de trouver des missions de lead infographiste en freelance, mais ce n'est pas le plus courant. Pour cela, il faut se tourner vers des plateformes spécialisées qui proposent des missions à court terme comme Malt par exemple. Il est également possible de trouver des missions auprès de studios indépendants qui n'ont pas les moyens d'embaucher un lead. Le réseau peut-être aussi intéressant à solliciter. A savoir que pour se lancer dans l'indépendance, disposer d'excellentes compétences, un sens de l'organisation, de la communication, de la rigueur sont requis.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

- Employabilité bonne
- Salaire intéressant
- Métier passion
- Statut freelance
- Passerelles possibles vers d'autres métiers

Les inconvénients :

- Métier aux fonctions prenantes
- Parfois plus de management que de créativité
- Concurrence importante



« Autant à l'aise côté production que côté conduite de projet, un responsable infographiste a plusieurs missions à mener afin de répondre aux objectifs qui lui sont confiés. »



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Elles permettent de mieux manager et de s'adapter à toute circonstance, notamment dans un secteur d'activité évoluant de manière très rapide. Les soft skills représentent des compétences douces, complémentaires aux hard skills (compétences techniques). Elles caractérisent chaque individu et forgent, parfois, la personnalité de chaque individu. Un lead doit ainsi compter sur son intelligence émotionnelle, sa capacité à gérer le temps et le stress, son humilité et avoir des capacités d'adaptation. Ce qui est important et clé à ce poste.





ANIMATEUR·RICE JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 125 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U1Z82

Travaillant en collaboration avec l'équipe de créatifs et de programmeurs, l'animateur jeux vidéo est celui qui anime des personnages, des objets ou encore des créatures du jeu en réalisant leurs mouvements et leurs comportements. Un métier qui peut s'exercer à la fois pour de l'animation 2D ou 3D.

MÉTIER

Personnages, mondes, véhicules, environnements, un animateur jeux vidéo donne vie à tous ces éléments en leur ajoutant des mouvements et des interactions afin de rendre l'expérience de jeu la plus immersive possible pour les joueurs.

Une mission qui nécessite une connaissance approfondie des logiciels d'animation et des techniques de conception graphique en 2D ou en 3D. Sans oublier qu'il possède un côté créatif fort.

Animateur jeux vidéo, un métier qui fait sens

Le sens au travail désigne ce que doit signifier pour chaque individu, la manière dont il conçoit son activité professionnelle. Cela peut inclure la satisfaction personnelle, l'accomplissement, la contribution à la société, le sentiment d'être utile et bien d'autres choses encore. Le sens au travail peut être considéré comme un facteur clé de la motivation et de la réussite au travail. Un moyen d'épanouissement. Encore faut-il que les conditions soient réunies pour favoriser ce sens recherché correspondant à ses valeurs. Passionné de jeux vidéo et créatif né, le métier d'animateur peut offrir tout cela.

Quels sont les outils qu'un animateur jeux vidéo doit savoir utiliser ?

Il y en a plusieurs et cela demande à bien les connaître. Pas forcément d'être un expert de chacun (tout dépend

de ceux mis à disposition par le studio et du type de mission), mais d'avoir des notions et d'être à l'aise avec un ou deux d'entre eux. Par exemple, parmi les logiciels 2D : Painter, Photoshop. Des classiques. Ou des logiciels 3D comme Maya, Motion Builder, Character Studio.

MISSIONS

Embauché sur un jeu sous le statut de freelance ou salarié par le studio, l'animateur jeux vidéo devra réaliser un certain nombre de missions. Cela passe par plusieurs activités qui jalonnent son quotidien, comme :

- Réaliser des dessins
- Définir les contraintes techniques pour l'animation d'un élément
- Réaliser des ébauches tenant compte de la narration, du gameplay et des contraintes techniques
- Animer les décors, personnages, univers, animaux et objets
- Représenter des comportements, émotions, mouvements...
- Effectuer une veille des tendances artistiques et techniques
- Créer des bibliothèques d'animation et un référentiel



« Être métier d'animateur jeux vidéo consiste à donner vie à des personnages et des environnements à travers des animations qu'il aura réalisées. Ainsi, par ses compétences, il donne vie à tous les éléments en leur ajoutant des mouvements, des intentions et des interactions afin de rendre l'expérience la plus immersive possible. Un métier réalisé soit en tant que salarié ou freelance. »

COMPÉTENCES

L'animateur jeux vidéo doit être capable de réaliser ses missions en appliquant certaines compétences apprises en formation et sur le terrain. En voici quelques-unes :

- Savoir utiliser les techniques de dessin et de scripting
- Maîtriser l'animation 2D numérique et traditionnel, et les logiciels 3D comme (3Ds Max, Maya...)
- Être en mesure d'appliquer les concepts d'anatomie
- Avoir des bases en architecture
- Connaître parfaitement les outils éditeur de niveau et d'intégration de niveau
- Pouvoir faire de la veille
- Maîtriser l'anglais

QUALITÉS

Ce professionnel de l'image est capable d'évoluer au sein d'une équipe et donc de travailler et de communiquer avec d'autres personnes. Ce qui lui demande des qualités certaines et attendues par l'entreprise. Ainsi, c'est une personne :

- Rigoureuse
- A l'écoute
- Bonne communicante
- Organisée



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Il est nécessaire d'avoir une formation en animation, en art numérique ou en conception de jeux vidéo pour envisager devenir animateur. Rares sont les personnes y parvenant sans aucune qualification. Ainsi, un bachelier permet de se former aux bases des techniques d'animation, un master perfectionne cet apprentissage. De plus, être passionné de jeux vidéo sera un plus tout comme savoir dessiner également.

Quel bac ?

S'il existe plusieurs façons de travailler dans le jeu vidéo, quoi qu'il en soit, il faudra penser à obtenir d'abord le bac pour s'orienter dans une formation en école de jeux vidéo. STD2A en design ou bac général avec spécialités en anglais et en arts permettent d'obtenir des bases utiles pour la suite. Il est un diplôme important car il certifie notamment l'acquisition de connaissances et de compétences dans plusieurs domaines comme les langues, le dessin, la littérature.

C'est aussi un outil pour apprendre à apprendre, à développer sa culture générale, le travail personnel, l'autonomie, etc. Un diplôme qui représente une première étape fondamentale dans un parcours d'études.

SALAIRE

En fonction de plusieurs facteurs, tels que le niveau d'expérience, la spécialisation ou encore de la taille de l'entreprise pour laquelle il travaille, la rémunération d'un animateur jeux vidéo est différente. C'est ainsi qu'un professionnel gagnera sensiblement plus à Paris qu'à Bordeaux. En moyenne, on constate que les salaires en début de carrière sont de l'ordre de 2 000 € brut par mois et montent à environ 3 500 à 4 000 € brut en tant que sénior.

A l'étranger, là aussi, les rémunérations sont différentes. Selon certaines données, à Los Angeles, un animateur jeux vidéo expérimenté touchera entre 75 000 et 90 000 \$ par an. Ce qui représente entre 6 250 et 7 500 \$ par mois.

OÙ TRAVAILLER ?

Les opportunités d'emploi sont plutôt bonnes. Il est ainsi possible de travailler pour des studios un peu partout en France et en dehors, de plus ou moins grandes tailles. Exemples avec Gameloft, Quantic Dream, Ankama ou encore Amplitude. De plus, le métier peut aussi s'imaginer dans un autre secteur comme le cinéma d'animation ou la communication.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Après quelques années au poste d'animateur jeux vidéo, les perspectives d'évolution sont nombreuses. Ainsi, il est possible d'envisager la suite de sa carrière au poste de lead animateur, responsable d'une équipe, en tant que lead graphiste. Ou alors de devenir directeur artistique.

FREELANCE

Si devenir freelance peut être passionnant et surtout l'opportunité d'offrir une forme de liberté, il peut également être difficile de démarrer et de trouver des clients. C'est pourquoi afin de mettre toutes les chances de son côté, mieux vaut maîtriser son métier, avoir de l'expérience en tant que salarié et disposer d'un portfolio complet de toutes ses expériences. Après quoi, il faudra partir à la recherche de clients. Pour démarrer, s'inscrire sur des plateformes de freelance comme Malt est une bonne première étape.



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Les soft skills sont des compétences personnelles, émotionnelles importantes pour travailler efficacement en équipe et pour réussir dans l'industrie du jeu vidéo. Elles permettent aussi de pouvoir s'adapter à un monde qui bouge. Au poste d'animateur jeux vidéo, les soft skills attendues sont par exemple d'être capable de gérer son temps, de savoir s'adapter aux changements et aux imprévus, de pouvoir trouver des solutions à des problèmes en proposant des alternatives. Ou encore de faire preuve d'empathie, d'éthique.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

- Métier freelance possible
- Accessible dès un Bac+3
- Polyvalent : technicien, graphiste, artiste, informaticien
- Possibilité de travailler dans d'autres domaines comme la télévision ou le digital
- Evolution vers d'autres métiers créatifs
- Bonne mobilité

Les inconvénients :

- Demande souvent à se spécialiser en 2D ou en 3D
- Chronophage, l'animation 2D demande beaucoup de temps de création
- Nécessite parfois de faire des heures en période de forte production



« Le métier d'animateur jeux vidéo est une profession qui mêle à la fois créativité et technicité. »



L'ASSOCIATION
DES **PROFESSIONNELS**
DU JEU VIDÉO
EN **NOUVELLE-AQUITAINE**



www.sogames.org

3D ✦ VR ✦ XR ✦ METAVERS



GAMING CAMPUS
VIRTUAL DAY

2024

DÉCOUVREZ
L'IMPACT DES
UNIVERS VIRTUELS
SUR L'INDUSTRIE



GAMING
CAMPUS



ILLUSTRATEUR·RICE / DESSINATEUR·RICE

Niveau d'études : Bac+2

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 2 000 € brut

Code ROME : E1205 - Code FAP : U1Z82

Freelance ou salarié, un illustrateur jeux vidéo est un artiste qui réalise les dessins sur ordinateur reflétant les attentes et les idées du scénario du jeu. Décors, personnages, univers... il est capable de réaliser des croquis et dessins transmis ensuite aux autres artistes du jeu pour une application en 3D ou en 2D.

MÉTIER

Métier important pendant la conception d'un jeu vidéo, l'illustrateur est celui qui va dessiner des personnages, des environnements, des objets en deux dimensions. Il doit avoir une solide connaissance en dessin, en peinture numérique et en modélisation. Mais également, en conception, en perspectives, en couleurs, en rendu, etc. Métier créatif et exigeant, illustrateur demande à bien connaître l'art et à faire des recherches pour obtenir le résultat voulu par le directeur artistique.

Illustrateur jeux vidéo, un métier qui fait sens

Trouver un métier qui fait sens et permet d'offrir un équilibre de vie, un épanouissement ainsi qu'une motivation à travailler est une volonté pour un certain nombre d'actifs. Cela fait quelques années que ce constat est affiché. Si d'aucuns associent le sens à leur impact social, pour d'autres il prend une définition différente, celle de faire un métier qui correspond à ses propres valeurs. Ce qui est finalement le plus important.

Quels sont les logiciels de DAO à connaître ?

En tant qu'illustrateur, il est nécessaire de savoir manipuler certains logiciels de dessin assisté par ordinateur. Par exemple :

- Procreate, application de dessin numérique pour iPad
- Photoshop, logiciel largement utilisé pour ses capacités en matière de création d'images et de dessins numériques
- Illustrator, logiciel de dessin vectoriel
- Corel Painter, logiciel de peinture et de dessin
- Krita, logiciel open source et gratuit de peinture numérique

MISSIONS

D'un projet à un autre, d'une entreprise à une autre, les missions d'un illustrateur seront différentes. Mais pour autant, on retrouvera dans sa fiche de poste des actions similaires par exemple :

- La création de concepts utilisés comme base pour le développement du jeu
- La conception de personnages avec leur apparence, leur style, leur personnalité
- La conception d'environnements comme des paysages, des bâtiments, des intérieurs
- La création d'interface utilisateur comme des menus, des boutons...

« Si les compétences en dessin et en illustration sont souvent plus importantes que les diplômes ou les certifications, la plupart des employeurs préfèrent embaucher des candidats ayant une formation dans le domaine de l'art et du design. Dans ce cas précis, dans le dessin. Ainsi, pour devenir illustrateur de jeux vidéo, il est courant de suivre une formation afin d'apprendre les arts visuels, le design graphique, l'illustration, l'animation et le dessin. Un minimum de bac +3 est requis. »



« L'illustrateur ou dessinateur jeux vidéo est un artiste qui réalise les dessins sur ordinateur devant refléter les attentes et les idées du scénario du futur jeu. Décors, personnages, univers... il va dessiner tout ce qui sera ensuite adapté et animé à l'écran par les autres membres de l'équipe. Un travail de passionné mené par un professionnel aux compétences artistiques indéniables. »



COMPÉTENCES

Un recruteur attend d'un illustrateur qu'il soit compétent sur plusieurs aspects, à savoir :

- Le dessin classique
- Le dessin assisté par ordinateur (DAO)
- Les couleurs
- Les perspectives
- L'architecture
- L'anatomie humaine et animale
- L'histoire de l'art
- L'anglais

QUALITÉS

Dans une équipe, cette professionnelle du dessin est capable d'évoluer avec plusieurs artistes. Pour ce faire, elle doit disposer d'une personnalité aux qualités indéniables comme :

- L'écoute
- La créativité
- La rigueur
- L'organisation
- La prise d'initiative
- La communication



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Si pendant des années, le talent de dessinateur pouvait suffire à trouver un emploi, aujourd'hui un diplôme fera la différence. Il permet d'élargir ses compétences et d'être capable de travailler sur des projets en ayant conscience de toute la chaîne de valeur du jeu. Cela permet également de se forger une culture gaming, générale et du dessin. Si bien qu'un bac +3 est le minimum. Un Bac +5, une opportunité pour obtenir davantage d'expertise.

Quel bac ?

Comme nous l'avons vu, une formation se révèle pertinente pour travailler en tant qu'illustrateur. Ce qui veut dire qu'il faut commencer à y réfléchir assez tôt dès le lycée en faisant le bon choix de diplôme. Un bac technologique ou général (spécialité arts ou même scientifique par exemple) est ainsi recommandé afin de poursuivre ensuite en école spécialisée dans la formation aux métiers du jeu vidéo. Cette période du lycée est très importante, car elle donne les moyens d'apprendre et de se forger une culture générale, d'inculquer les premières bases de compétences utiles pour le métier de dessinateur. De plus, le lycée est une étape pour développer le travail en équipe, le sens de l'autonomie, l'apprentissage des langues, etc.

SALAIRE

En fonction de l'entreprise pour laquelle il travaille, de son niveau d'expérience, de la localisation géographique du studio ou encore du type de contrat, le salaire d'un illustrateur sera variable. Il est en moyenne compris entre 2 000 et 3 000 € par mois. Parfois plus, notamment pour des freelance qui facturent plus de 350 € la journée.

Plus difficile d'obtenir une fourchette de salaires à l'étranger, néanmoins, en fonction des autres métiers artistiques, on peut estimer par exemple qu'un illustrateur aux Etats-Unis va gagner entre 4 000 et 5 000 \$ par mois.

OÙ TRAVAILLER ?

Un illustrateur jeux vidéo peut travailler dans diverses structures partout en France comme Behaviour interactive, Gamit, Riot Game aux Etats-Unis, etc.

Il est aussi possible d'imaginer sa carrière dans un autre domaine comme le cinéma d'animation, la télévision, la publicité ou dans la communication.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Un illustrateur peut faire le choix de travailler en freelance toute sa vie ou au sein d'un studio. Au sein de ce dernier, il peut prendre, au fil des ans, des responsabilités et même envisager un poste de directeur artistique. Il faut toutefois bien connaître le jeu vidéo et la chaîne de production.

FREELANCE

Beaucoup de professionnels font le choix de se lancer en indépendant, le jeu vidéo regorge de talents qui travaillent de la sorte. Pour cela, il faut déjà avoir dessiné et de l'expérience. Ce sera utile pour convaincre des futurs clients. Le travail à domicile est gage de liberté et d'autonomie et permet de gagner sa vie en choisissant ses missions. Mais pour cela, il faut être rigoureux, passionné, organisé. Un professionnalisme recherché qui conditionnera votre avenir en freelance.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

- Statut freelance possible
- Métier passion
- Métier créatif

Les inconvénients :

- La créativité est parfois limitée
- Les salaires peuvent être très variables
- Savoir gérer des délais courts, résister à la pression



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

L'illustrateur demande certaines softs skills, ces compétences douces ou comportementales, qui vont permettre de faire face, plus facilement aux évolutions et aux changements. Des qualités profondes qui sont un vrai avantage pour évoluer auprès d'une équipe. Il faut alors être agile, avoir de l'empathie et comprendre les autres, se remettre en cause ou encore savoir prendre des décisions. Tout en étant capable de s'adapter.



LEVEL BUILDER

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Eco. ou Artistique

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 2 500 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U1Z82

Le level builder s'investit autant sur les aspects graphiques que techniques d'un jeu. Il est capable de mettre en forme des cartes de jeu et des niveaux que le level designer aura préalablement conçu. Un métier de passion à la créativité certaine.

MÉTIER

Profession spécifique dans le monde du jeu vidéo, le level builder est responsable de la conception des mécanismes de niveau créés par le level designer. Souvent il s'agit de la même personne qui possède la double compétence. Un métier qui demande une forte dose d'imagination et de créativité.

Level builder, un métier qui fait sens

Le sens peut être défini comme l'importance qu'un salarié accorde à son travail. Cela peut inclure des éléments tels que le sentiment d'utilité ou de satisfaction personnelle, la connexion avec les valeurs de l'entreprise ou la capacité à développer des compétences et des connaissances. Le sens au travail représente un élément clé de la motivation, de l'engagement et de la satisfaction professionnelle des salariés. C'est pourquoi de plus en plus d'individus veulent travailler avec sens. Le métier de level builder peut apporter cette quête recherchée.

Les logiciels utilisés par le level builder

Il existe un certain nombre offrant des fonctionnalités pour le level building et dont les plus connus sont les suivants :

- Unreal Engine, moteur de jeu vidéo développé par Epic Games

- 3DS Max, logiciel de modélisation, d'animation 3D et de simulation
- AutoCAD, logiciel de CAO pour la conception et des objets en 2D et 3D.
- Maya, puissant logiciel d'animation et de modélisation 3D

MISSIONS

Dans son quotidien, le level builder est capable de travailler sur plusieurs tâches. En fonction de l'entreprise et du projet, elles seront différentes. Néanmoins dans les grandes lignes, les missions du level builder constituent à :

- Analyser le cahier des charges et proposer des solutions en fonction de la faisabilité
- Créer un prototype fonctionnel en réalisant une maquette simplifiée du niveau
- Mettre en scène les règles du gameplay
- Intégrer les éléments multimédia
- Créer des comportements et déclencher des actions
- Faire des tests, corriger
- Réaliser de la veille sur son domaine d'activité



« Level builder sur un jeu vidéo, cela veut dire être capable de concevoir et de réaliser des cartes de jeu. Autant sur les aspects graphiques que techniques. Un travail effectué auprès des équipes de graphistes et de game designers et qui demande de respecter la vision de chacune des équipes. Créativité et bonne communication sont des qualités attendues. »

COMPÉTENCES

Apprises en formation puis appliquées dans le cadre de ses missions, les compétences d'un level builder sont à la fois techniques et artistiques. Il doit être alors en mesure de connaître (voire parfois de maîtriser) :

- Les logiciels de prototypage 2D et de modélisation 3D
- Les technologies Web
- Les outils d'édition de niveaux (UnrealEd, etc.)
- Les langages de scripts (LUA, Python...)
- L'ergonomie
- L'anglais

QUALITÉS

A ce poste, un level builder doit être une personne sachant travailler en équipe. Il s'agit sans doute de la première de ses qualités. Ensuite, il faut être :

- Créatif et imaginatif
- Organisé
- Attentif et à l'écoute de chaque métier
- Force de proposition

ÉTUDES

Quel diplôme ?

S'il est conseillé d'atteindre un niveau de MBA, un Bac +3 est la condition minimale pour travailler en tant que level builder. Dans un secteur qui évolue en permanence, qui se transforme et qui innove, il est nécessaire d'avoir appris les fondamentaux. Dès lors, il est difficile d'intégrer un studio sans qualification. Un level builder a besoin de connaître les logiciels, le level building, l'infographie, la chaîne de production d'un jeu, etc.

Quel bac ?

Afin de s'orienter dans bachelor ou dans une autre formation bac +3, le bac sera nécessaire. Une condition à l'acceptation du dossier de candidature. Pour se faire, au lycée, un bac général avec des spécialités en sciences, en mathématiques, en anglais ou en arts sont à sélectionner. Autre option : un bac STD2A avec un apprentissage tourné principalement vers l'art et le design. S'il s'agit d'un moyen de poursuivre ses études, le bac représente également un diplôme important aux yeux des professionnels. Un sésame permettant de développer certaines compétences, d'acquérir une autonomie, de travailler sa réflexion, etc. Autant de caractéristiques à ne pas négliger.

SALAIRE

Un level builder junior gagne en moyenne 2 500 € par mois. En tant que sénior ce sera un peu plus et avoisinera parfois les 4 000 € brut mensuels. Ceci est une estimation. Pour définir le salaire d'un professionnel du jeu vidéo, il faut tenir compte de son expérience, de la taille de l'entreprise, de sa localisation, de son statut également. Un freelance ne gagnera pas la même chose qu'un salarié en CDD.

A savoir qu'un level builder pourra toucher plus s'il s'expatrie. Aux Etats-Unis, sa rémunération peut être comprise entre 4 000 et 8 000 \$ mensuels, même chose au Canada. Alors pourquoi ne pas tenter l'aventure ?

OÙ TRAVAILLER ?

Bien souvent, les studios vont rechercher des professionnels à la compétence en level design et en level builder. Dès lors, nombreuses sont les entreprises qui travaillent avec un ou plusieurs de ces talents : Ankama, Succubus, Ubisoft, Dowino, Gameloft, Virtuos, EA...

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Après quelques années d'expériences, un level builder peut devenir lead level designer ou même directeur de création. Cela veut dire qu'il prendra des responsabilités et entourera une équipe. Pour cela, il faut avoir de bonnes connaissances en management.

FREELANCE

Travailler en tant qu'indépendant peut offrir de nombreux avantages pour ceux qui cherchent à prendre en main leur vie professionnelle. Cela permet davantage de flexibilité, de liberté, de revenus potentiellement plus élevés et de diversifier des expériences professionnelles. Level builder est donc faisable en tant que freelance. Nombreux ont déjà sauté le pas.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

- Mobilité possible
- Sens artistique et imaginatif
- Métier passion
- Maîtrise de nombreuses compétences

Les inconvénients :

- Salaire correcte
- Ne compte pas ses heures
- Une compétence en level design est un plus
- Être capable de gérer le stress et la charge de travail



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Ce sont des compétences comportementales pouvant faire la différence. Les soft skills représentent bien plus que des qualités, il s'agit de compétences qui vont servir à évoluer au sein d'une équipe, dans un environnement qui se transforme, à faire face aux imprévus, à être en capacité d'écouter et de comprendre les autres, ainsi que de pouvoir résoudre des problèmes sans paniquer. Elles sont complémentaires aux hard skills, ces compétences apprises en formation. Ne pas hésiter à les mettre en avant sur un CV d'autant que les recruteurs y sont de plus en plus attentifs.



« Un studio recherche des professionnels compétents et motivés, si bien que pour devenir level builder il faut se former aux techniques du level design et du level building. Une double compétence attendue. »



DESIGNER EN RÉALITÉ VIRTUELLE

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scientifique

Employabilité : Moyenne

Salaire débutant : 3 500 € brut

Code ROME : E1205 - Code FAP : M2790

Le designer en réalité virtuelle est un professionnel de l'image immersive qui imagine et modélise des environnements virtuels qui seront ensuite développés par le programmeur en réalité virtuelle.

MÉTIER

Il maîtrise parfaitement la 3D. Le designer en réalité virtuelle est un spécialiste de la réalité virtuelle, mais également de tout ce qui s'en rapporte comme la réalité augmentée ou la réalité mixte. Il a la responsabilité d'imaginer, de créer et de modéliser des projets et autres idées qui seront développés ensuite par le programmeur en VR avec la spécificité de créer tout ce qui se rapporte au visuel, autrement dit, les illustrations ou les effets.

Designer en réalité virtuelle, un métier qui fait sens

Renforcée depuis la crise du Covid, la notion de sens au travail est de plus en plus forte aujourd'hui. Pas seulement en termes de métiers engagés, mais on parle plutôt de faire un métier qui correspond à ses valeurs et à ses attentes. Ce que designer en VR peut apporter à la fois sur la satisfaction personnelle et la motivation à réaliser ses missions, sur l'engagement professionnel à occuper ce poste dans un environnement favorable ou encore sur l'autonomie et la confiance que l'on vous accorde. Des facteurs de sens au travail.

La réalité virtuelle, c'est quoi ?

Est-ce le futur ? En tout cas, la réalité virtuelle est une technologie qui connaît un essor fulgurant dans le monde. Preuve en est : le marché de la VR pesait 4,84 milliards de dollars en 2021 (selon l'étude Statista). Technologie immersive, la réalité virtuelle permet à un utilisateur de plonger dans un environnement virtuel et d'interagir avec celui-ci en utilisant un casque spécifique. E-commerce, jeux vidéo, architecture, industrie, santé... nombreux secteurs d'activité utilisent aujourd'hui cet outil innovant afin de faire vivre aux utilisateurs des expériences uniques.



« Poste stratégique dans la conception d'environnements immersifs, le designer en réalité virtuelle à la responsabilité de créer des expériences immersives en imaginant et en modélisant des éléments visuels (effets spéciaux, illustrations, etc.) adaptés à des casques de VR. »

MISSIONS

Pour un studio de jeux vidéo ayant une partie réalité virtuelle, le designer devra réaliser des missions diverses et variées, telles que :

- Définir les objectifs du projet de VR en identifiant la cible, les contraintes techniques, etc.
- Explorer les idées et développer des concepts pour l'expérience en VR
- Créer des prototypes
- Développer des éléments visuels de l'environnement en VR, tels que les décors, les personnages, les objets et les effets spéciaux

- Intégrer les éléments visuels, les interactions et les mécanismes de navigation dans le moteur de réalité virtuelle (en lien avec les dev)
- Tester et identifier les problèmes
- Mettre à jour les performances
- Faire une veille de son secteur d'activité

COMPÉTENCES

Fin spécialiste de la réalité virtuelle, le designer en VR maîtrise sur le bout des doigts plusieurs aspects de son métier, tels que :

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

QUALITÉS

Elles sont essentielles pour évoluer à ce niveau, si bien que les qualités prennent la forme de :

- L'autonomie
- La créativité
- La rigueur
- La capacité d'adaptation
- L'esprit d'ouverture

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Forte technicité demandée, le métier de designer en réalité virtuelle exige un bon niveau d'études pouvant atteindre le bac +5 (Master, MSc ou MBA). Dispensé dans une école spécialisée, ce type de formation offre alors un enseignement très technique et adapté au contexte technologique et innovant.

Quel bac ?

Dès que l'on touche à la réalité virtuelle, il est conseillé d'être plutôt à l'aise avec les matières scientifiques puisque le métier exige rigueur, logique, organisation et capacité à résoudre des problèmes. Si bien que pour envisager de devenir designer en réalité virtuelle, il faut avant tout penser à quel bac choisir. Il faudra donc privilégier un bac technologique STI2D ou général avec les spécialités en mathématiques donc, en sciences, en anglais et en numérique. D'autant qu'il s'agit d'une condition pour passer en études supérieures.

SALAIRE

En fonction de l'entreprise, de sa localisation, de son expérience ou encore du type de contrat, un designer en réalité virtuelle ne gagnera pas la même chose. Concrètement, en début de carrière, le salaire peut atteindre 42 000 € brut annuels (soit 3 500 € par mois)

et grimper à plus de 54 000 € par an en tant que profil expérimenté. Ce qui fait 4 500 € par mois.

Métier relativement demandé car expert en VR, c'est du côté de l'étranger que ce dernier peut gagner bien plus. Jusqu'à 8 000 \$ par mois au Canada par exemple.

OÙ TRAVAILLER ?

Il faut savoir que tous les studios ne se sont pas lancés dans la réalité virtuelle, ni toutes les entreprises. Il s'agit encore d'une niche, certes importante. Néanmoins, il est possible de trouver chaussure à son pied en travaillant pour des structures telles qu'Ubisoft, Roblox, Epic Games.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Disposant déjà d'une bonne culture de la réalité virtuelle et plus généralement de l'informatique, en tant que designer VR, il est tout à fait possible de travailler dans un autre secteur d'activité que celui dans lequel on évolue. Exemple : passer du cinéma au jeu vidéo ; de la santé à l'industrie. Autre option de carrière, évoluer en prenant des responsabilités à ce poste.

FREELANCE

Flexibilité, liberté, autonomie, travailler en freelance offre de nombreux avantages, ce qui explique pourquoi de plus en plus de professionnels choisissent cette voie. Il est donc possible de choisir cette formule en étant designer en réalité virtuelle. Nous conseillons d'avoir de l'expérience toutefois dans le domaine avant de se lancer dans le grand bain de l'entrepreneuriat. Cela permettra à la fois d'acquérir une plus grande expérience et expertise, mais aussi de s'assurer quelques clients pour la suite.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Comme pour tout métier, il faut composer avec des avantages et des inconvénients. A savoir :

Les avantages :

- Evoluer dans un univers technologique innovant
- Diversité des projets
- Métier attractif
- Salaire intéressant
- Freelance possible

Les inconvénients :

- Devoir sans cesse se tenir à jour des nouveautés
- Savoir répondre à la complexité technique
- En tant que freelance, devoir bien s'équiper en matériel
- Opportunités d'emploi encore faibles



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Les soft skills complètent les compétences techniques et contribuent à une réussite professionnelle. Elles sont devenues essentielles dans un environnement de travail axé sur la collaboration et les relations humaines. Mais également dans un environnement qui évolue très rapidement et qui demande une adaptation et une capacité à réagir. Ces compétences comportementales ou transversales se caractérisent alors par savoir collaborer avec les autres membres de l'équipe, savoir faire preuve de flexibilité, d'une communication efficace et même d'une intelligence émotionnelle forte. Essentielle pour des interactions humaines réussies et des relations professionnelles harmonieuses.





NARRATIVE DESIGNER

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 2 250 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U1Z91

Un jeu vidéo ne serait rien sans un bon scénario. Une mission qui revient au narrative designer. Ce dernier écrit l'histoire, mais également les dialogues et tous les éléments visibles à l'écran. Un métier de passion.

MÉTIER

Il est une pièce maîtresse d'un jeu vidéo. Le narrative designer est celui qui crée des histoires captivantes. Il est responsable de l'écriture du scénario, des dialogues, des personnages et de la narration globale du jeu. Son travail consiste à transformer une idée en une expérience interactive passionnante pour les joueurs.

Narrative designer, un métier qui fait sens

Une étude de l'association de dirigeants Projet sens montre que 43 % des actifs interrogés envisagent de quitter leur emploi, dans les deux ans, pour un autre qui a plus de sens à leurs yeux. Si certains attendent d'un travail une vocation écologique par exemple, pour d'autres il s'agit de bénéficier de plus d'autonomie, d'épanouissement, etc. Dès lors, si l'entreprise réunit des conditions favorables, devenir narrative designer peut faire sens.

Comment écrire un scénario de jeu vidéo ?

Il s'agit d'un process créatif qui demande une bonne compréhension des enjeux d'un jeu vidéo. Afin d'écrire un jeu vidéo, il est donc nécessaire de comprendre le concept du jeu, puis d'en développer l'univers et des personnages en leur attribuant des caractéristiques précises.

Puis, il faut établir une structure narrative en définissant les actes des protagonistes, les chapitres, les moments de tension, de retournements de situation. Ecrire par ailleurs les embranchements narratifs, les dialogues avec un style adapté au type de jeu, les cinématiques (s'il y en a). L'écriture d'un scénario va ainsi donner le ton du jeu et son caractère attractif.

MISSIONS

Ses missions portent sur plusieurs aspects tels que :

- La création d'univers et d'histoires. Le scénariste va créer des mondes fictifs, des personnages et événements
- L'écriture du scénario du jeu en tenant compte des interactions du joueur, proposant des embranchements narratifs
- Le développement des personnages en leur donnant une personnalité et des dialogues crédibles
- La participation avec d'autres membres de l'équipe afin d'affiner et de réviser le scénario



« Histoire du jeu, dialogues, enchevêtrement des actions, caractéristiques des personnages... le narrative designer à la tâche de mener plusieurs missions dans le cadre de l'écriture du scénario d'un jeu vidéo. Un métier animé à la fois par la passion de l'écriture et celle du jeu vidéo qui doit parvenir à capter et fidéliser le joueur. Son rôle est donc essentiel. »

COMPÉTENCES

A l'origine de l'histoire, le narrative designer doit être compétent à plusieurs niveaux :

- En maîtrisant l'écriture
- En ayant une culture générale et du jeu vidéo forte
- En disposant de bonnes compétences en matière de production d'un jeu vidéo
- En ayant un bon niveau en anglais

QUALITÉS

Essentiel au développement d'un jeu vidéo, le narrative designer doit pouvoir mener à bien ses missions en disposant aussi de qualités essentielles telles que :

- L'autonomie
- La rigueur
- La créativité
- La polyvalence
- La capacité à travailler en équipe

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Il n'y a pas forcément de diplôme qui forme spécifiquement au métier de narrative designer. Néanmoins, plusieurs voies d'accès le permettent afin d'obtenir des compétences et connaissances importantes dans une carrière. Cela peut-être par une licence ou un MBA par exemple. Et se former dans une école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo est par ailleurs pertinent afin d'obtenir une vision de la chaîne de valeur du jeu vidéo, une culture gaming ou encore quelques techniques de base.

Quel bac ?

S'orienter en école du jeu vidéo nécessite le bac. Idéalement en filière générale afin de développer une bonne culture et d'acquérir des connaissances en littérature, en philosophie, en numérique ou en anglais. C'est pourquoi un bac général au lycée est une bonne option à prendre. D'autant que cela permet aussi de développer des caractéristiques telles que le travail en autonomie et en équipe, l'organisation et la recherche d'information, etc.

SALAIRE

Qu'on se le dise, les niveaux de rémunération prennent en compte plusieurs aspects tels que le type d'entreprise, le statut, l'expérience, etc. Dès lors, un scénariste jeux vidéo ne gagnera pas la même chose en freelance que chez Ubisoft. Toutefois, une fourchette permet d'estimer en moyenne le salaire moyen compris entre 2 250 et 3 500 € par mois.

Quant aux salaires étrangers, même constat, avec des niveaux constatés compris entre 4 000 et 7 000 \$ par mois aux Etats-Unis. voire plus de 10 000 \$ mensuels au Canada.

OÙ TRAVAILLER ?

Bon nombre d'entreprises du jeu vidéo sollicitent (à la mission, en CDD, en CDI...) des professionnels de l'écriture de scénario. Parmi les recruteurs, on note des studios comme Ubisoft international, OSome Studio, Quantic Dream, Cyanide, et bien d'autres encore.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

En tant que scénariste dans le jeu vidéo, il est possible à la fois d'imaginer sa carrière à un autre poste tel que chef de projet jeu vidéo ou encore testeur de jeux vidéo. Autre option, celle de se lancer dans l'écriture de scénario pour le cinéma ou la télévision. L'animation ou la publicité sont aussi des milieux intéressants.

FREELANCE

Freelance est l'un des statuts les plus en vogue lorsqu'il s'agit du métier de narrative designer. Un certain nombre de professionnels ont fait ce choix d'indépendance. Une indépendance qui rime avec liberté et autonomie. Néanmoins, cela demande une très forte proportion à exceller dans son domaine, à avoir des contacts pour écrire des scénarios et qu'ils soient acceptés par un éditeur. C'est pourquoi, il faut savoir écrire, avoir des projets déjà écrits, multiplier les missions (parfois bénévoles) pour des petites structures afin de bien se faire la main et voir son projet professionnel se concrétiser.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Il y en a plusieurs, avantages comme inconvénients, à savoir :

Les avantages :

- Métier ouvert à tous
- Freelance possible
- Création d'univers originaux

Les inconvénients :

- Métier difficile d'accès
- Rémunération faible parfois
- Forte implication



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Devenues incontournables lors d'un recrutement, les soft skills sont des caractéristiques humaines qui permettent à un scénariste d'exceller dans son métier et auprès des autres. Il s'agit de compétences humaines portant sur la capacité d'adaptation dans un secteur en constante évolution, d'une manière à travailler en équipe en réussissant à intégrer des commentaires constructifs, de disposer d'une pensée critique ou encore d'une forme d'empathie et de résilience. Ces compétences interpersonnelles sont complémentaires aux compétences techniques appelées hard skills.



« Alors que certains scénaristes jeux vidéo le sont devenus sur le terrain sans qualification, d'autres font le choix de se tourner vers un diplôme dans une école des métiers du jeu vidéo. La raison ? Ce parcours permet de développer des compétences en matière de culture gaming, d'acquérir des connaissances de toute la chaîne de production d'un jeu vidéo tout en apprenant les techniques d'écriture. »



CONCEPTEUR·RICE JEUX VIDÉO

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 1 800 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U1Z82

Il est l'une des pièces maîtresses de la production d'un jeu vidéo. Le concepteur jeux vidéo intervient pour concevoir les mécanismes du jeu, les règles, les niveaux et les personnages. De l'idée parfois abstraite, il la transforme en concept concret. Le concepteur jeux vidéo est plus connu sous le nom de game designer.

MÉTIER

Dans l'industrie gaming, on observe qu'il est plus couramment appelé game designer que concepteur jeux vidéo. Néanmoins, il s'agit de la même fonction dont le rôle est crucial dans une production. Car, il est celui qui conçoit les principales fonctions du gameplay, les règles, les mécaniques et bien d'autres éléments caractéristiques au jeu. Un métier qui demande une bonne dose de maîtrise technique, un esprit créatif et un certain savoir-faire pour faire en sorte de développer la meilleure expérience de jeu.

Concepteur jeux vidéo, un métier qui fait sens

Trouver du sens dans son métier n'est pas réservé seulement à des métiers engagés (environnement, social...), tous sont concernés. Cette notion de sens est celle qui permet à chacun de s'épanouir dans son quotidien en occupant un métier qui lui correspond aussi bien sur le plan des valeurs que des missions. Il est donc tout à fait possible en tant que concepteur de trouver ce sens recherché. Pour cela, il est nécessaire de travailler sur des projets innovants, ambitieux, motivants. De prendre en compte l'entreprise et les conditions de travail proposées comme la flexibilité par exemple. Des facteurs fondateurs du sens au travail.

Le game design, c'est quoi ?

On l'appelle aussi la conception du jeu. Le game design est le processus de création de ce dernier qui repose

sur le développement de plusieurs aspects :

- Les mécaniques de jeu : cela comprend les règles, les interactions des joueurs, l'environnement, les progressions, les récompenses, etc.
- Les niveaux : autrement dit les difficultés ou étapes dans le jeu à définir.
- L'équilibrage : plus précisément pour permettre de créer un jeu à l'expérience équilibrée et plaisante.
- L'esthétique : le game design, c'est aussi les aspects visuels du jeu.
- L'expérience utilisateur : s'assurer que le jeu offre une expérience de jeu agréable et engageante.
- C'est tout ces critères qui caractérisent la création d'un jeu vidéo par le game design.

MISSIONS

Elles sont nombreuses. Un studio attend de son concepteur de jeux vidéo qu'il puisse être capable de mener à bien plusieurs missions, à savoir :

- Elaborer le concept du jeu
- Créer les principes du jeu (mécaniques, règles...)
- Gérer l'ergonomie et les interactivités
- Définir la structure de jeu, faire des recommandations graphiques et sonores
- Réaliser le jeu
- Tester, corriger, améliorer l'expérience utilisateur



« Le concepteur jeux vidéo, plus connu sous le nom de game designer, est un professionnel qui travaille pour un studio sous le statut de salarié ou de freelance. Il a la responsabilité de concevoir des idées parfois abstraites en éléments concrets en développant les mécaniques du jeu et les règles, mais également les actions des personnages, les niveaux, l'environnement, etc. Un métier riche et complet indispensable lors de la production d'un jeu vidéo. C'est pourquoi, il fait partie de ces métiers recherchés par les employeurs. »

COMPÉTENCES

Bien évidemment pour mener à bien ses missions, le concepteur jeux vidéo est en mesure de compter sur ses compétences. Acquises d'abord à l'école par une formation, puis de fil en aiguille sur le terrain. Il doit ainsi connaître :

- Les outils comme Unreal, Unity
- Les logiciels de programmation : HTML, Javascript...
- Les logiciels 3D (3DS Max...)
- Les logiciels d'animation
- Les éditeurs de jeux
- Le level design
- La culture de l'image et du jeu vidéo

QUALITÉS

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

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

Elles sont indispensables pour mener à bien ses missions et viennent compléter les compétences.

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Il en existe plusieurs. De la licence au bachelor. Du Master au MBA. Les formations sont nombreuses pour se former à la conception d'un jeu vidéo. Elles permettent d'obtenir les fondamentaux pour savoir travailler dans un studio et être capable de répondre à ses besoins.

Quel bac ?

Bac technologique STD2A ou général avec spécialités en numérique et en anglais par exemple sont des possibilités afin d'accéder après à une formation post-bac dans le jeu vidéo. Ce sera d'ailleurs une condition pour postuler. Le bac demeure encore une étape importante dans un parcours étudiant qu'il ne faut pas sous-estimer. Des années de lycée formatrices durant lesquelles les apprentissages d'une culture générale, des langues, du travail en équipe, de l'organisation voire parfois d'un sens de la créativité seront abordés et permettent d'acquérir des bonnes bases pour la suite de ses études.

SALAIRE

Alors qu'il s'agit d'un des métiers essentiels lors de la production d'un jeu vidéo. Le concepteur jeux vidéo gagne donc en moyenne entre 1 800 euros et 3 500 € brut par mois. Tout dépend de son expérience et de l'entreprise qui l'embauche. Il faut savoir que ça peut être davantage aussi. On constate des salaires de concepteurs autour de 4 000 € avec en début de carrière 2 000 € par mois.

Même constatation à l'étranger. En moyenne, on parle de 4 500 \$ de l'autre côté de l'Atlantique, plus de 5 000 \$ aux Etats-Unis. Cela peut être bien plus également avec des opportunités nombreuses. A savoir qu'au salaire peuvent s'ajouter des avantages (tickets restaurants, cantine...).

OÙ TRAVAILLER ?

Toutes les entreprises du jeu vidéo disposent d'un concepteur. Voire parfois une équipe de plusieurs professionnels. Si bien que les opportunités d'emploi sont nombreuses que ce soit dans le secteur ou alors dans un domaine connexe comme l'animation par exemple. Il est donc envisageable de travailler pour Arkane Studio, Gameloft, Epic Games, Dowino, Meta, etc.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

En poste, les pistes d'évolution sont grandes. D'abord en devenant lead concepteur jeux vidéo, c'est-à-dire en ayant en charge une équipe de game designers. Possible également de devenir chef de projet ou encore producer. Tout va dépendre du projet de carrière.

FREELANCE

Dans l'industrie du jeu vidéo, nombre de professionnels évoluent en freelance. C'est-à-dire qu'ils font le choix de travailler de manière indépendante en étant eux-mêmes leur propre patron, en ayant des clients et en s'organisant comme ils le veulent. Le métier de concepteur jeux vidéo n'échappe pas à la règle. Il est ainsi tout à fait envisageable d'être freelance et de mener sa barque comme vous l'entendez. Seules conditions : être compétent, avoir déjà un petit bagage d'expériences, des capacités d'organisation, de savoir « chercher » des clients ou encore de pouvoir répondre aux commandes en ayant une bonne rigueur.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Occuper ce poste, c'est accepter des inconvénients, mais aussi se satisfaire d'avantages. Les voici :

Les avantages :

- Métier passion et recherché
- Salaire évolutif
- Compétences tant techniques que créatives
- Possibilité de travailler en freelance
- Projets variés

Les inconvénients :

- Forte implication
- Salaire pouvant être bas au début
- Des compétences à mettre à jour régulièrement



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

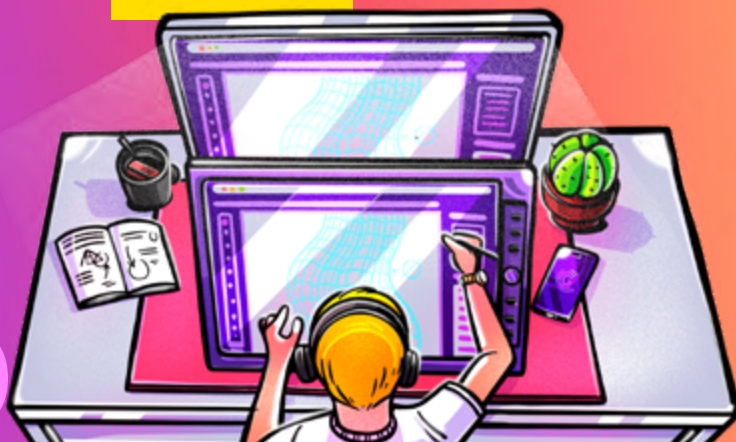
On les appelle les compétences comportementales ou humaines, suivant les définitions et permettent de pouvoir s'adapter aux changements, de faire face aux évolutions, de répondre favorablement à des modifications, des problèmes. Les soft skills sont bien plus que des qualités et constituent un élément indispensable à la vie professionnelle. Pour un concepteur, il s'agit donc de :

- Savoir communiquer
- Être motivé
- Savoir gérer le stress
- Pouvoir résoudre des problèmes
- Posséder une intelligence émotionnelle et relationnelle
- Faire preuve d'audace
- Avoir un sens de la créativité
- Être capable de gérer son temps

Les soft skills renforcent par ailleurs la capacité à travailler et à jouer un rôle en équipe.



3D



DESIGNER 3D

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Eco. ou Scientifique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 2 500 € brut

Code ROME : E1205 - Code FAP : U1Z82

Responsable de la création visuels en trois dimensions lors de la production d'un jeu vidéo, le designer 3D est essentiel pour créer des expériences visuelles immersives et captivantes. Technicité et créativité sont attendues.

MÉTIER

Le rôle du designer 3D – notamment dans le jeu vidéo – est essentiel pour créer des expériences visuelles immersives et attrayantes. Il va ainsi réaliser des modèles en 3D de personnages, bâtiments, objets... leur ajouter des textures et éclairages, et parfois les animer. Avant de les intégrer dans un moteur de jeu. Un métier passion qui combine des compétences techniques avancées avec une créativité artistique pour donner vie aux univers virtuels.

Designer 3D, un métier qui fait sens

Le sens au travail est une volonté recherchée par un grand nombre d'individus. De plus en plus, ces derniers ont le souhait de faire un métier qui correspond à leurs valeurs, à leurs façons de voir missions et résultats. Le sens n'est pas seulement l'apanage de l'environnement ou du social. Tout est engagement et sens. Le sens représentant cette notion permettant à chacun de se sentir utile et épanoui à son poste. Le métier de designer 3D peut le permettre pour celle ou celui qui souhaite vivre de sa passion.

Quelle est la particularité de ce métier ?

Le designer 3D est un professionnel aux compétences multiples sachant aussi bien réaliser de la 3D que du texturage, de l'animation, de l'éclairage ou encore du rigging. C'est pourquoi, il demande un bon niveau de maîtrise technique pour être capable de donner vie aux

mondes virtuels. Pour ce faire, Blender, Maya, 3ds Max représentent les logiciels incontournables. Unity ou Unreal Engine, les moteurs de jeu essentiels.

MISSIONS

Sur un projet, les missions du designer 3D prendront des caractéristiques différentes selon le projet. Dans les grandes lignes, il s'agira de :

- Concevoir et modéliser en 3D
- Réaliser texture et éclairage
- Animer les éléments
- Intégrer les éléments 3D dans le moteur de jeu
- S'assurer de la qualité et de la cohérence du rendu
- Tester et corriger les bugs
- Réaliser une veille continue

COMPÉTENCES

Le métier exige des compétences en matière de :

- Logiciels 2D (Painter, Photoshop, etc.)
- Logiciels 3D (3Ds Max, Maya, etc.)
- Techniques de scripting (xml)
- Tendus et d'éclairage (Vertex Color, Light Map, etc.)
- D'image animée
- D'intégration de contenu



« Le rôle d'un designer 3D lors de la production d'un jeu vidéo est de concevoir des expériences visuelles immersives à partir de modélisation en trois dimensions. Compétences techniques et créativité, le designer 3D donne ainsi vie aux mondes virtuels en créant des environnements, des personnages, des objets et d'autres éléments. »

« Les technologies numériques et les nouvelles pratiques ont si fortement évolué et demandent une adaptation régulière, si bien que devenir designer 3D s'apprend. A partir d'une formation en école du jeu vidéo par exemple. Une façon de répondre favorablement aux demandes et contraintes des studios. »



QUALITÉS

Elles sont importantes et s'ajoutent aux compétences. Quelques qualités qu'il faudrait posséder :

- L'écoute
- La rigueur
- La curiosité
- La créativité
- L'organisation

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Ce métier requiert un niveau minimum de Bac +3 à suivre dans une école de jeux vidéo ou d'animation. A l'université également. Un niveau nécessaire pour maîtriser le dessin et les techniques numériques. Ce diplôme représente un passage incontournable pour obtenir les bases et surtout être capable d'employer des outils qui évoluent régulièrement.



Quel bac ?

Plusieurs formules de bac existent pour envisager plus tard une formation en école de jeux vidéo. Bacs scientifique, sciences économiques, mathématiques ou technologique STD2A (ex STI, qui prépare aux sciences et technologies du design et des arts appliqués) sont les deux à privilégier.

Cette période au lycée est un passage incontournable pour se former à certains fondamentaux utiles dans la suite de son parcours, pour apprendre à s'organiser et à développer une culture générale.

SALAIRE

En fonction de l'entreprise, de sa localisation et du niveau d'expérience, les rémunérations ne seront pas tout à fait les mêmes. Quoique la fourchette est plus ou moins identique avec des salaires compris en début de carrière entre 2 500 et 3 350 € par mois. Plus avec de l'expérience et donc un profil sénior.

A l'étranger, ce sera souvent davantage. Le coût de la vie étant par ailleurs plus élevé.

OÙ TRAVAILLER ?

Dans le jeu vidéo évidemment au sein de studios tels que Old Skull, Ubisoft, Gameloft, et bien d'autres. Mais également au sein d'autres secteurs d'activité comme dans le digital pour des plateformes en ligne, dans le software ou encore le retail. Les opportunités ne manquent pas.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

En tant que designer 3D, les opportunités d'évolution peuvent être : artist senior, lead artist, directeur artistique. Certains vont évoluer dans l'animation ou un autre secteur. Quand d'autres deviendront freelance. Les évolutions de carrière sont dès lors multiples.

FREELANCE

Salarié ou freelance, l'un ou l'autre est possible. C'est l'un des avantages de cette profession. D'ailleurs, nombreux font ce choix pour plus de liberté, pour être son propre patron et ainsi sélectionner les projets. Designer 3D indépendant demande cependant de savoir gérer son temps, d'aller chercher des missions (du moins au début), d'être organisé et surtout de faire preuve d'une grande rigueur et expertise. C'est pourquoi, si l'aventure freelance peut être une option à la fin de sa formation idéalement, il est conseillé d'avoir de l'expérience en entreprise, sur des projets afin d'être suffisamment expert du sujet.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

- Métier passion
- Freelance possible
- Bonne employabilité et mobilité
- Salaire attractif
- Technique et créativité

Les inconvénients :

- Créativité limitée parfois
- Compétences à actualiser régulièrement
- Forte implication



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Elles prennent la forme de compétences comportementales ou douces de plus en plus recherchées par des employeurs. Les soft skills représentent des atouts indéniables qui caractérisent chacun. Complémentaires aux compétences techniques appelées en anglais hard skills, les soft skills sont ainsi des facultés personnelles qui se concentrent plutôt sur le savoir-être, en faisant preuve d'empathie, d'autonomie, de flexibilité ou encore de capacité à résoudre des problèmes.

3D



MODELEUR·RICE NUMÉRIQUE

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Eco. ou Scientifique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 2 500 € brut

Code ROME : E1205 - Code FAP : U1Z82

S'il porte aussi le nom d'infographiste 3D ou de modelleur 3D, le modelleur numérique intervient lors de la conception d'éléments en trois dimensions : personnages, objets, environnement, voiture... Un métier dont les compétences en animation, en texture, en rendu sont indispensables.

MÉTIER

Dans le secteur du jeu vidéo, on le trouve plutôt sous le nom de modelleur 3D. Son métier consiste à créer des modèles en volume, en trois dimensions. Cela peut être des objets, des environnements, des personnages, des voitures, des créatures, etc. Dans d'autres univers, il interviendra sur du design industriel, de l'architecture ou dans l'automobile. Il utilise pour cela des logiciels de modélisation tels que Blender ou Maya. Ensuite, il ajoutera matériaux et textures. Un métier qui demande une bonne dose de compétences et de savoir-faire.

Modelleur numérique, un métier qui fait sens

Le sens au travail représente une tendance de plus en plus forte chez les travailleurs. Quel que soit le domaine d'activité. Si bien qu'occuper un emploi qui correspond à ses attentes, motive, engage, permet de s'épanouir et d'évoluer est une volonté affirmée. Travailler en tant que modelleur numérique peut donc apporter tout cela. Encore faut-il trouver l'employeur qui accorde une place importante à cette question.

Les logiciels à connaître

Plusieurs doivent être connus, néanmoins, trois se dégagent du lot lorsque l'on parle de modélisation, il s'agit de :

- Maya, il s'agit d'un logiciel d'animation, de modélisation et de rendu 3D. Il offre la possibilité de créer des effets personnalisés, réalistes. Il dispose d'une bibliothèque de graphiques prédéfinis ou encore de concevoir des modélisations intuitives. Logiciel payant : 2 226 € pour une année.
- 3ds Max, même prix pour ce logiciel permettant de modéliser, de faire des rendus et des animations 3D. Possible de créer par exemple des accessoires détaillés.
- Blender, logiciel libre et gratuit créé en 1998, il est utilisé par nombre de grands studios aujourd'hui. Complet, il offre un panel de fonctionnalités comme le montage vidéo, la possibilité de combiner dessins en 2D et en 3D, l'animation et bien entendu la modélisation.



« En tant que modelleur numérique les missions seront enrichissantes et passionnantes. Si elles prennent des formes différentes selon le secteur d'activité dans lequel il évolue, ce professionnel de la modélisation en trois dimensions d'éléments divers et variés devra connaître d'abord et avant tout les logiciels de modélisation tels que Maya ou 3ds Max. Des incontournables. Après quoi, il devra être capable de travailler à la modélisation, à l'ajout de texture, de matériaux, devra parfois animer le rendu, etc. »



MISSIONS

Selon le projet sur lequel il travaille, les missions vont prendre une tournure différente. Cependant, la base de tous modelers numériques est généralement identique. A savoir, qu'ils doivent mener plusieurs actions. En voici quelques-unes :

- Créer des modèles en 3D à partir d'un dessin
- Sculpter en ajoutant texture et matériaux afin d'obtenir une cohérence
- Ajouter rendu et éclairage
- Parfois, animer pour donner vie à des éléments précis
- Réviser, tester et corriger

COMPÉTENCES

A ce poste très technique, des compétences sont incontournables pour répondre aux attentes. Il faut donc pouvoir connaître :

- Les logiciels de modélisation
- Les outils de rendu et d'animation
- L'anatomie, la physique
- L'histoire de l'art
- L'anglais technique

QUALITÉS

Pour évoluer au sein d'une équipe et dans les meilleures conditions, le modeler numérique doit être en mesure d'être :

- Curieux
- Organisé
- Attentif
- Rigoureux
- Créatif



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Modeler numérique est possible en passant d'abord par la case formation. Une étape incontournable dans un parcours afin d'être en mesure de répondre aux besoins d'une entreprise. Cela veut donc dire qu'il faut penser son orientation dès la fin du lycée en choisissant un diplôme à bac +3 puis en poursuivant à bac +5. Cinq années de formation sont l'idéal à la fois car cela permet d'apprendre dans un premier temps les fondamentaux, d'acquérir aussi une culture digitale forte. Puis dans un second temps de se perfectionner et d'arriver à la fin en maîtrisant son sujet.

Quel bac ?

Il est possible de choisir un bac général avec les spécialités en mathématiques, en numérique et en anglais. Sinon d'opter pour un bac STD2A, un diplôme technologique permettant d'apprendre à dessiner, entre autres. Suite du collègue, le lycée est surtout la passerelle vers les études supérieures. Une période importante pour à la fois se former, apprendre à apprendre, développer un sens critique ou encore un esprit créatif.

SALAIRE

Différent selon plusieurs critères à prendre en compte comme l'entreprise, le niveau d'expérience ou encore la localisation, le salaire d'un modeler pourra donc être variable. La fourchette est comprise entre 2 500 € brut par mois en début de carrière à 3 350 € brut environ en tant que sénior. Parfois plus.

Il faut plutôt voir du côté de l'étranger pour gagner sensiblement plus (le coût de la vie étant également plus cher sur place). par exemple 4 600 \$ au Canada, aux Etats-Unis, la moyenne étant de 5 000 à 6 000 \$ mensuels.

OÙ TRAVAILLER ?

Le jeu vidéo demeure l'une des filières attractives pour travailler en tant que modeler numérique. Dans le secteur de l'ingénierie, le digital, de la construction aussi. En observant les annonces en ligne, les opportunités sont grandes.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Avec un bon niveau de connaissance et des compétences techniques avérées, il est tout à fait envisageable d'évoluer. D'abord, en prenant des responsabilités. Devenir lead modeler est possible (dans les grandes entreprises surtout), chef de projet. Ou encore en s'orientant vers le design ou un autre métier du jeu vidéo comme rigger ou concepteur. Aussi, le choix de carrière peut se tourner vers un secteur d'activité différent tel que l'animation, l'architecture, etc.

FREELANCE

Il s'agit de l'une des solutions envisageables. Faire son métier en freelance. Pour ce faire, il faut avoir développé des compétences, s'appuyer sur son réseau, et réussir à diversifier ses clients pour travailler de cette façon. L'indépendance exige rigueur, respect des délais et écoute attentive des besoins. Ce mode de fonctionnement est largement répandu dans le milieu du jeu vidéo. Alors pourquoi ne pas tenter l'aventure ?

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

- Création et imagination sans limite
- Travailler pour des secteurs variés
- Evolution possible

Les inconvénients :

- Forte maîtrise des techniques 3D
- Nécessité de faire une veille constante
- Bonne dose de concentration



« Un métier qui demande par ailleurs des connaissances en histoire de l'art, en physique ou encore en anatomie. »



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Aux qualités traditionnelles que l'on retrouve sur un CV, s'ajoutent désormais les soft skills. Des compétences qui revêtent une dimension bien précise : celle portant sur des compétences humaines et dites douces, symboles de chaque individu. Plus exactement, elles se traduisent par une capacité à répondre des évolutions et des adaptations du milieu, à résoudre des problèmes en sachant trouver des solutions pertinentes, à faire preuve d'intelligence émotionnelle, d'empathie et bien d'autres encore. Il ne s'agit pas de cocher toutes les cases, mais de savoir mettre en avant ce qui vous caractérise.

3D



RÉALISATEUR·RICE 3D

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Scien. ou Artistique

Employabilité : Très bonne

Salaire débutant : 2 667 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U1Z82

Le réalisateur 3D est responsable de la production du jeu vidéo et en assure la vision créative et artistique. A lui de définir les orientations du projet.

MÉTIER

Professionnel travaillant dans l'industrie du jeu vidéo, mais également du cinéma ou de l'animation, le réalisateur 3D est chargé de la création et de la réalisation autant artistique que technique d'un projet en 3D. Du début à la fin, il est présent. Ce dernier occupe une place importante dans l'organigramme d'un studio et il travaille en étroite collaboration avec le producteur. La compétence en management est indispensable.

Réalisateur 3D, un métier qui fait sens

Quel que soit le métier que l'on occupe, il doit représenter une source de satisfaction et de motivation. Lorsque l'on parle de sens au travail, cela ne concerne pas seulement un emploi qui a un impact positif sur la société ou l'environnement. Il s'agit aussi d'un métier que l'on aime faire, qui nous anime, nous épanouit au quotidien. Être réalisateur peut donc convenir à celle ou celui qui veut réaliser des jeux vidéo en 3D.

Que faut-il pour faire une bonne réalisation ?

Concevoir et réaliser un jeu vidéo en 3D ne s'invente pas. Il est nécessaire de prendre en compte plusieurs aspects et de respecter quelques étapes. Les voici :

- Il faut d'abord concevoir un plan détaillé du projet en 3D
- Sélectionner les bons outils et logiciels de modélisations
- Posséder un esprit créatif et le mettre à profit
- Être un expert en modélisation 3D

MISSIONS

A son poste, le réalisateur 3D va réaliser un certain nombre de missions (fluctuantes en fonction du projet). A lui de déterminer les orientations à la fois technique et artistique afin de mener à bien la création du jeu. D'oeuvrer avec son équipe à la production du jeu en tenant compte du calendrier et du budget. De veiller à tous les détails du projet concernant les décors, l'image, le son, l'univers général... Ce métier requiert une grande connaissance des étapes de la production et des savoir-faire de chaque professionnel intervenant. Autrement dit, il en sait un rayon sur le game design, le level design, la monétisation ou encore l'UX.



« Occuper ce poste requiert un très bon niveau technique et artistique ainsi qu'un savoir-faire en matière de management et de conduite de projet. Cela veut donc dire qu'il faut avoir eu de l'expérience et fait ses armes à différents niveaux de production d'un jeu. Car au quotidien, le réalisateur 3D aura la charge à la fois de veiller à toutes les parties techniques et créatives du jeu pour respecter les critères du cahier des charges préalablement écrit. Il devra suivre les tâches de chaque professionnel engagé dans la création du jeu, corriger si besoin, respecter les délais, le budget. Sans oublier de mener une équipe vers le même but. Un métier passionnant, exigeant, mais qui permet d'avoir une vision d'ensemble importante. »

COMPÉTENCES

En ayant des responsabilités importantes, pour pouvoir les assurer, le réalisateur 3D doit être en mesure de disposer de compétences. En nombre. En voici quelques-unes :

- Posséder une expertise technique dans les logiciels de modélisation 3D, d'éditeurs de niveau, d'intégration de contenu, de rendu et de post-production.
- Faire preuve d'une grande curiosité et créativité afin d'explorer de nouvelles idées, de nouveaux concepts. L'idée étant de créer des projets innovants, originaux.
- Savoir gérer les projets et les mener à bien.
- Pouvoir être en capacité de communiquer, de manager et de s'imposer.
- Avoir une culture artistique et technique.

QUALITÉS

Réalisateur 3D demande des qualités fondamentales pour exercer, à savoir :

- Faire preuve de rigueur
- Avoir un bon sens du leadership
- Être capable de communiquer efficacement
- Pouvoir résister au stress
- Être à l'écoute

ÉTUDES

Quel diplôme ?

S'imaginer en réalisateur 3D revient à posséder une certaine maîtrise technique et artistique ainsi que des expériences. Si bien que le devenir nécessite quelques années à divers postes. Toutefois, il faut d'abord penser aux études et se donner toutes les chances pour être en capacité plus tard de réaliser des jeux vidéo en 3D. Donc une formation de niveau bac +5 est conseillée. La raison étant que ce parcours permet d'obtenir des compétences aussi bien artistiques, techniques qu'en management et en gestion de projet.

Quel bac ?

Pour s'orienter dans une formation en jeu vidéo, un bac général ou technologique, voire professionnel est possible. Ce diplôme est important puisqu'il valide la fin de la scolarité au lycée et ouvre l'accès à l'enseignement supérieur. Il est parfois impossible d'intégrer une école ou une université sans ce fameux sésame. Le bac quel qu'il soit est considéré comme une preuve de compétences et de connaissances acquises sur les bancs du lycée. Envisager le métier de réalisateur 3D exige ainsi de se former en mathématiques, en arts, en numérique, en design et en anglais.



SALAIRE

La taille du studio, le bagage et l'ancienneté dans le milieu, la localisation de l'entreprise... sont autant de critères qui vont définir le montant de la rémunération. Ce que l'on peut dire, c'est que le salaire d'un réalisateur 3D s'affiche en France autour de 40 000 € brut par an (soit plus de 3 000 € par mois). Mais bien plus avec de l'expérience.

Travailler dans un autre pays est synonyme aussi d'obtenir un niveau de rémunération plus élevé. Au Canada, le salaire moyen est de 85 000 \$ (7 000 \$ mensuels), et aux États-Unis, à San Francisco précisément, la rémunération moyenne dépasse les 100 000 \$ (8 500 \$ par mois). En plus d'apprendre une nouvelle culture, les salaires sont attractifs.

OÙ TRAVAILLER ?

Nombreux sont les studios de jeux vidéo qui recherchent des réalisateurs 3D. Ils peuvent être spécialisés dans la VR comme dans les jeux grand public ou les serious games. Quantic Dream, Nintendo, Succubus, Ubisoft ou encore Activision ne sont que quelques exemples.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Si le réalisateur 3D est une ambition et une consécration, il n'est pas impossible de vouloir évoluer encore ou de bifurquer sur un autre poste. Ainsi, ce métier peut mener aux métiers de directeur artistique, de directeur de production. Il peut même permettre de s'orienter vers un poste à la forte technicité demandée comme directeur technique.

FREELANCE

Devenir freelance est un gage de liberté. Néanmoins, ce n'est pas le plus courant à ce niveau, les studios préférant avoir une personne intégrée. Il peut s'agir aussi d'une mission confiée et qui demande de travailler sur place. En tout cas, devenir freelance est une option qui permet de travailler en indépendant et de n'être en contrat à durée indéterminée à aucune structure. Cela demande toutefois une forte expertise, une bonne dose de rigueur et un bon carnet d'adresse.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Occuper cette fonction demande d'accepter quelques inconvénients, et de se satisfaire de certains avantages. Les voici :

Les avantages :

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

Les inconvénients :

- Investissement total
- Poste à responsabilité donc savoir accepter la pression
- Salaire peu élevé en début de carrière, notamment en région
- Exigence et attente fortes



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Les softs skills sont des compétences comportementales qui sont de plus en plus recherchées par les employeurs. Elles sont bien souvent acquises en dehors du cadre scolaire et caractérisent chaque individu. Elles font souvent la différence entre des candidats aux compétences techniques (hard skills) équivalentes. Les soft skills intéressent les recruteurs car elles prouvent la capacité d'un employé à évoluer sur des missions différentes ou même sur des postes et ce, en fonction des nouveautés du métier, des transformations rencontrées, etc. Si bien qu'en tant que réalisateur 3D, les soft skills attendues peuvent être la communication, l'adaptabilité, la capacité à résoudre des problèmes, l'écoute active, la gestion de conflit, la pensée critique ou encore l'intelligence émotionnelle.



PREVIS ARTIST

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 2 500 € brut

Code ROME : E1205 - Code FAP : U1Z82

Le previs artist n'est sans doute pas le métier le plus connu dans le jeu vidéo, néanmoins ses missions sont importantes lorsqu'il est présent. Ce dernier contribue à mettre en image les idées au départ en 2D et participe à la création de nombreuses fonctionnalités.

MÉTIER

Professionnel de l'image, le previs artist intervient durant la phase amont d'un projet. Il aide à planifier l'apparence visuelle du jeu vidéo avant qu'elle ne soit créée concrètement. D'où son nom en français d'artiste en prévisualisation. Il commence à travailler à partir d'une version approximative d'une scène ou d'un scénario réalisé par le concepteur. Il crée des versions préliminaires des différentes séquences d'images animées puis, il assemble le tout. Il lui revient également la gestion de nombreuses fonctionnalités et leur implémentation dans le moteur de jeu. Un métier complet !

Previs artist, un métier qui fait sens

S'aligner sur ses valeurs et sur l'idée que l'on se fait de son métier représentent les deux composantes essentielles du sens recherché dans son quotidien professionnel. Evoluer à un poste qui fait sens, en étant previs artist par exemple, peut donc parfaitement répondre à cette quête attendue. Pour ce faire, il est nécessaire de trouver une entreprise offrant les conditions idéales pour s'épanouir, de travailler sur des missions intéressantes ou encore d'évoluer au sein d'un groupe d'individus dont bienveillance et entraide sont les deux maîtres-mots.

Les logiciels employés par le previs artist

L'expert en visualisation aura besoin de savoir utiliser des logiciels afin de répondre aux besoins de ses missions. Il est donc fondamental de connaître :

- Unreal Engine
- Unity
- Maya
- Nuke
- 3D Studio Max
- After Effects
- Nuke
- Blender
- MotionBuilder
- Houdini



- Monter et composer les scènes
- Tester
- Intégrer des éléments sonores



MISSIONS

L'artiste en prévisualisation est employé afin de réaliser plusieurs tâches. Elles prennent les formes suivantes :

- Rechercher les séquences et les assembler
- Traduction des storyboards en séquences animées
- Planifier des séquences
- Représenter les mouvements de la caméra ou encore la mise en scène

« Professionnel de l'image, le previs artist aide à planifier ce à quoi ressemblera un film, un jeu vidéo, une animation. Il crée ainsi le processus de visualisation d'une scène avant de la créer. »

COMPÉTENCES

Un artiste previs est un généraliste possédant une expérience en animation numérique et un sens affûté de l'audiovisuel. Dans le détail, ses compétences requises sont :

- Les arts numériques
- L'animation
- La modélisation, le rendu
- Des logiciels 3D tels que Maya
- Des logiciels VFX
- Le montage
- Le rigging
- Les principes cinématographiques
- La production virtuelle

QUALITÉS

S'ajoutent aux compétences, des qualités indéniables. Elles sont nombreuses, à savoir :

- La créativité
- L'organisation
- La communication

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Pour devenir previs artist, il faut avant tout se former. Un diplôme bac +3 minimum est conseillé afin d'apprendre les fondamentaux de l'infographie ou d'opter pour le développement informatique. Quoi qu'il en soit, une formation technique ou artistique ajoutée à un enseignement d'une culture des arts est requis. Dès lors, s'orienter en école des métiers du jeu vidéo est une première étape avant de pouvoir intégrer une entreprise du secteur.

Quel bac ?

Bac STD2A en design ou bac général avec des spécialités en anglais, en numérique et en arts permettent d'obtenir des bases pour la suite. L'un ou l'autre permet d'aborder le niveau supérieur en possédant déjà quelques aptitudes.

Le bac représente le premier diplôme important qui certifie l'acquisition de connaissances et de compétences dans plusieurs domaines comme les langues, le dessin, la littérature, les sciences, le numérique. Un sésame pour postuler à une formation en études supérieures, mais également un moyen de développer une culture générale, une capacité d'organisation, une forme d'autonomie, etc.

SALAIRE

Localisation de l'entreprise, niveau d'expérience, type de contrat... selon plusieurs critères à prendre en compte, le salaire d'un professionnel du jeu vidéo ne sera pas le même d'un profil à un autre. Toutefois, il est possible de donner une fourchette afin d'avoir un aperçu des pratiques. Un previs artist peut donc toucher entre 2 500 € brut par mois à plus de 4 000 €.

A l'étranger, à Los Angeles, le niveau de rémunération peut atteindre les 140 000 \$ par an, ce qui représente plus de 11 500 \$ par mois. Une sacrée somme ! Mais la moyenne basse est plutôt de 84 000 \$ par an, soit tout de même 7 000 \$ par mois. Sachant que le coût de la vie sur place est plus élevé.

OÙ TRAVAILLER ?

Comme nous l'avons dit plus haut, le métier n'est pas le plus répandu, si bien que toutes les entreprises ne sont dotées d'un previs artist. Pour celles qui en compte un, nous pouvons citer notamment Ubisoft, Lunar animation, The Fird Floor à Los Angeles, Rodeo FX.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Au poste de previs artist pour un studio de jeux vidéo, il est possible ensuite de monter les échelons et travailler à la direction artistique par exemple d'un projet. Un métier qui demande plus de responsabilités. Autre option : choisir un autre domaine d'activité comme le cinéma, des sociétés spécialisées dans les bandes-annonces ou dans la publicité.

FREELANCE

Souvent, il est observé qu'un previs artist possède la double compétence de layout artist. Un profil pouvant être recherché par des entreprises qui veulent recruter un freelance pour une mission précise. Attention, vouloir devenir indépendant nécessite expertise, organisation et rigueur. Parfois, cela exige aussi de trouver des premiers clients et donc de contacter des professionnels. Le réseau facilite toujours les choses dans ce cas là. Après quoi, l'indépendance est synonyme de liberté et de flexibilité recherchées par la plupart des personnes qui ont fait ce choix délibérément.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

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

Les inconvénients :

- La créativité est parfois limitée
- Faible employabilité
- Savoir gérer des délais courts, résister à la pression



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Pour travailler dans l'industrie du jeu vidéo, il est important de savoir combiner à la fois des compétences techniques (hard skills) et des compétences plus douces (appelées soft skills). Deux atouts recherchés des recruteurs. Les soft skills permettent de voir si un individu à la capacité de faire face à une évolution de son poste, à un changement, à une adaptation. Lorsque que l'on évoque ces compétences, ce sont aussi les capacités à se concentrer, à comprendre et à naviguer dans des environnements dynamiques, à savoir planifier des tâches ou encore à pouvoir travailler en équipe.



« L'artiste previs commence souvent avec un storyboard réalisé par un concepteur. Il crée ensuite des versions préliminaires des différentes séquences d'images animées et assemble le tout en utilisant ses compétences en compositing et en montage, notamment. C'est ainsi que ce processus est utilisé pour planifier les plans, déterminer leur rythme et montrer approximativement où les personnages vont se déplacer. »





COMPOSITING ARTIST

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 2 900 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U1Z82

Métier du jeu vidéo, le compositing artist intervient au moment de la phase de post-production. C'est lui qui assemble les éléments entre eux afin de créer un rendu final cohérent avec la direction artistique du projet.

MÉTIER

On retrouve ce métier dans les domaines du cinéma, de la publicité, de l'animation et bien entendu du jeu vidéo. A chaque fois qu'il y a de l'image. Le compositing artist intervient lors de la phase de post-production qui viendra créer l'image finale. Concrètement, il la réalise en assemblant différentes sources d'images qui peuvent être des images 3D, des prises de vue réelles, des effets spéciaux, etc. Il parvient à harmoniser l'ensemble.

Compositing artist, un métier qui fait sens

Il est important d'exercer une profession qui fait sens. Et cela, pour plusieurs raisons. D'abord, il s'agit de travailler pour s'épanouir. Ce qui contribue à une plus grande satisfaction aussi bien dans le travail que sur le plan personnel. Puis un métier qui fait sens génère automatiquement une plus forte motivation et un engagement favorisant une meilleure productivité et efficacité. Enfin, cela permet de s'aligner sur ses valeurs de quoi éviter les risques psychosociaux comme le burn-out ou encore le bore-out (l'ennui). C'est pourquoi, il est fondamental de faire un métier qui apporte tout cela à la fois.

Quels sont les logiciels à connaître à ce poste ?

En tant que compositing artist, il faut pouvoir travailler, connaître et maîtriser des logiciels. En voici une liste :

- Adobe After Effects : logiciel bien connu employé pour la composition d'effets visuels
- Autodesk Flame : outil permettant de créer des effets visuels grâce à des modules 2D et 3D
- Motion 5 : à partir de Final Cut Pro, ce logiciel professionnel d'animation graphique d'Apple est employé pour réaliser des titres, effets et transitions
- Maya : bien connu dans le secteur du jeu vidéo, il s'agit d'un logiciel d'animation et de modélisation 3D
- Nuke : logiciel de compositing numérique et d'effets. Il est davantage utilisé dans la post-production en télé et cinéma

MISSIONS

Quel que soit le projet pour lequel il travaille, le compositing artist devra réaliser un certain nombre de tâches. Voici quelques-unes de ses principales responsabilités :

- Il harmonise tous les éléments visuels
- Il détecte et corrige les erreurs visuelles qui n'ont pas été anticipées par les autres professionnels

- Il travaille les couches de lumière et d'ombre, les peintures, la colorimétrie, les perspectives et la profondeur du champ, etc.
- Il participe à la création des effets spéciaux avec les logiciels de création graphique et VFX
- Il corrige les images 2D et 3D en post-production
- Il est chargé de l'intégration des effets visuels dans la vidéo



« Le compositing artist joue un rôle important dans la production d'un jeu vidéo. Le compositing artist intervient dans la post-production d'un projet au niveau de la composition et de la correction des images 2D et 3D. »

COMPÉTENCES

Il possède de solides compétences à son niveau. C'est à-dire qu'il est en mesure de connaître :

- Les logiciels 2D et 3D comme Maya...
- Les logiciels de compositing et de montage tels que After Effects, Nuke...
- L'étalonnage
- Les outils d'intégration de contenu
- Les moteurs de jeu
- Les aspects graphiques d'un jeu
- L'anglais technique

QUALITÉS

En plus des compétences techniques et artistiques, le compositing dispose de qualités indispensables pour assurer ses missions. Elles sont alors les suivantes :

- Être méthodique
- Avoir un sens de l'adaptation
- Posséder un œil graphique
- Compter sur un esprit d'équipe
- S'assurer d'une certaine rigueur

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Un compositing artist est une personne aux compétences solides à la fois en graphisme, en image et en technique. C'est tout l'intérêt de faire des études jusqu'à bac +5 afin d'apprendre les compétences requises par les entreprises et une maîtrise de celles-ci.

Quel bac ?

Donc pour s'orienter en bac +5, il est nécessaire d'abord de penser à quel bac choisir au lycée afin de poursuivre et d'intégrer une école des métiers du jeu vidéo en formation supérieure. Un bac général en mathématiques ou en sciences du numérique ? Un bac technologique ? Un choix à prendre. Obtenir ce diplôme représente une première étape indispensable. Le lycée étant une période d'apprentissage des fondamentaux, de l'autonomie, de la logique, etc.

SALAIRE

Avec un bon bagage technique et un certain sens de la créativité, le compositing artist peut gagner entre 2 900 et 4 000 € par mois. Une fourchette assez large qui dépend en grande partie du niveau d'expérience, du type d'employeur, de la localisation de l'entreprise ou encore de son statut. En freelance, il peut gagner plus.

Quant aux rémunérations à l'étranger, et selon les situations de chacun, le compositing artist peut gagner environ 4 000 \$ mensuels à Montréal voire espérer toucher plus de 6 500 \$ aux États-Unis, à Los Angeles notamment.

OÙ TRAVAILLER ?

Cinéma, télévision, animation, publicité, jeux vidéo... dans la plupart de ces secteurs, il est possible de travailler en tant que compositing artist. On retrouve sur internet des annonces au sein de Lucas Film par exemple à Vancouver ou encore de la Compagnie Walt Disney. Au sein du studio de création digitale I-réal ou The Mill Paris également. D'Ubisoft par ailleurs.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

L'avenir professionnel à ce poste peut tout à fait s'imaginer avec des responsabilités. En tant que lead compositing artist, supervision, conduite de projet, gestion des équipes seront de nouvelles missions confiées. Ensuite, après quelques années, le métier de directeur artistique peut aussi s'envisager. Et ce à la télévision, dans l'animation ou encore au sein d'un studio d'effets spéciaux.

FREELANCE

Le secteur du jeu vidéo regorge de métiers qu'il est possible d'exercer de manière indépendante, en étant son propre patron. En choisissant ses projets et s'organisant comme on le souhaite. Si la liberté est garantie, il faut néanmoins être conscient d'aller chercher des clients. Par le réseau notamment. Il est important de savoir bien gérer son affaire, de son emploi du temps à la livraison de la commande. C'est pour quoi, s'il s'agit d'un excellent moyen de travail, expérience et rigueur sont à considérer avant de se lancer.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

- Métier qu'il est possible de faire en freelance et avec un Bac+3
- Métier combinant à la fois l'expertise technique et la créativité
- Possibilité de travailler dans des domaines divers comme l'animation, la télévision, le cinéma, etc.
- Salaire intéressant avec de l'expérience

Les inconvénients :

- Difficile parfois de trouver du travail
- Salaire moyen en début de carrière



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Compétences comportementales ou dites douces, les soft skills sont désormais l'un des critères de recrutement de plus en plus employés par les employeurs. Les entreprises vont se focaliser dessus au même titre que les hard skills (compétences techniques). C'est pour quoi, elles sont importantes. Elles prennent alors la forme de compétences telles que :

- L'agilité
- L'empathie
- La conduite de projet
- La gestion du stress
- La prise de décision



« Le compositing artist travaille les couches de lumières, d'ombres, les peintures, la colorimétrie, les perspectives ou encore la profondeur de champ. Il harmonise tous les éléments du jeu. Le compositing intervient par ailleurs sur l'intégration des effets visuels. Cela dans le respect du brief artistique. »



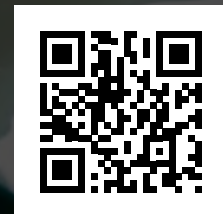
GUARDIA
CYBERSECURITY SCHOOL

**1^{ère} École d'Informatique
dédiée à la Cybersécurité**

2024 - 2025

Lyon - Paris - Bordeaux

www.guardia.school



VOUS SOUHAITEZ TRAVAILLER DANS LE SECTEUR DE LA CYBERSÉCURITÉ ?



Téléchargez
notre Guide
des métiers de
la cybersécurité

ÉDITION 2025

260
PAGES D'INFOS
ET DE CONSEILS POUR
TRAVAILLER DANS
LA CYBERSÉCURITÉ



GUIDE MÉTIER CYBERSÉCURITÉ



PAR  **GUARDIA**
CYBERSECURITY SCHOOL



100+
TÉMOIGNAGES
& CONSEILS DE
PROFESSIONNEL·LE·S



105 FICHES
MÉTIER
DE LA CYBERSÉCURITÉ

TOUT SAVOIR SUR LES

- > MISSIONS
- > COMPÉTENCES
- > FORMATIONS
- > SALAIRES...



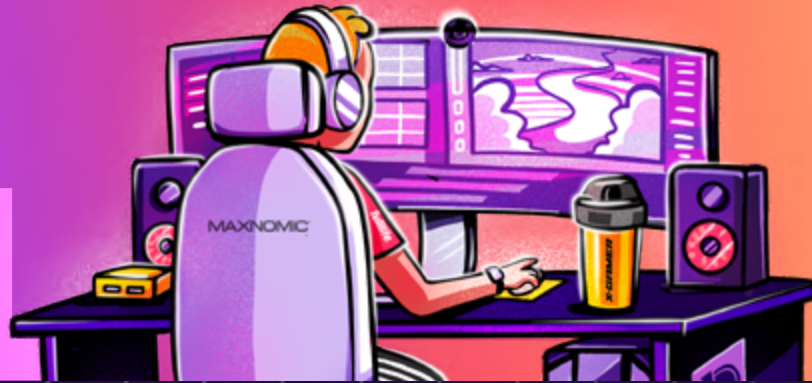
19,90 €



À TÉLÉCHARGER GRATUITEMENT
SUR [GUARDIA.SCHOOL](https://guardia.school)



3D



GÉNÉRALISTE 3D

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 2 083 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U1Z82

Rôle important dans le processus de création d'un jeu vidéo, le généraliste 3D exige de disposer de compétences artistiques et techniques ainsi qu'un côté créatif.

MÉTIER

Lors de la création d'un jeu vidéo et plus particulièrement au sein de petites structures (moins staffées), le généraliste 3D est un artiste spécialisé dans la création d'éléments visuels en trois dimensions. Son travail consiste à concevoir des environnements, des personnages, des objets et tout autre éléments graphiques qui composent l'univers du jeu. Il est amené ainsi à réaliser de la modélisation, du texturing, de l'animation, de l'éclairage ou encore des effets spéciaux.

Généraliste 3D, un métier qui fait sens

Le métier de généraliste 3D peut offrir un sens certain et une satisfaction personnelle à celui qui l'exerce. Ce dernier a la possibilité d'exprimer sa créativité ou de raconter des histoires, ce qui peut être gratifiant sur le plan artistique. Il lui est possible de créer des liens émotionnels entre les joueurs et les univers conçus. Ces exemples ne sont qu'une partie du sens que peut provoquer l'exercice de généraliste 3D. Bien qu'il peut être perçu comme un travail axé sur le divertissement, ce métier peut avoir du sens en plusieurs points.



« Selon l'employeur et les besoins spécifiques du projet, les missions du généraliste 3D peuvent varier. Elles seront à la fois de créer des modèles 3D pour les personnages, les environnements, les objets, etc. D'application des textures, d'animer, de configurer l'éclairage ou encore d'optimiser les performances du jeu. »

Quels sont les logiciels d'animation 3D à connaître ?

Suivant son expertise ou l'entreprise pour laquelle il travaille, le généraliste 3D devra connaître un certain nombre de logiciels. Voici quelques noms parmi les plus connus :

- 3ds Max : logiciel bien connu pour réaliser de la modélisation et de l'animation 3D
- Blender : logiciel libre, il regroupe des outils de modélisation, d'animation 2D et 3D, de rendu, etc.
- Houdini : logiciel souvent employé pour la réalisation d'effets spéciaux
- Maya : très populaire dans la communauté des animateurs 3D
- Unity 3D : logiciel 3D temps réel disposant d'un moteur 2D/3D

MISSIONS

En fonction de son employeur, les missions du généraliste 3D seront différentes. Néanmoins, dans les grandes lignes, voici un aperçu de son travail :

- Il crée des modèles 3D pour les personnages, les environnements, les objets, etc.
- Il ajoute des textures aux modèles pour leur donner l'apparence souhaitée

- Il anime des personnages et des objets
- Il est chargé de configurer l'éclairage des scènes du jeu
- Il peut être parfois responsable de la création d'effets visuels spéciaux
- Il optimise les performances du jeu et maintient sa qualité visuelle
- Il réalise une veille technologique

COMPÉTENCES

Comme il s'agit d'un couteau-suisse, le généraliste 3D doit être en mesure de disposer d'un certain nombre de compétences pour réaliser toutes les tâches qu'on lui demande. Ce qui veut dire, être compétent en matière de :

- Modélisation 3D
- Texturing
- Animation
- Eclairage
- Effets visuels
- Optimisation
- Anglais



QUALITÉS

Faire ce métier demande d'avoir certaines qualités essentielles qui permettent de travailler en équipe, en particulier. Il possède donc fondamentalement :

- Un sens de l'observation
- Une grande rigueur
- Une capacité à collaborer avec d'autres corps de métiers
- Une sensibilité artistique
- Un esprit vif et réactif

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Pour exercer en tant que généraliste 3D, une formation est nécessaire afin d'acquérir les compétences requises par les professionnels. Bachelor, licence et Master, MBA sont possibles. Les deux premiers programmes s'étalent sur trois ans et couvrent les bases de l'infographie ainsi qu'un volet technique. Les seconds offrent quant à eux l'opportunité d'approfondir les techniques d'animation et du game art, en mettant l'accent sur le management et la gestion de projet. Mais également sur l'anglais et la vision entrepreneuriale.

Quel bac ?

Dès le lycée, il est essentiel d'acquérir un socle de connaissances et de culture générale pour envisager la suite de son orientation.



Ainsi, suivre un bac technologique ou général est une première chose. Il faudra pour autant choisir entre les deux, puis des spécialités. Les bacs technologiques, tels que le bac STI2D (Sciences et technologies de l'industrie et du développement durable) ou le bac STD2A (Sciences et technologies du design et des arts appliqués), peuvent être particulièrement adaptés. Ces formations mettent l'accent sur les matières scientifiques et techniques ou sur des cours d'arts appliqués ou de design. Autre possibilité : le bac général avec des spécialités à sélectionner en informatique, en arts ou en anglais. Autant de bases qui serviront pour la suite du parcours.

SALAIRE

En moyenne, un généraliste 3D peut percevoir un salaire annuel de 38 000 € (soit environ 3 100 € par mois). Pour les juniors, la rémunération initiale démarre à 2 000 € brut par mois, tandis qu'avec de l'expérience et en fonction de l'employeur, elle peut atteindre plus de 4 000 € brut par mois.

À Montréal, un animateur 3D peut espérer gagner environ 4 500 \$ par mois. Parfois, les plus hauts salaires atteignant 80 000 \$ annuels. À San Francisco, ils sont légèrement plus élevés, et compris entre 6 200 et 8 000 \$ par mois.

OÙ TRAVAILLER ?

Nombreuses sont les entreprises à rechercher des généralistes 3D. Il peut s'agir de travailler chez Ubisoft, EA, Blizzard pour ne citer que des gros. Sinon chez studio Parade à Lyon.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

S'il peut faire toute sa carrière en tant que généraliste 3D, ce dernier peut très bien explorer des opportunités dans d'autres domaines en se spécialisant. Par exemple dans le game design, dans le texturing... Il peut par ailleurs prendre des responsabilités.

FREELANCE

Le généraliste 3D a la possibilité de travailler de manière indépendante, depuis son domicile. Après avoir suivi ses études et acquis de l'expérience au sein d'entreprises sur divers projets de jeux vidéo ou d'animation, le généraliste 3D freelance peut donc choisir ce statut. Cette transition nécessite une disponibilité conséquente, un niveau d'expertise élevé, une grande attention aux détails, une créativité dynamique, ainsi qu'une rigueur organisationnelle. Toutefois, elle offre une liberté incomparable en termes de gestion de son emploi du temps et de choix des projets sur lesquels travailler.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

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

Les inconvénients :

- Difficile parfois de trouver du travail
- Salaire moyen en début de carrière
- Demande concentration et exigence



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

En plus des compétences techniques requises, les généralistes 3D doivent également posséder un ensemble de compétences interpersonnelles, appelées « soft skills ». Elles sont essentielles pour réussir dans ce domaine compétitif. Il s'agit de savoir s'adapter, de communiquer efficacement, de pouvoir résoudre des problèmes ou encore d'avoir ce souci du détail. Des compétences qui vont permettre à chacun de se différencier.

3D



ARTISTE 3D

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 2 083 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U1Z82

Expert de la création graphique, l'artiste 3D participe à la conception d'éléments en trois dimensions d'un jeu vidéo tels que des objets, des personnages, des décors, des environnements, ou encore des véhicules. Il utilise pour cela des logiciels 3D et 2D spécifiques.

MÉTIER

Le métier d'artiste 3D se concentre principalement sur la conception des éléments visuels sans intervenir réellement sur leur animation. Bien que selon le studio, il peut être amené à prendre en charge cette partie. Par ailleurs, il est chargé d'appliquer les textures et les matériaux aux objets 3D. Là aussi, selon l'équipe autour de lui, l'artiste 3D peut travailler en collaboration étroite avec l'animateur 3D qui, de son côté, se charge des mouvements animés.

Artiste 3D, un métier qui fait sens

Faire un métier qui correspond à ses aspirations et permet de s'épanouir pleinement est devenu une priorité pour de nombreuses personnes. Derrière la notion de « sens au travail », chacun peut lui attribuer sa propre signification, toutefois, elle repose sur : les valeurs, les désirs et les objectifs personnels. Travailler en tant qu'artiste 3D offre ainsi la possibilité de combiner ces aspects pour tous ceux qui souhaitent transformer leur passion en métier.



Quels sont les logiciels à connaître ?

A ce poste, il est crucial de connaître les logiciels de modélisation, d'animation et de rendu 3D tels que :

- Autodesk Maya
- 3ds Max
- Blender
- Cinema 4D
- ZBrush



MISSIONS

En tant que freelance ou salarié d'un studio, les missions d'un artiste seront différentes, néanmoins, quoi qu'il en soit, une base sera identique à tous. Dès lors, ses tâches vont porter sur :

- La modélisation et l'animation d'assets 3D
- La création de textures de haute qualité pour les assets 3D
- L'intégration et s'assurer de la qualité visuelle des décors ou objets dans le moteur Unity 3D
- La collaboration étroite avec l'équipe de développement
- L'exploration de techniques innovantes afin d'améliorer la qualité visuelle des projets

COMPÉTENCES

Exigeant de bonnes compétences, celles-ci porteront sur les maîtrises des outils suivants :

- De création 2D (Photoshop, etc.)
- De création 3D (3DSMAX, Maya, etc.)
- De sculpture 3D (Zbrush, etc.)
- De texturing (Substance Painter, etc.)
- Du pipeline d'intégration sous Unity 3D

QUALITÉS

Faire ce métier demande de disposer de certaines qualités essentielles pour travailler en équipe et répondre à ses missions. A savoir :

- Une passion pour la création de contenus
- Un vif intérêt pour les innovations technologiques
- Une capacité de collaboration
- Une communication claire
- Une adaptabilité à des méthodes en évolution
- De la créativité
- De la rigueur
- Une attention particulière aux détails

« Un artiste 3D est à la fois technicien et artiste. Il donne vie aux objets, personnages et décors des jeux vidéo, créant ainsi ce qui sera visible à l'écran. À partir de dessins ou de directives, il sculpte les personnages sur son ordinateur, leur ajoutant textures et matériaux pour les faire vivre en trois dimensions. Ce métier requiert alors une expertise des logiciels 2D et 3D, ainsi que des connaissances en édition de niveau, éclairage, intégration de contenu et dessin 2D. »



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Une formation est indispensable pour accéder au métier d'artiste 3D. D'abord en suivant un Bachelor dès la fin du lycée. Ensuite, en poursuivant avec un MBA pendant deux années supplémentaires, ce qui permet d'obtenir un diplôme de niveau Bac +5 à la fin du cursus.

Quel bac ?

Avant de choisir une formation post-bac, il est impératif de passer par l'étape du lycée et d'obtenir le baccalauréat. Qu'il soit général ou technologique, les deux parcours sont possibles pour accéder en études supérieures. Le bac constitue ainsi le premier pas vers une école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo. Si bien que pendant le lycée, les jeunes développent leurs connaissances ainsi que leurs capacités de réflexion, d'analyse et de synthèse. De plus, ils apprennent à gérer leur organisation, à gérer le stress et à faire preuve d'autonomie en prévision des examens.

SALAIRE

En moyenne, un artiste 3D peut percevoir un salaire annuel compris entre 30 000 € et plus de 40 000 €. Soit par mois entre 2 500 € et plus de 3 300 €. Tout dépend de l'entreprise pour laquelle il travaille. Mais également de critères à prendre en compte tels que le niveau d'expérience, la localisation, la taille du studio, etc.

À Montréal, un artiste 3D gagne en moyenne plus de 55 000 \$ par an, soit mensuellement 4 500 \$. Parfois bien plus avec des rémunérations dépassant les 65 000 \$ par an (5 500 \$/mois).

OÙ TRAVAILLER ?

L'artiste 3D peut évoluer dans le jeu vidéo bien entendu comme Ubisoft, Blizzard, Sony, etc. La plupart des grands studios ont des spécialistes comme lui, moins les plus petits qui disposent de professionnels plus polyvalents.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

A ce poste, un artiste 3D pourra évoluer ensuite vers plus de responsabilités en devenant chef de projet par exemple ou manager. Il peut aussi se tourner vers d'autres secteurs comme le cinéma, l'animation ou la publicité.

FREELANCE

De nombreux artistes 3D choisissent cette voie pour profiter de la flexibilité, de la variété de projets et surtout de la liberté de ce statut. Cependant, il est important de noter que travailler en indépendant peut également présenter des défis à relever, tels que l'instabilité financière, la gestion administrative, la prospection de clients... Sans oublier la rigueur et l'exigence de rendre un travail de qualité encore plus important qu'en salarié.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

- Métier possible en freelance et avec un Bac+3
- Flexibilité
- Polyvalence
- Possibilité de travailler dans des domaines divers (animation, télévision, cinéma, etc.)

Les inconvénients :

- Travail sur ordinateur pendant de longues heures
- Salaire moyen en début de carrière
- Demande concentration

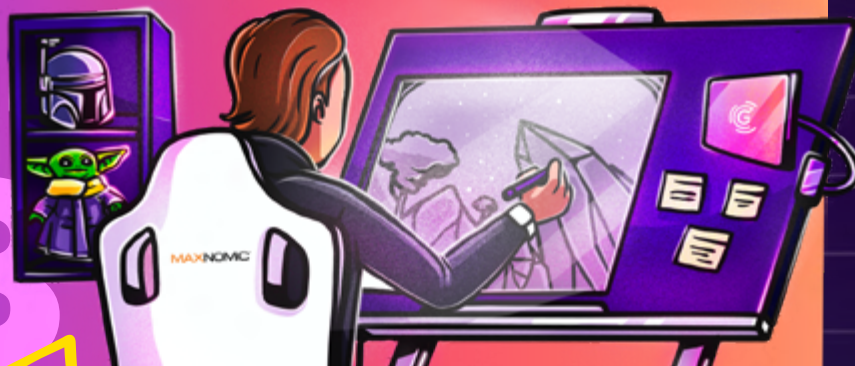
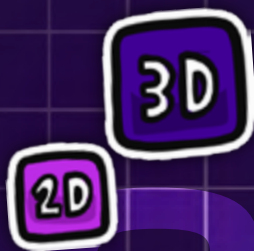


LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

En plus des compétences techniques (hard skills) incontestables aujourd'hui, un artiste 3D doit posséder un éventail de soft skills. Ces compétences comportementales, devenues l'un des principaux critères des recruteurs, se concentrent davantage sur le potentiel de la personne que sur ses diplômes. Elles sont complémentaires aux compétences professionnelles. Ainsi, il faut faire preuve de méthodologie rigoureuse, d'une capacité d'adaptation face aux évolutions croissantes du secteur, d'une curiosité intellectuelle, d'empathie ou encore d'une aptitude à résoudre les problèmes.



« Ce métier demande de maîtriser un ensemble de logiciels et d'outils numériques. L'artiste 3D doit être capable de développer en trois dimensions objets, personnages, créatures, voitures, paysages. »



SURFACING ARTIST

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 2 666 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U0Z80

L'artiste de surface ou surfacing artist est capable de créer des matières recouvrant des objets 3D, environnements, personnages ou véhicules. Bien souvent, il conçoit aussi la texture.

MÉTIER

Pour ajouter de la couleur et de la matière sur des visages, des vêtements, des arbres, des voitures, le travail d'un surfacing artist consiste à créer des masses de texture, ce qui implique de prendre en charge toutes les couleurs et les matières des éléments du jeu vidéo. Pour ce faire, il dispose du story-board, du cahier des charges avec les informations sur les styles recherchés, les planches de dessin, etc.

Surfacing artist, un métier qui fait sens

Trouver un sens à son travail est devenu une exigence incontournable dans le monde d'aujourd'hui. De nombreuses personnes aspirent à exercer une profession en accord avec leurs valeurs profondes. Donner un sens à sa carrière implique de ressentir plus d'effets positifs que négatifs dans son travail, d'éprouver une satisfaction et une motivation constantes. Cela signifie également que le travail doit être une source de reconnaissance et de confiance. C'est tout ce que peut procurer le métier de surfacing artist.



Les logiciels à maîtriser pour faire du surfacing

Parmi les plus fréquemment utilisés, on retrouve :

Les logiciels de création 2D et 3D :

- 3ds Max
- Blender
- Maya
- Nuke
- Photoshop
- Substance Painter
- ZBrush

Les moteurs de jeu :

- Unity
- Unreal

Les moteurs de rendu :

- Arnold
- Guerilla
- Redshift
- Renderman
- Vray



« Les missions du surfacing artist varient en fonction de l'expérience du surfacing artist et de l'entreprise pour laquelle il travaille. En général, il sera surtout en charge de créer une gamme de surfaces pour des personnages, des objets, des véhicules 3D. Et d'ajuster les paramètres des surfaces en fonction des besoins, dans le but de répondre aux exigences de réalisme ou de style définies par la direction artistique. »

MISSIONS

Elles sont différentes en fonction de son niveau d'expérience, du secteur d'activité, ainsi que de l'entreprise pour laquelle il travaille. Toutefois, en général, les tâches du surfacing artist portent sur :

- Créer une gamme variée de surfaces pour divers éléments fournis par l'équipe de modélisation 3D, incluant des personnages, des objets, des véhicules, etc.
- Ajuster les paramètres des surfaces selon les besoins afin de répondre aux exigences de réalisme ou de style définies par la direction artistique
- Explorer et s'inspirer de différentes références visuelles pour créer des surfaces authentiques et réelles
- Faire de la veille sur son secteur d'activité

COMPÉTENCES

A ce poste, une maîtrise de certaines compétences est fondamentale afin de répondre au besoin d'une production. Cela veut dire, bien connaître :

- Les principes de comportement de la lumière et des ombres et les outils
- Les différentes théories liées aux couleurs
- Les processus de production d'effets visuels, de jeux vidéo ou d'animation
- Les logiciels de création 2D et 3D
- Les différentes matières, éléments et finitions
- Les caractéristiques de la nature, des paysages et de leurs propriétés
- Le dessin et la peinture
- Les moteurs de jeux et de rendu

QUALITÉS

Elles sont nombreuses et seront déterminantes pour évoluer dans ce milieu. C'est pourquoi les qualités d'un surfacing artist portent à la fois sur :

- La rigueur
- La minutie
- L'adaptabilité
- La curiosité
- L'observation
- La créativité
- L'organisation



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Comme la plupart des métiers artistiques d'un jeu vidéo qui demandent un haut niveau de compétences techniques et une sensibilité à la création, avoir un niveau Bac +5 est bien souvent la condition pour postuler à une offre d'emploi de surfacing artist. Un diplôme qu'il est possible d'effectuer en école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo par exemple.

Quel bac ?

Avant de se lancer dans une formation en études supérieures, il faut passer par la case lycée et choisir le bon bac. Un bac technologique STD2A en design ou avec un bac général avec les spécialités en numérique et en anglais. Dans les deux cas, cela permet d'apprendre des compétences utiles pour la suite, d'acquérir des qualités de réflexion, d'organisation et d'autonomie, et représente un moyen de préparer son avenir professionnel. Ce premier diplôme n'est donc pas à négliger mais à bien penser en amont de son projet.

SALAIRE

Il s'agit d'une moyenne, mais un surfacing artist gagne à la sortie de ses études 2 600 € par mois. Avec de l'expérience, plus de 5 000 €. Tout dépend de l'entreprise pour laquelle il travaille, s'il est embauché en CDI, à la mission, mais aussi en fonction du nombre d'années d'expérience.

De l'autre côté de l'Atlantique, place forte en matière de production de jeux vidéo, un surfacing artist gagnera en moyenne entre 70 000 et 80 000 \$ par an à Montréal (5 800 et 6 500 € par mois). C'est plus ou moins la même chose à Los Angeles.

OÙ TRAVAILLER ?

On le retrouve la plupart du temps travaillant pour le compte de studios de jeux vidéo (Ubisoft, Sony, Rockstar Games...) et d'animation de taille déjà importante. Les studios plus petits ou indépendants pourront quant à eux faire appel à un character designer par exemple ou un environment artist tous deux disposant de compétences en surfacing et en texture. Un game artist sait également tout faire.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Lorsque l'on travaille en tant que surfacing artist, on peut évoluer vers d'autres métiers comme chef d'équipe des artistes de surfaces, directeur artistique. Il est par ailleurs possible de s'orienter vers une autre voie comme la modélisation 3D, l'éclairage, etc. De plus, qu'il est envisageable de faire carrière dans un domaine différent comme la publicité, l'animation.

FREELANCE

A l'image de la plupart des métiers spécialisés dans la création artistique d'un jeu vidéo, celui de surfacing artist peut tout à fait s'envisager en freelance. L'idéal étant de posséder une première expérience en tant que salarié afin de pouvoir s'appuyer sur son réseau pour trouver des missions. Compétences, rigueur et autonomie sont encore plus importantes avec ce statut.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Bien qu'il s'agisse d'un métier passion, un surfacing artist doit savoir composer entre des avantages et des inconvénients.

Les avantages :

- Travail possible en freelance
- Bonne mobilité
- Salaire attractif
- Créativité

Les inconvénients :

- Une créativité limitée parfois aux contraintes imposées
- Une concurrence entre professionnels
- Une technicité élevée qui demande d'actualiser régulièrement ses compétences



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Empathie, sens du collectif, gestion du temps et du stress, résolution de problèmes, communication efficace ou encore adaptabilité à des environnements évoluant, toutes ces compétences représentent des soft skills. Elles définissent une manière d'être au travail qui dépasse les simples qualifications techniques et académiques (hard skills). Elles sont de plus en plus valorisées dans le monde professionnel, car elles favorisent une meilleure collaboration, une productivité accrue et une créativité au sein de l'entreprise.



CGI ARTIST

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 2 666 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U0Z80

Un CGI Artist conçoit des images fixes et animées ainsi que des effets visuels à l'aide de logiciels d'animation et 3D. Ces images concernent des personnages, des environnements, des objets, etc. selon le choix de la production.

MÉTIER

L'acronyme CGI signifie Computer Generated Imagery et fait référence à la réalisation d'images et d'animations créées par logiciels. L'artiste CGI est donc un professionnel spécialisé dans la création d'images et d'animations numériques utilisant des logiciels et des techniques informatiques avancées. Il les utilise pour modéliser des objets, animer des personnages et des environnements, ainsi que pour appliquer des effets spéciaux. Un travail pouvant être utilisé dans des domaines tels que le cinéma, la télévision, la publicité, les jeux vidéo, etc.

CGI Artist, un métier qui fait sens

Un métier qui fait sens est un travail qui apporte une satisfaction personnelle et qui est aligné avec les valeurs, les intérêts et les objectifs d'une personne. Cela peut varier selon les individus, mais généralement, occuper un métier qui fait sens permet de se sentir valorisé, d'offrir un sentiment d'accomplissement, de trouver un équilibre personnel et professionnel. CGI Artist peut donc tout à fait répondre à cette quête, si importante de nos jours.

Les logiciels à maîtriser

Le CGI Artist utilise de nombreux types de logiciels et d'outils divers. Par exemple comme :

- 3dsMax
- V-Ray
- Suite Adobe
- Rhinoceros
- Autodesk Revit Architecture
- Maya
- SketchUp
- Marvelous Designer
- Cinema 4D
- Houdini
- Fusion Blackmagic



MISSIONS

Que fait généralement un CGI Artist dans son quotidien ? Tout dépend bien entendu de l'entreprise, de son niveau d'expérience ou encore du type de projets, néanmoins, dans les grandes lignes, il est amené à :

- Concevoir des modèles 3D
- Réaliser texture et rendu sur des modèles en trois dimensions

- Animer les personnages et objets
- Créer des effets spéciaux
- Gérer des projets
- Faire de la veille technologique sur son domaine

COMPÉTENCES

Le CGI Artist doit posséder un excellent sens de la composition, de l'éclairage, de la lumière, des couleurs. Il doit avoir une bonne compréhension de l'optimisation des modèles pour les performances en temps réel et la modélisation 3D. S'ajoute bien entendu :

- Les logiciels d'infographie
- Les principes de l'art, du design
- Le texturing
- Les effets visuels
- La programmation informatique
- L'anglais technique

QUALITÉS

Ce spécialiste doit être soucieux du détail, respecter les délais et gérer son temps sur les projets qu'il engage. Pouvoir communiquer avec les autres membres de son équipe et être rigoureux dans sa manière de travail afin de s'en tenir au cahier des charges fourni.

« Professionnel spécialisé dans la création d'images et d'animations numériques utilisant des logiciels et des techniques informatiques avancées, le CGI Artist intervient pour modéliser des objets, animer des personnages et des environnements, appliquer des effets spéciaux, etc. selon les réalisations à effectuer. »



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Comme la plupart des métiers artistiques d'un jeu vidéo qui demandent un haut niveau de compétences techniques et une sensibilité à la création, avoir un niveau Bac +5 est bien souvent la condition pour travailler en tant que CGI Artist. Un diplôme qu'il est possible d'effectuer en école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo par exemple. A l'université ou dans une école informatique avec une option design.

Quel bac ?

Avant de se lancer dans une formation en études supérieures, il faut passer par la case lycée et choisir le bon bac. Un bac technologique STD2A en design ou avec un bac général avec les spécialités en numérique et en anglais. Dans les deux cas, cela permet d'apprendre des compétences utiles pour la suite, d'acquérir des qualités de réflexion, d'organisation et d'autonomie, et représente un moyen de préparer son avenir professionnel. Ce premier diplôme n'est donc pas à négliger mais à bien penser en amont de son projet.



SALAIRE

Entre l'entreprise, le statut choisi, le niveau d'expérience ou encore la localisation du travail, le salaire d'un CGI Artist sera fondamentalement différent. Cependant, une fourchette existe et permet de se faire une idée des rémunérations. C'est pourquoi, en moyenne, cet artiste peut gagner environ 3 000 € par mois à plus de 4 000 €.

Aux Etats-Unis, la moyenne est plus élevée puisqu'il gagne 5 500 \$ mensuels. Voire même plus de 6 500 \$ pour les plus fortes rémunérations.

OÙ TRAVAILLER ?

Elles sont nombreuses. Le CGI Artist pourra travailler dans des studios de jeux vidéo, spécialisés dans le VFX ou encore dans la réalité virtuelle. Il pourra aussi évoluer dans un domaine connexe comme l'animation, les agences de marketing ou la publicité.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Après quelques années en poste, un CGI Artist peut envisager de devenir (selon les opportunités), un superviseur ou directeur artistique. De choisir l'indépendance aussi. Ou encore de faire le choix de rester généraliste ou de se spécialiser dans un domaine en particulier.

FREELANCE

A l'image de la plupart des métiers spécialisés dans la création artistique d'un jeu vidéo, nombreux CGI Artist font le choix de travailler de façon indépendante. Pour cela, l'idéal est de posséder une première expérience en tant que salarié afin de pouvoir s'appuyer sur son réseau pour trouver des missions en freelance. C'est un plus. Compétences, rigueur et autonomie sont par ailleurs très importantes, mais la liberté bien plus grande.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Bien qu'il s'agisse d'un métier passion, un CGI artist doit savoir composer entre des avantages et des inconvénients.

Les avantages :

- Travail possible en freelance
- Bonne mobilité
- Salaire attractif
- Créativité

Les inconvénients :

- Une créativité limitée parfois aux contraintes imposées
- Très forte polyvalence
- Une technicité élevée qui demande d'actualiser régulièrement ses compétences



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Dans le domaine de l'animation de jeux vidéo, en plus des compétences techniques spécifiques à l'animation et à la création, les employeurs recherchent souvent des soft skills (compétences comportementales) qui favorisent une collaboration efficace et une créativité soutenue. Mais également permettent d'évoluer et de s'adapter dans un milieu qui bouge sans cesse. En tant que CGI Artist, il s'agit ainsi de faire preuve : d'adaptabilité, de patience, d'esprit d'équipe, de capacité à gérer le stress, de trouver des solutions à des problèmes.



« Devenir un CGI Artist nécessite de maîtriser les éclairages, les effets spéciaux, l'animation 3D et les mouvements, ainsi que l'utilisation des logiciels 2D, 3D et de l'image animée, pour cela, il est recommandé de suivre une formation de niveau Bac +5. »



MATTE PAINTER

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 2 000 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U0Z80

Un matte painter requiert une solide compréhension des techniques du matte painting et un réel talent créatif afin de réaliser les environnements et les décors d'un jeu vidéo.

MÉTIER

En tant que créateur d'environnements numériques, le matte painter joue un rôle crucial dans l'industrie du jeu vidéo. Sa principale mission consiste à concevoir des décors qui seront intégrés en arrière-plan dans les jeux. Il crée ainsi les décors des mondes virtuels dans lesquels les joueurs évolueront. Il joue un rôle essentiel dans le rendu de l'ambiance et des couleurs du projet.

Matte painter, un métier qui fait sens

Cela fait quelques années que les individus cherchent à travailler dans une entreprise qui donne du sens à leur métier et leur procure de la satisfaction autant personnelle que professionnelle.



« Ses missions reposent sur un ensemble de tâches à mener afin de réaliser les décors et les arrière-plans d'un jeu vidéo. »

Ils veulent que leur travail soit une source de motivation, de reconnaissance et de confiance. C'est pourquoi, en choisissant la profession de matte painter, il est tout à fait possible de trouver ce sens recherché et de se sentir épanoui dans ce que l'on fait au quotidien.

Les logiciels à maîtriser pour réaliser des décors

Savoir utiliser un ensemble d'outils et de logiciels vont permettre au matte painter de réaliser des environnements différents selon la direction artistique. Pour cela, il est capable de maîtriser :

- Painter, un logiciel de peinture numérique
- Substance designer & painter pour réaliser des matériaux 3D
- Photoshop pour des retouches, du traitement et des dessins assistés par ordinateur
- Maya pour de la modélisation
- ZBrush, développé par Pixologic, il permet de réaliser de la modélisation 3D
- 3ds Max, logiciel de modélisation, d'animation et de rendu en 3D

MISSIONS

Sur la production d'un jeu vidéo, les missions du matte painter incluent :

- L'analyse des descriptifs visuels, des références

culturelles ainsi que tous les éléments d'ambiance ou de luminosité fournis par le superviseur des effets visuels du jeu vidéo

- La production d'un environnement numérique détaillé (texture, modélisation des éléments en 2D ou en 3D, réalisation de leur intégration dans le moteur de jeu) en se basant sur les éléments cités plus haut, soit en concevant entièrement de nouveaux décors en faisant appel à son imagination, soit en modifiant des images et des décors existants pour les adapter au projet
- Le respect des intentions de la direction artistique et du calendrier

COMPÉTENCES

Artiste numérique créant des environnements immersifs pour les jeux vidéo, il dispose de bonnes compétences techniques et créatives, à l'image de la maîtrise de :

- Logiciels 2D et 3D (Maya, Photoshop, 3ds Max...)
- Moteur de jeu (Unity, Unreal 4...)
- L'histoire de l'art, d'architecture ou encore de photo et cinéma
- D'anglais

QUALITÉS

Si les compétences permettent la réalisation techniques des décors, il est nécessaire aussi de disposer de qualités pour les mettre en pratique. Elles sont les suivantes :

- Un talent artistique
- La capacité à collaborer en équipe
- La force de s'adapter à chaque projet
- Une bonne communication

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Le métier demande un bon niveau de technicité et une sensibilité à la création artistique. Il est donc nécessaire d'être diplômé d'un bac +3. Pour cela, une formation développant à la fois des compétences techniques, permettant de développer sa fibre artistique, mais aussi de se forger une culture gaming forte, tout en travaillant à son développement personnel est essentiel. Ce qu'un bachelor apporte. Puis un MBA plus tard.

Quel bac ?

En vue d'une orientation en école des métiers du jeu vidéo, il est fondamental de réussir la première étape : celle du lycée et plus exactement du bac. Soit technologique ST2DA ou général avec les spécialités en numérique et en anglais par exemple. Le bac reste important pour plusieurs raisons : d'abord pour intégrer une formation dans le supérieur, pour augmenter les chances de trouver un emploi à la fin. Il est un bon indicateur du niveau de compétences et permet à chacun de développer son autonomie, sa confiance en soi, sa motivation, sa manière d'apprendre, etc.

SALAIRE

En début de carrière, le salaire de cet artiste est de l'ordre de 2 000 € par mois. Avec de l'expérience, sa rémunération atteindra facilement 3 000 € mensuels. Tout dépend de son niveau d'expérience, de l'employeur, de son statut et de son contrat.

A l'étranger, ce professionnel peut toucher entre 5 000 et 6 000 \$ par mois à Los Angeles par exemple. A Londres, en moyenne 3 000 £.

OÙ TRAVAILLER ?

On retrouve ce métier dans un certain nombre d'entreprises du jeu vidéo (petites comme grandes) comme Reel FX à Montréal, Fortiche, Corsaire VFX à Montpellier, Ubisoft, etc. Il est possible par ailleurs de travailler dans un autre domaine de divertissement comme dans le cinéma ou l'animation.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

L'avenir professionnel peut prendre une autre tournure. En devenant lead matte painter par exemple. En tant que professionnel des décors, il y a une possibilité aussi d'évoluer vers d'autres spécialisations comme texture artist, vehicle artist, etc. Tout dépend de l'ambition de chacun.

FREELANCE

Ce métier peut tout à fait s'occuper en freelance. Il est plutôt encouragé d'avoir déjà de l'expérience à ce poste en ayant travaillé dans des studios. D'une part, cela permet de posséder de solides compétences et surtout de disposer d'un carnet d'adresses pour signer des clients. Matte painter freelance demande ainsi une forte capacité d'organisation, de rigueur et de professionnalisme.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Bien qu'il s'agisse d'un métier passion, des avantages et des inconvénients sont indissociables. Comme :

Les avantages :

- Mobilité
- Poste recherché
- Salaire attractif
- Créativité
- Freelance possible

Les inconvénients :

- Une créativité limitée parfois aux contraintes imposées
- Une technicité élevée qui demande d'actualiser régulièrement ses compétences
- Concurrence
- Veille permanente



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Elles sont de plus en plus demandées lors d'un entretien d'embauche et ce, quel que soit le secteur d'activité. Le jeu vidéo n'échappe donc pas aux soft skills. Elles permettent aux différents membres d'une équipe de travailler ensemble de manière efficace et d'atteindre leurs objectifs communs. De les aider à surmonter les défis, les problèmes et à trouver des solutions innovantes. Les soft skills dans le jeu vidéo incluent par exemple des qualités telles que la collaboration, la communication, la créativité, la résolution de problèmes, la gestion du temps, la souplesse, le leadership, la détermination et la capacité à travailler à plusieurs.

« Le matte painter va devoir coloriser, texturer, éclairer et modéliser les éléments avant de les intégrer au moteur de jeu. Pour cela, il faudra qu'il respecte les contraintes du level designer et garantisse la cohérence générale du projet. Ce qui nécessite une bonne connaissance technologique et une solide fibre créative. »



GROOMING ARTIST

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 2 666 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U0Z80

Un grooming artist ne vous dit peut-être rien et pourtant, il s'agit du professionnel responsable de créer et de manipuler les poils, les cheveux, les plumes et parfois même les écailles des personnages numériques, des créatures et des objets dans la production d'un jeu vidéo.

MÉTIER

Ce n'est pas le métier le plus répandu de l'industrie du jeu vidéo. On le retrouve bien souvent sur de grosses productions. Le grooming artist est un spécialiste de la création des poils, cheveux, plumes et parfois même des écailles dans un projet. Son objectif est de donner vie à ces éléments en les rendant réalistes, cohérents avec le style artistique de la production et en harmonie avec le mouvement et les expressions des personnages. Il met en place pour cela des systèmes permettant de guider les mouvements des poils et cheveux sur des modèles 3D et applique des textures permettant de simuler la réaction de la lumière sur les surfaces poilues.

Grooming artist, un métier qui fait sens

Exercer un métier sans y accorder du sens est presque impossible aujourd'hui. Donner du sens à sa profession, c'est le fait d'y trouver plus d'effets positifs que négatifs, qu'elle soit source de motivation, d'évolution et de bien-être. C'est un peu tout cela à la fois que l'on attend dans son travail.

Les logiciels à maîtriser

En tant que grooming artist, il est fondamental de savoir utiliser des outils pour travailler à la réalisation de barbe, fourrure d'animaux, sourcils, etc. Pour cela, il faut pouvoir utiliser :

- Maya : ce logiciel d'animation 3D est capable de faire de la modélisation.
- XGen
- Yeti
- Photoshop
- Les moteurs de jeu Unity ou Unreal

MISSIONS

En tant que grooming artist, il s'agit de donner vie à un monde immersif en créant et en appliquant des cheveux et de la fourrure qui donneront de la profondeur et de la dimension aux personnages et créatures qui s'y trouvent. Dans le détail, les missions prennent différentes formes comme :

- Collaborer avec l'équipe artistique pour comprendre la vision artistique du jeu et définir les priorités du groom
- Créer des grooms à partir de zéro, de références ou de scans

- Collaborer avec des modeluse et modeleurs pour suggérer des grooms et aider au mappage 3D
- Trouver un équilibre entre les aspects artistiques et les contraintes techniques
- Peaufiner les grooms et les appliquer aux modèles 3D.
- Documenter et partager les connaissances et les meilleures pratiques
- Optimiser le travail

COMPÉTENCES

Métier assez spécifique et pointu, le grooming nécessite de disposer d'un certain nombre de compétences pour réaliser ses missions. Pour cela, elles sont les suivantes :

- Texture, modélisation et groom
- Usage des outils artistiques 2D, des logiciels 3D et des moteurs de jeu
- Compréhension des fondamentaux d'art (éclairage, composition, proportion, théorie de couleurs, etc.),
- Connaissances des rendus et des contraintes de jeu



« Le métier de grooming artist n'est pas le plus courant dans l'industrie du jeu vidéo, il est souvent présent dans les grosses productions. Ce spécialiste est chargé de créer des éléments tels que les poils, les cheveux, les plumes et parfois même les écailles dans un projet. Son objectif principal est de donner vie à ces éléments en les rendant réalistes, en accord avec le style artistique de la production et en harmonie avec le mouvement et les expressions des personnages. »



QUALITÉS

Avec un côté à la fois technique et artistique, travailler en tant que grooming artist, c'est aussi disposer de qualités pour évoluer à ce poste. Il faut ainsi faire preuve :

- D'un esprit créatif, collaboratif et innovateur
- D'observation, de communication
- D'adaptation
- D'une grande attention aux détails les plus subtils

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Comme la plupart des métiers artistiques d'un jeu vidéo qui demandent un haut niveau de compétences techniques et une sensibilité à la création, posséder un niveau Bac +5 est bien souvent la condition pour postuler à une offre d'emploi. Un diplôme qu'il est possible d'effectuer en école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo par exemple. Vous y apprendrez toutes les spécificités de la création graphique d'un jeu puis vous vous perfectionnerez dans les textures et matériaux.

Quel bac ?

Avant de se lancer dans une formation en études supérieures, il faut en passer par la case lycée et choisir le bon bac. Un bac technologique STD2A en design ou un bac général avec les spécialités en numérique et en littérature. Dans les deux cas, cela offre une richesse d'apprentissage incroyable. Parfois décrié, il faut savoir que le bac reste toujours important dans un parcours étudiant et professionnel. Il permet d'apprendre des compétences utiles pour la suite, d'acquérir des qualités de réflexion, d'organisation et d'autonomie, mais également, il représente un moyen de préparer son avenir professionnel.

SALAIRE

Il s'agit d'une moyenne, mais un grooming artist peut gagner en sortie d'étude près de 2 600 € par mois et à force d'expérience, atteindre facilement les 5 000 €. Car sa spécialisation en fait de lui un professionnel expert. Tout dépend de l'entreprise pour laquelle il travaille, de son statut, de son contrat ou encore de sa localisation.

De l'autre côté de l'Atlantique, à Montréal, le grooming artist touche entre 3 500 et 6 300 \$ par mois.

OÙ TRAVAILLER ?

Il n'est pas le métier le plus répandu, car les studios n'en ont pas tous un. C'est pourquoi, on le retrouve plutôt chez les grandes entreprises que sont Ubisoft, Technicolor Games, Disney, etc. Il peut aussi travailler dans le secteur du cinéma et de l'animation.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Avec un niveau de technicité fort et une appétence artistique, le grooming artist dispose d'un bagage suffisant pour évoluer sur un autre poste comme dans les effets spéciaux par exemple, en devant VFX artist. Il peut prendre des responsabilités et encadrer une équipe aussi ou alors va pouvoir basculer sur un poste comme modelleur 3D, lighting artist, texture artist, environment artist... des métiers proches du sien et spécialisés.

FREELANCE

Comme la plupart des métiers spécialisés dans la création artistique de jeux vidéo, celui de grooming artist peut être envisagé en tant qu'indépendant. Cependant, il est essentiel de trouver ses premiers clients pour obtenir une activité durable. Il est préférable d'avoir pour cela une expérience préalable en tant que salarié pour bénéficier d'un réseau sur lequel s'appuyer. Les compétences, la rigueur et l'autonomie revêtent une importance encore plus grande dans ce contexte.



AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Bien qu'il s'agisse d'un métier passion, un grooming artist doit savoir composer entre des avantages et des inconvénients.

Les avantages :

- Travail possible en freelance
- Mobilité bonne
- Salaire attractif
- Créativité

Les inconvénients :

- Une créativité limitée parfois aux contraintes imposées
- Poste plutôt rare
- Une technicité élevée qui demande d'actualiser régulièrement ses compétences



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Empathie, sens du collectif, gestion du temps et du stress, capacité à résoudre des problèmes, bonne communication, adaptabilité à des environnements évolutifs... la liste des soft skills est longue pour travailler dans le jeu vidéo. Ces compétences dites interpersonnelles caractérisent ainsi une manière d'être, s'attachent au potentiel humain et social plutôt qu'aux compétences techniques. Elles prennent aujourd'hui de plus en plus d'importance et apportent un vrai plus à l'entreprise. Elles participent ainsi à une meilleure entraide, une meilleure productivité et créativité, et s'inscrivent bien au-delà des simples qualités de chacun.



STORYBOARDER

Niveau d'études : Bac+2

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 2 000 € brut

Code ROME : E1205 - Code FAP : U1Z82c

Le storyboarder dans le jeu vidéo est responsable de la traduction du gameplay en images, en créant des storyboards détaillés qui serviront de guide visuel pour le développement du jeu.

MÉTIER

Le rôle du storyboarder est essentiel, car il contribue à visualiser le jeu et à planifier son développement. Il fournit une référence cruciale pour la création de tous les éléments du jeu, de la conception des personnages à la mise en place des interactions et des mécaniques de jeu. Mais également, les mouvements de caméra, les effets visuels, etc. En travaillant en étroite collaboration avec l'équipe de conception, le storyboarder assure la cohérence artistique et narrative du jeu tout au long de la production.



« Les studios recherchent des profils aux compétences techniques en dessin et en illustration. Il est donc essentiel de les développer et de se constituer un portfolio solide pour réussir dans ce domaine afin de convaincre un recruteur. Si vous êtes à l'aise en dessin et avez développé un sens artistique, il est toutefois capital de se former afin de maîtriser logiciels, outils, techniques... »

Storyboarder, un métier qui fait sens

Trouver un métier qui fait sens et qui permet d'offrir un équilibre de vie, un épanouissement ainsi qu'une motivation à travailler est une volonté de plus en plus marquée. Le sens au travail peut se résumer à exercer un métier qui correspond à ses propres valeurs, à la forte créativité mis au service d'un projet, à la capacité à résoudre des problèmes, ou simplement le fait de contribuer à une équipe dynamique et collaborative. Chacun placera le curseur là où il l'entend.

Quels sont les logiciels de DAO à connaître ?

En tant que storyboarder, il est nécessaire de savoir manipuler certains logiciels de dessin assisté par ordinateur. Par exemple :

- Procreate, application de dessin numérique pour iPad
- Photoshop, logiciel largement utilisé pour ses capacités en matière de création d'images et de dessins numériques
- Illustrator, logiciel de dessin vectoriel
- Corel Painter, logiciel de peinture et de dessin
- Krita, logiciel open source et gratuit de peinture numérique



MISSIONS

Elles peuvent varier selon l'entreprise, le projet par exemple. Cependant, voici quelques tâches courantes :

- Création de storyboards afin de permettre aux équipes ensuite de créer les éléments du jeu
- Garantir que les storyboards sont en ligne avec les exigences de conception du jeu
- Présenter les storyboards à l'équipe de développement du jeu, aux clients ou à d'autres parties prenantes afin d'assurer une vision commune du jeu
- Réviser et modifier les storyboards en fonction des commentaires et des retours
- Réaliser une veille sur les tendances et les techniques de son secteur

COMPÉTENCES

Elles sont nombreuses, pour ce faire, le storyboarder doit maîtriser les compétences suivantes :

- Le dessin
- Les logiciels de dessin (Illustrator, Procreate...)
- Les principes de l'animation
- Les outils de conception de jeux vidéo comme Unity
- La narration visuelle
- La mise en scène

QUALITÉS

Dans une équipe, ce professionnel du dessin est capable de travailler à plusieurs. Mais ce n'est pas tout. Ses qualités portent sur :

- L'écoute
- La créativité
- L'adaptabilité
- La rigueur
- L'organisation
- La prise d'initiative
- La communication



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Aujourd'hui un diplôme fait la différence. Il permet d'élargir ses compétences et d'être capable de travailler sur des projets en ayant conscience de toute la chaîne de valeur du jeu. Cela permet aussi de se forger une culture gaming, générale et du dessin. Si bien qu'un bac +2/+3 est le minimum. Un Bac +5, une opportunité pour obtenir davantage d'expertise.

Quel bac ?

Il faut commencer à réfléchir à sa formation dès le lycée en faisant le bon choix de la filière bac. Technologique ou général (spécialité arts ou même scientifique par exemple) sont les deux voies ainsi recommandées afin de poursuivre en école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo. Cette période du lycée est très importante, car elle donne les moyens d'apprendre et de se forger une culture générale, d'inculquer les premières bases de compétences utiles pour le métier de dessinateur. De plus, le lycée est une étape pour développer le travail en équipe, le sens de l'autonomie, l'apprentissage des langues, etc.



« Le travail du storyboarder implique la création de storyboards pour guider la conception des éléments du jeu pour les autres équipes du studio. Il veille à ce que ces storyboards correspondent aux exigences de conception du jeu. De plus, il révise et modifie les storyboards en fonction des commentaires et des retours reçus. Enfin, il reste à l'affût des tendances et des techniques émergentes dans son secteur afin de maintenir ses compétences à jour. »

SALAIRE

En fonction de l'entreprise pour laquelle il travaille, de son niveau d'expérience, de la localisation géographique du studio ou encore du type de contrat, le salaire d'un storyboarder sera variable. Il est en moyenne compris entre 2 000 et 3 000 € par mois. Parfois plus, notamment pour des storyboarders freelance qui facturent plus de 350 € la journée.

Plus difficile d'obtenir une fourchette de salaires à l'étranger, néanmoins, en fonction des autres métiers artistiques, on peut estimer par exemple qu'un storyboarder aux Etats-Unis va gagner entre 4 000 et 5 000 \$ par mois.

OÙ TRAVAILLER ?

Bien souvent le métier de storyboarder est réalisé en tant que freelance. Il est par ailleurs possible d'imaginer sa carrière dans un autre domaine comme le cinéma d'animation, la télévision ou la publicité, toujours de façon indépendante.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Le métier de storyboarder est souvent considéré comme une étape dans une carrière artistique ou comme un complément à d'autres activités créatives. Selon ses préférences, il peut se diriger vers différents domaines de la création artistique en devenant dessinateur-illustrateur. Il peut aussi se tourner vers la réalisation cinématographique.

FREELANCE

De nombreux professionnels choisissent de se lancer en tant qu'indépendants. Pour réussir dans cette voie, il est essentiel d'avoir une solide expérience et une expertise en matière de dessin. Cette expérience sera un atout précieux pour convaincre de futurs clients. Le travail freelance offre une liberté et une autonomie appréciables, permettant de façonner sa propre carrière en choisissant les missions qui correspondent à ses intérêts et à ses compétences. Cependant, il faut faire preuve de rigueur et d'organisation.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

- Statut freelance possible
- Métier passion
- Métier créatif

Les inconvénients :

- La créativité est parfois limitée
- Les salaires peuvent être très variables
- Savoir gérer des délais courts, résister à la pression
- Faible employabilité



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Le métier de storyboarder requiert un ensemble de compétences interpersonnelles, appelées soft skills, qui facilitent l'adaptation aux évolutions et aux changements. Ces qualités humaines sont des atouts précieux pour travailler efficacement au sein d'une équipe. Parmi celles-ci, l'agilité, l'empathie, la capacité à comprendre autrui, la remise en question de soi-même et la prise de décision sont essentielles. Il est également nécessaire d'être capable de s'adapter rapidement aux nouvelles situations et aux exigences du projet.



LAYOUT ARTIST

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 2 500 € brut

Code ROME : E1205 - Code FAP : U1Z82c

Le layout artist commence son travail dès le début d'une production, une fois que le storyboard et la définition du projet ont été validés. Il détermine la profondeur et la perspective de ce qui est affiché à l'écran. Sa mission est très semblable à celle de l'artiste en prévisualisation.

MÉTIER

Le layout artist commence son travail au début d'une production, une fois que le storyboard a été dessiné. Il détermine la profondeur et la perspective de ce qui sera affiché à l'écran en reproduisant les données des mouvements de la caméra virtuelle. Il traduit les concepts et les scénarios de façon visuelle en définissant la disposition des éléments, des décors et des personnages. Par la suite, différents artistes viennent placer d'autres éléments produits pour créer un tout cohérent. Son travail est très semblable à celui de l'artiste en prévisualisation.



« S'il démarre son travail au début d'une production, une fois que le storyboard a été dessiné, le layout artist détermine la profondeur et la perspective de ce qui sera affiché à l'écran en reproduisant les données des mouvements de la caméra virtuelle. »

Layout artist, un métier qui fait sens

Exercer un métier offrant un équilibre de vie, un épanouissement personnel et une motivation à travailler, est une aspiration de plus en plus répandue chez les salariés. C'est ainsi la notion de sens qui prédomine. Un métier aligné avec ses valeurs personnelles, impliquant une forte créativité au service d'un projet, la capacité à résoudre des problèmes ou simplement la contribution à une équipe dynamique et collaborative. Chacun place le curseur selon ses propres aspirations.

Quels sont les logiciels à connaître ?

En tant que layout artist, il est nécessaire de savoir manipuler certains logiciels, comme :

- Arnold, logiciel de rendu 3D
- Blender qui crée des objets de formes géographiques simples comme n'importe quel logiciel de modélisation
- Houdini, outil d'animation 3D
- Maya, logiciel 3D d'animation, de modélisation et de simulation
- Nuke, logiciel de compositing pour la VFX
- Renderman, logiciel tourné plutôt pour les films d'animation. Il a été développé par Pixar.

MISSIONS

Elles peuvent varier selon l'entreprise et le projet sur lequel il est engagé. Cependant, voici quelques tâches courantes qu'il lui incombe :

- Comprendre la vision de la direction artistique et du storyboard concernant la perspective de la caméra souhaitée, en évaluant les contraintes et en proposant divers angles
- Déterminer l'emplacement optimal des différents éléments graphiques
- Adapter le mouvement de la caméra virtuelle pour répondre à l'ambiance, à la narration et à la facture visuelle d'un projet.
- Collaborer avec différents artistes pour disposer les éléments d'un plan ou d'une séquence de manière

COMPÉTENCES

Ce poste exige un bon bagage technique et des compétences en histoire de l'animation et du jeu vidéo, mais ce n'est pas tout. Il lui faut maîtriser :

- Les perspectives et de la visualisation d'un plan de caméra et du mouvement d'une scène
- Les différents styles de prises de vue dans l'industrie.

- Les étapes de production d'un jeu vidéo
- Les outils techniques de production d'effets visuels, d'animation
- La composition d'images
- La scénarisation
- La gestion de projets et des priorités

QUALITÉS

Dans une équipe, ce professionnel du dessin est capable de travailler à plusieurs. Mais ce n'est pas tout. Ses qualités devront porter sur :

- L'écoute
- La créativité
- L'adaptabilité
- La rigueur
- L'organisation
- La prise d'initiative
- La communication



ÉTUDES

Quel diplôme ?

De nos jours, l'obtention d'un diplôme est un élément déterminant. Il permet d'accroître ses compétences et d'être en mesure de bien comprendre l'intégralité de la chaîne de valeur du jeu. De plus, cela permet de développer une culture générale et spécifique. Ainsi, un niveau de formation de Bac +2/+3 est considéré comme le minimum requis. Toutefois, poursuivre jusqu'à un niveau de Bac +5 représente une opportunité permettant d'acquérir une expertise encore plus élevée.

Quel bac ?

Il faut commencer à réfléchir à sa formation dès le lycée en faisant le bon choix de la filière bac. Technologique ou général (spécialité arts ou même scientifique par exemple) sont les deux voies ainsi recommandées afin de poursuivre en école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo. Cette période du lycée est très importante, car elle donne les moyens d'apprendre et de se forger une culture générale, d'inculquer les premières bases de compétences utiles pour le métier de dessinateur. De plus, le lycée est une étape pour développer le travail en équipe, le sens de l'autonomie, l'apprentissage des langues, etc.

SALAIRE

Localisation de l'entreprise, niveau d'expérience, type de contrat... selon les critères, le salaire d'un professionnel du jeu vidéo ne sera pas le même d'un profil à un autre. Toutefois, il est possible de donner une fourchette d'une rémunération d'un layout artist. Il peut ainsi toucher en France entre 2 500 € brut par mois à plus de 4 000 €. Parfois plus avec de l'expérience et en freelance.

A l'étranger, à Los Angeles, le niveau de rémunération atteint les 140 000 \$ par an, ce qui représente plus de 11 500 \$ par mois. La moyenne basse est plutôt à 84 000 \$ par an, soit tout de même 7 000 \$ par mois. A noter que le coût de la vie sur place est plus cher.

OÙ TRAVAILLER ?

Deux options peuvent se présenter : travailler en freelance, donc à son compte. Ou salarié d'un studio.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Le métier peut être considéré comme une étape dans une carrière. Après avoir exercé quelques années en tant qu'artiste de maquettes, de nouvelles opportunités peuvent se présenter en tant qu'animateur, artiste d'effets visuels, modeler. Une évolution qui peut conduire aussi à une fonction d'encadrement en tant que chef d'équipe par exemple. En outre, des perspectives d'emploi dans les industries du cinéma ou de l'animation sont envisageables.

FREELANCE

Choisir l'indépendant exige de posséder une expérience solide et une expertise approfondie en dessin, en jeux vidéo et dans la production. Cette expérience est un atout précieux pour attirer des clients. Travailler en freelance offre une liberté et une autonomie considérables, permettant de façonner sa propre carrière en sélectionnant des missions alignées avec ses intérêts et compétences. Toutefois, il est essentiel de faire preuve de rigueur et d'organisation pour réussir pleinement de cette façon.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

- Statut freelance possible
- Métier passion
- Evolution rapide
- Métier créatif

Les inconvénients :

- La créativité est parfois limitée
- Les salaires peuvent être très variables
- Savoir gérer des délais courts, résister à la pression
- Faible employabilité



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

En tant que layout artist, les compétences humaines seront aussi importantes que celles plus techniques. C'est ce qu'on appelle les soft skills. Complémentaires, il s'agit alors d'être à l'aise en communication en étant en relation avec d'autres membres de l'équipe d'animation. En gestion du temps, en sachant planifier leur travail, hiérarchiser leurs tâches et organiser leurs ressources. Il doit également être capable de faire face au stress, à la pression et aux changements, et de gérer sa charge et son flux de travail. En créativité également puisqu'il faudra trouver des solutions originales et innovantes aux défis auxquels il est confronté.



« Le layout artist traduit les concepts et les scénarios de façon visuelle en définissant la disposition des éléments, des décors et des personnages. Par la suite, ce sont les autres membres de l'équipe d'animation qui prennent le relais. »



LOOK DEVELOPMENT ARTIST

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 2 083 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U1Z82

Le look dev artist est chargé de l'apparence finale des éléments 3D intégrés dans les images d'un jeu vidéo. Il travaille en étroite collaboration avec les modelleurs 3D ou les texture artists afin de garantir que tous les objets, personnages et créatures d'une production soient visuellement cohérents et s'intègrent de manière réaliste dans la production.

MÉTIER

Un artiste de développement se concentre sur le développement du style visuel du jeu. La supervision de tous les éléments tels que les mises en page, les environnements, les personnages, les objets, etc. Cela implique de définir le style, la palette de couleurs, le genre, etc. Il apporte la touche finale aux textures pour qu'elles restent en phase avec l'esthétique du jeu. Ce dernier organise les scripts de couleurs du jeu, détermine l'ambiance d'une scène ou d'un niveau. Un travail à la fois artistique et technique.

Look dev artist, un métier qui fait sens

Trouver un métier qui fait sens est une aspiration de plus en plus courante. Un emploi qui permet de concilier épanouissement personnel et équilibre de vie est essentiel. Le sens au travail peut se traduire par l'exercice d'un métier aligné avec ses valeurs personnelles, la possibilité d'exprimer sa créativité, l'envie de résoudre des problèmes complexes, etc. Chacun définit le sens de son travail selon ses propres critères et aspirations. C'est pourquoi, le métier de look dev artist pourra correspondre à celle ou celui qui souhaite réaliser des missions qui combinent technicité et créativité.

Quels sont les logiciels à connaître ?

Il y en a plusieurs à connaître, parfois à maîtriser. Tout dépend de votre niveau d'expertise. En tout cas, il faut être en mesure de savoir utiliser, de façon basique, les logiciels suivants :

- Ceux de la création 3D comme Maya, 3ds Max, Blender, Houdini, etc.
- Ceux pour le texturing et le shading comme Substance Painter, Mari, et en création de shaders via des moteurs de rendu comme V-Ray, Arnold, Redshift.
- Des moteurs de jeu tels que Unreal Engine et Unity

MISSIONS

En fonction du studio qui l'embauche ou de la mission en freelance qu'on lui propose, le look dev artist aura des tâches parfois différentes. Seulement certaines seront communes telles que :

- La conception d'assets 3D
- La modélisation, le shading, texturing, lighting, surfacing
- Le rendu et le compositing
- L'animation 3D postproduction
- L'application de changements demandés par la production et les leads
- Le respect du pipeline



« Un look dev artist se concentre sur le développement du style visuel du jeu. La supervision de tous les éléments tels que les mises en page, les environnements, les personnages, les objets, etc. Cela implique de définir le style, la palette de couleurs, le genre, etc. Il apporte la touche finale aux textures pour qu'elles restent en phase avec l'esthétique du jeu. »

COMPÉTENCES

Il nécessite la maîtrise de compétences pour être en mesure de répondre aux missions confiées. Celles-ci sont les suivantes :

- Savoir utiliser les outils, tels que : Maya et Suite Substance
- La modélisation d'après photo ou produit réel
- L'éclairage et le rendu
- Le compositing (After Effect et Nuke)
- La suite Adobe CC
- Redshift
- Photoshop

QUALITÉS

Occuper ce métier demande de disposer de certaines qualités pour travailler en équipe et répondre à ses missions. Voici un aperçu des qualités importantes :

- Le souci du détail à la fois créatif et technique
- La capacité à accomplir des tâches dans les délais et les calendriers de production
- La capacité à apprendre et à s'adapter à de nouveaux flux de travail et méthodes
- L'esprit d'ouverture
- Pouvoir être réactif
- Faire preuve d'attention aux détails

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Accéder au métier exige une formation spéciale. La première étape consiste donc par exemple à suivre un Bachelor dès la fin du lycée, ce qui permet d'acquérir des compétences de base en art numérique et en modélisation 3D, mais également des connaissances de toute la chaîne de valeur de création d'un jeu vidéo. Ensuite, il est recommandé de poursuivre avec un MBA pendant deux années supplémentaires, afin de perfectionner ses connaissances techniques et artistiques tout en se spécialisant dans le gaming. Ce parcours complet permet d'obtenir à la fin un diplôme de niveau Bac +5, ouvrant ainsi la voie à des opportunités professionnelles.

Quel bac ?

Qu'il soit général ou technologique, le bac est une porte ouverte vers des études supérieures. Il constitue le premier pas vers une école spécialisée dans les métiers du jeu vidéo. Pendant le lycée, non seulement les connaissances académiques sont développées, mais également d'autres compétences cognitives comme la capacité de réflexion, d'analyse et de synthèse. En outre, ce travail au lycée permet de savoir gérer son organisation, maîtriser le stress et faire preuve d'autonomie, autant de compétences essentielles dans une carrière.

SALAIRE

En moyenne, un look dev artist peut percevoir un salaire annuel compris entre 30 000 € et plus de 40 000 €. Ce qui représente mensuellement entre 2 500 et plus de 3 300 €. Tout dépend de l'entreprise pour laquelle il travaille. Mais également de critères à prendre en compte tels que le niveau d'expérience, la localisation, la taille du studio, etc. En tant que freelance, une journée de travail peut avoisiner plus de 250 €.

À Montréal, un look dev artist gagne en moyenne entre 32 000 \$ et 77 000 \$ par an.

À l'étranger, à Los Angeles, le niveau de rémunération atteint les 140 000 \$ par an, ce qui représente plus de 11 500 \$ par mois. La moyenne basse est plutôt de 84 000 \$ par an, soit tout de même 7 000 \$ par mois. À noter que le coût de la vie sur place est plus cher.

OÙ TRAVAILLER ?

Deux options peuvent se présenter : travailler en freelance, donc à son compte. Ou salarié d'un studio.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Un look dev pourra évoluer vers plus de responsabilités en devenant chef de projet par exemple ou manager. Il peut aussi se tourner vers d'autres secteurs connexes aux jeux vidéo comme le cinéma, l'animation ou la publicité.

FREELANCE

Beaucoup de professionnels du jeu vidéo choisissent de travailler en freelance pour profiter de la flexibilité, de la variété des projets et, surtout, de la liberté qu'offre ce statut. Cependant, il est essentiel de souligner que ce choix comporte également des défis, tels que l'instabilité financière, la gestion administrative et la prospection de clients (du moins au début). De plus, la rigueur et l'exigence de produire un travail de qualité sont d'autant plus cruciales pour les freelances. Avoir de l'expérience avant d'envisager l'indépendance est à privilégier.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Les avantages :

- Métier possible en freelance
- Flexibilité
- Polyvalence
- Possibilité de travailler dans l'animation, la télévision, le cinéma

Les inconvénients :

- Travail devant un ordinateur
- Salaire moyen en début de carrière
- Exige de la concentration



« Ce métier demande de maîtriser une palette de logiciels et d'outils numériques. C'est pourquoi, il faut passer par une formation de niveau Bac +3 minimum pour apprendre les bases. »



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

En plus des compétences techniques (hard skills) incontournables aujourd'hui, un look dev artist doit posséder des soft skills. Elles représentent des compétences comportementales, devenues l'un des principaux critères des recruteurs, qui se concentrent davantage sur le potentiel de la personne que sur ses diplômes. En tant que look dev artist, il faut faire preuve de méthodologie rigoureuse, d'une capacité d'adaptation face aux évolutions croissantes du secteur, d'une curiosité intellectuelle, d'empathie ou encore d'une aptitude à résoudre les problèmes. Une force qui fera la différence.



3D

RENDERING ARTIST

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Artistique

Employabilité : Moyenne

Salaire débutant : 2 500 € brut

Code ROME : L1510 - Code FAP : U1Z82

Le rendering artist intervient dans la production d'un jeu vidéo pour colorer, peindre, sculpter et former des images.

MÉTIER

L'artiste de rendu est responsable de la création de la visualisation 3D d'un projet. Son rôle implique de travailler en étroite collaboration avec les équipes artistiques et de développeurs afin de produire des rendus réalistes, des animations et des visites virtuelles respectant la vision et le cahier des charges transmis. Il intervient pour colorer, peindre, sculpter et former des images.

Un sens aigu du détail, de l'esthétique et une maîtrise des logiciels de rendu sont bien sûr des prérequis pour ce poste.

Rendering Artist, un métier qui fait sens

Un métier qui a du sens est un critère important désormais. Si chacun place cette dimension là où il l'entend, parmi les attentes des jeunes interrogés dans

diverses enquêtes, concilier vie personnelle et vie professionnelle, cadre de travail et valeurs de l'entreprise sont les plus attendus. Passion et missions enrichissantes également. Choisir le métier de rendering artist peut donc correspondre à cette attente.

Les logiciels utilisés pour réaliser un rendu

En rendu, il existe une multitude de logiciels pour réaliser des rendus. Pour cela, il faut savoir connaître et maîtriser les principaux. En voici une liste :

- Adobe Creative Suite
- Maya, un standard pour les pros
- 3ds Max, il offre une palette large de fonctionnalités
- Blender, en open source, ce logiciel propose de la modélisation 3D, du rendu, de la sculpture ou encore de la composition

MISSIONS

Chaque projet est différent, néanmoins un rendering artist travaille sur des missions qui peuvent se rejoindre. Il s'agit par exemple de :

- Travailler en étroite collaboration avec le directeur artistique et l'équipe artistique pour aider à définir la vision artistique du jeu et avec les équipes techniques pour aider à définir les contraintes techniques pour réaliser cette vision

- Aider à définir les principales fonctionnalités de rendu et les paramètres de qualité du projet
- Respecter le cahier des charges
- Appliquer certaines couleurs pour améliorer le rendu
- Sculpter des formes pour les rendre plus réalistes
- Maintenir et développer la bibliothèque de shaders du projet
- Configurer, documenter et gérer les pipelines
- Résoudre les problèmes techniques avec l'équipe artistique.

COMPÉTENCES

Son poste exige de lui qu'il maîtrise plusieurs outils, logiciels et savoir-faire. En voici un aperçu :

- Les logiciels de rendu 3D tels que Maya ou Blender
- La création de shaders : HLSL/GLSL.
- Les techniques d'éclairage à partir des solutions Vray ou Arnold dans Blender/Maya
- La théorie des couleurs et des techniques d'ombrage
- La création de textures photoréalistes
- Adobe Creative Suite (Photoshop, After Effects, Illustrator)
- La capacité de scripter/programmer en Python, C# ou C++
- Le post-traitement

« Pour maîtriser l'art de colorer, peindre, sculpter et façonner des images, une formation spécialisée est indispensable. »



QUALITÉS

Que vous soyez freelance ou salarié, vos qualités feront la différence. Elles seront exigées afin de pouvoir s'intégrer au mieux à une équipe et répondre aux missions confiées. Il s'agit d'être :

- A l'écoute
- Rigoureux
- Créatif
- Inventif
- Pointilleux
- Capable de communiquer et de travailler en équipe

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Sans une formation post-bac, difficile de pouvoir occuper un job de rendering artist. A la lecture des offres d'emploi, les entreprises exigent un minimum de niveau bac +3. D'où l'intérêt de choisir de faire des études en école – plus particulièrement spécialisée dans le jeu vidéo – après le bac afin d'obtenir le plus possible de compétences. Des compétences aussi bien techniques qu'artistiques.

Quel bac ?

Il faut donc déjà penser assez tôt à quel bac choisir au lycée. Deux options possibles : un bac général en mathématiques ou en sciences du numérique ; ou un bac technologique en STD2A en design par exemple. Ce premier diplôme est une première étape indispensable, un sésame qui conditionne la poursuite d'études. Le lycée est une période d'apprentissage des fondamentaux, de l'autonomie, d'apprendre à apprendre, de la logique, etc. Clé dans un parcours de formation.

SALAIRE

Suivant l'entreprise pour laquelle il travaille et son niveau d'expérience, son salaire est vraiment variable. Il peut démarrer en début de carrière à 30 000 € par an (soit 2 500 € brut par mois) par exemple. En étant senior, atteindre 40 000 € annuels et plus (3 500 € mensuels). Tout dépend de l'entreprise qui l'emploie, de son statut et de son expérience.

A l'étranger, ce professionnel de l'image gagnera davantage tout dépend, là aussi, de l'environnement dans lequel il évolue. Néanmoins, à Montréal, la moyenne d'un salaire d'un rendering artist est de 50 000 \$ (4 100 \$ mensuels) quant aux Etats-Unis, à Los Angeles, il peut espérer toucher 80 000 \$, soit plus de 6 600 \$ par mois.

OÙ TRAVAILLER ?

Le métier de rendering artist n'est pas autant recherché que d'autres métiers proches comme surfacing artist par exemple. Néanmoins, on peut retrouver des opportunités aussi bien pour une entreprise développant des jeux triple A que des jeux pour mobile.

Il peut donc s'agir d'un studio tel que Electronic Arts, Ubisoft, Sony Pictures.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Au poste de rendering artist, l'évolution de carrière peut très bien s'écrire à un autre niveau. D'abord en prenant des responsabilités comme dans la supervision et le management, en visant le rôle de directeur artistique par exemple. Il peut très bien également occuper ce métier dans un autre univers comme le cinéma, l'animation, le marketing, l'architecture.

FREELANCE

Comme d'autres métiers du jeu vidéo à l'image d'un infographiste ou d'un développeur jeu vidéo, rendering artist peut très bien s'occuper en indépendant. Toutefois, il faut réunir plusieurs qualités : être organisé, professionnel, compétent, faire preuve de rigueur, d'autonomie et de force de proposition. Ne pas avoir peur de travailler seul, chez soi.

Freelance exige aussi d'avoir le matériel adéquat, d'un niveau technologique puissant.

Idéalement, il faut avoir quelques années d'expériences dans des entreprises afin de pouvoir plus facilement travailler avec des clients.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Il faut être conscient qu'il s'agit d'une profession avec ses inconvénients et ses avantages. En voici quelques-uns.

Les avantages :

- Métier passion
- Freelance possible
- Salaire intéressant et évolutif
- Bonne employabilité
- Possibilité de travailler partout dans le monde
- Travailler dans le jeu vidéo mais aussi dans d'autres domaines

Les inconvénients :

- Résister à la pression
- Réaliser de la veille en permanence
- Employabilité faible
- Salaire moyen



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Le monde du travail évolue et les critères attendus par les recruteurs également. C'est pourquoi, ces dernières années, de plus en plus de professionnels attendent de leur futur collaborateur qu'il possède des compétences personnelles et comportementales orientées vers l'humain, ce qu'on appelle des soft skills. Des compétences qui ne s'apprennent pas, mais sont intrinsèques à chacun. Si bien que pour devenir rendering artist, certaines soft skills sont attendues comme :

- La capacité à travailler rapidement et de manière efficace
- L'esprit de précision
- Une façon de communiquer
- La capacité à hiérarchiser les informations urgentes ou non
- La compétence de transmettre son savoir
- L'empathie
- L'esthétisme
- La capacité d'adaptation



« L'artiste de rendu est chargé de créer les visualisations 3D d'un projet. Son rôle consiste à collaborer étroitement avec les équipes artistiques et de développement afin de produire des rendus réalistes, des animations et des visites virtuelles conformes à la vision et aux spécifications du projet. Il se charge de colorer, peindre, sculpter et façonner les images. »



ORGANISATEUR·RICE D'ÉVÉNEMENTS ESPORT

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Eco. ou Scientifique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 200 € brut

Code ROME : E1107 - Code FAP : U0Z80

Face à l'essor des compétitions esport et des événements gaming qui attirent de plus en plus de monde, l'engouement pour ce genre de show n'est plus à démontrer. Et pour les mettre en musique, c'est à l'organisateur ou l'organisatrice d'événements esport que revient cette mission. Il/Elle fait partie de ces nouveaux métiers apparus avec le développement de la discipline.

MÉTIER

Compétent aussi bien dans l'événementiel que dans la communication et la gestion d'équipes, l'organisateur est garant de la réussite du projet. Un métier qui demande une grande polyvalence, une capacité à gérer les contraintes et un regard global sur l'événement.



« Pour l'exercer, il faut surtout connaître les contraintes de l'organisation d'événement, à savoir les deadlines et la gestion des imprévus. Il est impossible de cadrer 100 % d'un événement avant qu'il ait lieu, mais l'objectif est de se rapprocher le plus possible de cet objectif pour n'avoir, le jour J, qu'un minimum d'imprévus à gérer. »

HUGO POIBLANC
CEO - ZQSD Productions

MISSIONS

Chargé d'organiser des matchs de FIFA ou des tournois de League of Legends par exemple, un organisateur d'événements esport a la mission de penser au projet dans sa globalité en tenant compte d'un ensemble de détails qui conditionne sa réussite. Ainsi, il doit :

- Établir un cahier des charges portant sur tous les aspects du show (choix de la salle, réception du public, des joueurs, moyens techniques, etc.)
- Penser à la communication avant, pendant et après
- Garantir la bonne diffusion
- Gérer le volet juridique
- S'assurer de la présence des joueurs participants

COMPÉTENCES

Un organisateur d'événements esport ne doit rien laisser au hasard pour faire de la compétition un moment unique et réussi. Pour cela, il est capable de mettre à profit ses compétences (acquises en MBA / Mastère Esport) en matière de :

- Techniques de communication
- Techniques commerciales
- Gestion budgétaire
- Conception d'un cahier des charges

- Développement et d'animation d'un réseau de partenaires
- Organisation

QUALITÉS

Pour Hugo Poiblan, la qualité principale d'un organisateur d'événements esport, c'est avant tout de disposer « d'un grand sang-froid, notamment face aux situations compliquées et à la multitude de problèmes qui peuvent surgir au même moment. Il faut toujours prendre du recul pour réfléchir et prendre les meilleures décisions. Une autre qualité est l'apprentissage suite aux erreurs, qui permettent d'améliorer d'éditions en éditions les événements ». Aussi, les qualités indispensables pour exercer cette profession reposent sur :

- Une grande rigueur
- Une imagination débordante
- Une réactivité à toute épreuve
- Une capacité relationnelle forte
- Une bonne gestion du stress

Ce que l'on confirme du côté de DreamHack, organisateur d'événements esport : « Le sang-froid et la capacité à réagir vite sont essentiels. Mais aussi la force de persuasion et le courage d'emmener d'autres à vous suivre dans ce qui est une réelle aventure. »

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Un niveau minimum de Bac +3 comme un Bachelor Esport est demandé pour ce poste. Une orientation dans les filières commerce, de l'événementiel, de la communication ou du marketing est possible par ailleurs. L'idéal étant de choisir une formation spécialisée dans le jeu vidéo et l'esport.

On reste persuadé chez DreamHack que devenir organisateur d'événements esport passe par « l'envie de partager sa passion de l'esport, la capacité à réunir les meilleurs éléments autour de soi et l'envie de construire quelque chose de réel, le temps d'un week-end ».

Quel bac ?

Un Bac spécialité sciences économiques et sociales ou encore en STMG permettent d'accéder à une formation en études supérieures. Le diplôme, le premier important dans la vie d'un étudiant, est une occasion de développer des compétences en matière d'autonomie, de travail en équipe, de culture générale. Des compétences nécessaires pour son orientation future et son métier. Une étape cruciale !

SALAIRE

Le salaire d'un organisateur d'événements esport junior atteint environ 2 200 € brut par mois. Une rémunération pouvant augmenter jusqu'à 3 800 € avec de l'expérience et surtout les événements dont il a la charge.

OÙ TRAVAILLER ?

Pour organiser des événements esport, de plus en plus d'agences se tournent vers cette discipline. Il y en a une petite quinzaine en France. Avec le temps, il est à parier que leur nombre va augmenter.

On peut noter par exemple ZQSD Productions, Z Agency, LDLC Event, Centurio, etc.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Un organisateur d'événements esport peut envisager sa carrière à d'autres postes dans le milieu du jeu vidéo et du esport, comme par exemple devenir manager esport ou pourquoi pas joueur professionnel. Evidemment, il lui faudra un niveau de jeu élevé.

« Ses missions reposent principalement sur des contraintes techniques fortes (équipements informatiques, accès internet, contraintes électriques et réseau, etc.), mais aussi sur la connaissance des contraintes liées à la politique de chaque éditeur de jeu, qui laisse peu de place à l'improvisation. Un autre élément important à prendre en compte est une contrainte d'agenda, ce type d'événement ayant le plus souvent lieu le weekend. »

DÉSIRÉ KOUSSAWO
Managing director - ESL Gaming France



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Pour faire ce métier, des compétences humaines sont fondamentales. Pour certains employeurs, elles deviennent même plus importantes que les hard skills, ces compétences techniques. En tant qu'organisateur d'événement, il vous faut ainsi être capable de disposer de soft skills qui seront un vrai atout. Elles joueront un rôle déterminant d'autant plus sur un poste comme celui-ci où les déconvenues comme les changements de dernière minute sont monnaie courante. Ainsi, en disposant de soft skills telles que savoir gérer le stress, faire face et résoudre un problème, être en capacité à communiquer quoi qu'il se passe, être efficace et développer un sens de l'observation peuvent permettre de remplir vos missions. Et ainsi garantir une partie du succès de l'événement.

Aussi, en ayant acquis des compétences dans l'événementiel, il peut envisager de devenir chef de projet ou encore occuper un poste dans le marketing ou la communication.

FREELANCE

Organiser des événements esport en étant freelance est possible notamment en venant travailler pour le compte d'une agence ou d'une marque. Néanmoins, le métier étant nouveau, difficile d'avoir encore assez de recul pour savoir si devenir freelance à ce poste permet d'en vivre.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Travailler à ce poste, c'est pouvoir faire un métier passion. Un avantage recherché. Mais pas que, il y en a d'autres :

Les avantages :

- La polyvalence
- Possibilité de travailler dans d'autres secteurs
- Organisation de grands rendez-vous
- Attrayant

Les inconvénients :

- Gestion du stress
- Métier parfois difficile
- Investissement personnel fort



« L'organisateur d'événements esport va gérer du début à la fin un événement esport que ce soit une compétition ou une rencontre. Il se doit de connaître à la fois les contraintes de l'organisation, la gestion des imprévus, d'avoir un regard global sur l'événement, etc. Un poste polyvalent qui demande des compétences en communication, en événementiel, en techniques commerciales, tout en ayant sachant faire preuve d'imagination, de rigueur, de réactivité et surtout d'une certaine capacité relationnelle. »



MANAGER ESPORT

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Eco. ou Scientifique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 1 800 € brut

Code ROME : G1204 - Code FAP : V5Z81

À la tête d'une équipe esport, le manager esport est celui qui a la responsabilité de conduire et piloter joueurs et entraîneur vers des objectifs de haut niveau. Polyvalent, il gère à la fois le volet administratif (sponsors, inscriptions à des tournois, etc.), mais aussi la cohésion du groupe. Ce qui demande d'avoir une vision globale sur le projet sportif.

MÉTIER

La manageuse esport est une profession nouvelle apparue avec l'explosion de la discipline de l'esport. Un secteur qui pèse aujourd'hui plus d'un milliard de dollars dans le monde. La manager esport se rapproche de la manager sportive mais avec quelques subtilités adaptées à l'esport. La jeunesse de ce métier nous oblige à être prudent sur les compétences nécessaires, les missions ou les prévisions de salaire.

MISSIONS

Agissant à la fois en support technique et opérationnel, le manager esport est multitâche. Au quotidien, il est capable de :

- Rechercher des sponsors, partenaires, mécénats
- Inscrire son équipe aux compétitions et tournois
- Veiller à la cohésion du groupe
- Recruter de nouveaux joueurs avec le coach
- S'occuper des différentes tâches administratives
- Prendre en charge les relations avec les médias

« D'un côté, on est là pour fournir un cadre et un suivi sur les entraînements et de l'autre dans la vie de tous les jours. C'est vraiment un métier d'aide aux joueurs, sur le plan humain, organisationnel et tout ce qui est en dehors du jeu », souligne Lucas Blanc, manager esport de 24 ans pour l'organisation suisse Sparx Esports.

COMPÉTENCES

Il est demandé au manager de bien savoir gérer son équipe puisqu'il doit rendre des comptes auprès de sa hiérarchie, pour cela, il possède des compétences dans divers domaines, telles que :

- Le marketing et la communication
- Le management et le bien-être
- La prise de décisions et savoir mener des actions
- Posséder une très bonne culture de l'esport

« Un manager esport doit comprendre les besoins des joueurs et de la marque que l'on représente (un club de foot pour ma part). Il faut réussir à donner le plus de solutions aux joueurs pour réussir, sans mettre en danger le projet, afin de consolider la section

esport que l'on gère. Cela demande aussi d'avoir toujours des idées pour chercher à développer ce que l'on fait, d'essayer d'être innovant », explique Adrien Viaud.

QUALITÉS

Métier à responsabilités, le manager esport possède inéluctablement les qualités suivantes :

- Un sens de la diplomatie
- Un sens de l'organisation et de la rigueur
- Un bon relationnel
- Une polyvalence
- Une résistance au stress



« Le quotidien d'un manager esport c'est le dialogue. Cela lui demande beaucoup d'échanges avec les joueurs afin de les garder au coeur du projet, puis pas mal d'administratif, de mails avec les sponsors, avec les différentes compétitions, afin de toujours garder un temps d'avance et planifier les semaines qui arrivent. »

ADRIEN VIAUD
Manager - FC Nantes esport

« On attend du manager qu'il pilote le projet global. Il doit être à la fois proche des joueurs et de la structure, et toujours trouver des solutions convenant aux deux parties afin qu'ils travaillent ensemble à un objectif commun, la réussite du projet. Sur le papier, l'équation peut être compliquée et sa mission principale est de faire en sorte que les joueurs n'aient à se soucier que du jeu. Et de faire comprendre aux deux parties les nécessités de l'autre. Il doit s'assurer que les demandes de chaque côté soient écoutées et réalisées. »

SAMY MAZOUZI
Ex Manager - Fortnite

« Il existe plusieurs styles de management. Chaque manager ajoute en quelque sorte sa patte. Mais les qualités principales d'un manager sont : organiser et diriger l'équipe. Être très rigoureux dans son travail et penser à toutes les solutions possibles. La moindre erreur peut être fatale pour vous, en tant que manager, ou pour l'équipe entière. »

ALEXIA CHAPUS
Manager - Team BDS



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Manageuse esport est l'une des professions accessibles sans niveau d'étude minimum en évoluant dans le milieu ou en venant du sport. « Il y a le coach esport qui vient de l'esport et celui venant du monde du sport traditionnel. Le premier se fera un nom via les différentes structures représentées et pourra faire valoir ses qualités suite à ses résultats sur la scène et le prestige des différentes structures représentées. Tandis que le second apportera un savoir-faire encore inconnu au domaine de l'esport afin de l'intégrer », détaille Samy Mazouzi.

Quel bac ?

S'il n'y a pas de niveau d'études requis pour ce poste comme nous l'écrivons ci-dessus, il ne faut tout de même pas négliger son parcours de formation. Concrètement, disposer d'un bagage ne sera que positif dans votre parcours et envisager une formation diplômante. Apportant alors une culture générale, une façon de comprendre et d'analyser, des capacités en gestion, en français, en anglais, etc. Si bien que dès le lycée, si tous peuvent mener aux fonctions de manager, privilégiez toutefois un Bac général avec les spécialités en numérique, anglais, économie ou un Bac STMG.

Adrien Viaud raconte de son côté son parcours : « C'est un cheminement via un parcours dans un premier temps de joueur amateur, puis semi-professionnel puis professionnel. On rencontre des personnes au cours de sa carrière, on acquiert de l'expérience des différentes compétitions puis avant qu'une lassitude s'installe, si on a le profil, on essaye de transmettre ce que l'on a appris et ça passe par des métiers comme manager. »

SALAIRE

La rémunération d'un manager esport dépend de tout un tas de facteurs notamment de la médiatisation du circuit et de son équipe, du jeu pour lequel il est spécialisé et de l'employeur. Métier récent apparu avec la démocratisation de la discipline, il est encore difficile de donner un salaire moyen. On constate toutefois que certains salaires avoisinent les 2 400 € par mois.

OÙ TRAVAILLER ?

Un manager esport va évoluer dans des structures sportives disposant d'une team. Elles sont de plus en plus nombreuses. Ce peut être LDLC OL, Vitality, Team Liquid, Fnatic, Envy Gaming, etc.

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Si travailler en tant que manager esport peut le conduire à créer sa propre structure esport après quelques années d'expérience. Ce métier peut aussi le faire évoluer dans d'autres univers plus spécifiques tels que le marketing, la communication ou les ressources humaines. Avec ses compétences, un manager peut ainsi prendre d'autres responsabilités.

FREELANCE

Comme le secteur est nouveau, les profils des managers esport sont relativement disparates. Aucun suit le même cursus. Beaucoup ont appris sur le terrain, après être devenus joueurs. Donc, si des managers esport sont embauchés par des structures, d'autres semi-pro évoluent en freelance et peuvent travailler pour plusieurs équipes. Il faut arriver à se faire une place et savoir faire la différence pour y arriver.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Manager esport, est un métier qui peut faire rêver et comporte quelques avantages. Mais attention, c'est aussi quelques contraintes.

Les avantages :

- Métier passion
- Polyvalence
- Métier accessible sans études

Les inconvénients :

- Taux d'employabilité faible, mais en devenir
- Rémunération faible
- Ne joue pas souvent



« Manager esport est un métier passion. Encore plus dans le milieu professionnel. C'est savoir faire la différence entre amis et supérieur au sein de l'équipe. Vous êtes aussi le point centrale de l'équipe, tous les événements sont dirigés par la manageuse. »

ALEXIA CHAPUS
Manager - Team BDS

« Quand j'étais sur Starcraft 2 (le RTS de Blizzard), j'ai longtemps aidé à l'organisation et à la gestion des joueurs, dans les groupes avec lesquels je jouais. Donc, c'est naturellement qu'avec le temps, j'ai changé ma place de joueur à celle de manager. »

LUCAS BLANC
ex Manager - Sparx Esports



COACH ESPORT

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Eco. ou Scientifique

Employabilité : Correcte

Salaire débutant : 1 700 € brut

Code ROME : K1103 - Code FAP : NC

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

MÉTIER

Avec une préparation rigoureuse et optimale, l'objectif du coach esports est d'étudier le jeu, observer les erreurs et mettre en place des tactiques. Puis de conseiller ses joueurs en matière de communication, de gestion du stress et de bien-être. La jeunesse de ce métier nous oblige à être prudent sur les compétences nécessaires, les missions ou les prévisions de salaire.

Comment coach-t-on une équipe d'esportifs ?

Un bon entraîneur a un effet positif sur la performance d'un sportif. Sur la productivité et son succès. Apprenez donc à bien sélectionner vos joueurs en fonction de leurs compétences et de leurs qualités que vous aurez définies, forgez une culture d'équipe, soyez positif et croyez en vos joueurs, mettez en place des plages d'entraînement, sachez être à l'écoute. Appliqués, cela peut apporter un vrai plus à l'ensemble.

MISSIONS

En amont d'un tournoi, une coach esports établira un programme d'entraînement afin d'accompagner ses joueurs au plus haut niveau.

COMPÉTENCES

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

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

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

QUALITÉS

Pouvoir occuper ce rôle au sein d'un team demande certaines qualités qui reposent sur :

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



« Le coach esports possède une vision globale du projet sportif. Il pilote l'entraînement et son déroulé, il doit être capable de créer un entraînement spécifique au jeu, instaurer une routine et surtout un bon processus dans la gestion des erreurs commises pendant les entraînements et les matchs officiels afin que les joueurs soient prêts lors des compétitions. Bien entouré, il doit venir avec de nouvelles idées pour faire en sorte que l'équipe prenne de l'avance sur les autres à un moment donné. »

SAMY MAZOUZI
Manager - Fortnite

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

LAURA DEJOU
Coach - Counter Strike



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Avec l'essor de la discipline de l'esport, de nouveaux métiers sont apparus dont celui de coach esport. Seulement, il existe encore très peu de formation dédiée à ce métier. Dès lors, une expérience significative sur jeu vidéo demeure l'une des voies d'accès privilégiées. Néanmoins, obtenir un diplôme type Bachelor Esport d'une école de jeu vidéo permet de maîtriser les fondamentaux d'un secteur en pleine croissance. Et donc de fournir le bagage essentiel pour occuper le poste de coach esport.

Quel bac ?

Aucune qualification préalable n'est requise pour ce poste. Cependant, il est important que vous ayez une bonne formation pour l'envisager. En particulier, avoir un diplôme d'études secondaires vous aidera dans votre carrière notamment si vous envisagez de suivre un troisième cycle. Le bac est donc une étape importante. Filière générale ou techno.

SALAIRE

Difficile d'établir une moyenne des salaires des coaches esport. Les données de certains entraîneurs américains montrent qu'ils gagnent près de 4 000 dollars par mois. Avec le développement de la discipline, il est à parier que ces montants pourraient arriver en France.

OÙ TRAVAILLER ?

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

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Avec les connaissances qu'il a acquises en matière de jeu vidéo et d'encadrement, un coach esport peut évoluer à un poste de manager d'équipe esport. S'il a du bagou, il peut aussi devenir commentateur esport.

FREELANCE

Il est possible d'évoluer en tant que coach freelance. Nombreux d'ailleurs ont ce statut. Sachant qu'il y a encore quelques années aucune formation n'existait, certains joueurs ont gravi les échelons et acquis de l'expérience pour devenir entraîneurs esport indépendants. Ils peuvent d'ailleurs coacher plusieurs équipes et gagner peu à peu leur vie. Pour le devenir, il faut faire preuve de ténacité, être bon joueur, avoir un sens de l'organisation et de la stratégie.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Métier né de l'essor de la pratique de l'esport, il comporte aussi son lot d'avantages et d'inconvénients.

Les avantages :

- Métier passion
- Aucun diplôme requis
- En plein développement

Les inconvénients :

- Employabilité moyenne
- Salaire plus ou moins attractif



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Lorsqu'on cherche un emploi, il ne s'agit pas seulement d'être qualifié ou de connaître les dernières techniques et stratégies. Il s'agit également de posséder des soft skills indispensables. Des compétences dites humaines, douces. Car en plus de son expertise, un coach est aussi un manager. Il doit donc être entre en capacité à communiquer, à encourager, à écouter et à soutenir ses sportifs. Faisant alors clairement la différence !



« La mission principale du coach esport est de suivre les entraînements des joueurs pros et de les préparer avant une compétition. A l'image de n'importe quel autre sport, l'entraîneur esport sera à la fois dans l'accompagnement des joueurs et dans la stratégie à mener. Dans le détail, il va étudier leur jeu, mais aussi celui des compétiteurs, il va observer les erreurs, les corriger, mettre en place des tactiques, et des plans d'entraînement. Le coach va aussi les aider à gérer leur stress, à les adapter aux parties... L'objectif étant de les rendre les plus performants possibles. C'est la raison pour laquelle, le coach doit avoir une vision globale du projet sportif et bien connaître le jeu. »



AMBASSADEUR-RICE ESPORT

Niveau d'études : Bac+3

Spé. conseillée(s) : Economique

Employabilité : Faible

Salaire débutant : 1 800 € brut

Code ROME : E1104 - Code FAP : U1Z82

Activité nouvelle, née de l'explosion de l'esport, derrière le métier d'ambassadeur ou d'ambassadrice esport se cache un poste stratégique pour une équipe ou une marque puisqu'il/elle est amené à la représenter pour la faire grandir, la faire connaître. Bien souvent, il s'agit d'anciens joueurs ou d'influenceurs. Entre rencontres avec des sponsors et partenaires, présence sur des événements, publicité... c'est un job qui demande une vraie implication, et où se mêlent communication, marketing et commercial.

MÉTIER

A l'image des sports traditionnels, les marques et équipes esport recrutent de plus en plus d'ambassadrices esport pour les représenter lors de compétitions, dans des interviews, pour mobiliser des communautés autour d'un jeu. Une fonction pouvant apparaître dans des publicités notamment. Son rôle est parfois encore plus opérationnel, c'est-à-dire que l'ambassadrice esport peut rencontrer des sponsors et futurs partenaires. Si elle est primordiale pour une entreprise, devenir ambassadrice esport n'est possible qu'après avoir été joueuse coach, manageuse esport ou encore célèbre et compétent dans un autre domaine. A savoir qu'une ambassadrice esport peut-être aussi la directrice sportive ou la dirigeante d'une équipe.

MISSIONS

Lorsqu'il va être embauché par une entreprise, l'ambassadeur esport signe un contrat dans lequel seront signifiées les missions qu'il va réaliser. Il va tout d'abord représenter la marque, porter sa raison d'être et défendre ses valeurs. Une visibilité importante. Il sera amené à assurer la promotion d'un produit, d'un service ou de l'équipe. Enfin, l'autre mission – et non des moindres – est celle de participer à des opérations de communication qu'il s'agisse d'interview par exemple, de publicité, de publication de contenus sur les réseaux sociaux. De plus, avec un bagage mixant le commercial, le marketing et la communication, l'ambassadeur peut aussi participer au développement de l'entreprise en allant chercher des sponsors.

COMPÉTENCES

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

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

QUALITÉS

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

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

ALEXANDRE VIOT

Ambassadeur esport - GameWard

« Identifier et comprendre comment faire le lien entre la mission et notre communauté afin d'avoir un maximum de retombées pour mettre un maximum en avant les projets qu'il représente. Tout cela passe par la maîtrise totale de son image et de sa communication et l'application de cette dernière sur les réseaux qui sont clairement une vitrine pour illustrer nos actes. »

« C'était plutôt une suite logique après avoir stoppé ma carrière de joueur professionnel NBA2K tout en continuant ma création de contenu sur ce jeu (particulièrement sur le côté compétitif). L'équipe pour laquelle j'étais joueur à l'époque (Supremacy) m'avait proposé de prendre dans un premier une double casquette (joueur/ambassadeur) et j'ai préféré poursuivre par la suite uniquement avec le côté ambassadeur pour pouvoir me concentrer un maximum sur la création de contenu. »

« J'ai multiplié pas mal de projets différents : organisation, mise en avant et cast d'une compétition NBA2K pour un partenaire de mon équipe actuelle (GameWard avec la FuzeForge Cup). Participation à plusieurs événements physiques afin de mettre en avant sur place le travail de GameWard et de ses partenaires (Salon Midnight Garage, Journée de la mobilité de Boulogne-Billancourt 2021...). »

ALEXANDRE VIOT

Ambassadeur esport - GameWard



ÉTUDES

Quel diplôme ?

Pour devenir ambassadeur esport, il n'y a pas de niveau d'étude défini, mais sachez qu'on ne le devient pas du jour au lendemain, seule une poignée de personnes accède à ce rang, convoité par certains. Il s'agit bien souvent d'anciens joueurs, de directeurs sportifs, de sportifs reconnus dans un autre domaine (comme le coach de foot Pascal Dupraz qui est devenu en 2020 ambassadeur de la team suisse BDS) ou encore d'influenceurs. Ce qui n'empêche pas d'avoir un niveau de compétences et de connaissances qui sera un vrai plus, un jour, si l'occasion se présente. Un Bac +3 est donc une bonne chose. Une formation en marketing, en communication ou encore dans le jeu vidéo un vrai plus.

Quel bac ?

Si beaucoup rêvent de devenir ambassadeur esport et qu'il n'existe pas de formation pour, cela ne veut pas dire qu'il faille ignorer ses études pour autant. Au contraire. Disposer d'un bagage fourni peut se révéler important. Si bien que dès le lycée, passer par un bac technique en informatique peut fournir une base solide. Une formation générale avec des spécialisations en mathématiques, en informatique, en anglais ou en économie aussi. Acquérir ces fondamentaux est recommandé et ce, pour tous métiers dans le gaming d'ailleurs !

SALAIRE

Il est impossible de connaître le salaire d'un ambassadeur esport puisqu'aucune donnée n'est disponible sur le sujet. En revanche, pour avoir une idée de combien gagne un ambassadeur de marque, nous pouvons donner une tendance qui peut aller de 1 800 € par mois à plus de 25 000 €. Evidemment, cette fourchette est très large. La rémunération d'un ambassadeur va dépendre d'un ensemble de facteurs : de sa renommée, de son influence, de l'entreprise pour laquelle il travaille, etc. Mais cela peut aller bien plus haut encore.

OÙ TRAVAILLER ?

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

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Lorsqu'un ambassadeur esport occupe ce poste, c'est déjà qu'il a une solide carrière derrière lui. Dès lors, les évolutions peuvent plutôt s'afficher du côté d'une envie de créer sa structure d'esport, de devenir esportif pourquoi pas (si cela n'a pas été le cas), de lancer sa propre marque tournée vers le gaming. Les possibilités sont nombreuses et surtout les opportunités au cours de ses missions permettront, plus facilement, la concrétisation de projets futurs.

FREELANCE

C'est le genre de statut possible en tant qu'ambassadeur. Souvent les personnalités qui occupent ce rôle disposent d'une entreprise à leur nom et font facturer leur prestation. Elles peuvent aussi rejoindre une équipe en étant salariées et en signant un contrat d'exclusivité, ce qui les oblige à travailler uniquement avec la-dite équipe.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

Le métier d'ambassadeur n'est pas de tout repos, il comporte son lot d'inconvénients et d'avantages. Les voici :

Les avantages :

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

Les inconvénients :

- Savoir convaincre n'est pas donné à tout le monde
- Répondre présent quand la marque le souhaite
- Pouvoir défendre les couleurs de l'équipe, trouver les bons arguments
- Avoir été joueur ou influenceur est incontournable avant de prétendre devenir ambassadeur, sans cela c'est impossible

« Représentant d'une équipe/marque, le but étant de mettre un maximum cette dernière en avant en utilisant mon image, ma création de contenu ou encore mes réseaux sociaux. »

ALEXANDRE VIOT

Ambassadeur esport - GameWard



CHEF·FE DE PROJET ESPORT

Niveau d'études : Bac+5

Spé. conseillée(s) : Eco. ou Scientifique

Employabilité : Bonne

Salaire débutant : 2 000 € brut

Code ROME : M1402 - Code FAP : M2Z90

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

MÉTIER

Ses missions sont nombreuses et elle ne doit rien oublier. La vision d'une cheffe de projet esports est générale. Elle veille à la conception et à l'amélioration de l'ensemble des processus pour garantir la qualité du projet. Pour cela, elle sait prendre en compte les aspects financier, technologique et humain. Enfin, elle pilote et coordonne des équipes pour parvenir à la réalisation du projet. Un projet pouvant être un tournoi esports par exemple. C'est pourquoi ce métier demande des qualités relationnelles significatives et un intérêt manifeste pour le secteur.

L'esport, un secteur en pleine croissance

D'ici la fin de l'année 2022, le marché de l'esport pourrait connaître une croissance de plus de 21 %, selon les données de Newzoo et signer un nouveau record. Déjà en 2021, plus d'un milliard de dollars de revenus ont été enregistrés. Les événements sont de plus en plus suivis. La World Cup League of Legends a réuni ainsi près de 73 millions de spectateurs. De quoi confirmer une nouvelle fois que des opportunités sont à saisir, en termes d'emplois notamment.



« Il porte bien son surnom de chef d'orchestre. Le chef de projet esports est celui qui va prendre en charge de A à Z un événement esports qui se déroule en ligne ou en réel. Ses missions consistent à gérer l'intégralité de la compétition : du format au règlement, des relations avec les joueurs à la communication, de la logistique au streaming, sa vision est donc à 360. Sur ses épaules repose donc le succès du rendez-vous. Il lui faut donc bien saisir les enjeux et prendre en compte les contraintes, pour en trouver des solutions. »

MISSIONS

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

COMPÉTENCES

Elles sont nombreuses et importantes, car sur ses épaules reposent le bon déroulé de l'événement esports. « Le chef de projet esports doit prendre en compte la compréhension du besoin client, la proposition de concepts 3D, le calcul du budget et enfin la réalisation et le suivi logistique du projet », souligne-t-on du côté de chez Malorian, société spécialisée dans la conception/modélisation de stand pour les acteurs de l'esport.

Le chef de projet est capable ainsi de :

- Fédérer et mobiliser des équipes autour d'un projet
- Concevoir et gérer les aspects administratifs (budget, effectifs, calendrier, etc.)
- Gérer les prestataires
- Mettre en œuvre et veiller au bon déroulement
- Prendre des décisions
- Dialoguer et communiquer

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

« Il gère la création du format et du règlement, les relations joueurs, la communication, la logistique, le streaming de la compétition, etc. »

HUGO POIBLANC
CEO - ZQSD Productions



QUALITÉS

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

- Rigueur
- Pragmatisme
- Organisation
- Polyvalence
- Leadership

ÉTUDES

Quel diplôme ?

Métier nouveau apparu avec l'essor de l'esport, devenir chef de projet esport demande d'avoir des compétences dans les domaines de l'événementiel, la communication et du marketing, sans oublier de disposer d'une culture du jeu vidéo. Sortir à Bac +3 sera le minimum avec une formation dans le jeu vidéo vivement recommandé. Un MBA / Mastère Esport sera un plus pour encadrer une équipe et gérer des projets.

Quel bac ?

À ce niveau, un chef de projet esport nécessite une formation académique importante, même si c'est pour un domaine nouveau. Dès lors, mieux vaut s'y préparer le plus tôt possible en choisissant sa spécialisation au lycée. Les options économie, mathématiques ou informatique seront ainsi pertinentes pour pouvoir intégrer une école de commerce spécialisées dans le jeu vidéo et l'esport. Il faut savoir que le bac reste une étape importante dans le parcours de l'étudiant puisqu'il s'agit d'une période qui permet d'apprendre à apprendre, de développer le sens de l'autonomie, d'acquérir des compétences en matière de gestion et d'économie notamment.

SALAIRE

De 1 500 € à 2 500 € brut par mois, c'est le salaire d'un chef de projet en début de carrière (après un Bachelor Esport). Une rémunération pouvant évoluer après quelques années au même poste. Aux Etats-Unis ou en Asie, le salaire peut-être plus important sachant que la pratique de l'esport est bien développée.

OÙ TRAVAILLER ?

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

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

EVOLUTION DE CARRIÈRE

Les opportunités sont nombreuses et les évolutions de carrière aussi. Grâce à sa casquette de chef de projet esport, il peut envisager de prendre la direction de projet par exemple.

FREELANCE

Si travailler dans l'esport suscite de plus en plus d'intérêt, trouver un emploi salarié peut se révéler parfois un peu plus difficile. C'est la raison pour laquelle, certains font le choix du statut d'indépendant. Ce n'est pas le plus courant, mais il y en a. Le mieux est d'avoir une première expérience dans l'événementiel par exemple, le sport ou l'esport. Bien connaître le monde du gaming est un plus, des références aussi. De plus, il faut faire preuve d'organisation, de rigueur, de motivation et de polyvalence.

AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS

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

Les avantages :

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

Les inconvénients :

- Demande de s'investir
- Savoir se faire une place



LES SOFT SKILLS RECHERCHÉES PAR LES ENTREPRISES

Les compétences relationnelles sont recherchées en complément des talents techniques et académiques (hard skills). Les entreprises reconnaissent la valeur d'avoir des employés motivés, dynamiques et qui peuvent s'adapter à des situations évolutives. Par conséquent, un chef de projet esport doit être en mesure de démontrer ses capacités de leadership, de gestion des conflits, d'adaptabilité et de prise de décision.



« Si le métier de chef de projet esport est relativement récent, il n'en demande pas moins d'avoir de bonnes compétences en matière d'événementiel et de communication par exemple. De plus, il pourrait parfois faire valoir ses qualités de manager. Dès lors, pour devenir chef de projet esport, il faut faire des études, passer par un Bac +3, c'est un bon début. Poursuivre, en MBA Management jeux vidéo et esport, c'est encore mieux. »



LES MÉTIERS LES PLUS RECHERCHÉS SUR INTERNET



MANAGER ESPORT

Retrouver la fiche métier p.308

GAME MASTER

Retrouver la fiche métier p.104



CONCEPT ARTIST

Retrouver la fiche métier p.190

CHARACTER DESIGNER

Retrouver la fiche métier p.192



CRÉATEUR-RICE DE CONTENUS

Retrouver la fiche métier p.134

MONTEUR-EUSE VIDÉO

Retrouver la fiche métier p.200



GAME DESIGNER

Retrouver la fiche métier p.188



STREAMER-EUSE

Retrouver la fiche métier p.142

TESTEUR-EUSE DE JEUX VIDÉO

Retrouver la fiche métier p.136



DÉVELOPPEUR·EUSE JEUX VIDÉO

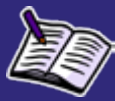
En maîtrisant les techniques de codage, un développeur jeux vidéo est un personnage essentiel dans la création d'un jeu. Engagé à tous les niveaux auprès de l'équipe de production, il donne vie au jeu. Ce qui demande au programmeur jeux vidéo une appétence pour l'informatique et des qualités pour travailler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

Retrouver la fiche métier complète p.18



LEXI QUE





#

3DS MAX

Autodesk 3ds Max (ou simplement 3ds Max ou 3ds) est un logiciel de modélisation et d'animation 3D, développé par la société Autodesk. Il est l'un des logiciels de référence dans le domaine de l'infographie 3D.

A

AAA

Dans l'industrie du jeu vidéo, AAA (prononcé « triple A ») ou Triple-A est un terme de classification utilisé pour les jeux vidéo dotés des budgets de développement et de promotion les plus élevés. Les joueurs et la critique s'attendent à ce qu'un titre considéré comme étant de type AAA soit un jeu de grande qualité ou figure parmi les jeux les plus vendus de l'année.

AR/RA – AUGMENTED REALITY

Réalité Augmentée (RA) ou en anglais Augmented Reality (AR). La réalité augmentée est la superposition de la réalité et d'éléments (sons, images 2D, 3D, vidéos, etc.) calculés par un système informatique en temps réel. Elle désigne souvent les différentes méthodes qui permettent d'incruster de façon réaliste des objets virtuels dans une séquence d'images.

ARTWORK

Oeuvre d'art (ou littéralement travail d'art en anglais). Terme utilisé par les artistes digitaux y compris francophones pour partager leur travail sur les réseaux sociaux. Également utilisé pour parler des pochettes d'album dans le milieu de la musique.

B

BOOK

Aussi appelé portfolio, le book est un dossier présentant les différents projets et réalisations sur lequel un artiste a travaillé. Le book est un prérequis pour postuler dans la plupart des offres emploi dans la création et notamment dans le game design. Il peut être sous la forme d'un livre ou dossier imprimé, d'un document numérique ou même d'un site web interactif. Dans le monde de la vidéo et de l'audiovisuel on peut également l'appeler *showreel*, il sera alors présenté sous forme d'une vidéo condensée.

BÊTA

Une bêta est la phase de développement d'un jeu vidéo qui suit l'alpha et qui précède sa publication. Elle vise à éradiquer le plus de bug possibles dans la version finale. La bêta est alors soumise à des utilisateurs : les bêta-testeurs, il peut s'agir d'employés du studio, des personnes externes rémunérées (les testeur-euse-s de jeux-vidéo) ou des joueurs s'il s'agit d'une bêta ouverte au public.

C

C

C est un langage de programmation impératif généraliste, de bas niveau. Inventé au début des années 1970 pour réécrire Unix, C est devenu un des langages les plus utilisés, encore de nos jours. De nombreux langages plus modernes comme C++, C#, Java et PHP ou JavaScript ont repris une syntaxe similaire au C et reprennent en partie sa logique.

C++

C++ est un langage de programmation compilé permettant la programmation sous de multiples paradigmes, dont la programmation procédurale, la programmation orientée objet et la programmation générique. Ses bonnes performances, et sa compatibilité avec le C en font un des langages de programmation les plus utilisés.

C#

C# (Se prononce "C Sharp") est un langage de programmation orientée objet, commercialisé par Microsoft depuis 2002 et destiné à développer sur la plateforme Microsoft .NET. Il est dérivé du C++ et très proche du Java dont il reprend la syntaxe générale ainsi que les concepts, y ajoutant des notions telles que la surcharge des opérateurs, les indexeurs et les délégués. Il est utilisé notamment pour développer des applications web sur la plateforme ASP.NET.

CASUAL

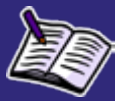
Le casual game ou jeu casu (en français, jeu grand public) est un jeu vidéo destiné au large public des joueurs occasionnels (casual gamer). Contrairement à l'idée commune, un jeu casual n'est pas forcément un jeu sur lequel les joueurs passent peu de temps. Ce type de jeu se caractérise généralement par une affordance ainsi que des choix de game design orienté vers l'accessibilité dans le but d'attirer le plus de joueurs possibles.

CLOUD GAMING

Le jeu à la demande (en anglais : gaming on demand (GoD), ou cloud gaming) est une façon de fournir une expérience de jeux aux joueurs peu importe l'endroit et le moment. Le jeu à la demande est devenu très populaire ces dernières années. Il permet, à la façon de la vidéo à la demande, de jouer à des jeux vidéo sur un client léger alors que les jeux sont exécutés sur de puissants serveurs à distance (Cloud computing) dans des centres de données.

CPU

Un processeur (ou unité centrale de traitement, UCT ; en anglais central processing unit, CPU) est un composant présent dans de nombreux dispositifs électroniques qui exécute les instructions machine des programmes informatiques. Avec la mémoire, c'est notamment l'une des fonctions qui existent depuis les premiers ordinateurs. Un processeur construit en un seul circuit intégré est un microprocesseur.



CSS

Les feuilles de style en cascade, généralement appelées CSS de l'anglais Cascading Style Sheets, forment un langage informatique qui décrit la présentation des documents HTML et XML. Les standards définissant CSS sont publiés par le World Wide Web Consortium (W3C). Introduit au milieu des années 1990, CSS devient couramment utilisé dans la conception de sites web et bien pris en charge par les navigateurs web dans les années 2000.

D

DAW

Une station audionumérique (acronyme DAW, de l'anglais Digital Audio Workstation) désigne une station de travail basée sur des composants optimisés pour l'acquisition et le traitement numérique du son. Elles ont été conçues pour enregistrer, éditer, manipuler, créer et lire des contenus audionumériques mais le concept a évolué avec l'importance prise par l'informatique.

DLC

L'expression contenu téléchargeable (plus connue sous la forme du sigle anglais DLC, pour « downloadable content ») désigne toute extension d'un programme informatique ou d'un jeu vidéo qu'il est possible de télécharger, gratuitement ou non. La majorité des DLC sont des extensions de jeux vidéo. Si le DLC est payant, son paiement peut s'effectuer sous forme de micropaiement.

E

ENTERTAINMENT

L'industrie de l'entertainment, ou divertissement en français. Regroupe l'ensemble des industries de l'audiovisuel (cinéma, jeu vidéo, musique, télévision...) et du spectacle (concerts, théâtre, sport et esports...).

ESPORT

L'esport, aussi orthographié e-sport ou eSport (pour electronic sports, orthographié esports) et parfois traduit par sport électronique, désigne la pratique sur Internet ou en LAN party d'un jeu vidéo seul ou en équipe, par le biais d'un ordinateur ou d'une console de jeux vidéo.

F

FPS – FIRST PERSON SHOOTER

Le jeu de tir à la première personne (en anglais FPS pour First-person shooter) ou en vue subjective, aussi appelé Doom-like est un genre de jeu vidéo de tir fondé sur des combats en vision subjective (« à la première personne »), c'est-à-dire que le joueur voit l'action à travers les yeux du protagoniste.

FPS – FRAME PER SECOND

Le nombre d'images par seconde ou images à la seconde (en abrégé, IPS ou i/s) est une unité de mesure correspondant au nombre d'images affichées en une seconde par un dispositif. La mesure de la fréquence d'affichage peut également s'exprimer en hertz. Plus le nombre d'images est élevé, plus l'animation semble fluide.

FRAMEWORK

En programmation informatique, un framework (appelé aussi infrastructure logicielle ou infrastructure de développement) est un ensemble cohérent de composants logiciels structurels qui sert à créer les fondations ainsi que les grandes lignes de tout ou partie d'un logiciel, c'est-à-dire une architecture.

FREE TO PLAY – F2P

Le terme free-to-play (abrégé en F2P), littéralement « gratuit à jouer » et appliqué à un jeu en ligne, indique un type de jeu vidéo à l'utilisation gratuite (à l'inverse du pay to play pour les jeux à accès payant). Les jeux F2P utilisent souvent le principe des micro-paiements au sein d'une boutique virtuelle pour se rentabiliser et se viabiliser. Ils sont en fait « gratuits avec options d'achat ».

FREELANCE

Un travailleur indépendant, souvent appelé freelance, est à la fois entrepreneur, propriétaire (de ses moyens de production) et son propre employé (sans être pour autant salarié). En France la freelance se pratique majoritairement sous le statut d'auto-entrepreneur (ou micro-entrepreneur selon le chiffre d'affaire), parfois sous le statut d'entreprise. Nombreuses sont les professions du jeu vidéo qui peuvent s'exercer en freelance notamment les métiers créatifs ou de conseil.

FREEMIUM

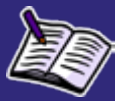
Le freemium (mot-valise des mots anglais free : gratuit, et premium : prime) est une stratégie commerciale par laquelle on propose un produit ou le plus souvent un service gratuit, en libre accès, qui est destiné à attirer un grand nombre d'utilisateurs. On cherche ensuite à convertir ces utilisateurs en clients pour une version ou des services complémentaires premium du produit ou du service plus évolué, haut de gamme mais surtout payant.G

GAME DESIGN – GD

Le game design — en français la conception de jeux — est le processus de création et de mise au point des règles et autres éléments constitutifs d'un jeu. L'expression, qui s'applique à tout type de jeu, dont les jeux vidéo, mais aussi les jeux de société, les jeux de cartes...

GAMEPLAY

Le gameplay regroupe les caractéristiques d'un jeu vidéo que sont l'intrigue et la façon dont on y joue, par opposition aux effets visuels et sonores.



H

HTML

Le HyperText Markup Language, généralement abrégé HTML ou, dans sa dernière version, HTML5, est le langage de balisage conçu pour représenter les pages web.

I

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE – IA

Comportement d'un personnage régit par des fonctions informatiques en vue de répliquer un comportement logique.

J

JAVA

Java est une technique informatique développée initialement par Sun Microsystems puis acquise par Oracle à la suite du rachat de l'entreprise. Défini à l'origine comme un langage de programmation, Java a évolué pour devenir un ensemble cohérent d'éléments techniques et non techniques.

JAVASCRIPT

JavaScript (à ne pas confondre avec Java) est un langage de programmation de scripts principalement employé dans les pages web interactives et à ce titre est une partie essentielle des applications web. Avec les langages HTML et CSS, JavaScript est au cœur des langages utilisés par les développeurs web. Une grande majorité des sites web l'utilisent, et la majorité des navigateurs web disposent d'un moteur JavaScript pour l'interpréter.

L

LEAD

Terme anglophone utilisé en préfixe désignant les métiers de manager notamment dans le milieu professionnel du jeu vidéo. Par exemple lead developer ou lead level designer pour désigner un développeur ou un level designer à la tête d'une équipe de développeurs ou de level designers.

LEVEL DESIGNER – LD

Le level design ou la conception de niveaux de jeu est le processus dans la création de jeu vidéo qui s'occupe de la réalisation des niveaux, ou « cartes », de jeu (level ou map en anglais). C'est une phase importante qui a son influence sur le gameplay final du jeu.

LORE

Le lore, emprunté à l'anglais signifiant « folklore », « tradition orale », « diégèse », est l'histoire d'un univers de fiction ne constituant pas l'intrigue principale d'une œuvre. Ce terme est notamment utilisé dans le domaine des jeux vidéo.

M

MAYA

Maya, qui veut dire « illusion » en sanskrit, est un logiciel commercial réputé pour les images de synthèse, développé par la société Alias Systems Corporation. Il est fortement utilisé par l'industrie du cinéma, principalement sous Linux.

MICROTRANSACTION

Le micropaiement (aussi appelé microtransaction) est un service de paiement permettant d'acheter des services ou des contenus de faible valeur unitaire. Il permet en particulier au webmaster d'un site Web d'être rémunéré sur de toutes petites sommes. Le principe du micropaiement est également souvent utilisé comme base économique par certains jeux en ligne massivement multijoueurs, ceux que l'on désigne comme étant Free-to-play.

O

OPEN WORLD

Dans le domaine du jeu vidéo, un monde ouvert ou monde libre (ou encore en anglais open world), est un concept de level design dans lequel le joueur a la possibilité de parcourir librement un monde virtuel. Ce monde peut être soit généré aléatoirement et de manière infinie (comme dans Minecraft par exemple) ou être défini à l'avance et avec des limites ou une frontière précise (comme par exemple Legend of Zelda : Breath of the Wild ou la saga Grand Theft Auto).

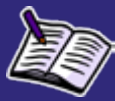
P

PHOTOSHOP

Photoshop est un logiciel de retouche, de traitement et de dessin assisté par ordinateur, lancé en 1990 sur MacOS puis en 1992 sur Windows. Édité par Adobe, il est principalement utilisé pour le traitement des photographies numériques, mais sert également à la création ex nihilo d'images.

PHP

PHP: Hypertext Preprocessor, plus connu sous son sigle PHP, est un langage de programmation libre, principalement utilisé pour produire des pages Web dynamiques, mais pouvant également fonctionner comme n'importe quel langage interprété de façon locale. PHP est un langage impératif orienté objet.



PYTHON

Python est un langage de programmation interprété, multi-paradigme et multiplateformes. Il favorise la programmation impérative structurée, fonctionnelle et orientée objet. Il est doté d'un typage dynamique fort, d'une gestion automatique de la mémoire par ramasse-miettes et d'un système de gestion d'exceptions.

Q

QA – QUALITY ASSURANCE

Quality Assurance en anglais. On désigne par assurance qualité un moyen d'obtenir confiance dans l'assurance de la qualité c'est-à-dire dans l'aptitude de la société ou de l'organisation à satisfaire le niveau de qualité désiré.

R

RIGGER

Professionnel qui intervient en amont de la création de personnages ou objets qui seront animés par l'animateur 3D, en leur créant des mouvements fluides. En quelque sorte, il conçoit leur squelette afin de rendre l'animation possible.

RP – RELATIONS PUBLIQUES

Relations publiques (ou public relations en anglais) Les relations publiques sont l'ensemble des méthodes et des techniques utilisées par des groupements (entreprises, lobbys, syndicats, partis politiques, États) et par des groupements d'intérêts, pour communiquer leurs réalisations, promouvoir leur image de marque.

RP – ROLE PLAY

Jeu de rôle en français. Certains jeux vidéo utilisent des concepts de l'interprétation de rôle ou bien sont inspirés des jeux de rôle sur table traditionnels et sont donc appelés « jeux de rôle », bien que l'interprétation de rôle se réduit souvent à l'exécution d'actions déjà prévues. Toutefois, les jeux multijoueur ont réintroduit cette notion de rôle, puisque les actions des autres personnages ne sont pas programmées (ils sont dirigés par d'autres joueurs) et qu'il existe une possibilité réelle de dialogue.

S

SERIOUS GAME

Un jeu sérieux (de l'anglais serious game : serious, « sérieux » et game, « jeu ») est une activité qui combine une intention « sérieuse » — de type pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entraînement — avec des ressorts ludiques. De manière synthétique, un jeu sérieux englobe tous les jeux de société, jeux de rôle et jeux vidéo qui s'écartent du seul divertissement.

SOFT SKILLS

Compétences comportementales autrement nommées soft skills, terme qui désigne à la fois l'intelligence relationnelle, les capacités de communication, le caractère, les aptitudes interpersonnelles. Toutes ces capacités complémentaires à celles qui s'apprennent et se mesurent, que l'on nomme, par opposition, les « hard skills ».

SUITE ADOBE

Adobe Creative Cloud est un ensemble d'applications et de services proposés par Adobe Systems, qui permet aux abonnés d'accéder à une collection de logiciels utilisés pour la conception graphique, le montage vidéo, le développement web, la photographie, un ensemble d'applications mobiles, et des services cloud.

SUBSTANCE PAINTER

Logiciel permettant de peindre des matériaux directement sur des objets en trois dimensions édité par Allegorithmic, une entreprise française de développement de logiciels de création de textures.

SWIFT

Swift est un langage de programmation objet compilé, multi-paradigmes, qui se veut simple, performant et sûr. Il est développé en open source. Swift dispose d'une interopérabilité avec le langage C ainsi qu'avec l'Objective-C sur les plateformes d'Apple.

T

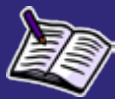
TWITCH

Twitch est un service de streaming vidéo en direct et de vidéo à la demande lancé en juin 2011. Le site a commencé avec la diffusion en direct de jeux vidéo - y compris de compétitions d'e-sport - avant de se diversifier avec d'autres contenus — notamment musicaux et discussion — depuis la fin des années 2010. C'est sur cette plateforme que l'on parle de "streamer" et de "stream" principalement. (il existe d'autres plateformes similaires).

U

UI – USER INTERFACE

L'interface utilisateur est un dispositif matériel ou logiciel qui permet à un usager d'interagir avec un produit informatique. C'est une interface informatique qui coordonne les interactions homme-machine, en permettant à l'usager humain de contrôler le produit et d'échanger des informations avec le produit.



UNITY

Unity est un moteur de jeu multiplateforme (smartphone, ordinateur, consoles de jeux vidéo et Web) développé par Unity Technologies. Il est l'un des plus répandus dans l'industrie du jeu vidéo, aussi bien pour les grands studios que pour les indépendants du fait de sa rapidité aux prototypes et qu'il permet de sortir les jeux sur tous les supports.

UNREAL

Unreal Engine est un moteur de jeu vidéo propriétaire développé par Epic Games. Les principaux concurrents de ce moteur sont Unity et le CryEngine développé par Crytek.

UX – USER EXPERIENCE

L'expérience utilisateur (en anglais, user experience, abrégé UX) est la qualité du vécu de l'utilisateur dans des environnements numériques ou physiques. C'est une notion de plus en plus courante là où l'on utilisait, encore récemment, les notions d'ergonomie des logiciels et d'utilisabilité.

V

VFX

Effets visuels (en abrégé VFX) technique en temps réel pour habiller visuellement le jeu ou bien de créer des réponses visuelles impactantes en vue de communiquer certaines informations au joueur.

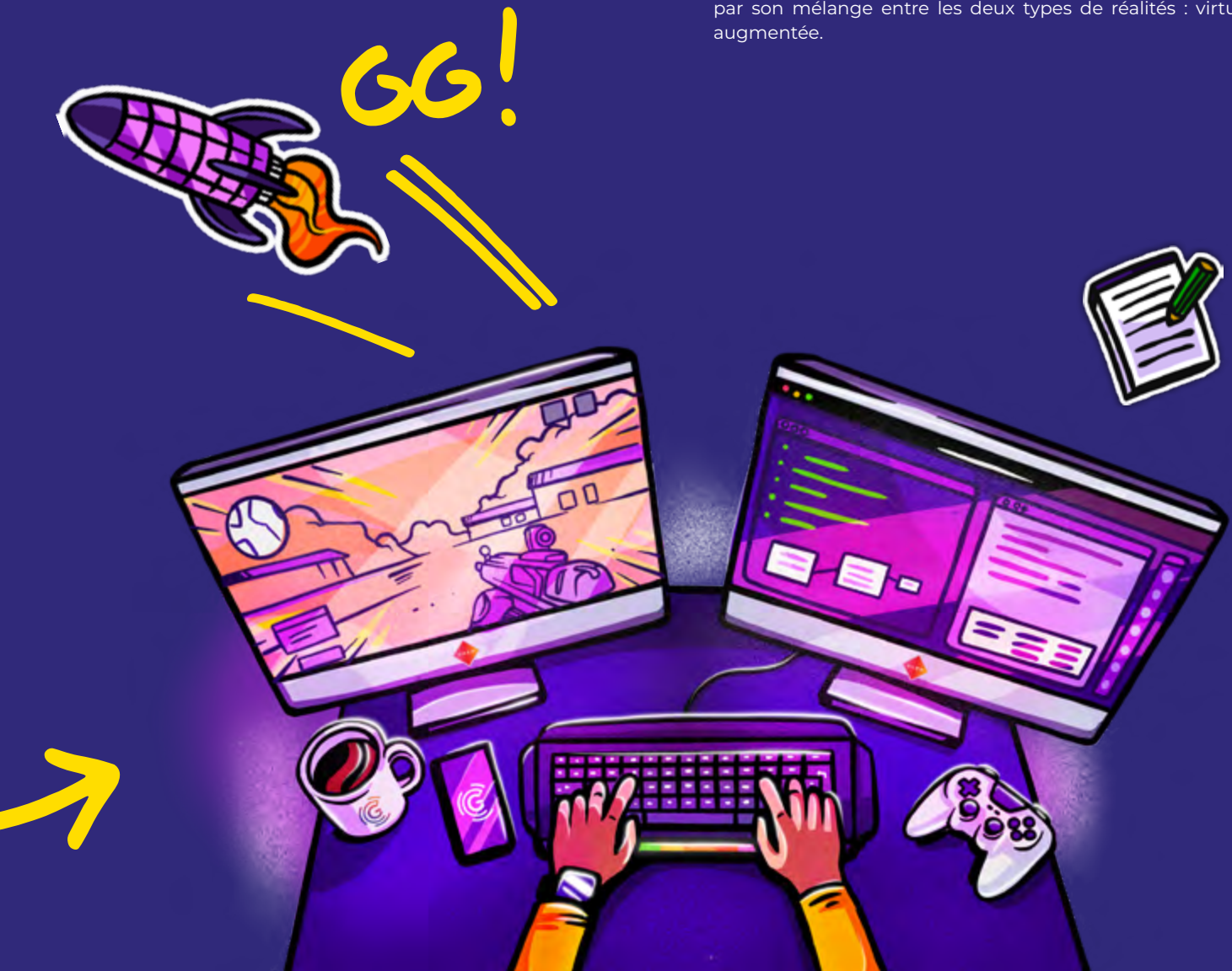
VR/RV – RÉALITÉ VIRTUELLE

L'expression « réalité virtuelle » (ou multimédia immersif ou réalité simulée par ordinateur) renvoie typiquement à une technologie informatique qui simule la présence physique d'un utilisateur dans un environnement artificiellement généré par des logiciels. La réalité virtuelle crée un environnement avec lequel l'utilisateur peut interagir.

X

XR

Réalité étendue (extended reality en anglais) regroupe la réalité augmentée et la réalité virtuelle. Aussi appelée réalité mixte de par son mélange entre les deux types de réalités : virtuelle et augmentée.



LES SALAIRES DU JEU VIDÉO



Classement des métiers du jeu vidéo selon le salaire brut moyen d'un débutant en France.

Source : enquête interne auprès des professionnels.

#	MÉTIER	SALAIRE	#	MÉTIER	SALAIRE
#1	1. LEAD PROGRAMMER JEUX VIDÉO	4 150 €	69.	MARKETING ARTIST JEUX VIDÉO	2 500 €
	2. EXECUTIVE PRODUCER JEUX VIDÉO	4 000 €	70.	TRAFFIC MANAGER JEUX VIDÉO	2 500 €
	3. DATA SCIENTIST JEUX VIDÉO	4 000 €	71.	CHARGÉ·E DE PRODUCTION VIDÉO	2 500 €
	4. DATA ANALYST JEUX VIDÉO ET ESPORT	3 916 €	72.	CINEMATIC ARTIST JEUX VIDÉO	2 500 €
	5. DÉVELOPPEUR·EUSE WEB3	3 900 €	73.	GAME ARTIST	2 500 €
	6. DÉVELOPPEUR·EUSE MÉTAVERS	3 750 €	74.	VIDÉASTE JEUX VIDÉO	2 500 €
	7. INGÉNIEUR·EUSE EN MACHINE LEARNING	3 750 €	75.	MODELEUR·EUSE 3D	2 500 €
	8. AUDIO DIRECTOR JEUX VIDÉO	3 750 €	76.	UI DESIGNER JEUX VIDÉO	2 500 €
	9. RESPONSABLE COMMUNICATION	3 500 €	77.	UX DESIGNER JEUX VIDÉO	2 500 €
	10. CHIEF DATA OFFICER	3 500 €	78.	ANIMATEUR·RICE 2D	2 500 €
	11. DESIGNER EN RÉALITÉ VIRTUELLE	3 500 €	79.	CINEMATIC ARTIST JEUX VIDÉO	2 500 €
	12. PROGRAMMEUR·EUSE ONLINE JEUX VIDÉO	3 400 €	80.	LEVEL BUILDER	2 500 €
	13. DÉVELOPPEUR·EUSE IA	3 400 €	81.	DESIGNER 3D	2 500 €
	14. LEAD GAME DESIGNER	3 350 €	82.	MODELEUR·RICE NUMÉRIQUE	2 500 €
	15. LEAD GRAPHISTE JEUX VIDÉO	3 350 €	83.	PREVIS ARTIST	2 500 €
	16. LEAD LEVEL DESIGNER	3 350 €	84.	LAYOUT ARTIST	2 500 €
	17. MONETISATION MANAGER JEUX VIDÉO	3 333 €	85.	RENDERING ARTIST	2 500 €
	18. PROGRAMMEUR·EUSE MOBILE JEUX VIDÉO	3 300 €	86.	AUDIO PROGRAMMER JEUX VIDÉO	2 400 €
	19. SHIMMER	3 300 €	87.	TOOLS PROGRAMMER	2 333 €
	20. PRODUCT BUILDER NO CODE	3 300 €	88.	IA SPECIALIST JEUX VIDÉO	2 333 €
	21. CREATIVE DIRECTOR JEUX VIDÉO	3 300 €	89.	SCÉNARISTE JEUX VIDÉO	2 250 €
	22. PROGRAMMEUR·EUSE GAMEPLAY	3 200 €	90.	NARRATIVE DESIGNER	2 250 €
	23. DÉVELOPPEUR·EUSE DE JEUX VIDÉO	3 100 €	91.	LIGHTING ARTIST	2 200 €
	24. DÉVELOPPEUR·EUSE XR	3 000 €	92.	ECONOMIC GAME DESIGNER	2 200 €
	25. DÉVELOPPEUR·EUSE EN RÉALITÉ VIRTUELLE	3 000 €	93.	VEHICLE ARTIST	2 200 €
	26. CHEF·FE DE PROJET MÉTAVERS	3 000 €	94.	ORGANISATEUR·RICE D'ÉVÉNEMENTS ESPORT	2 200 €
	27. CONCEPTEUR·RICE AR/VR	3 000 €	95.	ANIMATEUR JEUX VIDÉO	2 125 €
	28. BIM MANAGER	3 000 €	96.	PROGRAMMEUR·EUSE 3D	2 100 €
	29. CONCEPTEUR·RICE DE SYSTÈMES IMMERSIFS	3 000 €	97.	CHARACTER DESIGNER	2 100 €
	30. CHEF·FE DE PROJET RÉALITÉ VIRTUELLE	3 000 €	98.	CHARACTER ARTIST	2 100 €
	31. DÉVELOPPEUR·EUSE BLOCKCHAIN	3 000 €	99.	ASSOCIATE PRODUCER JEUX VIDÉO	2 085 €
	32. USER RESEARCHER JEUX VIDÉO	3 000 €	100.	ANIMATEUR 3D	2 083 €
	33. ARCHITECTE BIG DATA	3 000 €	101.	CONCEPT ARTIST	2 083 €
	34. LEAD INFOGRAPHISTE	3 000 €	102.	GÉNÉRALISTE 3D	2 083 €
	35. INTÉGRATEUR·EUSE IA	2 950 €	103.	ARTISTE 3D	2 083 €
	36. BUSINESS DEVELOPER JEUX VIDÉO ET ESPORT	2 917 €	104.	LOOK DEVELOPMENT ARTIST	2 083 €
	37. PRODUCER VR	2 900 €	105.	DÉVELOPPEUR·EUSE BIG DATA	2 000 €
	38. PROGRAMMEUR·EUSE VISUAL BASIC	2 900 €	106.	INGÉNIEUR·EUSE BIG DATA	2 000 €
	39. MAKER NO CODE	2 900 €	107.	LOCALISATION MANAGER JEUX VIDÉO	2 000 €
	40. EXPERT·E NO CODE	2 900 €	108.	COLORISTE	2 000 €
	41. BRAND MANAGER JEUX VIDÉO	2 900 €	109.	MOTION DESIGNER JEUX VIDÉO	2 000 €
	42. RESPONSABLE RELATIONS PRESSE	2 900 €	110.	ENVIRONMENT ARTIST	2 000 €
	43. COMPOSITING ARTIST	2 900 €	111.	ILLUSTRATEUR·RICE / DESSINATEUR·RICE	2 000 €
	44. CHEF·FE DE PROJET JEUX VIDÉO	2 895 €	112.	MATTE PAINTER	2 000 €
	45. PROGRAMMEUR·EUSE UI JEUX VIDÉO	2 830 €	113.	STORYBOARDER	2 000 €
	46. QA TESTER	2 792 €	114.	CHEF·FE DE PROJET ESPORT	2 000 €
	47. COMMUNITY MANAGER JEUX VIDÉO ET ESPORT	2 677 €	115.	VFX ARTIST	1 853 €
	48. GAME DIRECTOR	2 667 €	116.	SOUND DESIGNER	1 853 €
	49. RÉALISATEUR·RICE 3D	2 667 €	117.	GAME MASTER	1 833 €
	50. TEXTURE ARTIST	2 666 €	118.	LIVE OPERATIONS MANAGER	1 800 €
	51. SURFACING ARTIST	2 666 €	119.	TESTEUR·EUSE DE JEUX VIDÉO	1 800 €
	52. CGI ARTIST	2 666 €	120.	GAME DESIGNER	1 800 €
	53. GROOMING ARTIST	2 666 €	121.	MONTEUR·EUSE VIDÉO	1 800 €
	54. TECHNICAL ARTIST	2 625 €	122.	GRAPHISTE 2D / 3D JEUX VIDÉO	1 800 €
	55. COGNITICIEN·NE	2 600 €	123.	COMPOSITEUR·RICE JEUX VIDÉO	1 800 €
	56. RESPONSABLE GREEN IT	2 600 €	124.	CONCEPTEUR·RICE JEUX VIDÉO	1 800 €
	57. OPÉRATEUR·RICE DRONE	2 600 €	125.	MANAGER ESPORT	1 800 €
	58. PROGRAMMEUR·EUSE MOTEUR	2 500 €	126.	AMBASSADEUR·RICE ESPORT	1 800 €
	59. RIGGER	2 500 €	127.	LEVEL DESIGNER	1 750 €
	60. MODELEUR·EUSE 3D	2 500 €	128.	LEVEL ARTIST	1 750 €
	61. INGÉNIEUR·EUSE EN RÉALITÉ VIRTUELLE	2 500 €	129.	COACH ESPORT	1 700 €
	62. SUPERVISEUR·EUSE 360	2 500 €	130.	STREAMER·EUSE	1 550 €
	63. DÉVELOPPEUR·EUSE UNITY	2 500 €	131.	VENDEUR·EUSE DE JEUX VIDÉO	1 500 €
	64. DÉVELOPPEUR·EUSE UNREAL ENGINE	2 500 €	132.	JOURNALISTE JEUX VIDÉO	1 500 €
	65. CHEF·FE DE PRODUIT JEUX VIDÉO ET ESPORT	2 500 €	133.	DIRECTEUR·RICE TECHNIQUE JEUX VIDÉO	NC
	66. PRODUCER JEUX VIDÉO	2 500 €	134.	DIRECTEUR·EUSE MARKETING JEUX VIDÉO	NC
	67. CRÉATEUR·RICE DE CONTENU	2 500 €	135.	DIRECTEUR·RICE ARTISTIQUE JEUX VIDÉO	NC
	68. TRADE MARKETER JEUX VIDÉO	2 500 €			



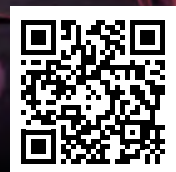


3 ÉCOLES
G. BUSINESS / G. TECH / G. ART



10 FORMATIONS
AUX MÉTIERS DU
JEU VIDÉO ET DE L'ESPORT

INFOS & INSCRIPTIONS
GAMINGCAMPUS.FR



GUIDE METIERS DU JEU VIDÉO



135 FICHES MÉTIERS :

- AMBASSADEUR-RICE ESPORT
- ANIMATEUR 3D
- ANIMATEUR JEUX VIDÉO
- ANIMATEUR-RICE 2D
- ARCHITECTE BIG DATA
- ARTISTE 3D
- ASSOCIATE PRODUCER JEUX VIDÉO
- AUDIO DIRECTOR JEUX VIDÉO
- AUDIO PROGRAMMER JEUX VIDÉO
- BIM MANAGER
- BRAND MANAGER JEUX VIDÉO
- BUSINESS DEVELOPER JEUX VIDÉO ET ESPORT
- CGI ARTIST
- CHARACTER ARTIST
- CHARACTER DESIGNER
- CHARGÉ-E DE PRODUCTION VIDÉO
- CHEF-FE DE PRODUIT JEUX VIDÉO ET ESPORT
- CHEF-FE DE PROJET ESPORT
- CHEF-FE DE PROJET JEUX VIDÉO
- CHEF-FE DE PROJET MÉTAVERS
- CHEF-FE DE PROJET RÉALITÉ VIRTUELLE
- CHIEF DATA OFFICER
- CINEMATIC ARTIST JEUX VIDÉO
- CINEMATIC ARTIST JEUX VIDÉO
- COACH ESPORT
- COGNITICIEN-NE
- COLORISTE
- COMMUNITY MANAGER JEUX VIDÉO ET ESPORT
- COMPOSITEUR-RICE JEUX VIDÉO
- COMPOSITING ARTIST
- CONCEPT ARTIST
- CONCEPTEUR-RICE AR/VR
- CONCEPTEUR-RICE DE SYSTÈMES IMMERSIFS
- CONCEPTEUR-RICE JEUX VIDÉO
- CRÉATEUR-RICE DE CONTENU
- CREATIVE DIRECTOR JEUX VIDÉO
- DATA ANALYST JEUX VIDÉO ET ESPORT
- DATA SCIENTIST JEUX VIDÉO
- DESIGNER 3D
- DESIGNER EN RÉALITÉ VIRTUELLE
- DÉVELOPPEUR-EUSE BIG DATA
- DÉVELOPPEUR-EUSE BLOCKCHAIN
- DÉVELOPPEUR-EUSE DE JEUX VIDÉO
- DÉVELOPPEUR-EUSE EN RÉALITÉ VIRTUELLE
- DÉVELOPPEUR-EUSE IA
- DÉVELOPPEUR-EUSE MÉTAVERS
- DÉVELOPPEUR-EUSE UNITY
- DÉVELOPPEUR-EUSE UNREAL ENGINE
- DÉVELOPPEUR-EUSE WEB3
- DÉVELOPPEUR-EUSE XR
- DIRECTEUR-EUSE MARKETING JEUX VIDÉO
- DIRECTEUR-RICE ARTISTIQUE JEUX VIDÉO
- DIRECTEUR-RICE TECHNIQUE JEUX VIDÉO
- ECONOMIC GAME DESIGNER
- ENVIRONMENT ARTIST
- EXECUTIVE PRODUCER JEUX VIDÉO
- EXPERT-E NO CODE
- GAME ARTIST
- GAME DESIGNER
- GAME DIRECTOR
- GAME MASTER
- GÉNÉRALISTE 3D
- GRAPHISTE 2D / 3D JEUX VIDÉO
- GROOMING ARTIST
- IA SPECIALIST JEUX VIDÉO
- ILLUSTRATEUR-RICE / DESSINATEUR-RICE
- INGÉNIEUR-EUSE BIG DATA
- INGÉNIEUR-EUSE EN MACHINE LEARNING
- INGÉNIEUR-EUSE EN RÉALITÉ VIRTUELLE
- INTÉGRATEUR-EUSE IA
- JOURNALISTE JEUX VIDÉO
- LAYOUT ARTIST
- LEAD GAME DESIGNER
- LEAD GRAPHISTE JEUX VIDÉO
- LEAD INFOGRAPHISTE
- LEAD LEVEL DESIGNER
- LEAD PROGRAMMER JEUX VIDÉO
- LEVEL ARTIST
- LEVEL BUILDER
- LEVEL DESIGNER
- LIGHTING ARTIST
- LIVE OPERATIONS MANAGER
- LOCALISATION MANAGER JEUX VIDÉO
- LOOK DEVELOPMENT ARTIST
- MAKER NO CODE
- MANAGER ESPORT
- MARKETING ARTIST JEUX VIDÉO
- MATTE PAINTER
- MODELEUR-EUSE 3D
- MODELEUR-EUSE 3D
- MODELEUR-RICE NUMÉRIQUE
- MONÉTISATION MANAGER JEUX VIDÉO
- MONTEUR-EUSE VIDÉO
- MOTION DESIGNER JEUX VIDÉO
- NARRATIVE DESIGNER
- OPÉRATEUR-RICE DRONE
- ORGANISATEUR-RICE D'ÉVÉNEMENTS ESPORT
- PREVIS ARTIST
- PRODUCER JEUX VIDÉO
- PRODUCER VR
- PRODUCT BUILDER NO CODE
- PROGRAMMEUR-EUSE 3D
- PROGRAMMEUR-EUSE GAMEPLAY
- PROGRAMMEUR-EUSE MOBILE JEUX VIDÉO
- PROGRAMMEUR-EUSE MOTEUR
- PROGRAMMEUR-EUSE ONLINE JEUX VIDÉO
- PROGRAMMEUR-EUSE UI JEUX VIDÉO
- PROGRAMMEUR-EUSE VISUAL BASIC
- QA TESTER
- RÉALISATEUR-RICE 3D
- RENDERING ARTIST
- RESPONSABLE COMMUNICATION
- RESPONSABLE GREEN IT
- RESPONSABLE RELATIONS PRESSE
- RIGGER
- SCÉNARISTE JEUX VIDÉO
- SHIMMER
- SOUND DESIGNER
- STORYBOARDER
- STREAMER-EUSE
- SUPERVISEUR-EUSE 360
- SURFACING ARTIST
- TECHNICAL ARTIST
- TESTEUR-EUSE DE JEUX VIDÉO
- TEXTURE ARTIST
- TOOLS PROGRAMMER
- TRADE MARKETER JEUX VIDÉO
- TRAFFIC MANAGER JEUX VIDÉO
- UI DESIGNER JEUX VIDÉO
- USER RESEARCHER JEUX VIDÉO
- UX DESIGNER JEUX VIDÉO
- VEHICLE ARTIST
- VENDEUR-EUSE DE JEUX VIDÉO
- VFX ARTIST
- VIDÉASTE JEUX VIDÉO



19,90 €

par  GAMING
CAMPUS

> www.gamingcampus.fr

