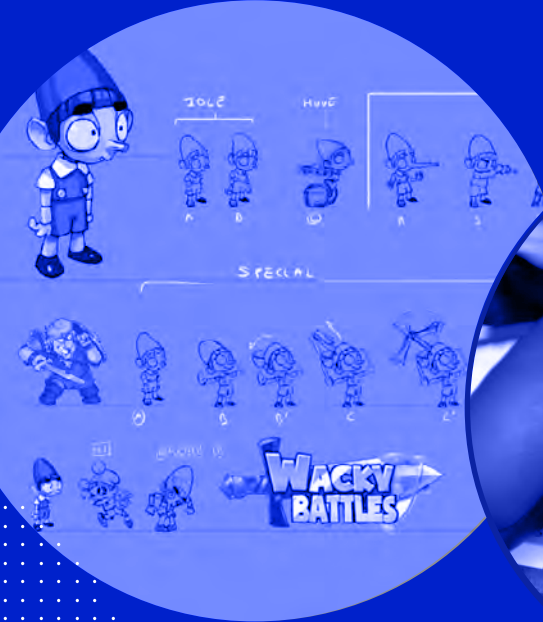


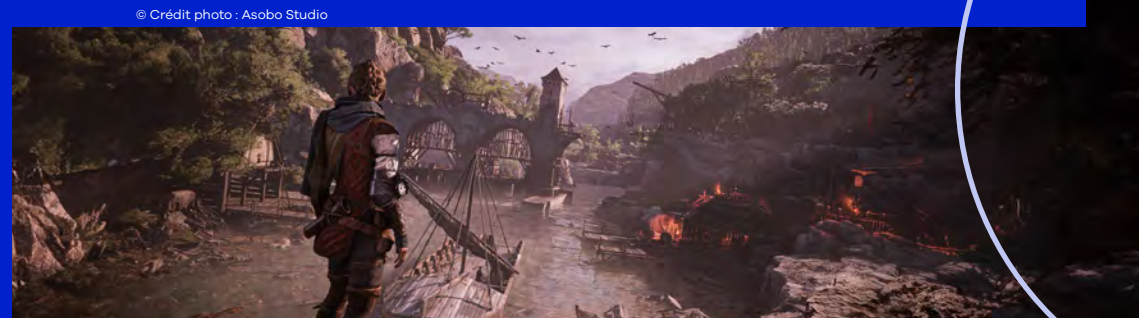
2024



Référentiel — des métiers du jeu vidéo —

snjv
Syndicat National du Jeu Vidéo

Édito



Depuis 2012, le Syndicat National du Jeu Vidéo, l'organisation professionnelle représentative des entreprises du secteur, publie le référentiel des métiers et des salaires dans l'industrie en France. C'est le document de référence qui décrit les compétences requises pour chacun des métiers du jeu vidéo.

Au cœur de la création, les talents du Jeu Vidéo restent encore **peu connus du grand public**. Le référentiel met en valeur leurs compétences et la diversité des profils recherchés par les studios de développement.

Le référentiel des métiers et des salaires du jeu vidéo permet de suivre l'**évolution rapide des métiers** et technologies à l'œuvre dans notre industrie. Sa construction est le fruit d'un travail mené avec les entreprises de toutes tailles et de toutes les régions de France en 2023. Cette quatrième version, actualisée, recense **57 métiers dont 7 nouvelles fiches** créées cette année. Le référentiel dresse un panorama authentique de l'industrie du Jeu Vidéo en France.

Ces informations s'adressent à la fois :

Aux entreprises

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

Aux professionnel(le)s et étudiant(e)s

Pour **les guider dans la gestion de leur parcours professionnel** et leur donner des éléments d'information sur les salaires à l'entrée dans les postes concernés.

Aux observateurs de l'industrie

Pour **informer toutes celles et tous ceux qui souhaitent entrer dans l'industrie** et évoluer dans ce secteur d'activité, en donnant des outils d'aide à la compréhension de nos métiers.

En 2023, le jeu vidéo est la première industrie culturelle et créative dans le monde et en France devant le livre, le cinéma, la musique. Dans l'Hexagone, le jeu vidéo est pratiqué par plus de 70% de la population¹. Le secteur est en croissance constante depuis 2014 d'après le Baromètre annuel du jeu vidéo, et ce malgré un contexte économique très difficile en 2023, avec plus de **50% des studios qui déclaraient recruter** sur l'année et près de **1260 jeux en production** (Baromètre annuel du SNJV, édition 2023).

L'année 2022 avait confirmé les tendances du marché issues de ces dernières années, et malgré le contexte macroéconomique, l'année 2023 montre **une hausse de 2,6% des revenus globaux sur le premier semestre**, avec un revenu prévisionnel de **187,7 milliards²** de dollars.

En France, l'industrie croît et le SNJV, qui représente les entreprises de production et d'édition de jeux vidéo, continue de mettre en lumière les talents français lors de la **cérémonie des Pégases**, dont la **cinquième édition** s'est tenue en mars 2024. Car beaucoup de métiers encore méconnus du grand public travaillent de concert pour créer les jeux vidéo appréciés tous les jours par les joueurs et joueuses.

Et si **le jeu vidéo français reste si unique et atypique**, c'est grâce aux nombreuses entreprises qui recrutent tous les talents nécessaires à la production de jeux originaux, et lancent tous les ans de nouvelles marques et licences. Elles participent à faire de cette industrie culturelle un **domaine de pointe**. C'est pour valoriser ces compétences, et parce que les métiers et le marché évoluent constamment, que les entreprises du secteur, réunies au sein du Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV), se sont engagées depuis 2012 dans une démarche de **recensement et de mise à jour régulière des compétences et savoir-faire de la filière**.

Ce travail a donné lieu à la publication des trois premières éditions du référentiel des métiers du jeu vidéo. Cette quatrième édition **complète les métiers présentés et propose d'aller plus loin pour les jeunes diplômés, étudiants et jeunes talents** qui se posent la question de faire carrière dans l'industrie, avec plusieurs schémas explicatifs qui détaillent le fonctionnement des entreprises et l'évolution des carrières.

¹ Rapport Les Français et le Jeu Vidéo, SELL, 2023

² Rapport Newzoo, Global Games Market Report, août 2023



Précisions avant lecture



Activités et carrières

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

Par ailleurs, les carrières peuvent évoluer sans nécessairement prendre une responsabilité d'encadrant (Lead) : l'expertise accumulée au fur et à mesure des années et projets complétés sera également valorisée par l'entreprise.

Une équipe de Game Design dirigée par un Lead Game Designer pourra également inclure autant d'experts seniors que de talents juniors et confirmés. De façon plus générale, **les missions d'un poste peuvent changer d'une entreprise à l'autre**. De même, si les structures des équipes peuvent être schématisées de façon globale, elles évoluent selon la taille des entreprises, des projets et des talents internes.



Formations et compétences

Pour les formations précisées sur chaque fiche, il est à noter que pour les métiers artistiques, techniques et de conception des jeux vidéo (familles **Design, Image & Son** ainsi que **Technologie**), le **portfolio de l'étudiant ou du candidat** peut compter dans l'évaluation par l'entreprise, avant l'école ou le titre du diplôme. Ces métiers sont généralement testés par des exercices techniques entre les entretiens, et présenter **ses projets menés, aboutis ou non**, et les **problématiques rencontrées** lors de leur développement peut s'avérer précieux pour témoigner d'une affinité avec les jeux en développement sur le poste visé.

La **maîtrise de l'anglais** n'est pas une compétence précisée dans les fiches de ce référentiel mais elle reste un **prérequis** pour travailler dans l'industrie du jeu vidéo, et ce quel que soit le poste occupé. L'édition 2024 propose également un titre en français et en anglais pour chaque poste, afin de donner un **équivalent dans les deux langues**. Il est à noter que pour certains postes, le titre anglais est **d'usage en France** et sera bien plus utilisé, même pour des fiches de postes présentées en français (Game Director par exemple).



Données sur les salaires

Les estimations de salaires doivent être considérées comme un **ordre de grandeur**. Elles ne concernent que le **salaire brut annuel**, et ne prennent pas en compte les **nombreuses autres formes de rémunérations** qu'une entreprise peut proposer : rémunération variable sur objectifs, avantages en nature etc. Le but de l'analyse présentée est de donner une idée générale des salaires pratiqués selon la localisation des entreprises en France (Ile-de-France/Régions), en prenant en compte l'expérience du salarié(e).

Le **salaire brut annuel médian** a été retenu pour cette édition (salaire tel que la moitié des professionnel(le) s gagne plus, et l'autre moitié gagne moins) afin de donner un repère fiable et comparable aux précédentes éditions. L'étude présente également une fourchette basse et haute, calculées telles que **70% des réponses obtenues** sont comprises entre la fourchette basse et la fourchette haute pour le poste concerné. Plus cette fourchette est petite, plus les salaires pratiqués sont homogènes dans l'industrie. Les données salariales ont été **récoltées directement auprès des entreprises de jeu vidéo françaises**, en se basant sur leurs grilles de salaire, pour éviter des données déclaratives et personnelles.

La collecte puis le traitement des données ont été assurés par l'équipe opérationnelle du SNJV sur plusieurs mois. Afin de garantir des échantillons statistiques représentatifs, les données ont été publiées sur des métiers de références pour lesquelles assez d'entreprises ont répondu (**minimum 8 entreprises différentes**).

Les métiers spécialisés présentent une tendance remarquée en comparaison de la fiche référence.

Un récapitulatif statistiques est disponible à la fin du référentiel.

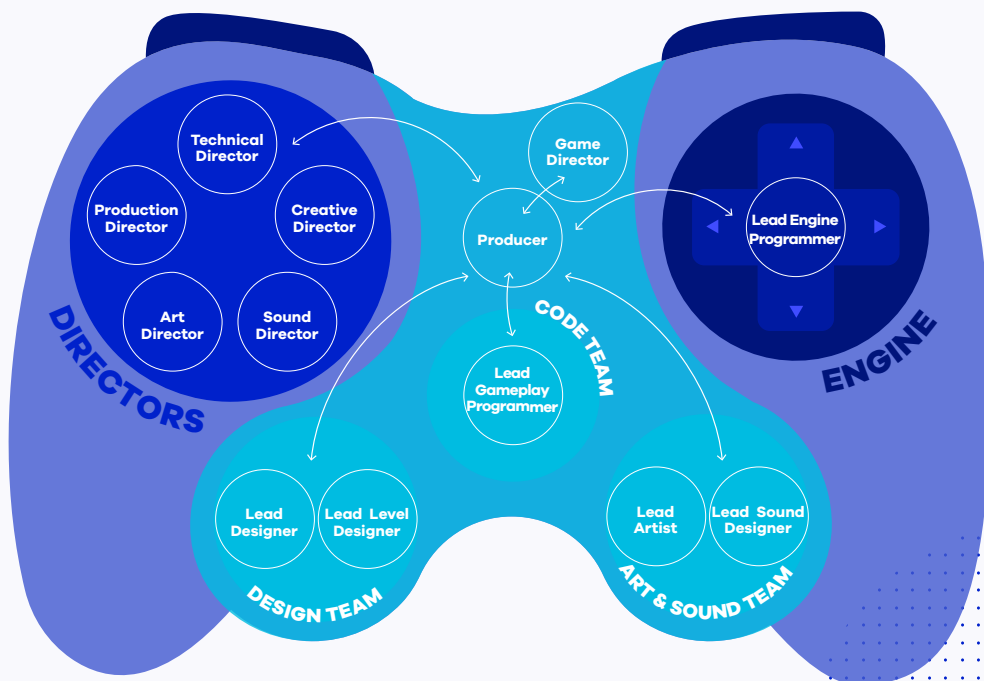


Validation des informations présentées

L'ensemble des fiches ont été éditées, vérifiées et validées par un **comité de lecture** composé de professionnel(le)s de l'industrie, notamment de nombreux **DRH** qui ont engagé leurs équipes de production dans la mise à jour de cette édition 2024.

Les métiers du jeu vidéo

L'organisation type d'une équipe de production



Les chiffres clés*

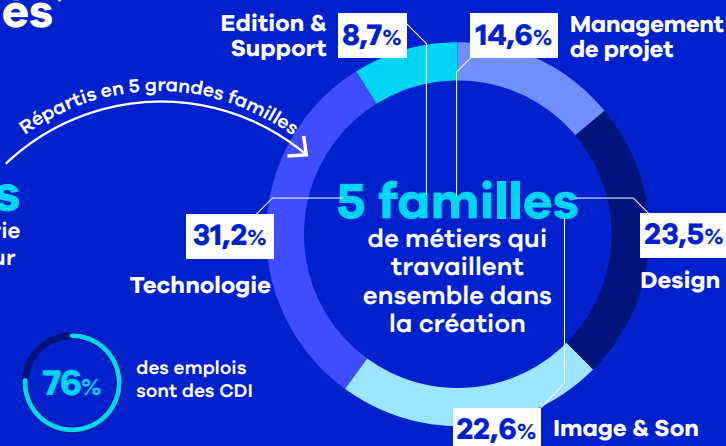
Les métiers



57 métiers spécifiques à l'industrie (7 nouvelles fiches pour cette édition)



400-600 emplois créés en 2022



Les jeux vidéos



1 260 jeux en production, + de 850 créations originales



39% des jeux développés sont des jeux "Indie"



60% des jeux ont un temps de développement entre 1 et 3 ans

Les studios



+ de 550 studios de production en 2022



52,5% des studios ont embauché en 2023



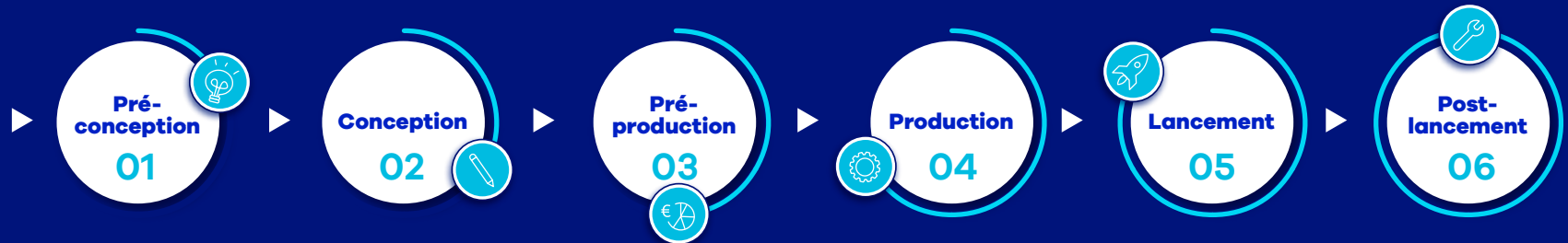
14,4% des studios ont un CA supérieur à 10M€

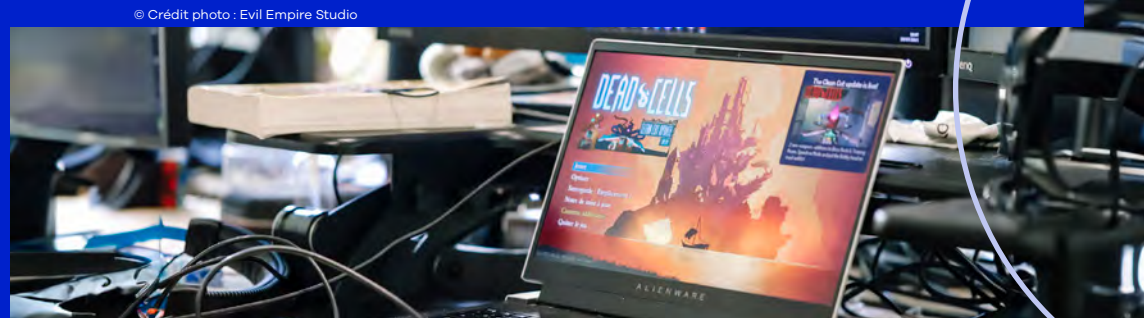


52,5% des studios ont un CA supérieur à 300K€

Sources : *Baromètre annuel du jeu vidéo, édition 2023, SNJV "Etude l'essentiel du jeu vidéo, octobre 2023, S.E.L.L.

Les phases de production d'un jeu vidéo





Sommaire

Les métiers du Management de projet

	11
Production Director	12
Producer	14
Nouveau Associate Producer	16
Lead QA Tester	18
QA Tester	20

Les métiers du Design

	23
Creative Director	24
Game Director	26
Lead Game Designer	28
Game Designer	30
Lead Level Designer	32
Level Designer	34
Economic Game Designer	36
UX Designer	38
Narrative Designer	40
Nouveau Technical Game Designer	42

Les métiers de l'Image et du Son

	45
Audio Director	46
Sound Designer	48
Composer	50
Art Director	52
Concept Artist	54
Lead Artist	56
Animator	58
2D Artist	60
3D Artist	62
Specialised Artist	64
Graphiste spécialis(e)	64
UI Artist	66
Cutscenes Director	68
Technical Artist	70

Les métiers de la Technologie

	73
Technical Director	74
Lead Programmer	76
Engine Programmer	78
Gameplay Programmer	80
Audio Programmer	82
Tools Programmer	84
IA Specialist	86
Game Physics Programmer	88
Network Programmer	90
UI Programmer	92
Nouveau Graphic Programmer	94

Les métiers de l'Édition et du Support

	97
Marketing Director	98
Nouveau Communications Director	100
Brand Manager	102
Product Manager	104
Marketing Artist	106
Nouveau Communication Specialists	108
User Acquisition Manager	110
Traffic Manager	112
Nouveau Business Director	114
Business Developer	116
Head of Analytics	118
Data Scientist	120
User Researcher	122
Outsourcing Manager	124
Localisation Manager	126
Nouveau Launch Manager	128
Live Operations Manager	130
Community Manager	132

Pour aller plus loin

Tableau récapitulatif des données

134

136



Les métiers du Management de projet

Cette famille réunit les “chef(fe)s d’orchestre” de la production de jeux vidéo. Ce sont celles et ceux qui assurent la coordination et le suivi des équipes. Ils sont garants de la livraison des projets à temps et de leur qualité.

Production Director

Directeur/Directrice de production

Producer

Chef/Cheffe de projet

Associate Producer

Assistant(e) chef(fe) de projet

Nouveau

Lead QA Tester

Testeur/Testeuse QA en chef(fe)

QA Tester

Testeur/Testeuse QA

Précision sur les données salariales :

Les fiches métiers de référence pour les salaires de cette famille sont la fiche **Production Director** (page 12), la fiche **Producer** (page 14) et la fiche **Associate Producer** (page 16).

Les métiers plus spécialisés de cette famille présentent des tendances remarquées lors de la collecte des données sur ces postes.

Pour rappel, les niveaux d’expérience sont définis comme suit :

- **Junior** : 0 à 2 ans d’expérience
- **Intermédiaire** : 2 à 5 ans d’expérience
- **Confirmé** : 5 à 8 ans d’expérience
- **Senior** : plus de 8 ans d’expérience



Production Director

Directeur/Directrice de production

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

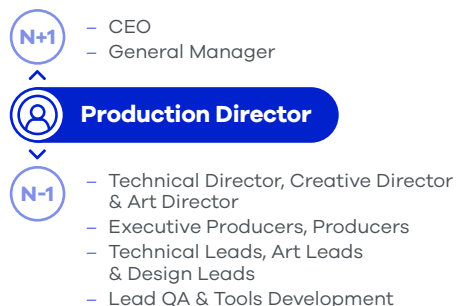
Présentation du métier

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

Exemples d'intitulés de postes :

Production Manager, Responsable de Production

Position dans l'organisation



Mobilité

Métiers d'évolution :

CEO, General Manager, Consultant(e) dans d'autres secteurs d'activité ou auprès des investisseurs

Métiers de provenance :

Producer, Executive Producer

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Prendre des décisions qui engagent l'entreprise
- Mettre en œuvre des processus d'innovation et de gestion du changement
- Transmettre les orientations et la culture de l'entreprise
- Fédérer et mobiliser les équipes autour d'un projet commun
- Gérer les priorités

Faire preuve de...

- Pragmatisme
- Analyse et synthèse
- Affirmation et fermeté
- Diplomatie
- Leadership

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

Bac+5, école d'ingénieurs, école de commerce, formation scientifique, formation en gestion de projet. Accessible après une expérience significative dans l'industrie du jeu vidéo.

Données salariales

PARIS / IDF	FOURCHETTE -	MÉDIANE	FOURCHETTE +
Confirmé	Not E. D.*	Not E. D.*	Not E. D.*
Senior	55 000 €	77 500 €	101 500 €
RÉGION			
Confirmé	Not E. D.*	Not E. D.*	Not E. D.*
Senior	55 000 €	70 000 €	85 500 €

* Not E. D. : Not Enough Data

Activités principales

1 Gestion stratégique

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

2 Gestion financière et budgétaire

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

3 Définition des méthodes de gestion de projet

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

4 Management d'équipe

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

5 Gestion de la qualité

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

Producer

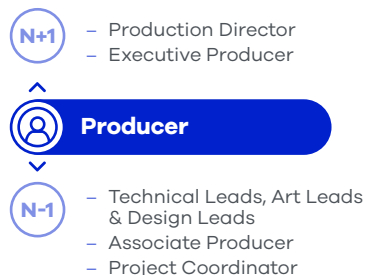
Chef/Cheffe de projet

Présentation du métier

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

Exemples d'intitulés de postes :
Project Manager

Position dans l'organisation



Mobilité

Métiers d'évolution :
Production Director, Executive Producer, Producer Multimédia

Métiers de provenance :
Associate Producer

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Prendre des décisions par rapport à son périmètre d'intervention / produit
- Fédérer et mobiliser les équipes autour d'un projet commun
- Définir des objectifs réalistes et gérer les priorités
- Adapter son discours en fonction de ses interlocuteurs
- Gérer et arbitrer un conflit

Faire preuve de...

- Pragmatisme
- Affirmation et fermeté
- Diplomatie
- Leadership

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

Bac+5, Master en école du jeu vidéo, école d'ingénieurs, formation multimédia, formation en gestion de projet.

Données salariales

📍 PARIS / IDF	FOURCHETTE -	MÉDIANE	FOURCHETTE +
Confirmé	35 000 €	45 500 €	56 000 €
Senior	42 500 €	53 500 €	64 500 €
📍 RÉGION			
Confirmé	36 000 €	41 250 €	46 500 €
Senior	45 500 €	52 000 €	60 000 €

Activités principales

1 Gestion stratégique

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

2 Gestion de projet

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

3 Management d'équipe

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

4 Gestion de la qualité

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

+ Activités secondaires

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

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Associate Producer

Assistant(e) chef(fe) de projet

Présentation du métier

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

Exemples d'intitulés de postes :

Producer junior, Associate, Project coordinator

Position dans l'organisation



Mobilité

Métiers d'évolution :

Producer

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Comprendre le métier et le workflow des équipes que l'on doit suivre
- Gérer les priorités
- Adapter son discours en fonction de ses interlocuteurs
- Appliquer la méthodologie de conduite de projet (cycles de développement de projet, etc.)
- Analyser les besoins en effectifs (analyse de la charge)

Faire preuve de...

- Pragmatisme
- Affirmation et fermeté
- Diplomatie

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

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

Données salariales

📍 PARIS / IDF	FOURCHETTE -	MÉDIANE	FOURCHETTE +
Junior	30 000 €	32 750 €	35 500 €
Interméd.	35 000 €	38 000 €	41 000 €
📍 RÉGION			
Junior	26 500 €	30 000 €	33 500 €
Interméd.	30 000 €	33 000 €	36 000 €

Activités principales

1 Assistance du Chef/de la Chef(fe) de Projet/Producer

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

2 Animation d'équipe

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

3 Gestion de la qualité

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

4 Supervision de certaines tâches de fin de projet

- Localisation, tests

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Lead QA Tester

Testeur/Testeuse QA en chef(fe)

Présentation du métier

Être garant de la qualité des projets, définir la stratégie de QA avec le directeur/la directrice de production et encadrer l'équipe QA du studio.

Exemples d'intitulés de postes :

QA Lead, QA Manager

Position dans l'organisation

- N+1
- Production Director
 - Executive Producer
 - Producer

Lead QA Tester

- N-1
- QA Tester

Mobilité

Métiers d'évolution :

Head of QA, Game Designer, Producer

Métiers de provenance :

QA Tester, Game Designer

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Mettre en place une stratégie globale
- Développer et mettre en œuvre des techniques de résolution de problèmes
- Gérer les priorités

Faire preuve de...

- Rigueur, attention au détail
- Diplomatie
- Ténacité et persévérance
- Grande capacité d'analyse

Connaissances indispensables

Maîtriser...

- Les concepts d'assurance qualité (test, QA)
- Les bases du game design
- Les règles de fonctionnement du jeu
- Les comportements du public face au jeu
- Les guidelines/contraintes constructeurs
- Les outils de rapports et bases de données des bugs

Formations souhaitées

Bac +3 à +5 en école de jeu vidéo, école d'ingénieurs, Bac +2/3 dans le domaine informatique (BTS, DUT, école spécialisée, etc.) Disponible après une première expérience conséquente en QA ou Game Design.

Données salariales

Pas assez de données collectées.

Activités principales

1 Pilotage de la stratégie et des activités QA

- Élaborer les stratégies et procédures pour les tests fonctionnels et qualitatifs
- Améliorer les outils et plans de tests existants
- Mettre en place des indicateurs de qualité
- Évaluer la qualité et la cohérence d'un jeu selon la cible visée
- Faire remonter les problèmes repérés au Producer
- Être un point de contact avec les équipes techniques et les VIP de la communauté de joueurs

2 Gestion de la qualité

- Superviser les tests réguliers et fonctionnels sur l'ensemble des aspects du jeu (tests techniques en lien avec le cahier des charges, tests constructeurs, tests d'ergonomie, etc.)
- Mettre périodiquement en place des tests quantitatifs avec le Lead UI/UX et les joueurs
- Piloter les plans tests mis en place, en auto comme manuellement
- Quantifier les bugs et les hiérarchiser selon leur gravité
- Organiser les retours de tests et les partager en interne
- Proposer des solutions en lien avec les Programmers concernés

3 Management d'équipe

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

+ Activités secondaires

- Participer au Game Design
- Gérer la stratégie QA en lien avec la communauté de joueurs
- Créer et piloter des outils d'automatisation de tests
- Créer des documents de "Bonnes Pratiques" et les partager aux autres équipes
- Effectuer une activité de veille produits, marchés, technologies (analyse des chiffres, évaluation de ses propres jeux vidéo, etc.)

Présentation du métier

Identifier et corriger les anomalies au cours du cycle de production afin d'assurer la qualité du jeu vidéo. Analyser les mécaniques et assets du jeu pour vérifier la jouabilité du produit.

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

Position dans l'organisation

N+1 – Lead QA

QA Tester

Mobilité

Métiers d'évolution :
Game Designer, Level Designer, Data Manager, Lead QA Tester, Associate Producer

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Mettre en œuvre des techniques de communication écrite et orale
- Mettre en œuvre des techniques de résolution de problèmes

Faire preuve de...

- Rigueur, attention au détail
- Ténacité et persévérance
- Grande capacité d'analyse

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

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

Données salariales

PARIS / IDF	FOURCHETTE -	MÉDIANE	FOURCHETTE +
Junior	24 000 €	29 000 €	33 000 €
Intermédi.	30 500 €	32 000 €	34 000 €
Confirmé	Not E. D.*	Not E. D.*	Not E. D.*
Senior	Not E. D.*	Not E. D.*	Not E. D.*
RÉGION			
Junior	23 500 €	26 000 €	29 500 €
Intermédi.	26 000 €	29 500 €	33 000 €
Confirmé	Not E. D.*	Not E. D.*	Not E. D.*
Senior	Not E. D.*	Not E. D.*	Not E. D.*

* Not E. D. : Not Enough Data

Activités principales

1 Élaboration de tests et de procédures d'analyse du jeu

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

2 Gestion de la qualité

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

+ Activités secondaires

- Soutenir les opérations de qualité en lien direct avec la communauté de joueurs
- Participer à des tests de localisation
- Mettre en place et utiliser des outils d'automatisation des tests



Les métiers du Design

Cette famille est celle des professionnel(le)s de la conception de jeu. Une équipe complète travaille en concertation sous l'égide du directeur/de la directrice de création pour réussir à créer un univers unique dans lequel le joueur/la joueuse pourra se plonger et évoluer.

Creative Director
Directeur/Directrice créative

Game Director
Réalisateur/Réalisatrice du jeu

Lead Game Designer
Concepteur/Conceptrice de Jeu en chef(fe)

Lead Level Designer
Concepteur/Conceptrice de Niveaux en chef(fe)

Game Designer
Concepteur/Conceptrice de jeux vidéo

Level Designer
Concepteur/Conceptrice de niveaux

Economic Game Designer
Concepteur/Conceptrice de modèle économique

UX Designer
Concepteur/Conceptrice UX

Nouveau
Technical Game Designer
Concepteur/Conceptrice Technique

Narrative Designer
Concepteur/Conceptrice Narratif(ve)

Précision sur les données salariales :

Les fiches métier de référence pour les salaires de cette famille sont la fiche **Creative Director** (page 24) et la fiche **Game Designer** (page 30). Les métiers plus spécialisés de cette famille présentent des tendances remarquées lors de la collecte des données sur ces postes.

Pour rappel, les niveaux d'expérience sont définis comme suit :

- **Junior** : 0 à 2 ans d'expérience
- **Intermédiaire** : 2 à 5 ans d'expérience
- **Confirmé** : 5 à 8 ans d'expérience
- **Senior** : plus de 8 ans d'expérience

Creative Director

Directeur/Directrice créative

Présentation du métier

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

Position dans l'organisation

N+1
- PDG/CEO
- General Manager

Creative Director

N-1
- Game Director
- Art Director
- Art Leads
- Lead Game Designer

Mobilité

Métiers d'évolution :

CEO/Directeur/Directrice Général(e)

Métiers de provenance :

Lead Game Designer / Senior Game Designer / Game Director

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Rédiger un concept doc, un game design document
- Équilibrer des mécaniques de jeu
- Fédérer une équipe créative
- Communiquer une vision créative
- Convaincre

Faire preuve de...

- Rigueur
- Créativité et curiosité d'esprit
- Aisance dans les relations interpersonnelles
- Diplomatie
- Esprit critique

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

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

Données salariales

📍 PARIS / IDF	FOURCHETTE -	MÉDIANE	FOURCHETTE +
Confirmé	Not E. D.*	Not E. D.*	Not E. D.*
Senior	45 000 €	78 000 €	112 000 €
📍 RÉGION			
Confirmé	Not E. D.*	Not E. D.*	Not E. D.*
Senior	45 000 €	66 500 €	89 000 €

*Not E. D. : Not Enough Data

Activités principales

1 Définition de l'orientation artistique des projets

- Participer à l'élaboration du brief, l'analyser et le retranscrire aux équipes créatives
- Proposer une orientation artistique aux projets
- Analyser et sélectionner les meilleurs projets soumis par les équipes créatives
- Présenter et défendre les projets devant les partenaires internes et externes, en expliquant sa stratégie et en motivant ses choix

2 Management d'équipe

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

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Game Director

Réalisateur/Réalisatrice du jeu

Présentation du métier

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

Position dans l'organisation

N+1 – Creative Director

Game Director

N-1 – Project Leads

Mobilité

Métiers d'évolution :

Creative Director

Métiers de provenance :

Art Director, Lead Game Designer, Lead Programmer (si affinité pour la création artistique), Technical Artist

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Communiquer sa vision et son énergie créative
- Fédérer des équipes autour d'un objectif commun

Faire preuve de...

- Leadership
- Créativité et curiosité d'esprit
- Aisance dans les relations interpersonnelles
- Rigueur

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

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

Données salariales

Pas assez de données collectées.

Activités principales

1 Vision et roadmap

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

2 Supervision créative du projet

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

3 Promotion interne et externe

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

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Lead Game Designer

Concepteur/Conceptrice de Jeu en chef(fe)

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Présentation du métier

Coordonner les équipes de Game Designers en charge de concevoir le principe de jeu.

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Mettre en œuvre les techniques de communication écrite et orale
- Mettre en œuvre les techniques de résolution de problèmes
- Travailler en équipe
- Être force de proposition
- Évoluer dans un environnement complexe et en constante évolution (résistance au stress)

Faire preuve de...

- Créativité et curiosité d'esprit
- Écoute des évolutions, des tendances (réseaux sociaux, comportements utilisateurs)
- Analyse et synthèse
- Rigueur

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

Bac +5, écoles de jeu vidéo avec spécialisation en game design, écoles d'ingénieurs formant à la programmation avec spécialité multimédia ou jeu vidéo, écoles de graphisme avec spécialisation en conception multimédia, design numérique ou jeu vidéo (plus rare).

Activités principales

1 Élaboration du concept du jeu

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

2 Création des principes du jeu, prototype

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

3 Ergonomie et interactivité

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

4 Scénarisation, pré-production

- Rédiger un synopsis
- Élaborer la structure de jeu en intégrant des contraintes techniques, graphiques, de la chaîne de production et de la licence
- Faire des recommandations graphiques et sonores
- Conceptualiser l'espace et l'agencement, en collaboration avec le level designer, en tenant compte des contraintes techniques
- Spécifier techniquement les fonctionnalités permettant de valider le projet
- Découper les actions en décrivant des comportements, des systèmes, des relations

5 Réalisation du jeu

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

6 Tests et QA

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

7 Management d'équipe

Position dans l'organisation

- N+1
- Production Director
 - Game Director
 - Producer



- N-1
- Game Designers

Mobilité

Métiers d'évolution :

Game Director, Producer

Métiers de provenance :

Game Designer

Données salariales

Se référer à la fiche **Game Designer**.
Tendance remarquée : +15% à +25%.

Game Designer

Concepteur/Conceptrice de jeux vidéo

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Présentation du métier

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

Exemples d'intitulés de postes :

Créateur/créatrice de jeux vidéo, free-to-play Game Designer, Multiplayer Game Designer, Designer jeux en ligne

Position dans l'organisation

N+1

- Production Director
- Producer
- Lead Game Designer



Game Designer

Mobilité

Métiers d'évolution :

Producer, Lead Game Designer, Lead QA tester

Métiers de provenance :

Level Designer, Tester

Données salariales

PARIS / IDF	FOURCHETTE -	MÉDIANE	FOURCHETTE +
Junior	28 000 €	31 900 €	36 000 €
Interméd.	28 800 €	35 000 €	41 100 €
Confirmé	33 600 €	39 700 €	45 700 €
Senior	42 300 €	46 500 €	50 900 €
RÉGION			
Junior	26 700 €	29 500 €	32 200 €
Interméd.	28 500 €	33 000 €	35 800 €
Confirmé	32 600 €	37 200 €	41 800 €
Senior	33 000 €	40 000 €	47 000 €

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Mettre en œuvre les techniques de communication écrite et orale
- Mettre en œuvre les techniques de résolution de problèmes
- Travailler en équipe
- Être force de proposition
- Évoluer dans un environnement complexe et en constante évolution (résistance au stress)

Faire preuve de...

- Créativité et curiosité d'esprit
- Écoute des évolutions, des tendances (réseaux sociaux, comportements utilisateurs)

Connaissances indispensables

Maîtriser...

- Les moteurs de jeu (Unreal, Unity, etc.)
- Les langages de programmation (HTML, Actionscript, Javascript)
- Les éditeurs de jeux
- La modélisation en schéma des comportements et situations de jeu
- Les logiciels (3D, animation, programmation)
- L'ergonomie des systèmes multimédia (interfaces homme/machine)

Formations souhaitées

Bac+3 à bac + 5, écoles de jeu vidéo avec spécialisation en game design, écoles de design numérique avec spécialisation jeu vidéo, écoles d'ingénieurs formant à la programmation avec spécialité multimédia ou jeu vidéo.

Activités principales

1 Élaboration du concept du jeu

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

2 Création des principes du jeu, prototypage

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

3 Ergonomie et interactivité

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

4 Scénarisation, pré-production

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

5 Réalisation du jeu

- Réaliser le game balance en paramétrant le comportement des éléments du jeu
- Concevoir la progressivité du jeu (courbes de difficulté, apprentissage, rythme)
- Coordonner les activités des équipes
- Communiquer sur l'avancement du projet, les choix effectués auprès de la direction et des équipes

6 Tests

- Tester le jeu en partenariat avec le QA et identifier les erreurs et les dysfonctionnements de scénario, graphiques et/ou techniques
- Corriger les dysfonctionnements repérés par le QA et valider le game design
- Améliorer la boucle d'expérience principale

Lead Level Designer

Concepteur/Conceptrice de Niveaux en chef(fe)

Présentation du métier

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

Position dans l'organisation

- N+1**
- Production Director
 - Producer
 - Game Director

Lead Level Designer

- N-1**
- Level Designers

Mobilité

Métiers d'évolution :
Game Director

Métiers de provenance :
Level Designer

Données salariales

Se référer à la fiche **Game Designer**.
Tendance remarquée : +10% à +20%.

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Mettre en œuvre les techniques de communication écrite et orale
- Mettre en œuvre les techniques de résolution de problèmes
- Travailler en équipe
- Être force de proposition
- Évoluer dans un environnement complexe et en constante évolution (résistance au stress)

Faire preuve de...

- Créativité et curiosité d'esprit
- Écoute des évolutions, des tendances (réseaux sociaux, comportements utilisateurs)
- Analyse et synthèse
- Rigueur

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

Bac +5, école de jeu vidéo avec une spécialisation en level design (ou game design avec une affinité pour le level design), Master universitaire en informatique avec une spécialisation jeu vidéo, écoles d'ingénieurs avec une spécialisation en jeu vidéo.

Activités principales

1 Conception des niveaux du jeu

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

2 Prototypage de niveaux

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

3 Intégration

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

4 Gestion des tests

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

5 Veille

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

6 Management d'équipe

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

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Level Designer

Concepteur/Conceptrice de niveaux

Présentation du métier

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

Position dans l'organisation

- N+1** – Lead Level Designer
– Producer



Level Designer

Mobilité

Métiers d'évolution :

Lead Level Designer, Lead QA Tester, Game Designer

Métiers de provenance :

QA Tester

Données salariales

Se référer à la fiche **Game Designer**.
Tendance remarquée : salaires équivalents aux salaires de Game Designer.

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Travailler en équipe
- Être force de proposition
- Évoluer dans un environnement complexe et en constante évolution (résistance au stress)

Faire preuve de...

- Créativité et curiosité d'esprit
- Rigueur et analyse
- Écoute des évolutions, des tendances (réseaux sociaux, comportements utilisateurs)

Connaissances indispensables

Maîtriser...

- Les concepts d'intelligence artificielle (FSM, etc.)
- Les langages de scripts (LUA, Python, etc.)
- Les outils d'édition de niveaux et les logiciels de versioning
- Les technologies du Web
- Les techniques de modélisation 3D et de prototypage 2D
- Les courbes de progression (difficulté, rythme, apprentissage)
- Les principes d'ergonomie

Formations souhaitées

Bac+3 à bac + 5, écoles de jeu vidéo avec spécialisation en game design / level design, écoles d'ingénieurs formant à la programmation avec spécialité multimédia ou jeu vidéo, DUT informatique avec une spécialisation jeu vidéo/level design.

Activités principales

1 Conception des niveaux du jeu

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

2 Prototypage de niveaux

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

3 Intégration

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

4 Gestion des tests

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

5 Veille

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

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Economic Game Designer

Concepteur/Conceptrice de modèle économique

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Présentation du métier

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

Position dans l'organisation

- N+1**
- Monetization Director
 - Lead Game Designer

Economic Game Designer

Mobilité

Métiers d'évolution :

Lead Game Designer, Monetization Director

Métiers de provenance :

Game Designer

Données salariales

Se référer à la fiche **Game Designer**.
Tendance remarquée : +0 à +5%.

Compétences

Compétences requises

Savoir...

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

Faire preuve de...

- Collaboration pour la réalisation d'interfaces intuitives
- Compétences mathématiques, analytiques et marketing et en économétrie
- Forte réflexion analytique et formelle

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

Bac +3 à +5, formation en conception de jeux, école de commerce, diplôme d'études supérieures en économie, en gestion d'entreprise ou licence, de préférence avec une spécialisation en marketing digital / études de marché.

Activités principales

1 Design et prototypage des systèmes économiques

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

2 Collaboration avec les équipes programmeurs et UI pour l'implémentation de ces systèmes

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

3 Contribution au design des features liées à l'engagement et la monétisation

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

4 Équilibrage de l'économie du jeu en s'appuyant sur l'analyse de données

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

UX Designer

Concepteur/Conceptrice UX

Présentation du métier

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

Bon à savoir

L'expérience utilisateur (UX) englobe tous les aspects de l'interaction d'un joueur avec le jeu. L'UX Designer collabore à la création d'une grande variété de fonctionnalités (interfaces UI, interactions 3D, retours sonores et visuels, etc.). Son travail est axé sur la compréhension, le confort et la facilité d'utilisation du jeu du point de vue des utilisateurs.

Position dans l'organisation

- N+1
- Lead Game Designer
- Lead UX
- Lead Game Designer



Mobilité

Métiers d'évolution :
Lead UX, UX Director

Métiers de provenance :
Game Designer, Web Designer, UI Designer, Ergonome

Compétences

Compétences requises

Savoir...

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

Faire preuve de...

- Compétences multiples et variées telle que sociologie, la psychologie sociale et cognitive, l'ergonomie, le marketing, le design du produit, mais aussi le graphisme
- Excellente communication
- Esprit créatif
- Esprit d'analyse et de synthèse
- Bonne compréhension des enjeux utilisateur et d'une sensibilité pour la conception orientée design

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

Bac +3 à +5, formations en design graphique, multimédia, web, design, école de jeu vidéo avec spécialisation en game design, ergonomie, formations en neurosciences, sciences cognitives.

Données salariales

Se référer à la fiche **Game Designer**.
Tendance remarquée : +0 à +5%.

Activités principales

1 Assurer une bonne UX des features du jeu

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

2 Définition des plans d'onboarding / tutoriels du jeu

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

3 Veille technique

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

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

- Mettre en oeuvre les tests fonctionnels définis par le QA
- Effectuer des analyses expertes sur du contenu déjà développé en apportant des solutions pertinentes aux problèmes soulevés
- Participer à des tests utilisateurs pour comprendre leurs besoins et leurs habitudes

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Narrative Designer

Concepteur/Conceptrice Narratif(ve)

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Présentation du métier

Créer une cohérence narrative au sein du jeu, gérer l'écriture des dialogues, linéaires ou non-linéaires, ainsi que d'autres éléments du jeu (main story, personnages, dialogues, cinématiques...), et les intégrer en cohérence avec le game design et les mécaniques de jeu.

Exemples d'intitulés de postes :
Story Designer, Scénariste

Position dans l'organisation



Mobilité

Métiers d'évolution :

Scénariste pour d'autres supports (transmédia), Directeur / Directrice d'écriture, Creative Director

Métiers de provenance :

Level Designer, Game Designer, Story Boarder, Writer, Scénariste pour le JV ou d'autres médias (BD, audiovisuel, etc.)

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Mettre en œuvre les techniques de communication écrite et orale
- Utiliser une base documentaire
- Travailler en équipe
- Être force de proposition

Faire preuve de...

- Créativité et curiosité d'esprit
- Analyse et synthèse
- Aisance dans les relations interpersonnelles

Connaissances indispensables

Maîtriser...

- Les principes des théories collaboratives
- Les concepts de trame narrative et construction scénaristique
- Les concepts de game design
- Les bases d'histoire de l'art

Formations souhaitées

Bac+3 en sciences humaines (lettres, etc.), école de cinéma ou d'image, école de jeu vidéo avec spécialisation en design narratif (ou en game design avec une affinité pour la création scénaristique).

Données salariales

Se référer à la fiche **Game Designer**.

Tendance remarquée : -5 à +5%.

Activités principales

1 Description de la trame narrative

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

2 Création des personnages

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

3 Gestion de l'écriture des dialogues (ou écriture soi-même, selon profil et taille du projet)

- Construire les dialogues contextuels (trame principale)
- Concevoir les dialogues systémiques destinés à renseigner les joueurs ou à enrichir les personnages
- Concevoir les textes off (voix, etc.) visant à enrichir le contexte et à créer un univers
- Choisir les voix incarnant les personnages
- Rédiger et maintenir la cohérence des textes apparaissant sur les documents écrits du jeu (affiches, etc.)
- Adapter l'écriture en fonction de l'évolution du scénario (allongement/raccourcissement de scènes) et des spécificités du projet (contraintes physiques, budgétaires, etc.)

4 Définition des outils narratifs

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

5 Écriture des textes des menus, interfaces, aide, etc.

6 Écriture des objectifs de niveaux, fin de niveaux, commentaires, etc.

+ Activités secondaires

- Participer aux enregistrements des voix ou de la motion capture

Technical Game Designer

Concepteur/Conceptrice Technique

Présentation du métier

Faciliter le travail entre les différents Game Designers et Programmers, faire le lien entre ces équipes et trouver des solutions techniques aux problèmes des Game Designers en cours de production

Exemples d'intitulés de postes :

Tech Game Designer, Game Design Programmer

Position dans l'organisation

- N+1**
- Game Director
 - Technical Director
 - Producer
 - Lead Game Designer
 - Lead Programmer

Technical Game Designer

Mobilité

Métiers d'évolution :

Lead Game Designer, Producer

Métiers de provenance :

Game Designer, Gameplay Programmer

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Évoluer dans un environnement complexe et en évolution permanente (résistance au stress)
- Prioriser ses tâches
- Travailler en équipe
- Être force de proposition
- Être pédagogue et capable de communiquer avec impact auprès de nombreux interlocuteurs

Faire preuve de...

- Analyse et synthèse
- Diplomatie

Connaissances indispensables

Maîtriser...

- Les langages de programmation
- Les concepts de base de programmation d'outils
- Les concepts de design
- La direction créative de son jeu et l'expérience recherchée pour le joueur

Formations souhaitées

Bac +5, Master en design numérique, avec une spécialisation jeu vidéo, école de jeu vidéo avec spécialisation game design et spécialisation en programmation.

Données salariales

Se référer à la fiche **Game Designer**.
Tendance remarquée : +0 à +5%.

Activités principales

1 Faire le lien entre l'équipe design et les équipes techniques

- Anticiper les besoins des Game Designers
- Transmettre les besoins techniques aux Programmeurs/Programmeuses concerné(e)s
- Être un interlocuteur unique et privilégié pour les développeurs techniques
- Suivre le développement des outils et features en création et implémentés dans le jeu
- Être garant de l'intention et de la praticité des outils développés
- Fournir des schémas d'interfaces à tous niveaux en analysant l'existant, et piloter leur mise en place au sein du jeu

2 Suivi de l'ergonomie et l'interactivité du jeu

- Préparer des templates, des outils et preset pour les Game Designers
- Mettre en place et gérer des archives de connaissances, outils et documentations pour l'équipe Design (pour les projets actuels et futurs)
- Travailler la cohérence des éléments graphiques

3 Gestion des tests

- Tester les outils en développement, et faire des retours au équipes techniques et design
- Faire le lien avec l'équipe QA pour mettre en place des schémas de tests efficaces et réguliers
- Être garant de l'UX des outils utilisés en interne

4 Gestion de projet et anticipation

- Analyser le concept du jeu
- Identifier les problèmes techniques de l'équipe Design en amont et améliorer le workflow
- Automatiser certaines tâches
- Vérifier l'avancement des tâches de l'équipe Design et remonter les problèmes identifiés au Producer



Les métiers de l'Image et du Son

C'est grâce aux différentes contributions de cette famille de métiers que se matérialise l'univers du jeu. Les effets spéciaux, les personnages animés, les décors en 2D ou 3D...

La mission de cette famille de métiers est de rendre le jeu animé et esthétique. Chacun, dans sa fonction, assure le rendu visuel et artistique du jeu.

Audio Director
Directeur/Directrice Audio

Art Director
Directeur/Directrice Artistique

Cutscenes Director
Réalisateur/Réalisatrice de cinématiques

Lead Artist
Graphiste en chef(fe)

Sound Designer
Concepteur/Conceptrice sonore

Composer
Compositeur/Compositrice

Concept Artist
Artiste conceptuel(le)

Animator
Animateur/Animatrice

2D Artist
Graphiste 2D

3D Artist
Graphiste 3D

Specialised Artist
Graphiste spécialisé(e)

UI Artist
Concepteur/Conceptrice UI

Technical Artist
Artiste Technique

Précision sur les données salariales :

Les fiches métiers de référence pour les salaires de cette famille sont la fiche **Art Director** (page 52) et la fiche **3D Artist** (page 62). Les métiers plus spécialisés de cette famille présentent des tendances remarquables lors de la collecte des données sur ces postes.

Pour rappel, les niveaux d'expérience sont définis comme suit :

- **Junior** : 0 à 2 ans d'expérience
- **Intermédiaire** : 2 à 5 ans d'expérience
- **Confirmé** : 5 à 8 ans d'expérience
- **Senior** : plus de 8 ans d'expérience

Audio Director

Directeur/Directrice Audio

Présentation du métier

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

Exemples d'intitulés de postes :

Lead audio, Responsable Général(e) Son

Position dans l'organisation

N+1 – Creative Director
– Game director

Audio Director

N-1 – Sound Designer
– Composer

Mobilité

Métiers d'évolution :

Game Director

Métiers de provenance :

Sound Designer, Composer

Données salariales

Se référer à la fiche **Art Director** (page 52).
Tendance remarquée : salaires équivalents aux salaires Art Director”.

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Gérer et motiver une équipe
- Communiquer une vision
- Donner des feedback constructifs
- Travailler en équipe
- Prendre des initiatives
- Diriger des voix et autres enregistrement sonores
- Composer, utiliser des instruments de musiques

Faire preuve de...

- Écoute
- Organisation
- Diplomatie
- Excellent jugement artistique
- Bonnes connaissances musicales
- Bonnes compétences en communication interpersonnelles

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

Bac +5, école de musique, conservatoire national (DNOP), BTS métiers de l'audiovisuel (option métiers du son), licence pro (1 an) design sonore (Clermont Ferrand 2), Master spécialisé (Poitiers – La Rochelle en partenariat avec l'Enjmin), écoles d'arts avec spécialité sound design (Enjmin, Isart Digital), école d'audiovisuel formant au son (Fémis, Louis-Lumière).
Accessible après une expérience significative dans les métiers du son.

Activités principales

1 Direction musicale

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

2 Organisation de la production

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

3 Supervision du travail et gestion d'équipe

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

+ Activités secondaires

- Composer et/ou créer soi-même des ambiances, bruitages

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Présentation du métier

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

Position dans l'organisation

- N+1
- Creative Director
- Game Director
- Audio Director



Sound Designer

Mobilité

Métiers d'évolution :

Audio Director

Métiers de provenance :

Technicien / Technicienne Son, Composer

Données salariales

Se référer à la fiche **3D Artist** (page 62)
Tendance remarquable : salaires équivalents aux salaires 3D Artists.

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Mettre en œuvre des techniques de communication écrites et orales
- Mobiliser les techniques de veille
- Écouter et prendre en compte les demandes de l'équipe et du projet
- Travailler en équipe
- Prendre des initiatives
- Appliquer des techniques spécifiques à l'intégration sonore synchronisée à l'image (montage sonore, édition audio, effets dynamiques et effets créatifs)
- Mettre en œuvre les techniques employées en création d'effets spéciaux et textures sonores

Faire preuve de...

- Ecoute
- Créativité artistique et curiosité
- Organisation
- Excellentes connaissances musicales

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

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

Activités principales

1 Conception et pré-production de la partie sonore du jeu vidéo

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

2 Création des médias sonores

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

3 Intégration et édition des sons

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

Présentation du métier

Écrire et composer la musique du jeu

Exemples d'intitulés de postes :
Sound Designer

Position dans l'organisation

N+1
– Audio Director
– Game Director

↑
Composer

Mobilité

Métiers d'évolution :
Audio Director

Métiers de provenance :
Sound Designer

Données salariales

Se référer à la fiche **3D Artist** (page 62).
Tendance remarquée : -5 à +5%.

Compétences

Compétences requises

Savoir...

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

Faire preuve de...

- Organisation
- Ponctualité dans le respect des deadlines
- Flexibilité et adaptabilité
- Diplomatie

Connaissances indispensables

Maîtriser...

- La chaîne de production sonore audiovisuelle, notamment pour les jeux vidéo
- Le fonctionnement d'un échantillonneur, un séquenceur et un synthétiseur midi
- Les principes commerciaux et juridiques liés à l'achat de son et à la commande de musique
- Les logiciels et outils de traitement de M.A.O
- Wwise, Reaper, pro tools, fmod
- Les mécanismes de gameplay et leurs implications sonores
- Les modes théoriques musicaux (éoliens, doriens etc.)

Formations souhaitées

Autodidacte, conservatoire national, école de musique, BTS métiers de l'audiovisuel (option métiers du son), licence pro design sonore, Master spécialisé, écoles d'arts avec spécialité musique et sound design (ENJMIN-CNAM, Isort Digital), école d'audiovisuel formant au son (Fémis, Louis-Lumière, ACFA Multimédia).

Activités principales

1 Conception

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

2 Réalisation

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

3 Itération

- Tester le jeu en développement afin de composer des morceaux en lien avec les séquences de jeu ou les cinématiques
- Adapter éventuellement le morceau en fonction des retours du Directeur Créatif et Directeur Audio
- S'assurer que le morceau est joué au bon moment et est adapté à chaque situation de jeu
- Intégrer le morceau et les pistes musicales au sein du jeu, en collaboration avec le Sound Designer et les Audio Programmers

Art Director

Directeur/Directrice Artistique

Présentation du métier

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

Position dans l'organisation



Mobilité

Métiers d'évolution :
Production Director

Métiers de provenance :
2D/3D Artist, Animators, Modeleur / Modeleuse

Compétences

Compétences requises

Savoir...

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

Faire preuve de...

- Analyse et de synthèse
- Affirmation et fermeté
- Diplomatie
- Aisance dans les relations interpersonnelles
- Réactivité

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

Bac+5, BTS communication visuelle, DNAT, DNAP, DNSEP, DSAA, écoles d'art. Accessible après une expérience significative dans l'industrie du jeu vidéo.

Données salariales

📍 PARIS / IDF	FOURCHETTE -	MÉDIANE	FOURCHETTE +
Confirmé	Not E. D.*	Not E. D.*	Not E. D.*
Senior	45 000 €	65 000 €	85 000 €
📍 RÉGION			
Confirmé	33 500 €	43 000 €	52 000 €
Senior	45 500 €	55 500 €	65 500 €

* Not E. D. : Not Enough Data

Activités principales

1 Conception et incarnation de la vision artistique du projet

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

2 Organisation du projet dans sa dimension graphique

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

3 Coordination du projet et des équipes

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

4 Management d'équipe

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

5 Veille

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

Concept Artist

Artiste Conceptuel(le)

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Présentation du métier

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

Exemples d'intitulés de postes :

Character Designer, Decor Designer

Position dans l'organisation

N+1
- Art Director
- Lead Artist

↑
Concept Artist

Mobilité

Métiers d'évolution :

Lead Artist, Art Director

Métiers de provenance :

Infographiste, Illustrateur / Illustratrice, Concepteur / Conceptrice 3D, Concept Artist hors du jeu vidéo, sous réserve de formation préalable

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Évoluer dans un environnement complexe et en évolution permanente (résistance au stress)
- Être force de proposition
- Remettre son travail en question

Faire preuve de...

- Créativité et curiosité d'esprit
- Excellent sens artistique
- Réactivité

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

Bac +5 en École d'art, École de jeu vidéo spécialisation Game Art.

Données salariales

Se référer à la fiche **3D Artist** (page 62).
Tendance remarquée : salaires équivalents aux salaires 3D Artists.

Activités principales

1 Proposition de solutions graphiques

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

2 Constitution d'une base de données d'éléments visuels

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

Lead Artist

Graphiste en chef(fe)

Présentation du métier

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

Position dans l'organisation

N+1 – Art Director
– Producer

Lead Artist

N-1 – 2D/3D Artists

Mobilité

Métiers d'évolution :

Art Director

Métiers de provenance :

2D Artist, 3D Artist, Concept Artist

Données salariales

Se référer à la fiche **3D Artist** (page 62).
Tendance remarquée : +10 à +20%.

Compétences

Compétences requises

Savoir...

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

Faire preuve de...

- Sens créatif et curiosité
- Diplomatie
- Pédagogie
- Analyse et synthèse

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

Bac+5, DNAT, DNAP, DNSEP, DSAA, écoles d'art, École de jeu vidéo spécialisation Game Art.

Activités principales

1 Supervision des activités de recherche sur les tendances graphiques et artistiques

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

2 Fabrication des données graphiques

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

3 Encadrement des activités graphiques

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

4 Contrôle de la qualité

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

5 Management d'équipe

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

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Animator

Animateur/Animatrice

Présentation du métier

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

Exemples d'intitulés de postes :

3D Animator, 2D Animator

Position dans l'organisation

- N+1 - Art Director
- Lead Artist



Mobilité

Métiers d'évolution :

Lead Artist, Lead Animator

Données salariales

Se référer à la fiche **3D Artist** (page 62).
Tendance remarquée : salaires équivalents aux salaires 3D Artists.

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Utiliser les techniques de scripting (xml, etc.)
- Appliquer les techniques de dessin (sur support papier ou informatique)
- Mobiliser les techniques de veille
- Travailler en équipe
- Gérer les contraintes hardware

Faire preuve de...

- Rigueur
- Écoute
- Sens créatif et curiosité

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

Bac+3 à Bac+5, DMA cinéma d'animation, BTS communication visuelle, écoles spécialisées avec spécialisation animation 3D ou 2D, effets spéciaux, réalisation numérique, etc.

Activités principales

1 Traduction du besoin et étude de faisabilité

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

2 Animation des décors, personnages et objets

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

3 Maintenance et traçabilité des processus et des informations

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

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

2D Artist

Graphiste 2D

Présentation du métier

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

Position dans l'organisation

N+1
- Art Director
- Lead Artist

2D Artist

Mobilité

Métiers d'évolution :

Lead Artist, 3D Artist (sous réserve d'un approfondissement des connaissances en 3D)

Données salariales

Se référer à la fiche **3D Artist** (page 62).
Tendance remarquable : salaires équivalents aux salaires 3D Artists.

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Mettre en œuvre des techniques de communication écrites et orales
- Utiliser les techniques de scripting (xml, etc.)
- Mettre en œuvre des techniques de dessin (sur support papier ou informatique)
- Mobiliser les techniques de veille
- Gérer les contraintes hardware

Faire preuve de...

- Rigueur
- Ténacité et persévérance
- Analyse et synthèse
- Sens créatif et curiosité

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

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

Activités principales

1 Recherche et documentation

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

2 Analyse des choix graphiques et élaboration de préconisations

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

3 Fabrication des données graphiques

- Appliquer les directives artistiques (techniques ou esthétiques)
- Réaliser les images fixes (dessins préparatoires)
- Modéliser des décors, des objets (matte painting) et des personnages animés
- Réaliser les différentes interfaces (jeu/menus)
- Communiquer l'état d'avancement de son travail à son responsable hiérarchique

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

3D Artist

Graphiste 3D

Présentation du métier

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

Exemples d'intitulés de postes :

Modeleur / modeleuse, Textureur / textureuse, Environment artist

Position dans l'organisation

N+1
- Art Director
- Lead Artist

3D Artist

Mobilité

Métiers d'évolution :

Lead Artist

Données salariales

PARIS / IDF	FOURCHETTE -	MÉDIANE	FOURCHETTE +
Junior	28 000 €	31 000 €	33 500 €
Intermédi.	29 500 €	35 000 €	40 500 €
Confirmé	37 000 €	41 000 €	45 000 €
Senior	41 000 €	46 000 €	51 000 €
RÉGION			
Junior	26 000 €	28 500 €	31 000 €
Intermédi.	28 000 €	31 000 €	33 500 €
Confirmé	30 500 €	35 000 €	39 000 €
Senior	35 500 €	42 500 €	49 500 €

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Mettre en œuvre des techniques de résolution de problèmes
- Lire et interpréter des projets architecturaux
- Utiliser les techniques de scripting (xml, etc.)
- Mettre en œuvre des techniques d'illumination en temps réel (Light Map, Vertex Color, etc.)
- Mobiliser les techniques de veille
- Travailler en équipe

Faire preuve de...

- Rigueur
- Ténacité et persévérance
- Analyse et synthèse
- Sens créatif et curiosité

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

Bac +2 à Bac +5, écoles de jeu vidéo, DMA cinéma d'animation (2 ans après le bac), écoles spécialisées.

Activités principales

1 Recherche et documentation

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

2 Analyse de la faisabilité

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

3 Modélisation d'objets 3D

- Modéliser des décors, des objets et des personnages (et plus généralement des corps animés complexes)
- Créer et optimiser des matériaux et des textures en appliquant des UVs
- Réaliser des interfaces (jeu/menus)
- Créer des contraintes physiques
- Exporter des données (textures, matériaux, etc.)
- Créer différentes couches formant les matériaux (diffuses, spéculaires, Bump Map, normal Map)
- Créer et régler les effets graphiques en temps réels : éclairages dynamiques, comportements graphiques en temps réel
- Communiquer l'état d'avancement de son travail à son responsable hiérarchique

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Specialised Artist

Graphiste spécialisé(e)

Présentation du métier

Décliner le projet graphique sur les aspects visuels en lien avec sa spécialité (ici : éclairage, effets spéciaux ou mouvements).

Exemples d'intitulés de postes :

Graphiste Effets Spéciaux, VFX Artist, Vehicules Artist, Specialised Chara Designer, Environment Designer...

Bon à savoir

Tout graphiste peut devenir "spécialisé(e)" dans un domaine précis, choisi lors des ses études ou construit au fur et à mesure de ses expériences en production. Si son aspect "spécialisé(e)" ne correspondra pas à l'ensemble des projets existants, son expertise sera valorisée financièrement dans les studios qui demandent ses compétences. Cette fiche met en lumière trois expertise fréquemment sollicitées :

Éclairages

VFX

MoCap*

Position dans l'organisation

- N+1
- Art Director
 - Lead Artist

Specialized Artist

Mobilité

Métiers d'évolution :

Lead Artist, Art Director

Métiers de provenance :

2D Artist, 3D Artist, Concept Artist

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Mettre en œuvre des techniques de dessin (sur support papier ou informatique)
- Détecter les problèmes et les corriger
- Mobiliser les techniques de veille
- Gérer les contraintes hardware
- Utiliser les techniques de scripting (xml...)
- Travailler en équipe
- Être un excellent communicant
- **Faire preuve de...**
- Écoute
- Rigueur
- Diplomatie

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

Bac +2 à bac +5 : formation bac + 2 de graphiste et ensuite spécialisation dans le domaine choisi, écoles de jeu vidéo, BTS design graphiques ou DMA arts graphiques, licence pro 2D ou 3D, école de graphisme ou d'animation avec spécialisation dans le domaine choisi (formation 2 à 5 ans).

Données salariales

Se référer à la fiche **3D Artist** (page 62).
Tendance remarquée : de 0 à +5%.

Activités principales

1 Gestion stratégique

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

2 Analyse des choix graphiques et élaboration de préconisations

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

Spécialiste éclairage

Spécialiste effets spéciaux (VFX)

Spécialiste MoCap*

3 Réalisation des éclairages

- Appliquer les directives artistiques en termes d'éclairage et présenter un projet (maquette, schémas)
- Assurer la création et le réglage des effets graphiques en temps réel
- Coordonner son travail avec celui des autres graphiste et l'accorder à la vision artistique du jeu

3 Production des effets visuels

- Appliquer les directives artistiques en termes de FX et présenter un projet (maquette, schémas)
- Assurer la création et le réglage des effets graphiques en temps réel
- Communiquer l'état d'avancement de son travail à son supérieur

3 Captation des mouvements et transposition dans un univers virtuel

- Appliquer les directives artistiques en termes de Mocap et présenter un projet (maquette, schémas)
- Savoir reconstruire, redessiner et améliorer des rushs filmés
- Savoir monter et reprendre des lans autant que les retravailler via les logiciels de graphisme 3D (Vicon Shogun, MotionBuilder)
- Coordonner son travail avec celui des autres graphiste et l'accorder à la vision artistique du jeu

*MoCap : Motion Capture, Capture de Mouvement

UI Artist

Concepteur/Conceptrice UI

Présentation du métier

Créer les interfaces utilisateurs et les menus du jeu.

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

Position dans l'organisation

N+1 – Art Director

UI Artist

Mobilité

Métiers d'évolution :
Lead UI Artist, 2D Artist, Lead Artist

Métiers de provenance :
2D/3D Artist

Données salariales

Se référer à la fiche **3D Artist** (page 62).
Tendance remarquée : salaires équivalents aux salaires 3D Artists.

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Itérer
- Communiquer avec différents corps de métier
- Gérer et prioriser les tâches
- Respecter les délais
- Être un excellent communicant

Faire preuve de...

- Autonomie
- Organisation et rigueur
- Ouverture d'esprit
- Minutie et grand souci du détail

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

Bac +2 à +5, Formation Universitaire : DUT informatique option imagerie numérique / MMI, Licence pro métiers du jeu vidéo, Master conception et intégration multimédia, parcours programmation et développement de jeux vidéo, Formation Bac+2: BTS design graphique ou métiers de l'audiovisuel, DUT informatique option imagerie numérique, DMA arts graphiques, Formations Bac +3 à Bac +5: écoles spécialisées publiques (Enjmin-CNAM etc.) et privées (Isart Digital, ICAN, LISAA, Créajeux...).

Activités principales

1 Design

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

2 Implémentation

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

3 Tests et correction

- Tests en relation avec timeline établie par le QA, repérage et correction des bugs
- Test d'ergonomie et partage de best practices avec les autres équipes

+ Activités secondaires

- Créer des guides, icônes et logos pour les équipes marketing

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Cutscenes Director

Réalisateur/Réalisatrice de cinématiques

Présentation du métier

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

Exemples d'intitulés de postes :

Réalisateur / Réalisatrice cinématiques temps réel

Position dans l'organisation

- N+1
- Executive Producer
 - Game Director
 - Creative Director



Mobilité

Métiers d'évolution :

Game Director

Métiers de provenance :

Animator, Lead Artist

Données salariales

Pas assez de données collectées.

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Travailler en équipe
- Être force de proposition
- Évoluer dans un environnement complexe et en constante évolution (résistance au stress)

Faire preuve de...

- Rigueur
- Créativité et curiosité
- Réactivité et proactivité
- Aisance dans les relations interpersonnelles
- Organisation

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

Bac +5, dans le secteur de l'art, des arts graphiques, de la communication, de la publicité, BTS design graphique, BTS Métiers de l'audiovisuel option métiers de l'image, Infographie en image de synthèse 3D -Infographiste multimédia (ESMI)-, Infographiste multimédia (ITECOM), Licence pro activités et techniques de communication spécialité webdesign sensoriel et stratégies de création en ligne, ou techniques et activités de l'image et du son spécialité infographie 3D temps réel, écoles de cinéma, jeu vidéo ou de graphisme.

Activités principales

1 Conception et réalisation des scènes cinématiques

- Proposer des idées créatives pour les marques et les jeux de l'entreprise
- Créer des scènes de dialogue convaincantes en visant l'excellence dans sur chaque aspect technique : caméras, montage, rythme, jeu d'acteurs (en utilisant la librairie d'animation)
- Communiquer et travailler étroitement avec les concepteurs de niveau et les scénaristes afin de traduire les scripts en cinématique
- Respecter et maintenir les pipelines et les exigences techniques
- Équilibrer la qualité avec efficacité en prenant en compte les contraintes (délais, budget etc.)

2 Coordination et tests

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

+ Activités secondaires

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

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Technical Artist

Artiste Technique

Présentation du métier

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

Exemples d'intitulés de postes :
Technical Developer, Tech Artist

Position dans l'organisation

N+1 Technical Director | Art Director | Producer

Technical Artist

Mobilité

Métiers d'évolution :
Lead Artist, Graphic Programmer (si affinités et connaissances pour la programmation)

Données salariales

Se référer à la fiche **3D Artist** (page 62).
Tendance remarquée : de +5 à +15%.

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Communiquer avec différents corps de métiers
- Être créatif
- Écrire de manière claire et précise
- Résoudre des problèmes
- Rédiger des documents techniques

Faire preuve de...

- Sens artistique autant que technique
- Autonomie
- Écoute
- Proactivité
- Aisance dans les relations interpersonnelles

Connaissances indispensables

Maîtriser...

- Les outils de création graphique (3DS Max, Maya, Photoshop, Substance, Zbrush...)
- Les métiers reliés à la production technique de jeux vidéo
- Les techniques et méthodes de rendu pour le jeu vidéo
- L'utilisation de moteurs de jeux (Unity, Unreal, moteur propre au studio etc.)
- Les langages de programmation (C++, Python, Lua, HLSL, GLSL...)
- Les systèmes de sauvegarde de données (ex : Perforce, VSS, Alienbrain)

Formations souhaitées

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

Activités principales

1 Création d'assets graphiques spécifiques

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

2 Optimisation du workflow pour l'équipe Art

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

3 Documentation

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

+ Activités secondaires

- Produire des éléments graphiques (artwork, animation, modèles, textures) dans le cadre du développement du jeu

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)



Les métiers de la Technologie

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

Technical Director
 Directeur/Directrice technique

Lead Programmer
 Programmeur/
 Programmeuse en chef(fe)

Engine Programmer
 Programmeur moteur

Gameplay Programmer
 Programmeur de jeu

Audio Programmer
 Programmeur audio

Tools Programmer
 Programmeur spécialisé outils

IA Specialist
 Programmeur spécialisé IA

Game Physics Programmer
 Programmeur spécialisé physique

Network Programmer
 Programmeur réseau

UI Programmer
 Programmeur interface utilisateur

Nouveau
Graphic Programmer
 Programmeur graphique

Précision sur les données salariales :

Les fiches métiers de référence pour les salaires de cette famille sont la fiche **Technical Director** (page 74) et la fiche **Gameplay Programmer** (page 80). Les métiers plus spécialisés de cette famille présentent des tendances remarquées lors de la collecte des données sur ces postes.

Pour rappel, les niveaux d'expérience sont définis comme suit :

- **Junior** : 0 à 2 ans d'expérience
- **Intermédiaire** : 2 à 5 ans d'expérience
- **Confirmé** : 5 à 8 ans d'expérience
- **Senior** : plus de 8 ans d'expérience

Technical Director

Directeur/Directrice technique

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Présentation du métier

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

Compétences

Compétences requises

Savoir...

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

Faire preuve de...

- Affirmation et fermeté
- Pédagogie
- Diplomatie
- Analyse et synthèse
- Leadership

Connaissances indispensables

Maîtriser...

- Les outils de développement de jeux
- Les architectures matérielles et logicielles
- Les systèmes d'exploitation
- Les problématiques liées à :
 - La programmation réseau
 - La programmation 3D
 - La programmation physique
 - L'intelligence artificielle
 - La programmation multitâche
 - Les contraintes de performance mémoire et disque

Formations souhaitées

Bac+5 en école d'ingénieurs (informatique, télécoms, généraliste), Master en informatique, ou école de jeu vidéo.

Activités principales

1 Définition de la stratégie technique

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

2 Pilotage des projets technologiques

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

3 Management d'équipe

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

4 Gestion de la qualité

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

5 Gestion de projet

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

+ Activités secondaires

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

Position dans l'organisation

N+1

- CEO, Managing Director
- Production Director

Technical Director

Technical Director

N-1

- Technical Leads
- Programmers

Mobilité

Métiers d'évolution :

CEO, Managing Director

Métiers de provenance :

Lead Programmer, Programmer, Developer

Données salariales

PARIS / IDF	FOURCHETTE -	MÉDIANE	FOURCHETTE +
Confirmé	Not E. D.*	Not E. D.*	Not E. D.*
Senior	65 500 €	85 000 €	104 000 €
RÉGION			
Confirmé	37 000 €	50 000 €	64 000 €
Senior	49 000 €	66 500 €	84 000 €

*Not E. D. : Not Enough Data

Lead Programmer

Programmeur/Programmeuse en chef(fe)

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Présentation du métier

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

Exemples d'intitulés de postes :
Lead Developer, Lead Coder

Position dans l'organisation

N+1 – Production Director
– Technical Director

Lead Programmer

N-1 – Programmers

Mobilité

Métiers d'évolution :
Technical Director

Métiers de provenance :
Programmers

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Mettre en œuvre les méthodes et techniques de programmation
- Mettre en œuvre des techniques de résolution de problèmes
- Rédiger des spécifications détaillées (documentation technique)
- Gérer et arbitrer un conflit
- Évoluer dans un environnement complexe et en constante évolution (résistance au stress)

Faire preuve de...

- Diplomatie
- Pédagogie
- Analyse et synthèse

Connaissances indispensables

Maîtriser...

- Les langages de programmation temps réel (C++) et des langages outil (C#, Python..)
- Les méthodes de conception
- L'architecture des moteurs de jeu
- La programmation réseau
- La programmation en multitâche
- La programmation 3D, la simulation physique, la programmation IA (connaissances générales)

Formations souhaitées

Bac+5, école d'ingénieurs, école de jeu vidéo spécialisée en code.

Données salariales

Se référer à la fiche **Gameplay Programmer** (page 80).
Tendance remarquée : +10 à +20%.

Activités principales

1 Pilotage des activités de développement

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

2 Gestion de la qualité

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

3 Management d'équipe

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

Engine Programmer

Programmeur/Programmeuse moteur

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Présentation du métier

Le métier d'Engine Programmer reste "généraliste", et touche à tous les aspects de la programmation dans le jeu. Les autres fiches métiers de programmeurs / programmeuses décrivent des métiers spécialisés dans un domaine.

Exemples d'intitulés de postes :

Developper, ingénieur(e) moteur, programmeur technique

Position dans l'organisation

N+1 – Lead Programmer

Engine Programmer

Mobilité

Métiers d'évolution :

Programmeur spécialisé, Lead Programmer, Programmeur / Programmeuse spécialisé(e) (sous réserve d'une formation dédiée)

Métiers de provenance :

Programmer

Données salariales

Se référer à la fiche **Gameplay Programmer** (page 80).

Tendance remarquable : salaires équivalents à ceux de la fiche Gameplay Programmer.

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Mettre en œuvre les méthodes et techniques de programmation
- Utiliser les outils de debug et profiling
- Assurer la validation des bonnes performances du jeu (profiling, optimisation, synchronisation)
- Rédiger des spécifications détaillées (documentation technique)
- Évoluer dans un environnement complexe et en constante évolution (résistance au stress)

Faire preuve de...

- Rigueur
- Analyse et synthèse

Connaissances indispensables

Maîtriser...

- L'architecture des moteurs de jeu
- Les outils (production, intégration, visualisation, test)
- Les langages de programmation de bas niveau
- Les méthodes de conception
- Les bases des domaines spécifiques du moteur (physique, graphique, réseau..)
- La compréhension et l'intégration des API et plateformes externes
- L'optimisation de la gestion mémoire et des accès disques
- La programmation concurrente (multitâche) et la compression de données (connaissances)

Formations souhaitées

Bac+5 en informatique, école de jeu vidéo, BTS/DUT en informatique, licence professionnelle en informatique.

Activités principales

1 Développement et maintenance des briques moteurs

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

2 Développement/optimisation des outils et pipeline de production

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

Gameplay Programmer

Programmeur / Programmeuse de jeu

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Présentation du métier

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

Exemples d'intitulés de postes :

Développeur / Développeuse Jeu,
Développeur / développeuse Gameplay,
Gameplay Programmer

Position dans l'organisation

N+1 – Lead Programmer

Gameplay Programmer

Mobilité

Métiers d'évolution :

Lead Programmer, Programmeur /
Programmeuse spécialisé(e) (sous réserve
d'une formation dédiée)

Métiers de provenance :

Programmer

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Mettre en œuvre les méthodes et techniques de programmation
- Traduire techniquement les besoins du Game Designer
- Mettre en œuvre des techniques de résolution de problèmes
- Rédiger des spécifications détaillées (documentation technique)
- Remettre en question son travail

Faire preuve de...

- Rigueur
- Analyse et synthèse
- Sens critique

Connaissances indispensables

Maîtriser...

- La gestion des IHM
- Les TRC constructeur
- Les notions de simulation physique
- Les outils, bibliothèques logicielles et moteurs
- Les langages de programmation
- Les méthodes de conception
- Les langages de programmation temps réel (C++) et des langages outil (C#, Python...)

Formations souhaitées

Bac +5, licence professionnelle en informatique complétée d'un Master, école d'ingénieurs, ou école de jeu vidéo.

Données salariales

📍 PARIS / IDF	FOURCHETTE -	MÉDIANE	FOURCHETTE +
Junior	32 500 €	35 000 €	37 500 €
Intermédi.	33 500 €	40 000 €	47 500 €
Confirmé	38 500 €	45 000 €	51 500 €
Senior	45 500 €	50 000 €	55 500 €
📍 RÉGION			
Junior	28 500 €	31 500 €	34 000 €
Intermédi.	30 500 €	34 000 €	37 500 €
Confirmé	34 500 €	38 500 €	42 500 €
Senior	39 500 €	44 500 €	49 500 €

Activités principales

1 Programmation

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

2 Maintenance évolutive du jeu

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

+ Activités secondaires

- Effectuer une activité de veille sur les mécanismes de jeu implémentés chez les jeux vidéo concurrents

Audio Programmer

Programmeur/Programmeuse audio

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Présentation du métier

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

Position dans l'organisation

N+1 – Lead Programmer

 **Audio Programmer**

Mobilité

Métiers d'évolution :

Lead Programmer, Programmeur / Programmeuse spécialisé(e) (sous réserve d'une formation dédiée)

Métiers de provenance :

Programmer, Ingénieur du son

Données salariales

Se référer à la fiche **Gameplay Programmer** (page 80).

Tendance remarquée : +0 à +5%.

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Mettre en œuvre les méthodes et techniques de programmation
- Traduire techniquement les besoins du sound designer
- Mettre en œuvre des techniques de résolution de problèmes
- Rédiger des spécifications détaillées (documentation technique)
- Remettre en question son travail

Faire preuve de...

- Rigueur
- Analyse et synthèse
- Sens critique

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

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

Activités principales

1 Programmation

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

2 Maintenance évolutive du jeu

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

+ Activités secondaires

- Développer les outils spécifiques à l'audio, en équipe avec les sound designers et avec les développeurs outils

Présentation du métier

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

Position dans l'organisation

N+1 – Lead Programmer

 **Tools Programmer**

Mobilité

Métiers d'évolution :

Lead Programmer, Programmeur / Programmeuse spécialisé(e) (sous réserve d'une formation dédiée)

Métiers de provenance :

Engine Programmer, Programmer

Données salariales

Se référer à la fiche **Gameplay Programmer** (page 80).

Tendance remarquée : +5 à +15%.

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Mettre en œuvre les méthodes et techniques de programmation
- Communiquer avec l'ensemble des équipes de production
- Anticiper les besoins des utilisateurs finaux et rester en interaction constante avec eux (pour faire évoluer les outils et répondre à leurs besoins)
- Effectuer des profilings
- Gérer des problèmes d'optimisation et de synchronisation des architectures
- Rédiger des spécifications détaillées (documentation technique)

Faire preuve de...

- Rigueur
- Autonomie
- Analyse et synthèse
- Sensibilité à l'UX

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

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

Activités principales

1 Développement et maintenance des outils

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

2 Optimisation du workflow et de la pipeline de production

- Développer des outils de visualisation et de tests
- Automatiser les process
- Mettre en place un pipeline de builds et d'intégrations continues
- Améliorer les outils de production et d'optimisation des assets
- Améliorer les outils de visualisation et de test des assets dans le moteur
- Ajouter des fonctionnalités dans le moteur

IA Specialist

Programmeur/Programmeuse spécialisé(e) IA

Présentation du métier

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

Position dans l'organisation

N+1 – Lead Programmer

IA Specialist

Mobilité

Métiers d'évolution :

Lead Programmer, Programmeur / Programmeuse spécialisé(e) (sous réserve d'une formation dédiée)

Métiers de provenance :

Engine Programmer, Programmer

Données salariales

Se référer à la fiche **Gameplay Programmer** (page 80).

Tendance remarquée : +5 à +10%.

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Mettre en œuvre les méthodes et techniques de programmation
- Effectuer des profilings
- Gérer des problèmes d'optimisation et de synchronisation des architectures
- Rédiger des spécifications détaillées (documentation technique)

Faire preuve de...

- Rigueur

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

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

Activités principales

1 Développement/optimisation des comportements

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

2 Assurer la maintenance du jeu

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

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Game Physics Programmer

Programmeur/Programmeuse spécialisé(e) physique

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Présentation du métier

Développer et gérer l'ensemble des comportements physiques des objets dans le jeu.

Exemples d'intitulés de postes :
3D Programmer

Position dans l'organisation

N+1 – Lead Programmer

Game Physics Programmer

Mobilité

Métiers d'évolution :

Lead Programmer, Programmeur / Programmeuse spécialisé(e) (sous réserve d'une formation dédiée)

Métiers de provenance :

Engine Programmer, Programmeur

Données salariales

Se référer à la fiche **Gameplay Programmer** (page 80).
Tendance remarquée : +0 à +5%.

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Mettre en œuvre les méthodes et techniques de programmation
- Effectuer des profilings
- Gérer des problèmes d'optimisation et de synchronisation des architectures
- Rédiger des spécifications détaillées (documentation technique)

Faire preuve de...

- Rigueur

Connaissances indispensables

Maîtriser...

- Les outils
- Les langages de programmation
- La programmation en multithèque
- Les méthodes de conception
- L'architecture des moteurs de jeu
- La physique (mécanique du solide)
- Les mathématiques pour la physique (géométrie 3D, calcul tensoriel, calcul différentiel, intégration)
- Les méthodes de détection et de gestion de collisions
- Un moteur physique (Havok, PhysX, Bullet...)
- Des éléments de mécanique automobile

Formations souhaitées

Bac+5, Master universitaire avec dominantes informatique et science, école d'ingénieurs.

Activités principales

1 Développement/optimisation des outils

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

2 Maintenance du jeu

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

Network Programmer

Programmeur/Programmeuse réseau

Présentation du métier

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

Exemples d'intitulés de postes :

Online programmer

Position dans l'organisation

N+1 – Lead Programmer

Network Programmer

Mobilité

Métiers d'évolution :

Lead Programmer, Programmeur / Programmeuse spécialisé(e) (sous réserve d'une formation dédiée)

Métiers de provenance :

Programmer

Données salariales

Se référer à la fiche **Gameplay Programmer** (page 80).

Tendance remarquée : +5 à +15%.

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Mettre en œuvre les méthodes et techniques de programmation
- Effectuer des profilings
- Gérer des problèmes d'optimisation et de synchronisation des architectures
- Mettre en œuvre des techniques de gestion des palettes
- Rédiger des spécifications détaillées (documentation technique)

Faire preuve de...

- Rigueur
- Synthèse et analyse
- Forte appétence pour les nouvelles technologies et les langages informatiques

Connaissances indispensables

Maîtriser...

- La programmation bas niveau et haut niveau - C, C++, C#
- Les algorithmes de ranking multi-joueurs et de matchmaking
- Les règles de fonctionnement des jeux en réseau et multiplayer (MMORPG)
- Les protocoles TCP et UDP, HTTP, Websocket
- Le middleware
- Les comportements du public face au jeu
- Les guidelines/contraintes constructeurs
- La programmation infrastructure backend : Javascript, Typescript, Go, C#, PHP
- Les bases de données: SQL (MySQL, PostgreSQL, MariaDB), NoSQL (MongoDB, Redis, Elasticsearch)
- Les contraintes et techniques de calculs 3D (géométrie dans l'espace, 3D : vecteur, matrices, quaternion, projection)
- Les connaissances devops : Gitlab, Jenkins, Docker, Kubernetes, CI/CD (continuous integration/continuous deployment)

Formations souhaitées

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

Activités principales

1 Conception et développement du moteur réseau

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

2 Conception et développement du serveur de jeu

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

3 Maintenance du moteur réseau et du serveur

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

4 Conception et développement des mécaniques gameplay multijoueur

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

+ Activités secondaires

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

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Présentation du métier

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

Exemples d'intitulés de postes :
Ingénieur(e) UI

Position dans l'organisation

N+1 – Lead Programmer

UI Programmer

Mobilité

Métiers d'évolution :
Lead Programmer, Programmeur / Programmeuse spécialisé(e) (sous réserve d'une formation dédiée)

Métiers de provenance :
Programmer

Données salariales

Se référer à la fiche **Gameplay Programmer** (page 80).
Tendance remarquée : +0 à +5%.

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Mettre en œuvre les méthodes et techniques de programmation
- Travailler en équipe
- Gérer des problèmes d'optimisation et de synchronisation des architectures
- Remettre en question son travail
- Évoluer dans un environnement complexe et en constante évolution (résistance au stress)

Faire preuve de...

- Rigueur
- Autonomie
- Adaptabilité
- Sensibilité par rapport au game design

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

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

Activités principales

1 Analyse des besoins

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

2 Conception des interfaces utilisateurs

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

3 Maintenance, test et correction

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

Graphic Programmer

Programmeur/Programmeuse graphique

Présentation du métier

Développer et maintenir le "moteur graphique", gérer la pipeline d'intégration des assets au sein du moteur et du jeu.

Exemples d'intitulés de postes :

Tech Artist

Position dans l'organisation

N+1 – Lead Programmer

Graphic Programmer

Mobilité

Métiers d'évolution :

Lead Programmer, Programmeur / Programmeuse spécialisé(e) (sous réserve d'une formation dédiée)

Métiers de provenance :

Technical Artist, Programmeur

Données salariales

Se référer à la fiche **Gameplay Programmer** (page 80).

Tendance remarquée : +5 à +10%.

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Mettre en œuvre les méthodes et techniques de programmation
- Créer et/ou maintenir le moteur graphique dans sa globalité
- Travailler en équipe
- Gérer les problèmes d'optimisation de charge de la partie graphique du moteur (CPU/GPU)
- Comprendre les besoins des artistes et les confronter aux possibilités offertes par le moteur graphique
- Créer et maintenir les outils d'intégration d'assets artistiques dans le moteur
- Évoluer dans un domaine en constante évolution (Résistance au stress)

Faire preuve de...

- Rigueur
- Adaptabilité
- Sensibilité par rapport au game design
- Sensibilité artistique et au rendu d'images

Connaissances indispensables

Maîtriser...

- Les langages de programmation de bas niveau
- L'architecture des moteurs graphiques
- Les langages de programmation et API spécifiques pour le rendu (shader, DirectX, etc.)
- La programmation efficace sur GPU (Programmation concurrente, mémoire dédiée, SIMD)
- La géométrie dans l'espace, la modélisation géométrique et l'optique géométrique, les contraintes et techniques de calculs 3D

Formations souhaitées

Bac+5, en informatique avec spécialisation en synthèse d'images, école de jeu-vidéo en programmation avec une spécialisation graphique ou moteur graphiques.

Activités principales

1 Développement du moteur graphique

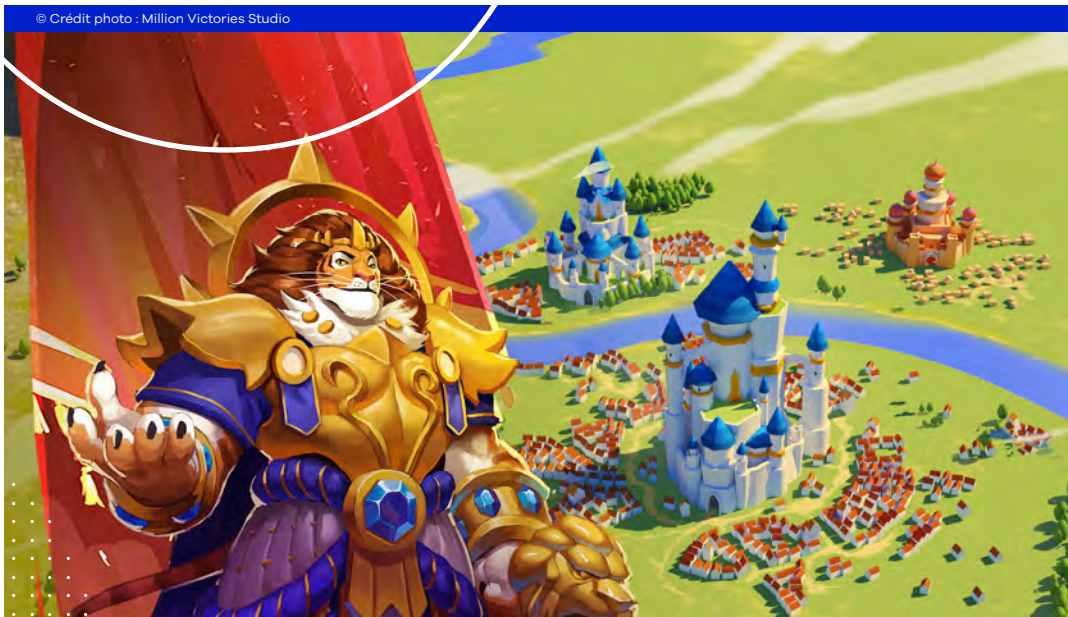
- Ajouter des fonctionnalités graphiques au jeu (en lien avec l'équipe artistique du jeu)
- Assurer la compatibilité des graphismes avec les exigences des consoles et des spécifications PC
- Développer des outils d'intégration des assets produits par les artistes

2 Maintenance, tests et corrections

- Maintenir le moteur graphique au niveau de l'état de l'art du moment
- Optimiser les performances graphiques du jeu
- Debugger tous les artefacts visuels du jeu

+ Activités secondaires

- Aider à la création des fonctionnalités graphiques les plus techniquement complexes (avec le Technical artiste) et faciliter l'interaction entre le moteur graphique et le reste du moteur (avec le Programmeur Moteur)



Les métiers de l'Édition et du Support

Cette famille est celle des professionnel(le)s qui contribuent au déploiement, à la commercialisation, à la distribution et la pérennisation des jeux vidéo. On retrouve ces métiers chez les éditeurs mais aussi au sein de nombreux studios de production qui assurent directement la commercialisation de leurs jeux.

C'est la famille de métiers qui comprend le plus grand nombre d'expertises et compétences, car les équipes représentées peuvent intervenir, selon leur périmètre, de la conception du projet à la gestion des promotions et des communautés de joueurs après la sortie du jeu.

Marketing / Communication			Business / Commercial			Support Production	Support Post-Launch
Marketing Director Directeur/Directrice Marketing	Nouveau Communication Director Directeur/Directrice Communication		Nouveau Business Director Directeur/Directrice Commercial(e)	Head of Analytics Directeur/Directrice Analyse Produit			
	Brand Manager Responsable de marque				Outsourcing Manager Chargé(e) des Relations Prestataires		
Product Manager Chef/Cheffe de produit	User Acquisition Manager Responsable d'Acquisition		Business Developer Responsable du développement	User Researcher Chercheur/Chercheuse UX	Data Scientist Analyste des Données	Nouveau Launch Manager Responsable de la sortie	Live Operations Manager Responsable des opérations
Marketing Artist Artiste Marketing	Nouveau Communication Specialist Spécialiste Communication	Traffic Manager Responsable gestion du trafic				Localisation Manager Chargé(e) de Localisation	Community Manager Animateur/Animatrice de Communauté

Précision sur les données salariales :

Cette famille ne présente pas de données salariales. Les métiers de cette famille n'étaient pas assez représentés au sein de nos adhérents pour avoir un échantillon statistique viable.

Marketing Director

Directeur/Directrice Marketing

Présentation du métier

Élaborer des plans marketing (analyse du marché, détermination des cibles, plan d'action, choix des axes publicitaires, etc.) et mettre en place les actions destinées à développer la vente des produits en participant à la promotion de l'image du studio et de ses créations.

Exemples d'intitulés de postes :

Responsable marketing, Brand Director, Senior IP Manager

Position dans l'organisation

N+1 – Managing Director

Marketing Director

N-1 – Marketing Team
– Producer
– Community Manager

Mobilité

Métiers d'évolution :

CEO, Managing Director, Consultant(e)

Métiers de provenance :

Producer, Brand Manager

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Prendre des décisions qui engagent l'entreprise
- Anticiper et prendre des initiatives
- Négocier
- Convaincre
- Fédérer et mobiliser les équipes autour d'un projet commun

Faire preuve de...

- Très grande culture générale et vidéoludique
- Analyse et synthèse
- D'esprit d'innovation
- Créativité et curiosité d'esprit
- Écoute

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

Bac +5 Master en marketing, communication ou gestion, grande école de commerce, école d'ingénieurs complétée par une formation type Master ou MBA, Institut d'Etudes Politiques (IEP), école de jeu vidéo qui proposent une spécialisation marketing.

Activités principales

1 Définition du plan marketing et gestion stratégique

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

2 Management d'équipe

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

3 Gestion financière/budgétaire

- Définir et suivre les budgets de la direction
- Mesurer et analyser les ratios investissements/revenus (cf. le ROI: Return on Investment)
- Superviser la relation avec les partenaires de distribution
- Déterminer et piloter la mise en œuvre des actions promotionnelles

4 Supervision des actions de communication et gestion des licences

- Définir la stratégie de communication avec son équipe spécialisée selon la stratégie de marque
- Aide et suivi pour l'élaboration des plans médias
- Superviser l'accueil du jeu par les joueurs cibles et dans la presse, ainsi que l'impact sur la marque
- Rechercher des opportunités de partenariats cross media pour développer son IP/ license (goodies, figurines, BD, séries...)
- Superviser l'organisation d'événements

+ Activités secondaires

- Réaliser des activités de rédaction (titre, base line, slogans, etc.) et participer aux réflexions stratégiques relatives au positionnement de la direction artistique (univers, typographie, couleurs, etc.)

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Communication Director

Directeur/Directrice Communication

Présentation du métier

Élaborer les campagnes de communication internes et externes pour ses jeux et marques, créer des temps forts auprès de la presse spécialisée et des cibles marketing, superviser les événements de test, analyser et communiquer au top management les données qualitatives et quantitatives obtenues sur les jeux.

Position dans l'organisation



Mobilité

Métiers d'évolution :

CEO, Managing Director, Marketing Director, Consultant(e)

Métiers de provenance :

Communication Manager, Communication Specialist, PR Manager

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Prendre des décisions qui engagent l'entreprise
- Anticiper et prendre des initiatives
- Négocier
- Convaincre
- Fédérer et mobiliser les équipes autour d'un projet commun
- Être force de proposition
- Évoluer dans un environnement complexe et en constante évolution (résistance au stress)

Faire preuve de...

- Très grande culture générale et vidéoludique
- Aisance rédactionnelle et de communication
- Diplomatie
- Analyse et synthèse
- D'esprit d'innovation
- Créativité et curiosité d'esprit
- Écoute

Connaissances indispensables

Maîtriser...

- Les outils de reporting
- La gestion d'une campagne de communication digitale
- La création d'événements internes et externes
- Les canaux de communication classiques et digitaux

Formations souhaitées

Bac + 5 Master en communication ou marketing digital, grande école de commerce, école de communication ou de journalisme, Institut d'Etudes Politiques (IEP).

Activités principales

1 Définition du plan de communication et gestion stratégique

- Définir la stratégie de communication interne et externe
- Participer à l'élaboration des plans médias (presse et sites spécialisés: forums, plateformes de streaming, etc.)
- Superviser les relations presse, rédiger des Press kits
- Rechercher des opportunités de partenariats publicitaires
- Superviser l'organisation d'événements, notamment hands-on (test du jeu en amont de la sortie)
- Rechercher des opportunités de partenariats publicitaires
- Superviser l'organisation d'événements
- Superviser les relations avec les agences créatives externes qui développent des assets ou produits pour la campagne du jeu
- Faire le lien avec l'équipe marketing et le positionnement défini pour le jeu ou la marque
- Communiquer les assets créés par l'équipe marketing pour le jeu

2 Management d'équipe

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

3 Gestion financière/budgétaire

- Définir et suivre les budgets de communication alloués par campagne
- Mesurer et analyser les ratios investissements/revenus, qualitatifs et quantitatifs, puis les diffuser aux équipes de développement et marketing
- Déterminer et piloter la mise en œuvre des actions promotionnelles

Bon à savoir

Dans de nombreuses entreprises, en raison de la taille des marques et projets, les fonctions de Directeur/Directrice Marketing et Communication sont fusionnées en un seul poste.

Brand Manager

Responsable de marque

Présentation du métier

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

Exemples d'intitulés de postes :

Chef(fe) de marque, Brand Marketing Manager, Coordinateur / Coordinatrice de marque, Responsable IP

Position dans l'organisation

N+1 – Marketing Director

Brand Manager

N-1 – Product manager
– Community Manager

Mobilité

Métiers d'évolution :

Marketing Director

Métiers de provenance :

Producer, Community Manager, PR Manager, Communication Specialist

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Organiser et prioriser son travail
- Travailler sur plusieurs tâches à la fois
- Collaborer et communiquer avec des interlocuteurs différents
- Prendre des décisions, parfois sous pression et dans un temps limité
- Défendre son point de vue et convaincre
- Anticiper et prendre des initiatives
- Respecter et prendre en compte les différences culturelles de chaque interlocuteur

Faire preuve de...

- Rigueur et organisation
- Aisance rédactionnelle et de communication
- Diplomatie et écoute
- Esprit de collaboration
- Esprit d'analyse et synthèse
- Créativité et curiosité d'esprit

Connaissances indispensables

Maîtriser...

- Les dernières tendances en matière de marketing et communication de jeu vidéo
- Les outils et techniques de marketing stratégique
- Les outils et techniques de communication
- Le processus de développement et de lancement d'un produit

Formations souhaitées

Bac +3 à +5 en marketing ou communication en école de commerce ou université, BTS marketing avec spécialisation dans le Divertissement, école d'ingénieurs complétée par une formation type Master ou MBA, école de jeu vidéo avec une spécialisation marketing.

Activités principales

1 Définition et application de la stratégie de lancement

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

2 Analyse du marché et études marketing

- Analyser le marché et les tendances afin d'adapter son offre auprès des joueurs
- Aider à l'organisation d'études quantitatives et qualitatives et suivre les résultats
- Éditer des compte-rendus auprès du management et des équipes de production sur la réception et performance du produit
- Faire des recherches et participer au développement de la marque, au-delà du jeu vidéo (produits dérivés, produits licenciés, séries, films..)
- Coordonner la production et commercialisation de produits dérivés et licenciés

+ Activités secondaires

- Définir et suivre le budget marketing
- Accompagner les équipes de développement du produit dans une logique marché

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Product Manager

Chef/Cheffe de produit

Présentation du métier

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

Bon à savoir

Dans certaines entreprises, les métiers de Product Manager et Communications Manager sont séparés en deux postes distincts, le premier gérant la stratégie marketing globale pour la marque et le jeu, le second étant focalisé sur la campagne et les événements de communication, les relations avec la Presse...

Pour de nombreuses entreprises, selon la taille de leurs projets, ces deux postes sont fusionnés en un seul, cette fiche représente donc les deux postes.

Position dans l'organisation



Mobilité

Métiers d'évolution :
Brand Manager

Métiers de provenance :
Marketing Coordinator, Producer

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Prendre des décisions par rapport à son périmètre d'intervention/produit
- Mobiliser les techniques de veille
- Anticiper et prendre des initiatives
- Négocier
- Convaincre

Faire preuve de...

- Sens commercial
- Analyse et synthèse
- Créativité et curiosité d'esprit
- Écoute

Connaissances indispensables

Maîtriser...

- Son marché de commercialisation
- Les éléments du mix marketing
- Les outils statistiques et informatiques courants

Formations souhaitées

Bac +5, Master en marketing ou communication en école de commerce ou université, école d'ingénieurs complétée par une formation type Master ou MBA, Institut d'Études Politiques (IEP), école de jeu vidéo avec une spécialisation marketing.

Activités principales

1 Elaboration et application de la stratégie marketing

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

2 Gestion de la campagne média

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

3 Gestion de la campagne de communication

- Gérer le contenu lors des salons professionnels et des événements presse
- Aider à l'organisation et mettre en place les interviews aux côtés des attachés presse ou agences de communication
- Aider à la gestion et l'application de la campagne sur les réseaux sociaux

4 Gestion commerciale

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

5 Veille concurrentielle et étude de marché

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

+ Activités secondaires

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

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Marketing Artist

Artiste Marketing

Présentation du métier

Créer les éléments de communication lié au jeu vidéo.

Exemples d'intitulés de postes :

Artist, monteur vidéo / monteuse vidéo, Asset Creator

Position dans l'organisation

N+1
 - Marketing Director
 - Brand Manager

Marketing Artist

Mobilité

Métiers d'évolution :

Lead Artist, 2D/3D Artist, Artist

Métiers de provenance :

2D/3D Artist, Cinematic Artist, Motion Designer

Compétences

Compétences requises

Savoir...

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

Faire preuve de...

- Réactivité et proactivité
- Rigueur et attention aux détails
- Autonomie
- Tact et diplomatie

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

Bac+2 à Bac+5, BTS communication visuelle, DNAT, DNAP, DNSEP, DSAA, écoles d'art, école de jeu vidéo.

Activités principales

1 Création visuelle

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

2 Veille et analyse

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

+ Activités secondaires

- Elaborer le style guide marketing du jeu
- Aider à la création de l'UI du jeu
- Web Design
- Superviser le processus créatif lié à la fabrication de produits dérivés

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Communication Specialists

Spécialiste Communication

Présentation du métier

Créer les éléments de communication lié au jeu vidéo.

Exemples d'intitulés de postes :

attaché(e) de presse, PR manager, PR specialist, content manager, social media manager, content creator specialist

Bon à savoir

Les métiers de la communication proposent de nombreuses spécialisations qui interviennent à différentes étapes de la campagne autour d'un jeu et s'adressent à des interlocuteurs précis.

Cette fiche met en lumière deux spécialités qui se retrouvent constamment dans les campagnes de communication pour les jeux :

Attaché(e) de presse

Content manager

Position dans l'organisation



- Communications Director
- Brand Manager



Communication Specialists

Mobilité

Métiers d'évolution :

Brand Manager, Communications Manager

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Mobiliser un réseau professionnel selon le projet
- Mobiliser les techniques de veille
- Anticiper et prendre des initiatives
- Négocier et convaincre
- Travailler dans un milieu en constante évolution (résistance au stress)
- Être un excellent communicant, à l'écrit comme à l'oral

Faire preuve de...

- Grande réactivité et adaptabilité
- Autonomie
- Analyse et synthèse
- Créativité et curiosité d'esprit
- Écoute

Connaissances indispensables

Maîtriser...

- Son marché de communication et l'ensemble de ses spécificités
- Les codes précis de chaque canal de communication
- Les logiciels de création et de modification d'assets (suite Adobe, Canva etc.)
- L'édition de contenu
- Le SEO éditorial

Formations souhaitées

Bac +3 à +5, école de communication post-bac, Master communication en école de commerce ou université, Institut d'Etudes Politiques (IEP), école de journalisme.

Activités principales

1 Veille sur les tendances des campagnes concurrentes

- Effectuer une veille continue et soutenue (autres campagnes en cours et récentes, événements mis en place, partenariats, tendances, etc.)
- Se documenter sur les codes et évolutions de sa branche de communication

2 Gestion de la campagne de communication sur son périmètre

- Gestion de la Part B de la campagne de communication sur son marché et ses canaux de communication
- Implémenter la campagne de communication selon la vision définie par le marketing en l'adaptant à ses interlocuteurs et son public cible
- Être un point de contact entre les équipes marketing/communication et la presse, les créateurs de contenus et les agences
- Aider à l'organisation d'événements en lien avec son expertise, ou de temps forts de communication (interviews, partage d'assets à des moments clés, création de partenariats avec des influenceurs)
- Établir des compte-rendus des actions menées auprès des équipes et adapter la suite de la campagne selon les retours et conclusions

Spécialiste Attaché(e) de presse

Spécialiste Content Manager

3 Implémentation de la stratégie dans la presse spécialisée

- Développer et gérer les relations avec les journalistes, blogueurs et influenceurs pour obtenir la meilleure couverture possible des titres promus
- Mettre en oeuvre les plans de communication de presse spécialisée et mainstream, selon la stratégie globale définie pour le jeu
- Produire des compte-rendus sur l'avancement et les performances de la campagne
- Organiser des événements (press tour, salons, fan meetings...) ou aider à implémenter ceux définis par l'équipe marketing/communication
- Mettre en place et gérer des outils RP (mailings, newsletters, actus hebdomadaires...)

3 Gestion des contenus en ligne

- Piloter la stratégie éditoriale et la publication du contenu
- Gérer les réseaux sociaux du jeu et publier les assets fournis
- Créer des événements et concours communautaires
- Fabriquer les templates pour les outils RP et de communication
- Définir les indicateurs de performances et produire des compte-rendus pour les équipes en interne

Retour sommaire

Retour famille

User Acquisition Manager

Responsable d'Acquisition

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Présentation du métier

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

Exemples d'intitulés de postes :

Media Manager

Position dans l'organisation

N+1 – Marketing Director

User Acquisition Manager

N-1 – Traffic Manager

Mobilité

Métiers d'évolution :

Marketing Director

Métiers de provenance :

Traffic Manager

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Négocier
- Mobiliser les techniques de veille
- Réagir vite et anticiper les évolutions
- Travailler en équipe et en transversalité

Faire preuve de...

- Rigueur et méthode pour gérer les outils de manière optimale
- Goût pour le travail en équipe et en transversalité, avec des interlocuteurs variés (marketing, technique, etc.)
- Curiosité et réactivité
- Esprit d'analyse
- Sens du contact client

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

Bac +3 à +5, Master en marketing, marketing web/digital, communication ou informatique (en école de commerce ou université), Master en sciences de l'information et de la communication (option webmarketing), école de jeu vidéo avec une spécialisation marketing.

Activités principales

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

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

2 Suivi des performances et reportings

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

3 Gestion de la relation avec les partenaires

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

4 Veille technologique et stratégique

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

Traffic Manager

Responsable gestion du trafic

Présentation du métier

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

Exemples d'intitulés de postes :

Responsable Web Analytics, Responsable Partenariats et Management du trafic web

Position dans l'organisation

- N+1
- Marketing Director
 - User Acquisition Manager



Mobilité

Métiers d'évolution :

User Acquisition Manager, Brand Manager

Métiers de provenance :

Référenceur, Webmarketeur

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Négocier
- Mobiliser les techniques de veille
- Réagir vite et anticiper les évolutions
- Travailler en équipe et en transversalité

Faire preuve de...

- Rigueur et méthode
- Curiosité
- Réactivité
- Sens du contact client

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

Bac +3 à +5, Master en marketing, marketing web/digital, communication ou informatique (en école de commerce ou université), Master en sciences de l'information et de la communication (option webmarketing), école de jeu vidéo avec une spécialisation marketing.

Activités principales

1 Acquisition et optimisation du trafic

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

2 Mesure et analyse de l'audience des campagnes de publicité

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

3 Veille technologique et stratégique

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

+ Activités secondaires

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

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Business Director

Directeur/Directrice Commercial(e)

Présentation du métier

Définir et mettre en place la stratégie d'édition et commerciale de l'entreprise.

Position dans l'organisation

N+1 – CEO
– Marketing Director

Business Director

N-1 – Business Developer

Mobilité

Métiers d'évolution :

Brand Manager, Marketing Director

Métiers de provenance :

Head of Analytics, Producer

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Être force de proposition
- Anticiper et prendre des initiatives, être autonome
- Fédérer autour d'un projet commun
- Être un excellent communicant
- Négocier, convaincre
- Mettre en oeuvre les techniques de veille

Faire preuve de...

- Excellente culture générale et du marché du jeu vidéo
- Dynamisme, leadership
- Grand sens commercial
- Analyse et synthèse
- Écoute, pédagogie, diplomatie

Connaissances indispensables

Maîtriser...

- Les outils de prospection
- L'ensemble des canaux de distribution du jeu vidéo
- Ses marché de commercialisation
- Les spécificités juridiques et commerciales de l'édition de jeu dans le jeu vidéo
- Les outils statistiques et informatiques courants

Formations souhaitées

Bac +5, grande école de commerce ou Master en gestion/économie à l'université, école d'ingénieurs complétée par une formation type Master ou MBA, école de jeu vidéo.

Activités principales

1 Définition et application de la stratégie commerciale

- Élaborer la stratégie d'édition de son entreprise et la mettre en oeuvre
- Superviser l'achat de jeux dans le cadre de partenariats d'édition
- Négocier les contrats et tarifs de vente
- Définir les KPI et le risques concernant l'achat ou la distribution de chaque titre

2 Veille et analyse

- Effectuer des veilles sur les tendances du marché, les performances des jeux concurrents
- Analyser les performances du catalogue de jeux sur chaque canal de vente
- Rédiger des rapports détaillés sur les performances de la concurrence, du catalogue et des opportunités de développement, puis les transmettre aux autres équipes (marketing, communication, finance, top-management)

3 Gestion financière/budgétaire

- Suivre les budgets de la direction
- Établir des projections de ventes par produit
- Superviser la relation avec les partenaires de distribution
- Négocier les conditions d'achat et de vente avec les fournisseurs et partenaires de ventes (prix d'achat, conditions sur les Tiers de vente, WSP...)
- Développer de nouvelles relations avec des fournisseurs et/ou partenaires de ventes

4 Management d'équipe

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

+ Activités secondaires

- Gérer et suivre l'application des contrats (royalties, exclusivités...)
- Réaliser des présentations marketing du jeu à destination de partenaires externes et départements internes
- Se rendre à des salons professionnels pour rencontrer et identifier des partenaires potentiels

Business Developer

Responsable du développement

[Retour sommaire](#)
[Retour famille](#)

Présentation du métier

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

Exemples d'intitulés de postes :

Commercial(e), Responsable Commercial(e), Business Development Manager, Account Manager

Position dans l'organisation

N+1
– Managing Director
– Business Director

Business Developer

N-1
– Business Analyst

Mobilité

Métiers d'évolution :

Business Director

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Être à l'écoute du marché
- Anticiper les nouvelles opportunités
- Négocier, écouter, convaincre
- Fédérer et coordonner une équipe

Faire preuve de...

- Très bonnes compétences relationnelles et rédactionnelles
- Proactivité et réactivité
- Esprit entrepreneurial
- Curiosité à l'égard des nouvelles technologies
- Analyse et synthèse
- Créativité dans son approche

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

Bac + 5 en école de commerce, Master en gestion, marketing ou finance, école de jeu vidéo.

Activités principales

1 Analyse et étude des marchés

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

2 Négociation et suivi de contrats

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

3 Élaboration, suivi du budget et suivi des indicateurs

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

4 Veille et communication

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

+ Activités secondaires

- Le/La business developer est également chargé de la vente de jeux à des publishers et partenaires, ou de la vente de services

Head of Analytics

Directeur/Directrice Analyse Produit

Présentation du métier

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

Exemples d'intitulés de postes :
Analytics Director

Position dans l'organisation

- N+1**
- CEO
 - Marketing Director
 - Business Director

Head of Analytics

- N-1**
- Data Analyst
 - Sales Analyst
 - Marketing Analyst

Mobilité

Métiers d'évolution :

CEO, Marketing Director, directeur commercial

Métiers de provenance :

Data Analyst, Business Intelligence Analyst, Marketing Analyst

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Diriger, encadrer, et motiver une équipe
- Planifier, organiser, suivre le travail de son équipe
- Travailler sur plusieurs projets à la fois

Faire preuve de...

- Leadership
- Organisation
- Compétences interpersonnelles, à l'oral comme à l'écrit
- Excellentes compétences d'analyse
- Réactivité et proactivité

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

Bac +4 /+5 en ingénierie informatique, Master en marketing ou analyse statistique, en passant respectivement par une école d'ingénieur, de commerce ou l'université, école de jeu vidéo.

Activités principales

1 Stratégie et Gestion

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

2 Analyse Marketing

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

3 Analyse des joueurs

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

+ Activités secondaires

- Effectuer une veille concurrentielle et identifier des best practices, outils et méthodes adaptés à l'étude du jeu et du joueur

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Data Scientist

Analyste des Données

Présentation du métier

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

Exemples d'intitulés de postes :

Data Analyst, Data Miner, Chargé(e) de modélisation de données, Explorateur / Exploratrice de données, Analyste Données, Analyste Quantitatif

Position dans l'organisation

N+1 – Head of Analytics

Data Scientist

N-1 – Data Analyst

Mobilité

Métiers d'évolution :
Marketing Director

Métiers de provenance :
Data Analyst

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Travailler en transversalité
- Convaincre
- Animer une équipe

Faire preuve de...

- Leadership
- Créativité pour imaginer de nouveaux modèles d'analyse de données
- Esprit de synthèse et rigueur
- Réactivité et proactivité
- Aisance dans les relations interpersonnelles

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

Bac +3 / +5 (voire doctorat) en ingénierie informatique, marketing ou statistique, après respectivement une école d'ingénieurs, de commerce ou un Master en université (Master datas, mathématiques, statistiques).

Activités principales

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

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

2 Participation à l'optimisation de la stratégie marketing

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

3 Veille technologique sur les outils de datamining

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

+ Activités secondaires

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

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

User Researcher

Chercheur/Chercheuse UX

[Retour sommaire](#)
[Retour famille](#)

Présentation du métier

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

Exemples d'intitulés de postes :

UX Researcher, Chargé de l'expérience utilisateurs

Position dans l'organisation

N+1 – Head of Analytics

↑
 **User Researcher**

N-1 – Data Analyst

Mobilité

Métiers d'évolution :

Head of Analytics

Métiers de provenance :

Data Analyst

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Animer des discussions constructives
- Analyser et synthétiser des données
- Apporter de nouvelles solutions à des problèmes existants
- Être force de propositions

Faire preuve de...

- Rigueur, sens du détail
- D'excellentes aptitudes à la communication orale et écrite
- Un esprit analytique Autonomie
- Rigueur
- Organisation
- Patience

Connaissances indispensables

Maîtriser...

- Les principes des études quantitatives et qualitative
- Les principe du test expérimental
- Les outils d'analyse statistique (Office, Tableau, Google Analytics)
- Les logiciels de gestion de projet (Jira, Hansoft..)

Formations souhaitées

Bac+4 à Bac+5 dans un domaine connexe à l'expérience utilisateur (Game Design, Psychologie, Sciences humaines et sociales, Sciences de gestion), école de Commerce, spécialisation Marketing / Communication, école d'ingénieurs : spécialisation Statistiques, Data Sciences, Mathématiques, Master universitaire, spécialisation Datas, Mathématiques, Statistiques.

Activités principales

1 Tests utilisateur

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

2 Études marketing

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

Outsourcing Manager

Chargé(e) des Relations Prestataires

Présentation du métier

Gérer la sous-traitance d'une partie de la production du jeu (art, audio, contrôle qualité...). Un outsourcing manager doit être un bon gestionnaire de projet, mais il/elle doit avant tout avoir une très grande connaissance technique des métiers du jeu vidéo pour comprendre les besoins de son entreprise et trouver les bons partenaires.

Exemples d'intitulés de postes :
Art Sourcing Manager

Position dans l'organisation

N+1 – Producer

↑
Outsourcing Manager

Mobilité

Métiers d'évolution :
Producer

Métiers de provenance :
Associate Producer, Project Manager

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Motiver ses partenaires en vue de la réalisation d'objectifs
- Gérer ses priorités

Faire preuve de...

- Bonnes compétences interpersonnelles, à l'oral comme à l'écrit
- Organisation et rigueur

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

Bac+5, école d'ingénieurs avec spécialisation en jeu vidéo, formation scientifique, formation artistique/technique jeu vidéo complétée par une spécialisation en gestion de projet.

Activités principales

1 Gestion des besoins

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

2 Gestion de la sous-traitance

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

3 Budget et veille

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

+ Activités secondaires

- Identifier et rencontrer de potentiels partenaires lors de salons professionnels de jeu vidéo

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Localisation Manager

Chargé(e) de Localisation

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Présentation du métier

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

Position dans l'organisation

N+1 – Production Director
– Producer

 Localisation Manager

Mobilité

Métiers d'évolution :
Producer, QA Tester

Métiers de provenance :
Traducteur

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Mettre en œuvre des techniques de résolution de problèmes
- Appliquer des méthodes de négociation
- Soutenir une communication en anglais ou dans la langue du pays (langues maternelles)
- Gérer les priorités
- Évoluer dans un environnement complexe et en constante évolution (résistance au stress)

Faire preuve de...

- Rigueur
- Aisance dans les relations interpersonnelles

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

Bac+5, formation universitaire de préférence en traduction : licence (3 ans) en LEA ou LCER et Master spécialisé (sous-titrage et doublage des productions audiovisuelles à Nice, localisation et communication multilingue et multimédia à Rennes 2, ingénierie des langues à Strasbourg, etc.), ou écoles de traduction : Esit et l'Isit (recrutement à bac +3).

Activités principales

1 Gestion de projet

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

2 Adaptation du jeu aux spécificités culturelles du pays

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

+ Activités secondaires

- Effectuer le paramétrage des changements dynamiques du texte

Launch Manager

Responsable de la sortie

[Retour sommaire](#)
[Retour famille](#)

Présentation du métier

Être en charge de la création et de la mise en ligne des différentes versions du jeu sur les plateformes de ventes.

Exemple d'intitulé de poste :
Certification Manager

Position dans l'organisation

N+1
- Production Director
- Producer

Launch Manager

Mobilité

Métiers d'évolution :
Producer, Data Scientist

Métiers de provenance :
Programmer, Lead QA

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Être attentif aux détails
- Gérer ses priorités
- Communiquer clairement et avec aisance
- Travailler sous pression, dans les délais donnés
- Résoudre des problèmes, en gardant son calme

Faire preuve de...

- Rigueur et organisation
- Autonomie
- Réactivité
- Diplomatie

Connaissances indispensables

Maîtriser...

- Les bases de la gestion de projet tout au long de son cycle de vie
- Les techniques de management de projets et ses outils (Office, Jira, Confluence)
- Les logiciels de gestion et de compilation de données (Perforce, Git etc.)
- Les spécificités techniques des différentes plateformes de vente digitale

Formations souhaitées

Bac +3 à Bac +5 BTS/IUT en informatique, licence professionnelle en informatique, école de commerce, école d'ingénieur, école du jeu vidéo.

Activités principales

1 Pipeline

- Création des différentes versions du jeu et gestion de leur parution sur les différentes plateformes de ventes digitales (AppStore, Google Play, Amazon Store, PS Store, Xbox Live, Nintendo eShop, Humble Store, GoG, Epic Game Store) en fonction de leurs spécificités techniques
- Suivi de la bonne compilation de la build dans le respect des différentes contraintes techniques (taille des builds, bande passante, versions, archivage..)
- Planification de la soumission, de la validation et de la parution des builds (ou patches, mise à jour, versions du jeu etc.) sur les différentes plateformes
- Respect des spécificités techniques et commerciales propres à chaque plateforme
- Rapport d'éventuels échecs et erreurs lors de la compilation ou de la soumission de la build

2 Data Management

- Gestion des codes et clés des jeux sur les différentes plateformes (Clés Steam, Vouchers, Redeem codes mobiles, etc.)
- Communication auprès des équipes production et marketing des statuts de validation et de sortie des builds
- Administration Git & Perforce: création, modification, gel et fusion (de groupes, utilisateurs, branches, stream, droits d'accès...)

3 Opérations

- Soumission des métadonnées marketing (textes, assets graphiques, prix de vente) en fonction des pré-requis de la plateforme, en collaboration avec le Brand Manager
- Aide à la planification d'opérations commerciales / marketing : création de bundles et assets marketing liés

+ Activités secondaires

- Gestion et négociation des prix de vente (WSP, RSP, Tier) et adaptation selon la devise

Live Operations Manager

Responsable des opérations

Présentation du métier

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

Exemples d'intitulés de postes :

Responsable des opérations, Live Producer

Position dans l'organisation

- N+1
- Production Director
- Business Director



Mobilité

Métiers d'évolution :

Production Director, Consultant(e)

Métiers de provenance :

Analyst, Game Master

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Appliquer la méthodologie de conduite de projet (cycles de développement de projet, etc.)
- Répartir le travail en fonction des compétences de chaque intervenant
- Travailler avec différents pôles de métier
- Gérer les priorités
- S'adapter à un environnement en mouvement

Faire preuve de...

- Leadership
- Organisation
- Rigueur et esprit d'analyse
- Curiosité
- Pragmatisme
- Diplomatie

Connaissances indispensables

Maîtriser...

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

Formations souhaitées

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

Activités principales

1 Pilotage de la roadmap de mises à jour d'un jeu en ligne

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

2 Coordination de la création d'événements

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

3 Analyse et amélioration de la performance du jeu

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

4 Contrôle qualité et veille fonctionnelle

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

[Retour sommaire](#)

[Retour famille](#)

Community Manager

Animateur/Animatrice de Communauté

[Retour sommaire](#)
[Retour famille](#)

Présentation du métier

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

Exemples d'intitulés de postes :

Community Developer, Social Media Manager, Community Manager

Position dans l'organisation

N+1
 – Marketing Director
 – Producer

 **Community Manager**

Mobilité

Métiers d'évolution :

Producer, Communications Manager

Provenance :

Joueur, Support Client

Compétences

Compétences requises

Savoir...

- Adopter une approche centrée sur le joueur
- Communiquer parfaitement à l'oral comme à l'écrit
- Adapter son ton à l'audience ciblée et positionnement de marque
- Modérer les conversations et joueurs

Faire preuve de...

- Savoir-vivre et sympathie envers la communauté
- Réactivité et proactivité
- Créativité
- Patience
- Diplomatie

Connaissances indispensables

Maîtriser...

- Maîtriser le jeu dont on a la gestion, son genre, ses joueurs/joueuses types...
- Les médias de communication : communautaires (YouTube, etc.) réseaux sociaux d'influence professionnels ou non (Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram, etc.) et les outils de gestion des réseaux
- Les outils de gestion web CMS (Wordpress, Craft..)
- Les outils de veille et de mesure de l'e-réputation

Formations souhaitées

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

Activités principales

1 Création et animation de la communauté de joueurs

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

2 Analyse et suivi de l'activité des réseaux

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

+ Activités secondaires

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



Pour aller plus loin

Découvrez le Réseau des Formations SNJV

Créé en 2015, le Réseau des Formations aux métiers du Jeu Vidéo est un regroupement d'organismes d'enseignements qui échangent avec les professionnels du secteur afin d'adapter leurs diplômes aux évolutions des métiers de l'industrie et aux besoins actuels des entreprises, dans un objectif d'excellence pour leurs étudiantes et étudiants. Ils visent ainsi à garantir le meilleur taux d'employabilité à leurs promotions diplômées tous les ans.

Intéressé(e) par les métiers du Jeu Vidéo ?
Rendez-vous sur les sites des formations pour découvrir les parcours proposés :



Remerciements

Le SNJV tient à remercier :

Pour leur précieuse participation à l'édition et la relecture du référentiel :

Aicha Alami, Mélissa Arcelin, Eloïse Beuvant, Olivier Bonnetaud, Eugénie Boutillot, Anne-Sophie Buiret, Marina Cabley, Pierre Carde, Sophie Dosiere, Mathilde Faucher, Pierre Fauchoux, Romain Lecomte, Alexandra Maingard, Jennifer Merlino, Nadège Panza, Isabelle Penven, Kévin Pica, Nora Sabeg, Judith Tripard, Arnaud Vannini, et toutes leurs équipes au sein des studios et maisons d'édition.

Merci également à nos deux Vice-présidents Affaires sociales, RSE, Emploi et Formation, **Gregory Carreau et David Rabineau**, et à tous les membres de notre conseil d'administration pour leur aide sur la relecture et la correction du document, **Anne Dévouassoux, Lévan Sardjeveladzé, Hervé Sohm, Audrey Leprince, Emmanuel Martin, Nicolas Godemont, Marine Freland, Davy Chadwick, Benjamin Charbit & Stéphane Bonazza**.

Enfin, merci à toutes les écoles du Réseau des Formations SNJV qui ont aidé à affiner la partie Formation pour l'ensemble des fiches présentées.

Pour l'autorisation à utiliser les photos de leurs studios :

Almendra : Jean-Marie Dufour et Quentin Veuillet, **Asobo Studio, Evil Empire Studio, Million Victories Studio, Old Skull Games, PopScreen Games, Twin Sails Interactive.**



Le **SNJV** est le **syndicat professionnel** qui rassemble les entreprises de production et d'édition de jeux vidéo en France et toutes les structures qui concourent aux activités de production ainsi que les partenaires de la création de jeux vidéo.

Le SNJV œuvre pour la **promotion, la croissance et la compétitivité de l'industrie du Jeu Vidéo en France** et pour l'attractivité du territoire. L'objectif du SNJV est de **permettre aux entreprises de production de jeux vidéo** établies en France d'**accélérer leur développement** et de **renforcer leur compétitivité** dans un contexte de marché international.

Tableau récapitulatif des données

Collecte des données salariales

Au total, **50 entreprises** ont participé à l'étude sur les salaires du référentiel des métiers 2024 :

- 22 entreprises ont répondu pour les données à Paris/IDF,
- 28 pour les données en régions.

Pour garantir des statistiques cohérentes et un échantillon suffisant, les données ont été publiées uniquement si **au moins 8 entreprises** différentes ont répondu pour un salaire (localisation + niveau d'expérience).

Pour rappel, les niveaux d'expérience sont définis comme suit :

- **Junior** : 0 à 2 ans d'expérience
- **Intermédiaire** : 2 à 5 ans d'expérience
- **Confirmé** : 5 à 8 ans d'expérience
- **Senior** : plus de 8 ans d'expérience

Nombre de répondants

Page	Nom de fiche	📍 Paris/IDF	📍 Région	Total
12	PRODUCTION DIRECTOR			
	Senior	8	8	16
14	PRODUCER			
	Confirmé	12	12	24
	Senior	11	9	20
16	ASSOCIATE PRODUCER			
	Confirmé	16	10	26
	Senior	11	9	20
20	QA TESTER			
	Confirmé	13	11	24
	Senior	8	11	19

Page	Nom de fiche	📍 Paris/IDF	📍 Région	Total
24	CREATIVE DIRECTOR			
	Senior	13	10	23
30	GAME DESIGNER			
	Junior	17	14	31
	Intermédiaire	9	16	25
	Confirmé	13	11	24
	Senior	8	11	19
52	ART DIRECTOR			
	Confirmé	-	15	15
	Senior	10	13	23
62	3D ARTIST			
	Junior	13	20	33
	Intermédiaire	9	18	27
	Confirmé	10	16	26
	Senior	10	10	20
74	TECHNICAL DIRECTOR			
	Confirmé	-	9	9
	Senior	12	12	24
80	GAMEPLAY PROGRAMMER			
	Junior	13	19	32
	Intermédiaire	12	17	29
	Confirmé	9	14	23
	Senior	9	12	21



Syndicat National du Jeu Vidéo

Vanessa Kaplan
Directrice des Opérations

vanessa@snjv.org

Mayric Blondiau
Cheffe de projets

mayric@snjvevenements.com

Louis-Raphaël Malbois
Chef de projet

louis-raphael@snjv.org