UBISOFT
MONTPELLIER

Les métiers du jeu vidéo

Gestion de projet

Le rôle du project management

Pour chaque nouveau jeu:

Définir la stratégie de développement du jeu

Prévoir les différentes étapes du processus de production du jeu, les différentes étapes de validation ainsi qu'un budget…

Organiser la collaboration de tous les corps de métier S'assurer que tous les objectifs sont atteints pour les gates.

S'assurer que chaque jeu, chaque contenu additionnel et la partie live du jeu soient lancés puis gérés en respectant les délais, la qualité et le budget prévus..

Quelles compétences pour rejoindre ces équipes ?

Pour rejoindre ces équipes, il faut :

Être un as de la gestion de projet de l'organisation, la coordination et la collaboration

Bien connaître les autres équipes et processus impliqués dans le développement de nos jeux.

Directeur créatif, producer et brand director

A la tête de la production d'un jeu, il y a un trio : le Producer, le Directeur Créatif et le Brand Director.

Le directeur créatif : C'est lui qui a la vision d'ensemble sur la direction artistique du projet. Il s'entoure des meilleurs talents pour garantir la cohérence et la qualité du jeu.

Le producer : Il coordonne les différents experts qui travaillent sur le jeu. Son objectif est de respecter les budgets et les plannings de production et d'attribuer les ressources pour atteindre les ambitions du projet.

Le brand director : Il est chargé du positionnement du jeu par rapport à la concurrence en déterminant le profil des joueurs potentiels. Il est le garant du respect de la marque.

Quelles études* ?

ÉCOLES DE COMMERCE
AUDENCIA
CELSA
DAUPHINE
EDHEC
EM LYON
ESCP EUROPE
ESSEC
GRENOBLE EM
HEC
NORMALE SUP
SCIENCES-PO

ÉCOLES D'INGÉNIEURS
CENTRALE LYON
CENTRALE SUPÉLEC
ENSAE PARIS TECH
ISAE – SUPAÉRO
INSA LYON
MINES PARIS TECH
POLYTECHNIQUE
PONTS PARIS TECH
UTC

ÉCOLES DE JEUX VIDÉO
SUPINFOGAME
ENJMIN
PARCOURS UNIVERSITAIRE

**Liste non exhaustive*

L’art

Le rôle des équipes art

Créer du contenu visuel de grande qualité
Créer des identités visuelles et des atmosphères spectaculaires, originales et mémorables : concepts des différents éléments du jeu, modèles 3D, effets spéciaux, interfaces utilisateur, éclairage, matériaux, …
Créer des outils pour optimiser la production et faciliter le travail de ces artistes.
Faire preuve de créativité et d’un bon esprit de collaboration pour créer un univers immersif et riche en histoires.

Quelles compétences pour rejoindre ces équipes ?

Pour rejoindre ces équipes, il faut :

Développer de solides compétences artistiques ainsi qu’une excellente maîtrise des logiciels artistiques.
Avoir une bonne compréhension des processus de production et des contraintes techniques qu’ils impliquent.
Être capable de travailler dans une équipe efficacement et de communiquer de manière constructive.

Concept artist, artiste 3D, Animateur et FX Artist

Le concept artist : Il crée des dessins préparatoires en 2D pour les objets du jeu comme les décors, les personnages, les véhicules…

L'artiste 3D: Il réalise des modèles 3D sur la base des concept arts.

L'animateur : Il donne vie aux personnages, aux objets et aux décors du jeu en les animant

Les FX artist : Ils réalisent les effets visuels :

1/ la lumière : les ombres, les reflets, les changements de colorimétrie

2/ les particules : la fumée, le brouillard, le feu, les explosions, la poussière, la pluie

Quelles études* ?

ÉCOLES D'ART
ÉCOLE BELLECOUR
ÉCOLE GEORGES MÉLIÈS
ÉCOLE LOUIS LUMIÈRES
ENJMIN
LES GOBELINS
SUPINFOCOM
PARCOURS UNIVERSITAIRE

**Liste non exhaustive*

Le design

Rôle du Game Design et Level Design

Développer les règles qui régissent l’univers dans lequel évoluent nos joueurs.

Concevoir des systèmes et mécaniques qui rendent l’expérience de jeu à la fois unique, accessible et divertissante.

Affiner le gameplay, les modes de jeu, sa difficulté, etc.

Créer un univers palpitant, stimulant et cohérent.

Mettre en scène des différents ingrédients du jeu et des possibilités d'évolution pour le joueur d'un niveau à un autre.

Quelles compétences pour rejoindre ces équipes ?

Pour rejoindre ces équipes il faut :

Bien comprendre la psychologie du joueur, ses attentes, ses besoins, ses leviers de motivation…

Connaître et respecter les contraintes liées aux moteurs et aux outils de production utilisés.

Être capable de mettre en place, tester et optimiser les paramètres du jeu jusqu’à obtenir l’expérience recherchée.

Game designer et level designer

Le game designer : A partir d'un synopsis, il conçoit tous les mécanismes du jeu. Il élabore le but du jeu et imagine les différentes actions possibles pour y parvenir. Il doit se mettre dans la peau des joueurs pour pouvoir anticiper leurs envies.

Le level designer : Il intègre le Game Design dans les différentes zones du monde et met en scène les ingrédients du jeu : disposition des ennemis, obstacles, bonus, plateformes, caméras,... Il s'occupe également du réglage de la difficulté des défis

Quelles études* ?

ÉCOLES DE JEUX VIDÉO

SUPINFOGAME

ENJMIN

PARCOURS UNIVERSITAIRE

**Liste non exhaustive*

La programmation

Le rôle des équipes programmation

Traduire en code l'ensemble des spécifications de chaque jeu afin qu'il soit rapide et performant

Établir un cahier des charges

Quelles compétences pour rejoindre ces équipes ?

Pour rejoindre ces équipe, il faut :

Être détenteur de solides connaissances sur l'univers informatique

Maîtriser les normes en vigueur et les différents langages de programmation

Mettre à jour ses connaissances régulièrement

Aimer travailler en équipe

Être capable de communiquer et de défendre ses points de vue facilement.

Être autonome dans son travail

Les programmeurs

Le programmeur moteur : Il développe toutes les fonctionnalités de base du moteur permettant d'agencer les éléments du jeu. Il s'assure que ces éléments répondent rapidement aux actions du joueur et du bon fonctionnement des interactions prévues.

Le programmeur online : Il développe les fonctionnalités et les services connectées du jeu. C'est par exemple grâce à lui que les joueurs peuvent jouer à plusieurs en ligne.

Le programmeur outils : Il développe les différents outils pour faciliter le développement du jeu. Ce sont des logiciels qui répondent à des besoins spécifiques d'un projet et qui sont utilisés par les autres métiers

Quelles études* ?

ÉCOLES D'INGÉNIEURS
CENTRALE LYON
CENTRALE SUPELEC
EPITA / EPITECH
ÉCOLE 42
ENSIIE
GRENOBLE INP/ ENSIMAG
INSA LYON
MINES PARISTECH
POLYTECHNIQUE
TELECOM PARISTECH
UTC
PARCOURS UNIVERSITAIRE

**Liste non exhaustive*

Le Gameplay

Le Gameplay caractérise la façon dont le jeu se joue. Il comprend :

- des règles : temps limité, hauteur de saut…
- un, ou plusieurs objectifs que le joueur doit atteindre
- des récompenses : argent, objet, temps, vie…

Il existe de nombreux types de Gameplay : coopération, logique, rapidité, mémoire, plateforme, action… combinables à l'infini !

Le Gameplay est donc central dans l'expérience vécue par le joueur.

Le programmeur gameplay : Il développe les fonctionnalités propres au jeu en définissant les actions générées lorsqu'un joueur appuie sur un bouton de sa manette de jeu.

Quelles études ?

ÉCOLES D'INGÉNIEURS
CENTRALE LYON
CENTRALE SUPELEC
EPITA / EPITECH
ÉCOLE 42
ENSIIE
GRENOBLE INP/ ENSIMAG
INSA LYON
MINES PARISTECH
POLYTECHNIQUE
TELECOM PARISTECH
UTC
PARCOURS UNIVERSITAIRE

Le contrôle qualité

Le rôle du contrôle qualité

Évaluer les différents aspects du jeu et détecter les éventuels problèmes techniques qui peuvent se présenter lors de son fonctionnement.

Établir une liste recensant tous les bugs à corriger et éviter ainsi un possible échec de la commercialisation du jeu vidéo

Agir comme un joueur et imaginer les critiques qu'il pourrait faire.

Prendre en compte tous les aspects du jeu: interface, ambiance, décor, difficulté, fonctionnalités, maniabilité...

Quelles compétences pour rejoindre ces équipes ?

Pour rejoindre ces équipes, il faut :

Faire preuve d’organisation, de coordination et de collaboration.

Bien connaître les autres équipes et processus impliqués dans le développement de nos jeux.

Le testeur

Le testeur : Il est chargé de tester le jeu pour déceler tous les problèmes éventuels ou les bugs, afin que les équipes puissent les corriger avant la sortie. Cela nécessite de jouer et rejouer les mêmes niveaux pendant parfois de longues heures, jusqu’à ce que tous les bugs aient été identifiés.

L’audio

Le rôle des équipes audio

Imaginer et produire un environnement sonore à partir d'un support muet.

Concevoir et réaliser une bande son dont la vocation est d'illustrer et d'accompagner un contenu visuel.

Réaliser l'ensemble des enregistrements sonores en studio, les mixages et montages finaux.

Assurer enfin le bon fonctionnement de la bande son sur le support qui lui est confié

Les compétences pour rejoindre ces équipes ?

Pour rejoindre ses équipes il faut :

Être un créatif.

Faire preuve d'un certain talent musical

Avoir un goût naturel et un sens prononcé pour l'art

Être doté d'une importante culture de l'image et de la musique

Maîtriser les procédés de prise de son et connaître bien l'acoustique.

Le sound designer

Le son designer : Il conçoit un environnement sonore crédible afin de renforcer l’immersion du joueur dans l’univers du jeu.

Quelles études* ?

ENJMIN

LOUIS LUMIERES

PARCOURS UNIVERSITAIRE

**Liste non exhaustive*