



Fédérons le tissu associatif,
ENSEMBLE

Jean DUPREY
Relation presse FFJV
Les métiers dans l'industrie du Jeu Vidéo – 2019



SOMMAIRE



Bien comprendre l'industrie du Jeu Vidéo



Les métiers du Jeu Vidéo



Les formations

Bien comprendre l'industrie du Jeu Vidéo



1. Bien comprendre l'industrie du Jeu Vidéo

Un secteur toujours en croissance

- Croissance de 18% en France pour l'industrie du jeu vidéo en 2017
- Un chiffre d'affaires record de 4,3 milliards d'euros
 - 2,4 milliards écosystème console
 - 1,1 milliards écosystème PC Gaming
 - 0,8 milliards écosystème mobile
- Le marché Console et Mobile enregistre les plus fortes hausses :
 - Console + 23%
 - Mobile + 22%
 - PC Gaming +6%

BILAN MARCHÉ 2017

CHIFFRE D'AFFAIRES

4,3 MILLIARDS D'EUROS**



Source : « l'essentiel du Jeu Vidéo » édition 2018, S.E.L.L.

Alliant créativité et innovation technologique, le secteur du jeu vidéo est en plein essor avec une croissance et un chiffre d'affaires supérieurs à celui du cinéma.

Avec l'apparition de nouvelles plateformes (smartphones, réseaux sociaux, réalité virtuelle et augmentée) et le développement du digital (PSN, Xbox Live, TV interactive, Steam, cloud gaming, e-sport), le jeu vidéo ne cesse de se réinventer pour séduire une part toujours plus grande de joueurs et joueuses. Surtout, pour accompagner cette évolution, **l'industrie s'appuie sur la formation des futures experts du secteur.**

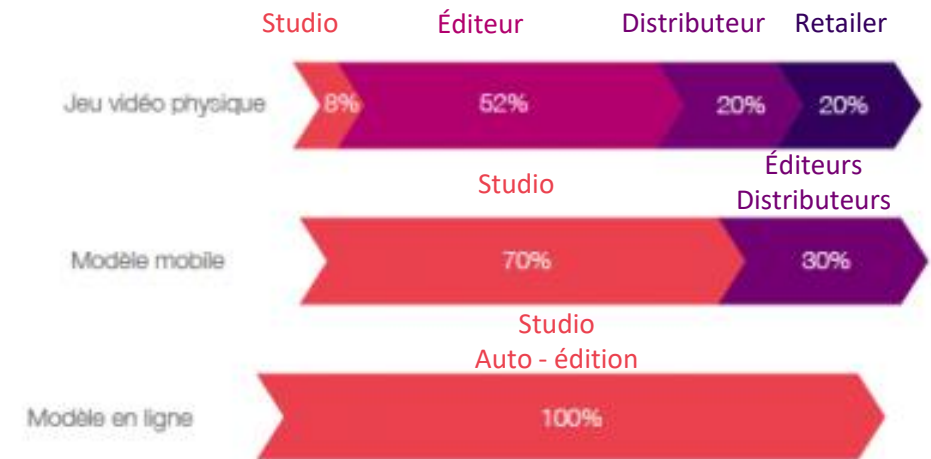


1. Bien comprendre l'industrie du Jeu Vidéo

Comment s'articule le secteur du Jeu Vidéo ?

- L'industrie est composée de **studios** et d'**éditeurs** de jeux vidéo
- Ils sont de tout type : du studio **indépendant** au producteur de jeux vidéo **AAA**.
- Le **studio** va **créer** le Jeu Vidéo, il en est son « constructeur »
- L'**éditeur** va **publier** le Jeu Vidéo, il le diffuse, le finance, en assure la promotion et la communication, la fabrication et la commercialisation
- Un studio peut éditer son jeu, il devient un studio en « **auto-édition** »
- Enfin, on retrouve les **distributeurs** et les **retailer**, où le jeu est vendu
 - Distributeurs physiques (Micromania, FNAC, Cultura,...)
 - Distributeurs digital (Steam, Origin, PSN, Xbox Live, appstore, Google play,...)

De nouveaux modèles économiques

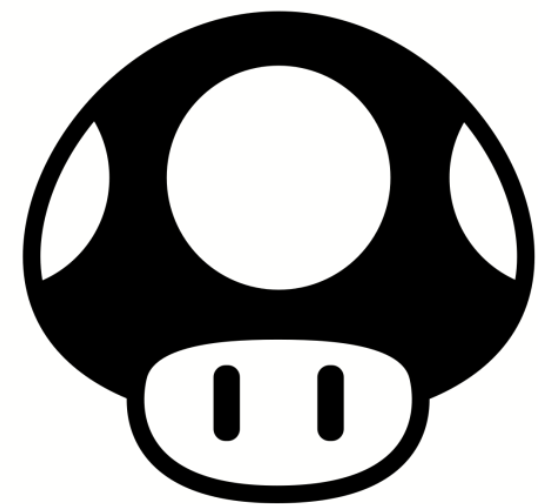


Sans sonner le glas des jeux vidéo traditionnels, les nouveaux modèles économiques des jeux dématérialisés en France, tire le marché et remanie l'écosystème, aussi bien dans ses modèles que pour les formations qu'il requiert.

Les métiers du jeu vidéo



1 LES MÉTIERS DU MANAGEMENT



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

1 Directeur de production / Executive Producer

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

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

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

2 Game Director

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

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

Rémunération : à partir de 40 k€

3 Producer

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

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

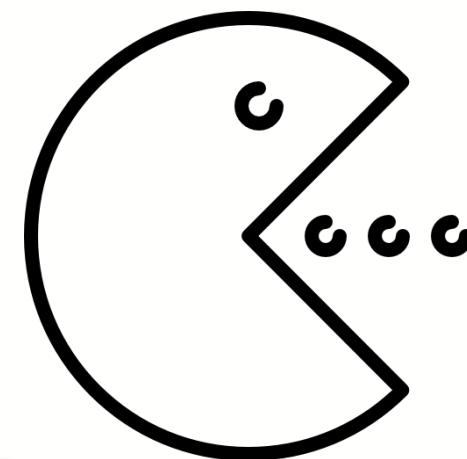
Rémunération : Entre 30 k€ et 45 k€ (*minimum 18 k€ ; maximum 70 k€ ; médian 33 k€*)

4 Assistant chef de projet

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

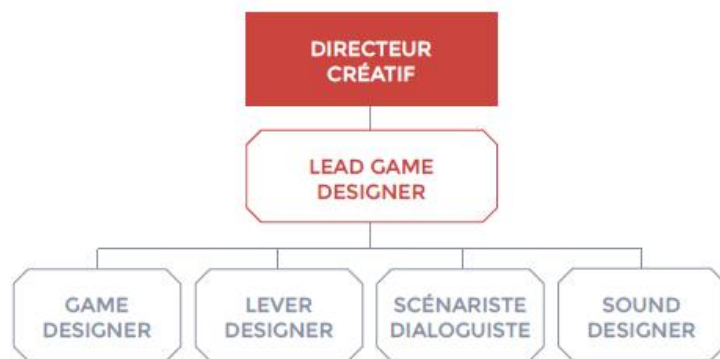
Exemples d'intitulés de postes : associate producer

Rémunération : Entre 24 k€ et 34 k€



2 LES MÉTIERS DU DESIGN

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



1 Directeur créatif / Creative Director

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

Exemples d'intitulés de postes : directeur créatif

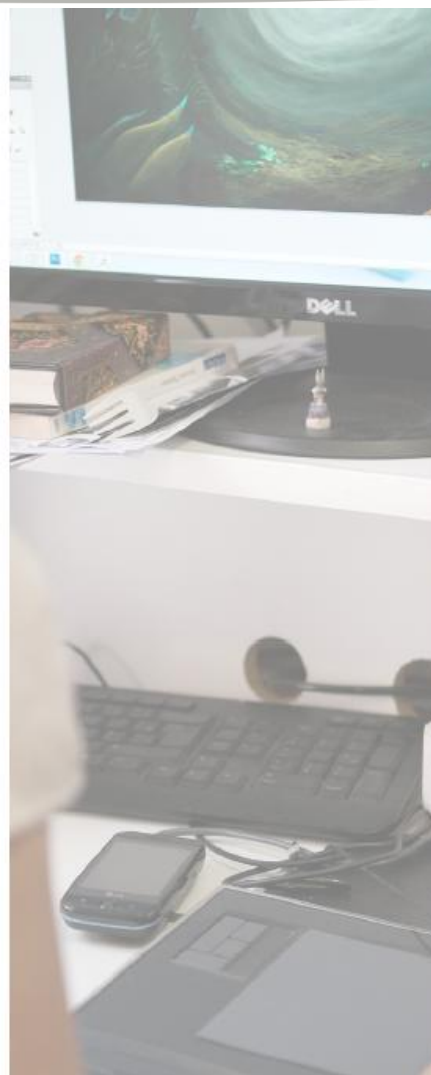
Rémunération : entre 42 k€ et 60 k€ (minimum 20 k€ ; maximum 92 k€ ; médian : 31 k€)

2 Lead Game Designer

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

Exemples d'intitulés de postes : lead concepteur de jeux

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



3 Game Designer

Il conçoit le principe de jeu (gameplay) et assure la cohérence entre les différents éléments le composant (genre, thème, règles, décors, personnages, structure logique, interactivité) afin d'optimiser l'expérience de jeu de l'utilisateur.

Exemples d'intitulés de postes : créateur de jeux, concepteur de jeux
Rémunération : entre 25 k€ et 33 k€ (minimum 24 k€ ; maximum 48 k€ ; médian : 27 k€)

4 Level Designer

Il conçoit les niveaux du jeu en créant des cartes et en mettant en place une série d'événements et d'obstacles qui rythment la progression du joueur.

Exemples d'intitulés de postes : concepteur de niveaux
Rémunération : entre 25 k€ et 33 k€ (minimum 24 k€ ; maximum 48 k€ ; médian : 27 k€)

5 Scénariste / Dialoguiste

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

Exemples d'intitulés de postes : narrative designer, story designer, writer
Rémunération : entre 24 k€ et 35 k€ (minimum 20 k€ ; maximum 48 k€ ; médian : 27 k€)

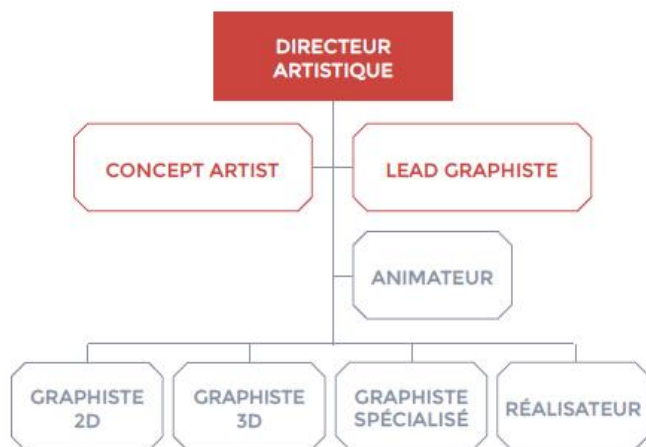
6 Sound Designer

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

Exemples d'intitulés de postes : concepteur sonore, sound designer
Rémunération : entre 24 k€ et 35 k€ (minimum 20 k€ ; maximum 48 k€ ; médian : 27 k€)

3 LES MÉTIERS DE L'IMAGE

C'est grâce aux différentes contributions de cette famille de métiers que se matérialise l'univers du jeu. Les effets spéciaux, les personnages animés, les décors en 3D... La mission de cette famille de métiers est de rendre le jeu animé et esthétique. Chacun, dans sa fonction - mais jamais l'un sans l'autre - assure le rendu visuel du jeu.



1 Directeur artistique

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

Exemples d'intitulés de postes : art director

Rémunération : entre 35 k€ et 48 k€ (minimum 20 k€ ; maximum 91 k€ ; médian : 31 k€)

2 Concept Artist

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

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

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

3 Lead graphiste

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

Exemples d'intitulés de postes : -

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



4 Animateur

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

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

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

5 Graphiste 2D

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

Exemples d'intitulés de postes : -

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

6 Graphiste 3D

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

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

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

7 Graphiste spécialisé

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

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

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

8 Réalisateur de cinématiques

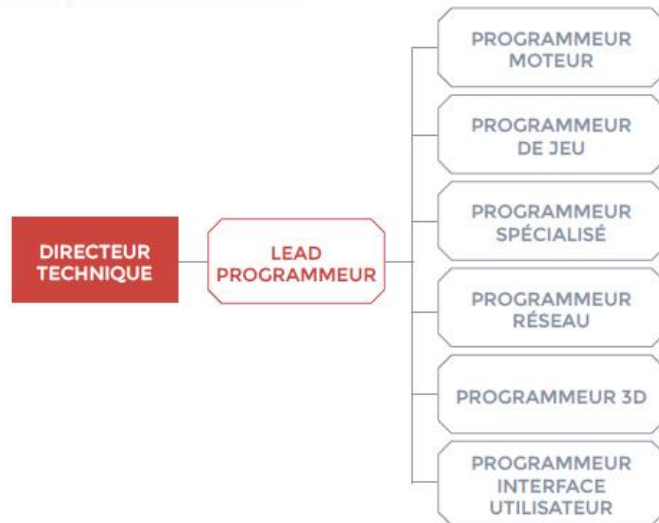
Il crée des scènes cinématiques à l'intérieur du jeu et/ou réalise des bandes annonces et vidéos marketing.

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

Rémunération : à partir de 48 k€

4 LES MÉTIERS DE LA TECHNOLOGIE

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



1 Directeur technique / Technical Director

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

Exemples d'intitulés de postes : directeur créatif

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

2 Lead programmeur

Il encadre les équipes de développeurs et de programmeurs.

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

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



3 Programmeur moteur / Engine programmer

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

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

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

4 Programmeur de jeu / Gameplay programmer

Il développe les mécanismes du jeu.

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

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

5 Programmeur spécialisé IA, outils, physique

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

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

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

6 Programmeur réseau

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

Exemples d'intitulés de postes : programmeur online

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

7 Programmeur 3D

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

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

Rémunération : entre 20 k€ et 40 k€

8 Programmeur interface utilisateur

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

Exemples d'intitulés de postes : programmeur UI

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

5 LES MÉTIERS DE L'ÉDITION ET DU SUPPORT

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



1 Directeur Marketing

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

Exemples d'intitulés de postes : marketing director, responsable marketing
Rémunération : entre 45 k€ et 70 k€ (junior)
À partir de 70 k€ (expérimenté)

2 User Acquisition Manager

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

Exemples d'intitulés de postes : responsable d'acquisition
Rémunération : entre 40 k€ et 70 k€ (5 à 10 ans d'expérience)

3 Chef de produit

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

Exemples d'intitulés de postes : directeur opérationnel, line producer
Rémunération : entre 27 k€ et 45 k€

4 Live operations manager

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

Exemples d'intitulés de postes : live ops manager, responsable des opérations, live producer
Rémunération : entre 20k k€ et 60 k€

5 Brand manager

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

Exemples d'intitulés de postes : responsable de marque, gamme, chef de marque, brand manager, brand marketing manager, coordinateur de marque
Rémunération : entre 35 k€ et 60 k€

6 Business developer

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

Exemples d'intitulés de postes : responsable du développement et des partenariats, business development director, commercial, producer
Rémunération : entre 35 k€ et 80 k€

7 Traffic Manager

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

Exemples d'intitulés de postes : responsable gestion du trafic, responsable web analytics, responsable partenariats et management du trafic web
Rémunération : entre 25k k€ et 60 k€

8 Maître du jeu / Game Master

Il assiste ou supporte en direct la communauté des joueurs en utilisant les outils de communication qui ont été créés spécifiquement pour le jeu (blogs, forum, réseau social, site Internet, messagerie instantanée)

Exemples d'intitulés de postes : game master
Rémunération : entre 22 k€ et 28 k€

9 Data Scientist

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

Exemples d'intitulés de postes : data analyst (expérimenté), data miner, chargé de modélisation de données, explorateur de données, analyste donnée
Rémunération : entre 50 k€ et 60 k€

10 Data Analyst

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

Exemples d'intitulés de postes : data miner, chargé de modélisation de données, explorateur de données, analyste données
Rémunération : entre 47 k€ et 52 k€

11 Community Manager

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

Exemples d'intitulés de postes : community developer, social media, animateur de communauté, gestionnaire de communautés
Rémunération : entre 25 k€ et 40 k€

12 Chargé de localisation

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

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

13 Testeur / QA

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

Exemples d'intitulés de postes : QA tester, chargé de qualité
Rémunération : entre 22 k€ et 28 k€

Les formations



3. Quelles écoles pour se former ?

Il existe de nombreuses formations pour les métiers du Jeu Vidéo que nous venons de voir. Avec des cursus initiaux recrutant de niveau bac à bac +5, on en recense plus d'une 60aine en France.

Voici le classement 2017 des écoles de jeux vidéo en France :

Rang	École	Alternance	Erasmus	Années d'études	Accès	Coût de l'année en moyenne
1	Supinfogame-Rubika / Aulnoy-lez-Valenciennes	Non	Oui	5	Bac	8 600 €
2	Isart Digital / Paris	Oui	Non	3	Bac	7 580 €
3	IIM / Paris La Défense	Oui	Oui	5	Bac	7 220 €
4	CNAM-ENJIM / Angoulême	Oui	Oui	2	Bac	470 €
5	Lisaa / Paris	Non	Oui	3	Bac	8 490 €
6	ICAN / Paris	Oui	Oui	3	Bac	6 760 €
7	Aries / Lyon	Oui	Oui	3	Bac	7 250 €
8	Gobelins / Paris	Oui	Oui	1	Bac	10 500 €
9	ECV / Paris, Bordeaux, Lille, Aix et Nantes	Oui	Oui	5	Bac	8 150 €
10	Bellecour école / Lyon	Oui	Non	3	Bac	7 180 €

Source : « classement 2017 des écoles de Jeu Vidéo » Décembre 2017, *Le Figaro*.

Pour trouver la formation qui vous correspond, le web regorge d'informations utiles et complémentaires à vos recherches.

Voici quelques liens :

- [Carte interactive « L'étudiant »](#)
- [Trouver sa formation Jeu Vidéo, avec DIPLOMEO](#)
- [Snjv.org](#) - Syndicat National du Jeu Vidéo : dossiers complets sur le secteur, les métiers, les rémunérations
- [Afjv.com](#) - Agence Française pour le Jeu Vidéo : offres d'emploi et de stages, annuaire des studios
- [FFJV.org](#) – Fédération Française du Jeu Vidéo : référence les acteurs associatifs du secteur



Jean DUPREY



Relation Presse FFJV



0637072310



j.duprey@ffjv.org



www.ffjv.org