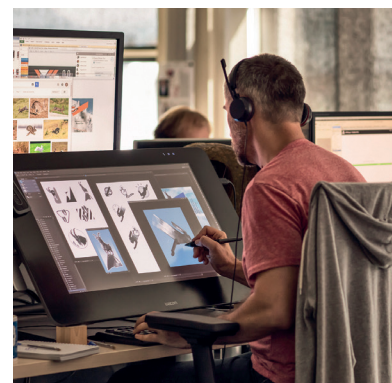


# Game designer

parcours avenir



Le *game designer* est le responsable de la création du jeu vidéo. Par analogie, il serait le réalisateur dans les métiers du cinéma. Au début du projet, il construit les intrigues avec les scénaristes, les méthodes de résolution, les actions de jeu, les niveaux, les environnements, etc. Puis il a en charge la rédaction du cahier des charges du jeu qui servira aux programmeurs, designers. Le cahier des charges comporte aussi bien des croquis que des contraintes fonctionnelles. Dans cette phase, le *game designer* doit être à l'écoute des créateurs du jeu vidéo pour rester le plus fidèle à leur idée de départ. Lors de la phase de réalisation, il teste le jeu et peut apporter des modifications soit directement au jeu soit au cahier des charges. Enfin, il a la responsabilité de déboguer avec les testeurs avant la commercialisation.

Le métier de *game designer* requiert des compétences de créativité lors des recherches de nouvelles façons de jouer ou des nouvelles expériences de jeu. Être un bon communicant est aussi essentiel. Il faut savoir expliquer aux programmeurs ou au designer le concept du jeu. Des compétences en dessin sont des atouts pour se faire comprendre. Pour être compris des programmeurs, un minimum de connaissances en informatique est souhaitable. La qualité rédactionnelle est le point fort du *game designer* pour parvenir à bien réaliser ses missions de coordination avec les équipes de développement.

Le principal domaine d'activité du *game designer* est le jeu vidéo, mais il apparaît de plus en plus dans les métiers de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée. Dans les années à venir, quatre studios sur cinq souhaitent créer des applications ou des jeux utilisant la réalité virtuelle. La structure des entreprises est de taille moyenne, autour de la trentaine d'employés, sauf pour les très gros groupes comme Ubisoft. Quant aux studios de développement, ils comportent en moyenne huit personnes. Plus d'un studio sur deux a moins de 5 ans d'ancienneté.

## Le secteur en quelques chiffres

Le métier de *game designer* appartient au domaine du jeu vidéo qui est la seconde industrie du divertissement en France, avec 2,7 milliards d'euros de chiffre d'affaires. Le chiffre d'affaires mondial est de 59 milliards de dollars. Un quart des emplois du secteur est pourvu par des femmes, 60 % des emplois sont en CDI, 30 % en CDD et 30 % sont des free-lances. En France, trois régions capitalisent le plus d'entreprises du jeu vidéo : l'Île-de-France (307), la Nouvelle-Aquitaine (112) et Auvergne-Rhône-Alpes (100). ■

## LE MÉTIER EN LIGNE

<https://www.youtube.com/watch?v=-6Exmsg6iJc>

## QUALITÉS

- Rigueur
- Créativité
- Organisé
- Haut niveau de français/anglais

## FORMATION

- Licence pro *Level designer, game designer*
- Licence pro Métiers du jeu vidéo

## POURSUITE D'ÉTUDES

- ENJMIN (École nationale du jeu et des médias interactifs numériques), Angoulême
- SupInfoGame, Valenciennes
- ICAN (Institut de création et animation numériques), Paris