**Rôle et descriptions des divers quarts de métier**

Programmeur de jeu (gameplay, UI, technique, R&D, Engin (moteur de jeu), système).

Gameplay : forte affinité en level design, test ses mécaniques, prototype de gameplay.

UI : L’interface utilisateur

Technique : tool, build, portatives, aime le code, tout ce qui entoure les jeux mais a l’extérieur du jeu, travail avec les autres corps de la compagnie (designer).

R&D : recherche et développement, très difficile sans expériences.

Engin : besoin d’un bac. Deep dans le code de la machine, mémoire de la machine.

Système : système au sein du jeu, système de sauvegarde, change la langue d’un jeu etc….

On s’attend à ce que

-l’on programme l’application ou le jeu pour le client(servecing) ou pour la compagnie (IP).

-Comprendre les problèmes (bug) et tenter de les résoudre.

-Lever le flag (flag = problème récurrent ou potentiel).

-Tester le jeu

-Intégré le visuel/ supporter les artistes (Fx, 3D, UI, sons, Animations, on va créer les préfabs, séquences de cinématiques)

Level Designer :

-placer des éléments visuels dans un niveau selon un plan.

-Intégrer les dialogues.

-intégrer le gameplay (intégré du code pré-fait dans l’asset visuel : préfabs).

-placer et créer des éléments de gameplay (boss fight, check-point).

-Designer des missions, des maps (levels), des mondes (world).

-Tester le jeu.

Designer technique (le love child entre un programmeur et un designer):

-Faire le pont entre le design et le code (data).

-Assister et participer aux réunions de création du jeu (GDD game design document, level design, design général)

-Assiste les programmeurs et on assure la vision design dans le jeu

-Intégré le gameplay

-un peu de level design et peut-être du design de mission

-design et implémente des cinématiques de jeux (séquence scripté)

-Assurer que le design suit les contraintes technologiques

-Assuré que le programmeur suit les contraintes du design

Voir Pyramide sur feuille