

Concepteur, conceptrice de jeux vidéo

Code CNP-R : 21233-02

Modifié le : 2023-07-14

Personne qui crée les mécaniques et les systèmes de base de jeux interactifs et qui participe à la production de ces produits en vue de créer des jeux de qualité qui sauront captiver l'intérêt des utilisateurs.

Tâches

- Élabore le concept général du jeu à développer.
- Participe à l'élaboration du scénario.
- Collabore à la rédaction des documents qui expliquent les concepts du jeu et les étapes de production (scénario, story-board, maquette, cahier des charges).
- Définit les personnages principaux et secondaires, l'évolution du jeu, l'ambiance et l'univers.
- Établit les règles du jeu.
- Définit les différents niveaux du jeu.
- Décrit les différents éléments graphiques et sonores ainsi que les effets spéciaux.
- Veille à l'élaboration des différents éléments de contenu auprès des experts en contenu selon le cahier des charges.
- Participe au suivi tout au long de la production du jeu afin de s'assurer que le développement est conforme au scénario établi et que les normes de qualité sont respectées.
- Participe à la recherche de solutions afin de corriger certaines fonctionnalités défectueuses.
- Veille à mettre à jour ses connaissances de façon à suivre l'évolution des nouvelles technologies et à pouvoir ainsi élaborer des jeux adaptés aux nouvelles capacités de fonctionnement des diverses plateformes de jeu.

Fonctions liées aux données, personnes et choses

Données	Personnes	Choses
Analyser (2)	Enseigner - Consulter - Agir comme consultant (2)	Travailler avec précision (1)

Champs d'action

Jeux en ligne, jeux sur consoles, jeux pour appareils mobiles, jeux en réalité virtuelle et augmentée.

Conditions de travail

Salaire

	Minimum moyen	Maximum moyen	En date de
Annuel	37000 \$ - 41999 \$	83000 \$ - 97999 \$	2022

Commentaires

Le salaire peut varier considérablement d'une entreprise à l'autre. Les salaires très élevés se retrouvent généralement dans les grandes entreprises.

Organisation du travail

Travail à horaire fixe

Travail de jour surtout

Précisions

L'horaire peut varier selon les exigences du projet.

© GRICS, 1985-2025

Environnement social

Travail d'équipe.

Environnement physique

Conditions ambiantes :

Endroit où la température est contrôlée

Lieu de travail :

Travail à l'intérieur

Caractéristiques personnelles

Champs d'intérêt

- Aimer accomplir des tâches de création artistique.
- Aimer lire, rédiger, communiquer, oralement ou par écrit.
- Aimer travailler physiquement ou manipuler des instruments.
- Aimer comprendre les phénomènes et résoudre les situations problématiques.
- Aimer travailler en contact avec des personnes ou les aider.

Inventaires spécialisés

Intérêts ICIP

- Aimer interagir ou communiquer avec d'autres personnes.
- Aimer comprendre les phénomènes et résoudre les situations problématiques.
- Aimer manipuler des objets ou des idées dans un but artistique ou dans la formulation ou l'utilisation de concepts.
- Aimer voir concrètement les résultats de son travail.

Intérêts ICIT

- **1^{er} rang** Aimer comprendre les phénomènes et résoudre les situations problématiques.
- **2^e rang** Aimer travailler selon des procédures établies, sous la supervision des autres.
- **3^e rang** Aimer planifier, diriger, décider, coordonner.

Intérêts MEQ-Kuder

- Aimer lire, rédiger, communiquer, oralement ou par écrit.
- Aimer comprendre les phénomènes et résoudre les situations problématiques.
- Aimer accomplir des tâches de création artistique.

Personnalité

Types de personnalité (Holland)

1^{re} position	E	Préférer décider, superviser, influencer ou persuader des personnes.
2^e position	S	Préférer travailler en contact avec des personnes ou les aider.
3^e position	I	Préférer comprendre les phénomènes et résoudre les situations problématiques.

Indices de tempérament

- Préférer des tâches variées avec de fréquents changements.
- Préférer travailler en relation avec des gens et collaborer avec eux.
- Préférer porter son propre jugement pour décider ou résoudre des problèmes.
- Préférer exprimer ses idées, ses goûts, sa personnalité et utiliser sa créativité.
- Préférer travailler de façon méticuleuse, avec le souci du détail et de la précision.

Qualités personnelles exigées

- Autonomie
- Créativité
- Dynamisme
- Esprit critique
- Esprit d'analyse
- Esprit d'équipe
- Esprit d'initiative
- Facilité à communiquer
- Facilité d'adaptation
- Minutie
- Ouverture d'esprit
- Résistance au stress
- Rigueur
- Sens de l'organisation

Aptitudes BGTA

Description	Cote
G Habileté à comprendre, à apprendre et à raisonner rapidement.	Fort
V Habileté à comprendre et à utiliser les mots pour communiquer.	Fort
N Habileté à faire des calculs rapidement et avec exactitude.	Fort
S Habileté à imaginer et visualiser des formes géométriques et des objets dans l'espace.	Moyen
P Habileté à remarquer les différences entre les formes, les volumes et les détails.	Moyen
Q Habileté à remarquer les détails dans les chiffres et les mots.	Très fort
K Habileté à coordonner la vue et le mouvement des mains et des doigts rapidement et avec précision.	Faible
F Habileté à mouvoir les doigts rapidement et avec précision.	Faible
M Habileté à mouvoir les mains habilement et avec facilité.	Faible

Capacités physiques

Vision :	Être capable de voir de près
Perception sensorielle :	Être capable de distinguer les couleurs Être capable de distinguer les sons Être capable de communiquer verbalement
Position corporelle :	Être capable de travailler principalement en position assise
Coordination des membres :	Être capable de coordonner les mouvements de ses membres supérieurs
Force physique :	Être capable de soulever un poids jusqu'à environ 5 kg

Formation / qualification

Ordre d'ens.	Cycle	Discipline
Universitaire	1er cycle	Arts graphiques (communications graphiques)
Universitaire	1er cycle	Communications (Médias interactifs)
Universitaire	1er cycle	Informatique

Précisions sur les voies de formation

- Bien que ces programmes ne forment pas spécifiquement des concepteurs de jeux vidéo, il demeure que ce travail peut être accessible aux personnes qui ont suivi ces formations et obtenu un diplôme.
- Des établissements d'enseignement collégial offrent des attestations d'études dans ce domaine.

Conditions d'admission au sein de la profession

- Le bilinguisme est essentiel à l'exercice de la profession.
- La présentation d'un portfolio et la participation à l'élaboration complète d'un jeu publié sont des critères importants pour accéder à un tel poste.
- La personne doit posséder une culture du jeu et des arts visuels de haut niveau.

Employeurs

Catégories d'employeurs

- Éditeurs de jeux vidéo
- Éditeurs de logiciels
- Entreprises de systèmes informatiques, de logiciels et de sites Web
- Entreprises spécialisées dans les services informatiques

Perspectives d'emploi

Perspectives professionnelles du gouvernement du Québec (2023-2027)

Diagnostic pour l'ensemble du Québec :	Excellentes
---	-------------

Perspectives d'emploi du gouvernement du Canada (2024-2026)

Indicateur pour l'ensemble du Québec :	Modérées
---	----------

Considérations importantes

MISE EN GARDE :

Les perspectives sont des prévisions basées sur l'analyse des tendances que l'on peut observer sur le marché du travail. Ces prévisions doivent être considérées comme des tendances. Pour cette raison, nous vous invitons à les utiliser avec prudence et jugement et à les mettre en relation avec d'autres informations provenant de sources crédibles.

Les prévisions proviennent du gouvernement du Québec et du gouvernement du Canada. Ces deux organismes utilisent des méthodes d'analyse différentes. Les données du gouvernement Canada présentent des prévisions de croissance et de besoins de main-d'œuvre d'ici la fin de 2026 pour l'ensemble du Québec. Les prévisions du gouvernement du Québec présentent les perspectives attendues en moyenne d'ici la fin de 2027 pour l'ensemble du Québec, et ce, pour les dix-sept régions du Québec ainsi que pour les régions métropolitaines de recensement (RMR) de Montréal et de Québec.

Professions apparentées

Principales professions apparentées

Titre	Code CNP-R
Animateur, animatrice 2D-3D	52120-02
Artiste technique	52111-03

Concepteur, conceptrice de niveaux de jeu	21233-01
Concepteur-idéateur, conceptrice-idéatrice de produits multimédias	52120-07
Designer graphique	52120-01
Gestionnaire de projets en technologies de l'information (TI)	20012-01
Producteur, productrice de jeux vidéo	51120-04
Scénariste interactif	51111-07
Testeur, testeuse de jeux vidéo	22222-01
Webmestre	21234-01

Pour en savoir plus

Organismes et ressources

Conseil des technologies de l'information et des communications (CTIC)

Internet : <https://ictc-ctic.ca/fr>

Catégorie: Associations professionnelles

TechnoCompétences - Comité sectoriel de main-d'oeuvre en technologies de l'information et des communications

Internet : <https://www.technocompetences.qc.ca/>

Courriel : info@technocompetences.qc.ca

Catégorie: Comités sectoriels de la main-d'oeuvre (CSMO)

Documents en ligne

Le métier de Jessica Maher : Conceptrice de jeu (Ubisoft)

Année : 2019

Durée approximative : 2 minutes

Produit par : Ubisoft

Site Web : <https://www.youtube.com/watch?v=Ks6TrA9b7Bc&t=1s>

Le contenu du présent document est sous la responsabilité de l'organisme qui l'a produit et peut, dans certains cas, être différent de celui de REPÈRES.

Liens pertinents

<http://macarrieretechno.com/fr/tapisrouge>

Jeu d'exploration des carrières en informatique

Codes et classifications

Code CNP-R : 21233-02

Code Cléo : 722.04

Domaines professionnels

Informatique et multimédia :

Multimédia

