

Concepteur, conceptrice de niveaux de jeu

Code CNP-R : 21233-01

Modifié le : 2023-07-14

Personne qui conçoit l'architecture et les contenus des niveaux en fonction du scénario défini afin que le jeu réponde aux attentes des utilisateurs en matière de jouabilité, de rythme et de niveau de difficulté.

Tâches

- Analyse le scénario et la vision globale du jeu.
- Conçoit les plans des niveaux.
- Crée le prototype des niveaux à l'aide de logiciels éditeurs de jeu.
- Définit le type et l'emplacement des événements, des pièges, des ennemis, des récompenses et de tout autre élément interactif.
- Collabore avec les programmeurs, les concepteurs et les artistes pour intégrer les éléments de jeu et assurer l'uniformité et la jouabilité.
- Diagnostique et résout les problèmes rencontrés à la suite des tests d'exécution des niveaux.
- Élabore des documents de présentation de la conception.

Fonctions liées aux données, personnes et choses

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

Conditions de travail

Salaire

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

Organisation du travail

Travail à horaire fixe

Travail de jour surtout

Précisions

L'horaire peut varier selon les exigences du projet.

Environnement social

Travail en collaboration avec les autres professionnels du jeu vidéo de l'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 planifier des activités, diriger, contrôler et organiser l'ensemble des tâches.
- 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

- Créativité
- Esprit d'analyse
- Esprit d'équipe
- Facilité à communiquer
- Facilité d'adaptation
- Minutie
- Persévérance
- Résistance au stress
- Sens de l'observation
- 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 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

Voies de formation - Dans le réseau scolaire

Ordre d'ens.	Programme	Langue	Code
Collégial	Techniques d'intégration multimédia (DEC)	Français	582.A1

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

Précisions sur les voies de formation

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

Conditions d'admission au sein de la profession

- Le bilinguisme est essentiel à l'exercice de la profession.
- La personne doit posséder une culture du jeu de haut niveau.
- Un portfolio de projets est habituellement exigé par les employeurs.

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
- Services de conception et de développement de jeux vidéo

Perspectives d'emploi

Perspectives professionnelles du gouvernement du Québec (2024-2028)

Diagnostic pour l'ensemble du Québec :

Bonnes

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 2028 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 jeux vidéo	21233-02
Designer graphique	52120-01
Producteur, productrice de jeux vidéo	51120-04
Scénariste interactif	51111-07
Testeur, testeuse de jeux vidéo	22222-01

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

Les portraits professionnels - Développeur de jeux vidéo (Salto Conseil)

Description :

Entrevue sous forme de baladodiffusion.

Durée approximative :

50 minutes

Produit par :

Salto Conseil

Site Web :

<https://saltoconseil.com/developpeur-jeux-video-balado/>

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.

Level Design (Ubisoft)

Année :

2016

Durée approximative :

3 minutes

Produit par :

Ubisoft

Site Web :

<https://www.youtube.com/watch?v=gwGOKkdb-SM>

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 : 21233-01

Code Cléo : 722.04

Domaines professionnels

Informatique et multimédia :

Multimédia