



Le jeu vidéo

« Bienvenue dans le troisième monde »

slogan publicitaire réalisé par David Lynch pour la playstation 2

Le jeu vidéo est depuis plusieurs années en tête des meilleures ventes de biens culturels en France. Son industrie, née il y a quarante ans, connaît une croissance exponentielle avec des perspectives de croissance très favorables. Il y a plus d'un milliard de joueurs sur la planète dont 28 millions de Français. Il s'est imposé dans tous les foyers et s'est même introduit dans les entreprises et les écoles avec le « *sérious game* ».

De jeux purement textuels, nous sommes passés à la manipulation des séquences vidéo, l'animation 3 D et le son spatialisé en temps réel. Le jeu vidéo est devenu une création audiovisuelle interactive que ce soit sur support console, PC, en ligne ou téléchargée sur mobiles et tablettes. Le développement des jeux en réseau est spectaculaire.

Le marché du jeu vidéo est fondé sur des interactions entre différents acteurs liés au processus de création : l'éditeur, le studio de développement et le distributeur.

L'éditeur (Sony, Nintendo, Microsoft...) finance une très grosse partie du développement, de la fabrication, de la promotion, de la distribution en gros du produit.

Le studio de développement est le créateur du jeu. Il l'écrit, le réalise, gère tous les corps de métiers nécessaires à sa fabrication. Il peut produire à ses frais un projet de jeu et le proposer à différents éditeurs ou être sélectionné sur appel d'offre par l'éditeur pour réaliser un jeu dont le thème est imposé.

L'essentiel de la distribution est réalisé par la grande distribution généraliste ou audiovisuelle.



© - Lucas Schifres / Onisep

L'EMPLOI

La France est le 3^e pays de production de jeux vidéo en Europe et le 7^e au niveau mondial avec plus de 250 entreprises de production qui emploient près de 5000 personnes (dont 3000 dans la production) et mobilisent plus de 10 000 emplois indirects.

86% de ces entreprises sont des studios de développement. Ce sont de petites structures : 48% comptent moins de 10 salariés, en majorité des techniciens.

32% de ces sociétés ont moins de deux ans d'ancienneté, 27% plus de deux ans.

33% ont un chiffre d'affaires supérieur à un million d'euros, 8% plus de 10 millions.

7% produisent pour un marché physique, 52% pour un marché dématérialisé et physique, 47% uniquement sur plateformes dématérialisées.

80% des créations sont destinées à l'export.

L'essentiel de l'activité est concentrée en Ile de France et en Rhône-Alpes.

Dans notre académie

BIP Média à Hyères : studio indépendant de création de jeux vidéo. INRIA Rêves à Sophia Antipolis s'occupe du rendu d'images et de sons par ordinateur et fait des recherches pour accélérer le processus de génération d'images de synthèse et de son spatialisé...

Élaboration d'un jeu vidéo

Entre 2 mois et 3 ans et peut occuper de 5 à 100 personnes.

La conception dure quelques mois et représente 20% du budget global : c'est une phase créative qui aboutit à un concept de jeu et à des prototypes. L'équipe marketing définit alors le positionnement du jeu sur le marché. Vient ensuite une phase de pré-production de 4 à 8 mois représentant 30%

du budget global qui sert à identifier les outils d'animation les plus adaptés, à explorer de nouvelles pistes d'intelligence artificielle. Une 1^{ère} version jouable est créée. Durant la production d'une durée de 9 à 18 mois qui constitue 50% du budget, c'est la mise en place définitive de l'histoire, des décors... La phase suivante « *polish et debug* » permet d'éliminer tous les dysfonctionnements.



MÉTIERs

La très forte concurrence internationale et la complexité de la création d'un jeu vidéo induisent une évolution constante des métiers et des processus de production : chaque composante d'un jeu est un projet en soi qui demande des compétences spécifiques.

CONCEPTION-GRAPHISME

Ce sont des créatifs aux compétences techniques pointues.

Animateur

Donne vie aux personnages, aux objets, aux décors du jeu en créant leurs mouvements en fonction de la narration et des contraintes techniques.

BTS Design graphique option communication et médias numériques, DMA, DNAT, DNAP, DNSEP, DSAA, école spécialisée dans l'animation, école de jeu vidéo...

Concept artist

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

Bac + 2/+3 en école d'art, école de jeu vidéo...

Concepteur de jeu (Game designer)

Conçoit les règles et l'univers (règles, décors, personnages, structure logique...) d'un jeu vidéo. Il le rend le plus interactif et le plus attractif possible.

École d'art, DUT Services et réseaux de communication, BTS Design graphique option communication et médias numériques, master Management de projets innovants parcours management en jeux vidéo, école de jeu vidéo...

Directeur artistique

Est responsable du contenu artistique du produit, du concept à la livraison et coordonne l'équipe de graphistes tout au long du développement du jeu.

Bac + 4 en communication visuelle, DNAT, DNAP, DNSEP, DSAA, école d'art, école de jeu vidéo...

Directeur de création

Construit l'identité artistique de l'entreprise et veille à ce que les réalisations soient conformes aux attentes des clients.

École des Beaux-Arts, des Arts décoratifs, master Information communication spécialité ingénierie de la création multimédia et direction artistique de projets, école de jeu vidéo...

Designer sonore

Définit de manière interactive l'ambiance sonore du jeu (musique, bruitages, dialogues).

LP Technique et activités des images et du son, école de musique, conservatoire, école de jeu vidéo...

Graphiste 2D

Conçoit l'allure des personnages, des objets, des décors en respectant les contraintes d'animation.

BTS Design graphique option communication et médias numériques, Bac + 3 en communication visuelle, DMA, DNAT, DNAP, DNSEP, DSAA, école d'art, école de jeu vidéo...

Level designer

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

Bac +2/+3 en informatique, BTS Design graphique option communication et médias numériques, master Management de projets innovants parcours management en jeux vidéo, école de jeu vidéo...

Modelleur/textureur 3D

Conçoit la maquette numérique en 3D en conformité avec la direction artistique et les contraintes du moteur.

BTS Design graphique option communication et médias numériques, DNAT, DNAP, DNSEP, DSAA, école spécialisée dans l'animation, master Management de projets innovants parcours management en jeux vidéo, école de jeu vidéo...

Scénariste/dialoguiste

Décrit la trame narrative et les dialogues du jeu, crée des personnages originaux.

Bac + 3 en sciences humaines, école de cinéma ou d'image, école de game design, école de jeu vidéo...

Spécialiste graphique (éclairage, mocap, FX, etc.)

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

Bac+2 en école de graphisme, école de jeu vidéo...

CONCEPTION-PROGRAMMATION

Ce sont des informaticiens chargés de mettre en place la mécanique du jeu.

Directeur technique

Définit et supervise la mise en œuvre des activités de développement du jeu.

École d'ingénieurs en informatique, master informatique, école de jeu vidéo...

Programmeur /développeur de jeu vidéo

Met au point les programmes informatiques qui génèrent les interactions entre les différents éléments du jeu.

Bac+2/+3/+5 en informatique, école d'ingénieurs en informatique...

Programmeur moteur

Assemble les modules logiciels (module 3D, moteur physique, moteur de son) afin de rendre le jeu le plus naturel et fluide possible.

Bac+2/+3/+5 en informatique, école d'ingénieurs en informatique...

Programmeur spécialisé intelligence artificielle, outils, physique

Assure le développement et la maintenance de nouvelles fonctionnalités dans les outils existants. Développe des moteurs de jeux de stratégie lors d'une spécialisation en intelligence artificielle.

Master, école d'ingénieurs en informatique...

Testeur

Identifie les anomalies du jeu et préconise les corrections à apporter avant qu'il ne soit vendu et utilisé par le grand public.

Pas de formation spécifique mais un cursus en informatique est apprécié...

MANAGEMENT

Ce sont les chefs d'orchestre de la production et de la promotion des jeux vidéo.

Chef de projet

Orchestre la création du jeu vidéo. Il pilote et coordonne les activités de chaque collaborateur, veille au respect du cahier des charges.

Master Management de projets innovants parcours management en jeux vidéo, master Information communication spécialité ingénierie de la création multimédia et direction artistique de projets, école d'ingénieurs en informatique, école de jeu vidéo...

Directeur marketing

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

Master Management de projets innovants parcours management en jeux vidéo, master en marketing, école de commerce, école de jeu vidéo...

Directeur de production

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

Master Management de projets innovants parcours management en jeux vidéo, master Information communication spécialité ingénierie de la création multimédia et direction artistique de projets, école de commerce, école de jeu vidéo...

MÉTIERS TRANSVERSAUX

Ces acteurs s'assurent que le jeu réponde aux attentes des utilisateurs.

Chargé de localisation

Cordonne l'adaptation des caractéristiques d'un jeu à un marché spécifique. Si le jeu est distribué à l'étranger, les textes, les menus, les dialogues doivent être traduits. Le contenu peut même changer en fonction des références culturelles des joueurs.

Bac+5 en gestion de projet, administration des affaires, traduction/linguistique, communication ou technologie de l'information, littérature, cinéma, marketing...

Chargé d'études statistiques/Data analyst

Fournit et produit les données et analyses liées aux comportements des joueurs.

Bac+5 en statistiques ou mathématiques...

Community manager

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

Formation spécialisée en médias sociaux, école de commerce, master Management de projets innovants parcours management en jeux vidéo...

Ergonome

Apporte des informations sur les contraintes utilisateurs, assure l'accessibilité et la facilité de compréhension des produits pour favoriser l'expérience de jeu de l'utilisateur.

Master Sociologie et ergonomie des technologies numériques, master de Psychologie cognitive ou STIC, formation en game design...



© - Brigitte Gilles de la Londe / Onisep



© - Lucas Schifres / Onisep



BTS Design graphique option communication et médias numériques

Lycée la Grande Tourrache - Toulon

BTS Services informatiques aux organisations

Lycée d'Estienne d'Orves - Nice, CFA Infosupaca - Nice, Lycée St Exupéry - St Raphaël, Lycée Bonaparte - Toulon

Diplôme d'ingénieur en sciences informatiques

Polytech Nice - Sophia

DUT Informatique

IUT de Nice Sophia Antipolis

DUT Services et réseaux de communication

IUT Toulon Var - site de St Raphaël

Licence Informatique

Université de Nice Sophia Antipolis

Licence Sciences de l'ingénieur parcours Informatique

Université du Sud Toulon Var

Licence Techniques et activités des images et du son

Université du Sud Toulon Var

Master Information communication spécialité ingénierie de la création multimédia et direction artistique de projets

Université de Nice Sophia Antipolis

Master Information communication spécialité ingénierie des médias

Université du Sud Toulon Var

Master Information Communication spécialité production numérique et Immersion

Université du Sud Toulon Var

Master Informatique

Polytech Nice Sophia

Master Sociologie et ergonomie des technologies numériques

Université de Nice Sophia Antipolis

En savoir plus

www.snjv.org syndicat national du jeu vidéo
www.sell.fr syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs
www.afjv.com agence française pour les jeux vidéo
<http://guidedujeuvideo.com>



Directeur de la publication : Pascal Charvet
Directeur délégué : Marco Attal
Rédactrice en chef : Marie-Madeleine Hugonnard
Rédactrice : Élisabeth Thomain
Conception graphique, PAO : Jean-Marc Pérez

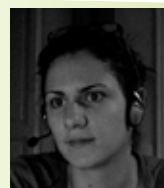
Master Management de projets innovants parcours management en jeux vidéo (MAPI)

Objectif : Former des producteurs de jeu capables d'avoir une vision complète d'un produit numérique vidéo-ludique et d'accompagner les différents spécialistes dans son développement.

Programme : création de jeux vidéo, production de jeux vidéo, production multimédia, applications non ludiques, business des jeux vidéo, distribution de jeux vidéo, programmation de jeux vidéo, techniques de marketing, stratégie et finance, stages.

Accès : L3 informatique/gestion/lettres/multimédia/artistique, dossier, entretien de motivation, culture vidéo-ludique.

Polytech Nice Sophia/Institut international du jeu vidéo
Tél. : 04 97 06 46 04 - www.master-mage.fr



Quel parcours avez-vous suivi avant d'intégrer le master Management de projets innovants parcours management en jeux vidéo ?

Après une L2 en droit, j'ai bifurqué vers une licence en information communication, puis un master 1 en communication rédactionnelle dédiée au multimédia avant de choisir le master MAPI.

Pourquoi ce choix ?

Attirée vers la culture, mon cursus scolaire s'est progressivement affiné vers le multimédia, le divertissement, les industries récréatives. L'aspect professionnalisant de cette formation avec la perspective de devenir chef de projet dans le secteur des jeux vidéo me plaisait.

Que vous a apporté ce master ?

Outre la variété des cours, la forte professionnalisation, l'ouverture vers l'international avec des partenariats vers l'Asie et l'Irlande, les stages et les projets d'équipe sont l'occasion de faire de riches expériences. D'octobre à mars, j'ai ainsi développé avec neuf autres personnes, un prototype de jeu sensoriel sur smartphone. Très scénarisé, basé surtout sur le tactile et l'audio avec très peu de visuel, ce jeu est accessible aux déficients visuels. C'est un concept que j'ai développé avec « Edencast » qui m'a accompagnée et permis de comprendre les contraintes des handicapés visuels.

Chef de projet, j'ai géré les relations avec le « client », suivi les objectifs, assuré les transmissions, trouvé des solutions aux problèmes, veillé à la qualité du travail...

Quel est votre projet ?

La création d'entreprise m'attire, alors pourquoi pas trouver, après quelques expériences en tant que chef de projet, un éditeur à ce produit ?... Créer une entreprise dans le jeu vidéo, le sérieux game, le multimédia à tendance ludique me tenterait...

Astrid Salin, en master 2 Management de projets innovants parcours management en jeux vidéo