

## Concepteur(trice) de jeux vidéos

- **Activités**

Une fois le type de jeu et le public définis par le chef de projet, le concepteur détermine les différents éléments du jeu vidéo : histoire, personnages, situations, décors... Il imagine un univers, un scénario, y intègre des règles, épreuves, niveaux de difficulté... Il donne ainsi une dimension interactive à l'ensemble, impliquant le joueur dans la construction de l'histoire. Il consigne ensuite ces éléments dans un cahier des charges (game design document) à partir duquel l'équipe de développement va travailler.

Le concepteur suit la réalisation du jeu de A à Z. Il en connaît chaque étape et ne propose jamais une idée sans s'assurer qu'elle est techniquement réalisable : il maîtrise les différentes technologies employées pendant la production et en exploite au maximum les potentialités (choix des plates-formes, logiciels de création graphique, langages informatiques...).

Il tient compte également des contraintes budgétaires. Enfin, il organise des tests et améliore le prototype du jeu en fonction des résultats.



\*<http://t8.ulule.me/vox/728/quelles-ecoles-concepteur-jeux-video-1.jpeg>

- **Conditions de travail**

Le concepteur travaille main dans la main avec le scénariste, mais aussi les infographistes, animateurs 3D, développeurs, programmeurs, level designers (chargés des niveaux des jeux), sound designers (chargés des sons et musiques des jeux), testeurs.

Il joue un rôle fédérateur et veille à ce que tous les corps de métiers ouvrent dans le même sens. Avec le chef de projet, il est le seul à avoir une vision d'ensemble de la chaîne de production. Ce métier est mixte. Cela peut entraîner une fatigue nerveuse car il y a un peu de stress.

- **Qualités requises**

Le concepteur de jeux vidéo est également un joueur. Il est passionné par cet univers, et son imagination déborde d'idées. Il est capable de concevoir un nouveau monde, de créer une ambiance originale, d'imaginer des difficultés, des obstacles, des aides magiques ou humaines, d'inventer des armes, de proposer des énigmes.

Les contraintes techniques et budgétaires restent toujours présentes à son esprit : son imagination fertile ne l'empêche pas de garder les pieds sur terre. Par ailleurs, ses idées prennent forme grâce aux logiciels spécialisés : logiciels de création graphique, logiciels de création 3D, logiciels de développement informatique, langages de programmation, etc. Il doit donc savoir utiliser ces outils.

- **Carrière-Promotion**

Une évolution vers un poste de chef de projet est tout à fait envisageable. Le game design est même considéré comme le meilleur tremplin pour accéder à ce type de responsabilités. Il y a un peu plus d'homme qui travaille dans ce domaine, mais il commence à y avoir des femmes.

- **Débouchés-Salaire**

C'est assez facile de trouver un emploi dans cette branche. Le salaire est de 2950 euros brut par mois et il peut augmenter au cours du temps.

- **Formation**

Le parcours d'étude est assez long. Le concepteur de jeux vidéo commence généralement sa carrière comme stagiaire. C'est souvent sur un poste de designer qu'il fait ses premières armes : il apprend ainsi à construire les différents niveaux d'un jeu. Il peut aussi commencer comme testeur.

Les offres de stage ne manquent pas pour acquérir une première expérience professionnelle et se constituer un carnet d'adresses. La recherche de stage ou d'emploi implique la présentation de travaux personnels (jeux, créations graphiques, sites web, etc.). Il faut faire un bac +3.

- **L'évolution du métier**

Il existe une possibilité de formation permanente, il faut s'adapter à de nouvelles techniques, de nouveaux matériels. Il est bien sûr nécessaire d'acquérir de nouvelles connaissances.

- **Sources utilisées**

- Onisep.fr