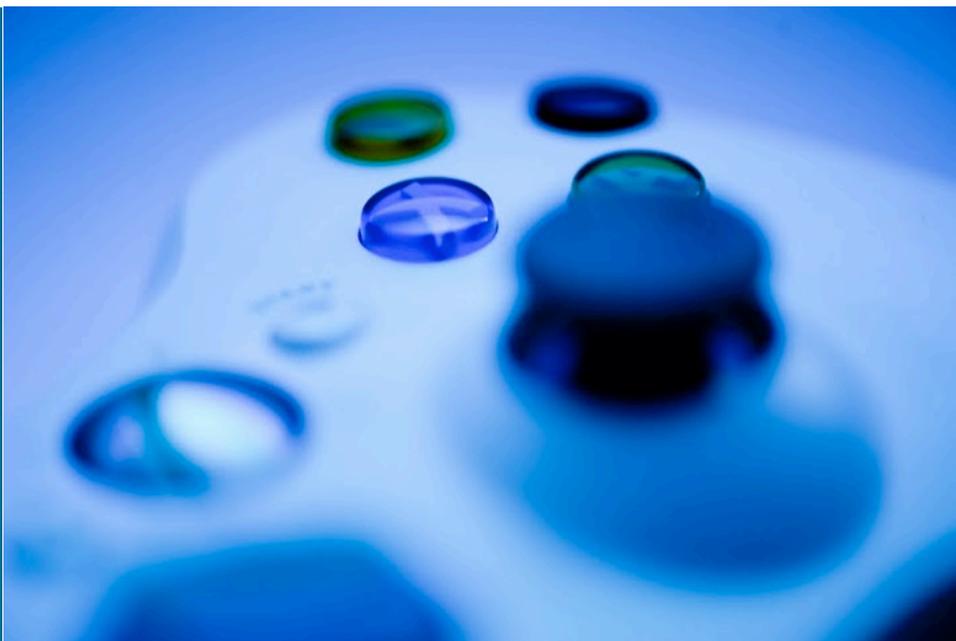
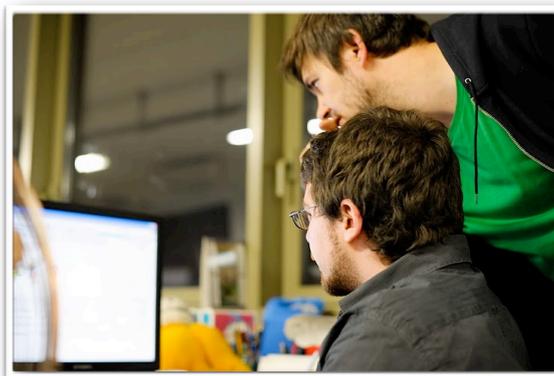


JEU VIDEO LES MÉTIERS

Le document de référence qui définit l'ensemble des métiers de production de l'industrie du Jeu Vidéo.



aract
Île-de-France



CAPITAL GAMES
LE CLUSTER FRANCILIEN DU JEU VIDÉO



Référentiel de
compétences

2010

LES MÉTIERS DE PRODUCTION DU JEU VIDÉO

S O M M A I R E

Pourquoi un référentiel métiers ?.....	3
Mode d'emploi du référentiel	4
Game Designer	6
Directeur artistique	9
Programmeur jeu.....	12
Programmeur technique	14
Level Designer.....	16
Graphiste - Illustrateur	18
Modeleur.....	20
Animateur	22
Testeur	25
Sound designer	27
Remerciements	29





POURQUOI ?

UN RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES POUR L'INDUSTRIE DU JEU VIDEO

Le secteur du Jeu Vidéo en Ile-de-France, c'est une trentaine d'écoles, 3000 emplois, et des centaines de sociétés. Au niveau mondial, le chiffre d'affaires de l'industrie fera bientôt du secteur le numéro un du divertissement.

Pourtant en matière de gestion globale des Ressources Humaines, le Jeu Vidéo souffre encore de nombreux a priori et d'une méconnaissance de ses spécificités. Afin de valoriser les métiers du secteur et de permettre aux organismes concernées de mieux appréhender l'emploi, la formation et la gestion des carrières, l'Aract Ile-de-France et Capital Games ont travaillé ensemble à l'élaboration de ce document de référence.

MODE D'EMPLOI

DU RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES DE L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO

Ce référentiel métiers est issu d'un long travail qui a mobilisé divers acteurs : l'Etat (DIRECCTE), Capital Games, l'Aract Ile-de-France, les entrepreneurs et les salariés des studios de Jeu Vidéo – BLACKSHEEP, CYANIDE, DANCING DOTS, EKO, KHEOPS, KYLOTONN et WIZARBOX, des syndicats de salariés – la CFDT et la CFE-CGC, des écoles – l'ENJMIN/CNAM et ISART Digital – ainsi que Pôle Emploi.

Quand Capital Games s'est lancé, en juin 2007, dans l'élaboration de ce référentiel de compétences, il s'agissait de prendre en compte les difficultés inhérentes à la gestion des ressources humaines dans les entreprises du secteur. Le partenariat entre l'Etat et le Cluster francilien a ainsi permis d'initier une fructueuse collaboration entre différents acteurs du secteur, désireux de définir de façon pragmatique les métiers du Jeu Vidéo. Trois étés plus tard, après des heures de discussion, et des changements significatifs dans le groupe de travail initial, nous avons finalement abouti au présent document.

Il convient de noter que cette édition du référentiel ne s'intéresse qu'aux métiers de production du Jeu Vidéo. Toutefois, il est prévu qu'à terme, l'ensemble des métiers qui composent ce secteur, des plus récents (community manager) aux plus transversaux (chef de projet, responsable marketing, business developer) soient référencés.

Ce référentiel est donc constitué de 10 fiches métiers se focalisant sur les compétences et qualités requises pour exercer ces professions :

- L'entrée "domaines d'activités" énumère les principales tâches inhérentes à un métier donné ;
- L'entrée "compétences requises" développe les savoirs, les savoir-faire et les savoir-être nécessaires à l'exécution des tâches évoquées dans le champ précédent.

Il convient de souligner que les périmètres de compétences et les situations de travail peuvent sensiblement varier selon la taille de l'entreprise. Par conséquent, nous attirons votre attention sur le fait que ces 10 fiches se veulent suffisamment exhaustives pour être utilisables par tous les professionnels du Jeu Vidéo.

MODE D'EMPLOI

DU RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES DE L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO

Ce document est une base commune qui permet de construire différents outils de gestion des ressources humaines, dont voici quelques exemples :

- ✓ **Recrutement :**
 - Construction de fiches de poste
 - Identification des besoins en recrutement

- ✓ **Entretien annuel d'évaluation**
 - Aide à l'identification des compétences maîtrisées et de celles à acquérir
 - Aide à la définition d'objectifs professionnels
 - Outils d'évaluation des compétences du salarié et de son évolution professionnelle

- ✓ **Construction d'un plan de formation**
 - Identification des compétences présentes en interne ou faisant défaut
 - Construction d'actions de formation visant à combler les écarts
 - Evaluation des actions et de l'acquisition de nouvelles compétences

- ✓ **Gestion des parcours professionnels**
 - Identifier et optimiser les compétences internes
 - Construction d'une politique d'évolution professionnelle
 - Aide à la construction d'une politique de rémunération

Nous souhaitons que ce référentiel contribue au développement des entreprises du secteur, qu'il amorce une dynamique en faveur du dialogue social et soit un premier pas vers l'élaboration d'une convention collective pour l'ensemble de l'industrie du Jeu Vidéo.

Game Designer

Rôle : le Game Designer imagine le jeu dans son ensemble : il définit le genre, le thème, l'histoire, les règles, les décors, les personnages, la structure logique et l'interactivité du produit. Il est également le gardien de la cohérence globale de tous ces éléments. Son travail est de créer un gameplay qui rendra l'expérience du joueur plaisante.

Domaines d'activités

Compétences requises

Conception du Game Concept

- Anticiper l'évolution des pratiques en exerçant une veille permanente
- Suivre constamment l'actualité relative à tous les types de jeux du marché, aussi bien au niveau gameplay, design que technologique
- Décliner éditorialement le Game Concept en s'adaptant à la culture et à l'univers de la licence
- Prendre en compte la cible, le public visé en identifiant les motivations, les goûts
- Connaître les goûts des consommateurs pour développer des idées de concepts
- Prise en compte et respect des contraintes dans la gestion du projet
- Adapter l'univers (licence) en tenant compte des contraintes
- Communiquer ses idées aux clients et à l'ensemble de l'équipe

Création des principes de jeu / Prototypage

- Concevoir la mécanique du jeu en élaborant le système et en fixant des règles
- Utiliser des éditeurs de jeu
- Savoir analyser des jeux existants, les décortiquer, faire du benchmark
- Rédiger le Game Design document en décrivant les spécifications liées à la navigation et au comportement du joueur

Ergonomie et interactivité

- Concevoir des interfaces (avec le graphiste interface) en analysant l'existant
- Maîtriser l'ergonomie des systèmes multimédias (interface Homme / Machine)
- Gérer la caméra et les moyens d'interaction avec l'environnement en vérifiant l'accès à l'information
- Définir l'accès à l'information

Game Designer

Scénarisation, pré-production

- Organiser son travail de manière autonome, gérer son planning
- Rédiger un synopsis
- Rédiger de manière synthétique
- Elaborer la structure de jeu en intégrant des contraintes techniques
- Faire des recommandations graphiques et sonores
- Conceptualiser l'espace, l'agencement, avec le Level Designer, en tenant compte des contraintes techniques
- Rédiger les Game Design Document en décrivant les spécifications liées à la navigation et au comportement du joueur
- Spécifier techniquement les fonctionnalités qui permettent de valider le projet
- Découper les actions en décrivant des comportements, des systèmes, des relations
- Maintenir et mettre à jour le Game Design Document

Rédaction des Game Textes

- Rédiger de manière claire et synthétique en faisant des schémas, des graphiques pour faciliter la lecture du Game Design Document
- Organiser les textes (dialogues, base documentaire, livret, Game texts)
- Relire et faire les corrections nécessaires

Game Designer

Réalisation

Collaboration avec le Directeur Artistique pour veiller à la cohérence graphique du projet

Harmoniser les éléments artistiques du projet afin de susciter l'intérêt et le désir du joueur

Réaliser le Game balance en paramétrant le comportement des éléments du jeu

Concevoir la progressivité du jeu (référence aux courbes de difficulté, apprentissage, rythme)

Comprendre les réactions émotionnelles du joueur

Se décentrer, prendre du recul

Conduire le projet sur le plan de l'expérience du joueur

Tester et vérifier le jeu en guidant le Level Designer

Faire du reporting

Valider la réalisation technique du Game Design

Connaissances associées

« ressources » à combiner et mobiliser pour agir avec compétence

Culture générale

Maîtrise de l'expression écrite

Connaissances culturelles de l'univers des jeux

Maîtrise de l'ergonomie des systèmes multimédias (interface Homme / Machine)

Connaissances du Level-Design

Test - QA (assurance qualité)

Directeur artistique

Rôle : le Directeur Artistique est responsable de tout l'aspect visuel du jeu. Des premières esquisses au rendu final des personnages, décors, objets, il dirige la production de tous les éléments visuels et coordonne l'équipe de graphistes qui en a la charge tout au long du développement du jeu.

Domaines d'activités

Compétences requises

Analyse de la demande

Prendre connaissance de la demande

Faire des recherches bibliographiques multiples et de tendances graphiques

Etablir un plan de travail en définissant le cadre d'intervention avec la direction de la production : contraintes (délais, coûts, équipes, éléments techniques...)

Rédiger le cahier des charges / le programme / le dossier de conception / la charte graphique

Réaliser des illustrations, des model sheet

Diffuser les informations concernant le projet à l'ensemble de l'équipe

Evaluer l'impact des éventuels travaux de retouche sur le temps de réalisation

Réagir aux problèmes éventuels

Rendre compte auprès du supérieur hiérarchique ou du client des difficultés repérées

Documentation, recherche et pré-production

Analyser le brief dans ses détails avec l'équipe de créatifs

Se documenter et exploiter des sources d'information

Communiquer de manière précise et explicite sur les choix artistiques du projet afin de permettre à toute l'équipe de se créer une image commune des concepts à développer

Développer un concept dans sa forme graphique et élaborer une charte graphique

Poser des questions à l'équipe afin de définir visuellement de manière précise les tâches à exécuter

Directeur artistique

Engager un parti pris de conception et de création pour atteindre la cible

Concevoir et élaborer des gabarits (esquisses, maquettes, prototypes) présentant les écrans de jeu, les couleurs, les ambiances

Présenter des idées et discuter avec le commanditaire et tous les interlocuteurs de la chaîne graphique en formulant, explicitant et justifiant le concept

Assurer la circulation des informations nécessaires en adaptant son discours aux différents interlocuteurs

S'adapter à ses interlocuteurs en utilisant des langages et supports appropriés

Vérification du projet

Effectuer des vérifications sur écran

Valider la cohérence graphique en apportant les corrections nécessaires

Justifier de ses choix (techniques ou esthétiques) auprès de la direction / d'un client / de l'équipe interne

Prendre en compte les travaux de retouche et les problèmes de planning

Comprendre et intégrer les corrections d'auteur dans le respect du document et du planning

Management

Organiser et répartir le travail dans l'équipe (story-board, etc.) en collaboration avec le chef de projet / la direction de la production

Animer le travail de l'équipe de Game Design

Faire réaliser les documents visuels, graphiques et/ou en volume, nécessaires à la bonne communication du projet

Conduire le projet dans sa dimension graphique

Manager, superviser des tâches à distance

Gérer le processus de la réalisation jusqu'à la réception finale

Directeur artistique

Contrôler la qualification des intervenants et des fournisseurs

Vérifier la faisabilité de la réalisation à chaque étape

Faire les évaluations et tests nécessaires (colorimétries, format et poids d'image, etc.)

Faire valider au client toutes les étapes de la conception à la réalisation finale

Engager sa responsabilité à toutes les étapes de la conduite du projet

Réagir immédiatement en faisant des choix et en les faisant appliquer

Faire du reporting en rédigeant des briefs et des comptes-rendus de réunions

Valider le projet

Connaissances associées

« ressources » à combiner et mobiliser pour agir avec compétence

Culture générale de l'image animée

Maîtrise des logiciels 2D (Painter/Photoshop/...) et 3D (3DS-Max, Maya,...)

Maîtrise de l'Anglais

Connaissance des contraintes hardware

Maîtrise des contraintes Gameplay, interactivité et accès à l'information

Maîtrise de l'anatomie (humaine/animale/E.T./...) et de l'architecture

Maîtrise de l'histoire de l'art

Programmeur jeu

Rôle : par son travail de production de lignes de codes, le programmeur jeu développe les comportements interactifs de tous les objets du jeu. Il rassemble également les parties du jeu produites par le reste de l'équipe (les visuels des graphistes/modèleurs/animateurs, les environnements des Level Designer, les musiques et bruitages du Sound Designer, etc.) . Cet assemblage technique permet de former un tout cohérent qui rend le jeu jouable et lui permet donc d'exister en tant que tel.

Domaines d'activités

Compétences requises

Etude, veille, pré-production, recherche

- Evaluer des outils ou des bibliothèques logicielles
- Evaluer des techniques présentées dans des articles
- Concevoir et programmer en langage objet
- Gérer les tâches à faible valeur ajoutée
- Analyser et choisir des outils
- S'adapter aux outils de l'entreprise

Production

- Programmer le Gameplay, les comportements du jeu, les actions, les règles du jeu, le déroulement du jeu, l'interface menu
- Utiliser des outils, des bibliothèques et des moteurs de jeu
- Faire du reporting
- Concevoir et programmer en langage objet
- Lever les verrous technologiques en utilisant des environnements de développement (Visual Studio, Codewarrior, ...) et des méthodes de développement en équipe (Extreme Programming, AGILE, ...)
- Corriger les bugs et faire des réglages
- Intégrer des assets
- Corriger les bugs de scripts et faire des réglages
- Réajuster en fonction des tests

Programmeur jeu

Connaissances associées

« ressources » à combiner et mobiliser pour agir avec compétence

Connaissance de la chaîne de production, des outils et des métiers du jeu vidéo

Connaissance des outils de modélisation 3D

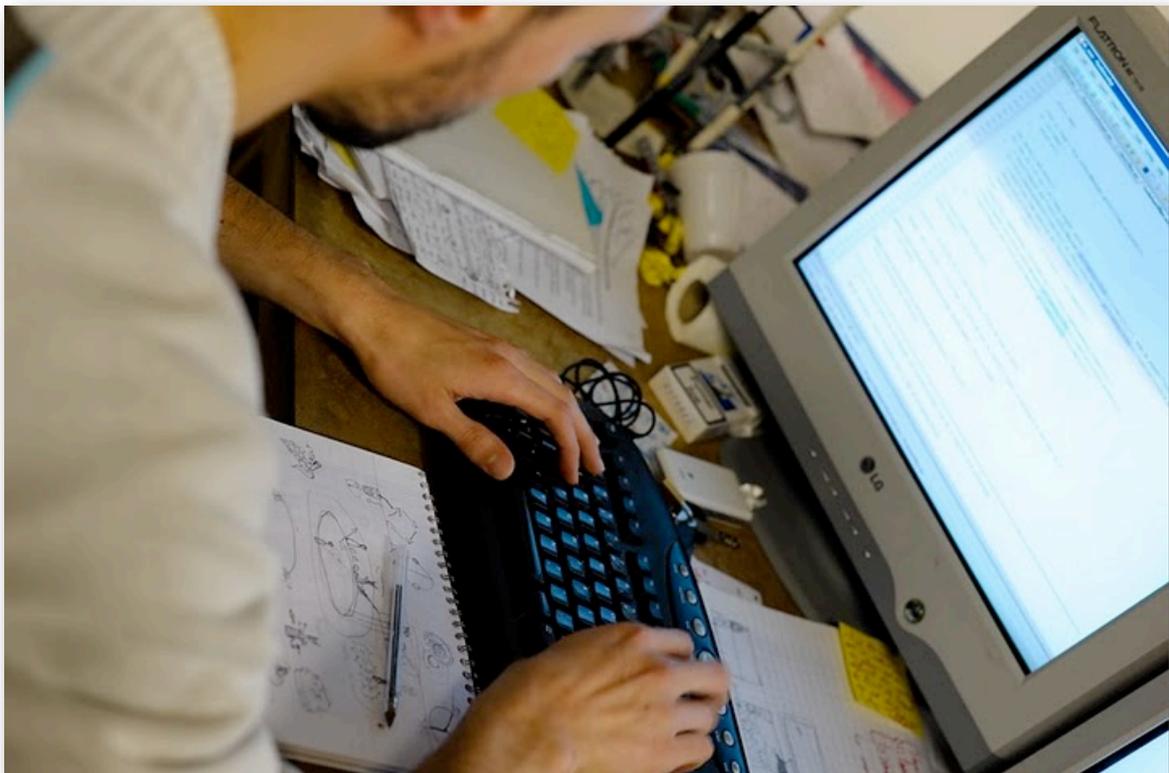
Maîtriser l'anglais technique

Connaissances en mathématiques et en physique

Maîtriser des outils de développement en équipe (Perforce, Sourcesafe, AlienBrain, ...)

Notions de langages bas niveau

Maîtriser des langages C, C++, C#, Java, des langages de script (LUA, Python, ...), la programmation Windows et DirectX (dev PC), la programmation réseau (pour les jeux connectés) et la programmation Web (PHP, MySQL, AJAX, Flash, XML)



Programmeur technique

Rôle : le programmeur technique développe ou adapte le moteur de jeu. Il écrit des lignes de codes qui permettent au jeu de fonctionner en synthétisant les comportements, images et sons en temps réel tout en respectant les contraintes du support technique qui exécute le produit.

Domaines d'activités

Compétences requises

Etude, veille, pré-production, recherche

Evaluer des outils / des bibliothèques logicielles

Evaluer des techniques présentées dans des articles

Concevoir et programmer en langage objet

Lever les verrous technologiques en utilisant des environnements de développement (Visual Studio, Codewarrior, ...)

Organiser des méthodes de développement en équipe (Extreme Programming, AGILE, ...)

Prendre en considération l'ensemble des contraintes techniques présentées dans le Technical Design Document

Production

Développer des outils, des bibliothèques et des moteurs de jeu

Concevoir et programmer en langage objet

Communiquer avec l'ensemble de l'équipe

Corriger les bugs autres que scripts

Optimiser le code

Faire du reporting au sein de l'équipe

Mettre à jour le Technical Design Document et planifier la programmation

Connaissances associées

« ressources » à combiner et mobiliser pour agir avec compétence

Connaître l'architecture des machines et systèmes

Connaître l'état de l'art du domaine appliqué (IA, 3D, graphisme, réseau, ...)

Connaître des outils de modélisation 3D (pour réalisation d'exports par exemple)

Maîtriser l'Anglais technique

Programmeur technique

Maîtriser des langages bas niveaux (pour des optimisations éventuelles)

Connaissances en mathématiques et en physique

Maîtriser les processeurs et assembleurs (dans le cas de développement de console)

Maîtriser des outils de développement en équipe (Perforce, SourceSafe, AlienBrain, ...)

Maîtriser des langages C, C++, C#, Java, des langages de script (Lua, Python, ...), la programmation Windows et DirectX (dev PC), la programmation réseau (pour les jeux connectés) et la programmation Web (PHP, MySQL, AJAX, Flash, XML)



Level Designer

Rôle : le Level Designer conçoit les niveaux du jeu en créant des cartes et en mettant en place une série d'événements et d'obstacles qui rythmera la progression du joueur. Ce travail est le prolongement de la réflexion du Game Designer. Là où celui-ci s'inscrit "dans le temps" (comme des scénaristes de cinéma), le Level Designer s'inscrit "dans l'espace". Les environnements ainsi créés permettent de passer de la théorie à la pratique, concrétisent les mécaniques de jeu et permettent ainsi au gameplay de prendre vie.

Domaines d'activités

Compétences requises

Conception de niveaux

Pratiquer tous types de jeux vidéo

Lire le Game document et proposer des options en fonction de la faisabilité

Maîtriser le Gameplay et l'interactivité

Analyser le Game Design document afin de structurer le parcours

Anticiper le comportement du joueur

Concevoir et assembler les situations de jeu sur le papier

Prototypage de niveaux

S'adapter à l'éditeur en ayant envie d'apprendre et en étant réactif

Créer un prototype fonctionnel en réalisant une maquette simplifiée du niveau

Combiner les briques de Gameplay

Vérifier la pertinence de ses choix en faisant des tests et des ajustements

Formaliser des spécificités, créer des médias et des comportements

Améliorer la maquette en revenant sur ce qui a déjà été réalisé

Intégration, édition de niveaux

Raconter une histoire par sa structure, son architecture

Faire du modding pour que le joueur puisse fabriquer son propre niveau

Intégrer des contraintes techniques (nomenclatures, archivage, versions, exécution logicielle, matériel)

Level Designer

Commander des animations, des outils pour créer un comportement

Automatiser les objets, les catégories afin de les dupliquer

Poser des questions aux autres membres de l'équipe

Programmer en langage de scripts (Lua, Python, ...) les comportements et les séquences pour déclencher les conditions

Intégrer des médias et mettre en scène (objets, décors, personnages, animations,...)

Réaliser des tests et des réglages

Communiquer l'état d'avancement de son travail au reste de l'équipe

Connaissances associées

« ressources » à combiner et mobiliser pour agir avec compétence

Maîtrise de notions d'IA (FSM, ...) et des courbes de progression (difficulté, rythme, apprentissage)

Connaissance de la chaîne de production et des métiers du jeu-vidéo

Connaissances de l'architecture

Notions de modélisation 3D (3Ds Max, Sketchup, Virtools, ...) et de prototypage 2D (Game Maker, flash, ...)

Notions d'ergonomie

Maîtrise d'un outil d'édition de niveau (Unreal, renderware studio...) et un logiciel de versionning (SVN, perforce, Alienbrain, ...)

Graphiste / Illustrateur

Rôle : le graphiste / illustrateur met en image les idées visuelles des designers. Il conçoit l'allure des personnages, des objets, des décors et leurs différentes ambiances en créant des modèles qui respectent les contraintes d'animation.

Domaines d'activités

Compétences requises

Documentation et recherche

- Se tenir informé en exerçant une veille artistique soutenue
- Assurer une veille continue sur l'évolution des techniques graphiques temps réel
- Faire des recherches bibliographiques multiples
- Intégrer des contraintes techniques
- Analyser le brief dans ses détails avec l'aide du DA
- Intégrer des contraintes techniques
- Se documenter en faisant des recherches bibliographiques multiples
- Respecter des gabarits (esquisses, maquettes, prototypes) présentant la mise en scène, les couleurs, les ambiances, les rythmes)
- Réaliser des illustrations, des model sheet
- Elaborer et développer une proposition de qualité cohérente en relation avec l'ensemble des contraintes
- Présenter des idées au commanditaire en formulant, explicitant et justifiant les propositions auprès du directeur artistique / client
- Assurer la circulation des informations nécessaires en utilisant les langages et supports appropriés aux différents interlocuteurs
- Prendre des notes
- Communiquer avec l'équipe de programmeurs

Fabrication des médias graphiques

- Modéliser des décors, des objets et des personnages animables
- Réaliser des interfaces (jeu/menus)
- Respecter les directives artistiques
- Mesurer sa contribution au résultat final

Graphiste / Illustrateur

Remettre en question son travail

Communiquer l'état d'avancement de son travail à son supérieur hiérarchique

Intégration des médias

Gérer les nomenclatures, les versions, l'archivage

Intégrer et paramétrer des objets, un décor, des personnages animés

Création, réglage d'effets graphiques temps réel

Créer des effets de particules, créer ou régler des shaders temps réel, des éclairages dynamiques

Connaissances associées

« ressources » à combiner et mobiliser pour agir avec compétence

Maîtrise des logiciels 2D (Painter, Photoshop, ...) et 3D (3DS-Max, Maya, ...)

Maîtrise du dessin en général (sur support papier ou informatique)

Maîtrise des techniques de rendu et d'éclairage précalculé et temps réel. (lightmaps, vertex color, ambient occlusion...)

Maîtrise des contraintes hardware

Notions d'anatomie (humaine/animale/E.T.)

Notions d'architecture et d'histoire de l'Art

Connaissance d'un outil type éditeur de niveau et d'un outil d'intégration de contenu

Connaissance des techniques de scripting (xml, ...)

Modeleur

Rôle : le modeleur 3D réalise les modèles des personnages, des objets, des décors en créant des "sculptures" numériques et des textures qui respectent les contraintes physiques de réalisme et les outils de développement.

Domaines d'activités

Compétences requises

Documentation et recherche

- Se tenir informé en exerçant une veille artistique soutenue
- Assurer une veille continue sur l'évolution des techniques graphiques temps réel
- Faire des recherches bibliographiques multiples
- Intégrer des contraintes techniques
- Réaliser des illustrations, des model sheet
- Assurer la circulation des informations nécessaires en utilisant les langages et supports appropriés aux différents interlocuteurs
- Prendre des notes
- Communiquer avec l'ensemble de l'équipe

Fabrication des médias graphiques

- Modéliser des décors, des objets et des personnages (et plus généralement des corps animés complexes)
- Créer des matériaux, des textures en appliquant des UVs
- Réaliser des interfaces (jeu/menus)
- Créer des contraintes physiques
- Exporter des données (textures, matériaux...)
- Créer différentes couches formant les matériaux (diffuses/spéculaires/Bump Map, normal map)
- Respecter les directives artistiques
- Mesurer sa contribution au résultat final
- Communiquer l'état d'avancement de son travail à son supérieur

Modeleur

Création, réglage d'effets graphiques temps réel

Mettre en place et régler l'éclairage dynamique

Créer et régler des comportements graphiques temps réel en éditant un shader temps réel attaché à un matériau (normal map, cell shading, ...) et un shader post process (blur, glow, ...)

Connaissances associées

« ressources » à combiner et mobiliser pour agir avec compétence

Maîtrise des logiciels 2D (Painter, Photoshop, ...) et 3D (3DS-Max, Maya, Zbrush...)

Maîtriser les techniques d'illumination temps réel (Light Map, Vertex Color, ...)

Maîtriser la plasticité du graphisme temps réel (lightmap, vertex color, ombres portées)

Maîtrise des contraintes hardware

Notions d'anatomie (humaine/animale/E.T.)

Notions d'architecture et d'histoire de l'Art

Connaissance d'un outil type éditeur de niveau et d'un outil d'intégration de contenu

Connaissance des techniques de scripting (xml, ...)

Animateur

Rôle : l'animateur donne vie aux personnages, aux objets, aux décors du jeu en créant leurs mouvements et leurs comportements en adéquation avec la narration, le gameplay et les contraintes techniques.

Domaines d'activités

Compétences requises

Documentation et recherche

- Se tenir informé en exerçant une veille artistique soutenue
- Assurer une veille continue sur l'évolution des techniques graphiques temps réel.
- Se documenter en faisant des recherches bibliographiques multiples
- Intégrer des contraintes techniques.
- Analyser les tâches à réaliser dans leurs détails avec l'aide du DA
- Réaliser des illustrations, des model sheet en lien avec le modelleur
- Définir avec le modelleur les contraintes techniques pour l'animation d'un corps animé complexe (disposition du maillage, position des bones, etc.)
- Elaborer et développer une proposition de qualité cohérente en relation avec l'ensemble des contraintes.
- Assurer la circulation des informations nécessaires en utilisant les langages et supports appropriés aux différents interlocuteurs
- Prendre des notes
- Communiquer avec l'équipe de programmeurs

Fabrication des médias graphiques

- Modéliser des corps animés complexes.
- Créer et mettre en place un système d'animation (Setup, Rigging, skinning, morphs)
- Exporter des données (Animations, Skins, Squelettes,...)
- Animer des personnages, des animaux ou des créatures, des objets, de la végétation, des effets d'environnement
- Créer des bibliothèques d'animation réutilisables pour chaque personnage
- Réaliser des cinématiques ou Cut-scenes
- Réaliser des cycles d'animation (marche / course...)

Animateur

Animer des interactions complexes avec des objets ou des personnages

Réaliser des animations lip-sync

Représenter des attitudes, des émotions, des états d'esprit à travers le mouvement et le comportement de personnages

Retoucher des animations, des motion captures (Layers, retargetting...)

Maîtriser les principes de l'animation : (Timing , anticipation, jeu d'acteur, poses clefs, chevauchement, amortis, arcs, action secondaires,...)

Intégrer des directives artistiques et techniques

Mesurer sa contribution au résultat final

Communiquer l'état d'avancement de son travail au reste de l'équipe

Intégration des médias

Gérer les nomenclatures, les versions, l'archivage

Créer les images, les séquences

Création, réglage d'effets graphiques temps réel

Morphing

Régler des combinaisons complexes d'animations en temps réel

Régler des comportements procéduraux (IK Retargetting, LookAt, clignement d'yeux...)

Régler des effets spéciaux (particules,...)

Animateur

Connaissances associées

« ressources » à combiner et mobiliser pour agir avec compétence

Maîtrise des logiciels 2D (Painter, Photoshop, ...) et 3D (3DS-Max, Maya, ...)

Maîtriser un logiciel d'animation (3DS max, Maya, motion Builder, Character Studio...)

Maîtrise du dessin en général (sur support papier ou informatique)

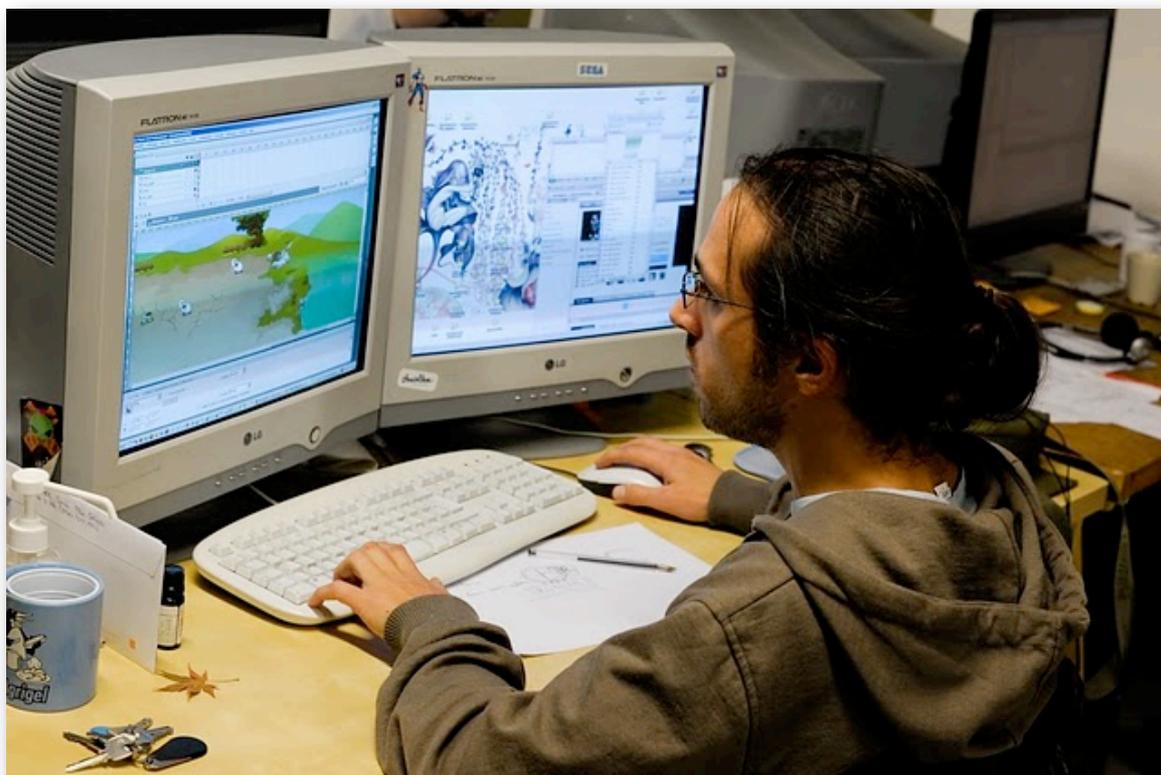
Connaissance de l'animation traditionnelle 2D

Maîtrise des contraintes hardware

Notions d'anatomie et du mouvement (humaine/animale/E.T.)

Connaissance d'un outil type éditeur de niveau et d'un outil d'intégration de contenu

Connaissance des techniques de scripting (maxscript, mel, xml, ...)



Testeur

Rôle : le testeur est chargé de repérer les différents types de défauts du jeu. Cela va de la recherche de bugs et les propositions de corrections appropriées aux programmeurs à l'évaluation de la justesse du gameplay en anticipant les remarques des joueurs, l'adaptation de la difficulté du produit, l'ergonomie... Il vérifie que tout fonctionne correctement et assure ainsi la qualité générale du jeu.

Domaines d'activités

Compétences requises

Management assurance qualité

Définir un plan de test

Garantir la qualité en détectant les anomalies, la fréquence d'apparition et en déterminant des éléments afin d'assurer la reproduction

Recruter et motiver les équipes

Coordonner l'ensemble des testeurs

Former des personnes aux nouveaux outils

Test

Rechercher des bugs en suivant et exécutant des plans de test

Vérifier le fonctionnement du logiciel par rapport au comportement attendu

Repérer les anomalies et mettre en défaut le logiciel

Vérifier la correction des bugs et les saisir dans une base de données

Rédiger un rapport journalier pendant les phases de test et élaborer un rapport complet en fin de test

Connaître les profils de joueurs

Eprouver les mécanismes

Test localisation

Vérifier les fichiers de localisation

Détecter des erreurs et proposer des corrections

Vérifier la cohérence des informations contenues en étant attentif aux problèmes de place liés aux traductions et en veillant à l'affichage, l'orthographe et la syntaxe

Utiliser des outils, bases de données, logiciels de reporting et logiciels de capture (vidéo, image)

Testeur

Maîtriser les langues concernées

Comprendre les informations données au joueur

Test conformité constructeur

Vérifier la conformité du logiciel par rapport aux normes du constructeur de console

Vérifier les documents de soumission et le manuel du jeu

Utiliser des outils, bases de données, logiciels de reporting et logiciels de capture (vidéo, image)

Connaître les exigences des constructeurs

Test Gameplay

Vérifier la gestion des événements par le logiciel et établir des rapports détaillés

Mettre en place et respecter des protocoles de test

Détecter des anomalies en faisant des tests de maniabilité, d'ergonomie, de lisibilité, de tuning

Faire des suggestions d'amélioration et de tuning

Faire du reporting et suivre des bugs

Connaître le public visé et évaluer la faisabilité

Rédaction des rapports de bugs

Décrire le bug proprement dit et les conditions d'apparition du bug

Catégoriser et évaluer la gravité

Illustrer (screenshots, vidéo,...)

Vérifier l'absence de doublons

Connaissances associées

« ressources » à combiner et mobiliser pour agir avec compétence

Connaissance des métiers du secteur jeux vidéo

Maîtriser les bases du Game Design

Techniques rédactionnelles

Sound designer

Rôle : le Sound Designer est l'architecte de tout l'habillage sonore du jeu. Il a à sa charge de retranscrire de manière interactive l'ambiance voulue par les designers en réalisant la musique, les bruitages, les doublages, etc.

Domaines d'activités

Compétences requises

Participation à la conception du jeu (phases de définition et de pré-production)

Développer des capacités artistiques dans le domaine du Sound Design et de la musique

Définir la charte sonore

Proposer des mécanismes de Gameplay basés sur le son

Evaluer l'ensemble des besoins matériels et humains concernant le son pour la réalisation du jeu (enregistrement et acquisition des sons, commande de la musique et des moyens externes de montage et mixages, choix des outils, évaluation des développements logiciels spécifiques liés au son...)

Maîtriser les mécanismes de Gameplay et leurs implications sonores

Savoir écouter et prendre en compte les demandes de l'équipe et du projet

Création des medias

Réaliser des bruitages et des effets sonores

Concevoir des sons d'interfaces, d'ambiance

Faire le casting et enregistrer des voix

Commander ou rechercher de la musique

Intégration et édition des sons

Spécifier les besoins et sélectionner les musiques

Diriger des acteurs

Travailler en équipe et en particulier avec un programmeur

Spécifier des paramètres sonores dynamiques (volume, panoramique ou son 3D, pitch, filtrage et effets personnalisés)

Spécifier le mode de déclenchement et de lecture des sons

Mettre des sons au format en les enregistrant, montant, mixant à l'aide d'un échantillonneur, un séquenceur et un synthétiseur midi (comme Cubase)

Sound designer

Intégrer les sons dans le moteur son (Fmod, Wwise, Directsound,...) et dans le gestionnaire de ressources (Asset Manager) en utilisant des outils de gestion ressources (Perforce, Alienbrain,...)

Réaliser des tests unitaires des sons et mécanismes

Participer (avec les programmeurs, les Level Designer et les graphistes) à l'intégration des sons dans le jeu

Concevoir le son et la musique pour les éléments marketing (Trailers, sites web...)

Réaliser la localisation sonore

Connaissances associées

« ressources » à combiner et mobiliser pour agir avec compétence

Maîtrise des outils de création sonore (Protools, Soundforge, Vegas, ...) et utiliser des effets (réverbération, compression, filtrage, ...)

Connaissances générales en informatique (base de la programmation, architecture des moteurs de jeux...)

Connaissance pratique de la chaîne de production sonore audio visuelle et en particulier pour les jeux vidéo

Connaissances commerciales et juridiques liées à l'achat de sons et à la commande de musique

Connaissance des principes de Level Design

Connaissance des outils de montage vidéo

REMERCIEMENTS

Nous remercions l'ensemble des personnes qui ont participé, de près ou de loin, à l'élaboration du Référentiel métiers et plus particulièrement les personnes suivantes :

LES PORTEURS DU PROJET :

Capital Games :

Anne-Sophie BANACH
Hélène DELAY
Lisa HESSE-DREVILLE

ARACT Ile-de-France:

Maud BERTHIER

LES ÉCOLES :

ENJMIN :

Christine LEBLANC-SITAUD
Stéphane NATKIN

ISART Digital :

Cyril GEORGIN
Laure CASALINI
Xavier BOISSARIE

LES CHEFS D'ENTREPRISE :

Benoit HOZJAN (Kheops Studio)
Fabien BIHOUR (Wizarbox)
Jean-Louis VERLAINE (Blacksheep)
Jules-Benjamin LALISSE (Eko Software)
Martial DREVILLE (Dancing Dots)
Mathieu ANTHOINE (Yamago)
Patrick PLIGERSDORFFER (Cyanide Studio)
Roman VINCENT (Kylotonn Entertainment)

LES SALARIÉS DES STUDIOS :

Bande Annonce production :

Jean-Baptiste MERLAND

Blacksheep :

Christophe BIDAL
Thomas CHOUX
Thomas ROS

Cyanide :

Faouzi HAMIDA
Jordi ASECIO
Saida MIRZOEVA
Sylvain SECHI
Thomas VEAUCLIN

Dancing Dots :

Anthony LEJEUNE
Bruno BOUVRET
Gilles TIAFVOON
Jean SANTONI
Jeff SEBRECHTS
Julien CHERY
Julien COEN
Quentin BRIAND

Kylotonn :

Amaury BEYRIS
Benoit JACQUIER
Hardouin POUZET
Hugo TOUZE
Isabelle PENVEN
Yann TAMBELLINI

LES PARTENAIRES :

DIRECCTE :

Jean-Christophe TOUTLEMONDE
Yasmina REDOUANE

POLE EMPLOI :

Patricia POIRIER
Sébastien MOUCHET
Silvino RAMOS

Les syndicats :

CFE-CGC
CFDT

LE GRAPHISTE / MAQUETTISTE :

Cédric PIERRE-LOUIS

CRÉDITS PHOTOS :

YAMAGO :

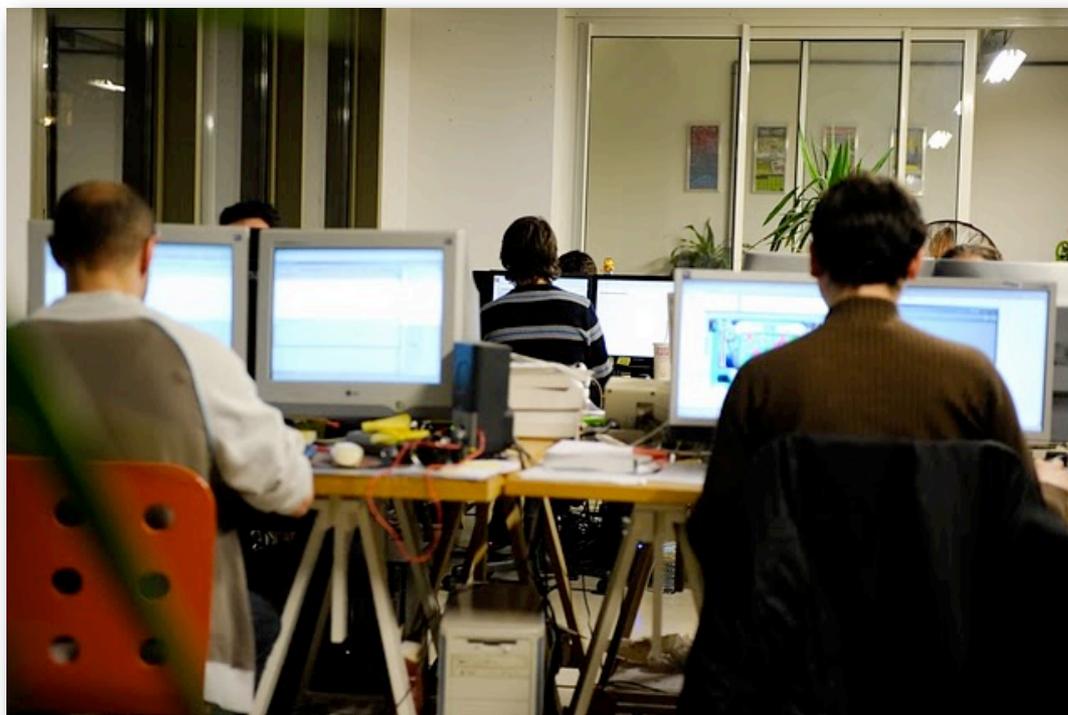
Mathieu ANTHOINE et toute son équipe

L'AFJV :

Emmanuel FORSANS

Référentiel de compétences 2010

LES MÉTIERS DE PRODUCTION DU JEU VIDÉO



aract
Île-de-France

CAPITAL GAMES
LE CLUSTER FRANCILIEN DU JEU VIDÉO

Avec le soutien de :

 **île de France**



MAIRIE DE PARIS



DRIRE
Île-de-France

Remerciements :



afjv.com

Agence Française pour le Jeu Vidéo

www.emploi.afjv.com

Le portail de l'emploi des industries
du jeu vidéo et du multimédia

