E1125
CONCEPTEUR / CONCEPTRICE DE JEUX VIDÉO

Transition numérique

Autres emplois décrits

- Auteur / Auteure de jeux vidéos
- Concepteur / Conceptrice de jeux web online
- Game designer - jeux vidéo
- Game designer - jeux web online
- Lead game designer - jeux vidéo
- Lead graphiste - jeux vidéo
- Level designer - jeux vidéo
- Level designer - jeux web online
- Modeleur textureur / Modeleuse textureuse 3D - jeux vidéo

Définition

Le concepteur de jeux vidéo est un créateur d'univers ludiques et interactifs.

- Conçoit et développe des scénarios de jeux vidéo en collaboration avec une équipe multidisciplinaire
- Définit les règles du jeu, la progression et les mécanismes de jeu pour assurer une expérience utilisateur optimale
- Crée des prototypes de jeux pour tester des concepts et des mécanismes de jeu
- Collabore étroitement avec des graphistes et des programmeurs pour intégrer les éléments visuels et techniques
- Effectue des tests réguliers pour ajuster et améliorer le jeu avant sa sortie finale
- Peut superviser une équipe de designers et contribuer à la formation des nouveaux membres de l'équipe

Accès à l'emploi

Cet emploi est accessible avec un diplôme de niveau Bac +2 à Bac +5 en création numérique, informatique, design graphique, animation 3D ou game design. Des formations spécialisées en jeu vidéo sont également proposées par certaines écoles. La maîtrise de compétences en conception et développement de jeux est essentielle.

Certifications et diplômes :

- Diplôme d'études supérieures en film d'animation
- Concepteur-designer graphique
- Concepteur de jeux vidéo/Game designer
- Designer graphique
- Designer graphique plurimédia
- Licence pro mention métiers du jeu vidéo
- Concepteur de jeux vidéo - Game designer
- Diplôme de réalisateur de jeu vidéo
- Réalisateur animation 3D
- Concepteur designer graphique

Compétences

Savoir-faire

Savoir-faire principaux

Communication, Création, Innovation, Nouvelles technologies

- Elaborer des univers riches et uniques visant à maximiser l'expérience joueur
- Assurer la cohérence des univers de jeu
- Imaginer et schématiser des mécanismes de jeu engageants et économiquement viables
- Créer des scénarios de jeu captivants
- Exploiter les données collectées pour affiner les mécaniques de jeu, orienter les prises de décision stratégiques
- Elaborer des Game Design Document (GDD) structurés et mettre à jour la documentation technique interne — Transition numérique
- Créer, élaborer et identifier des concepts innovants — Transition numérique
- Réaliser des tests utilisateurs pour améliorer l'expérience — Transition numérique

Développement économique

- Assurer une veille et évaluer les tendances du marché des jeux
- Respecter les délais de production des jeux

Coopération, Organisation et Développement de ses compétences

- Présenter une maquette, prototype à un client
- Collaborer avec des équipes multidisciplinaires

Management, Social, Soin

- Communiquer clairement les objectifs de jeu aux équipes

© Copyright octobre 2026 France Travail - Reproduction et diffusion interdites sans l'accord de France Travail

Savoir-faire secondaires

Communication, Création, Innovation, Nouvelles technologies

- Concevoir des jeux vidéo innovants et attractifs — Transition numérique
- Concevoir et réaliser des éléments graphiques et visuels — Transition numérique
- Assembler des plans, images pour un produit audiovisuel
- Créer des illustrations visuelles ou sonores en utilisant l'animation d'images, de textes, de dessins ou de photos
- Réaliser l'environnement sonore d'un projet multimédia — Transition numérique
- Rédiger un cahier des charges, des spécifications techniques
- Participer à l'élaboration de l'univers graphique et conceptuel d'un projet
- Développer des scénarios interactifs — Transition numérique
- Exploiter des solutions de Data Science ou d'Intelligence Artificielle — Transition numérique
- Faciliter l'accès aux technologies numériques — Transition numérique
- Traiter les données des joueurs pour ajuster les niveaux

Développement économique

- Développer des stratégies pour augmenter la rétention des joueurs

Coopération, Organisation et Développement de ses compétences

- Argumenter les choix de conception lors de réunions
- Utiliser l'anglais dans un contexte professionnel

Management, Social, Soin

- Superviser une équipe de développeurs de jeux

Pilotage, Gestion, Cadre réglementaire

- Gérer le budget d'un projet de jeu

Savoir-être professionnels

- Faire preuve de créativité, d'inventivité
- Organiser son travail selon les priorités et les objectifs
- Faire preuve de rigueur et de précision

© Copyright octobre 2026 France Travail - Reproduction et diffusion interdites sans l'accord de France Travail

Savoirs

Techniques professionnelles

- Scripting de quêtes et événements — Transition numérique
- Ecriture de dialogues pour personnages de jeu — Transition numérique
- Création de personnages et environnements — Transition numérique
- Analyse de la jouabilité et tests de jeu — Transition numérique
- Adaptation de jeux pour différentes plateformes — Transition numérique
- Assurance qualité et débogage de jeux — Transition numérique
- Techniques d'infographie
- Techniques de communication orales, écrites et numériques — Transition numérique

Domaines d'expertise

- Gestion de projet multimédia — Transition numérique
- Conception et réalisation de sites web, d'animation, de jeux vidéo ... — Transition numérique
- Animation vectorielle — Transition numérique
- Logiciel d'animation 3D — Transition numérique
- Publication Assistée par Ordinateur (PAO) — Transition numérique
- Logiciels de création vidéo — Transition numérique
- Maîtrise des logiciels de création et d'édition graphique PAO (Publication Assistée par Ordinateur) : Photoshop, Illustrator, InDesign, etc

Normes et procédés

- Protection des droits d'auteur dans le développement de jeux — Transition numérique

Contextes de travail

Conditions de travail et risques professionnels

- Déplacements professionnels
- En bureau d'études
- Possibilité de télétravail
- Station assise prolongée
- Travail en mode projet

Horaires et durée du travail

- Travail en horaires décalés
- Travail selon un rythme irrégulier et des pics d'activité

© Copyright octobre 2026 France Travail - Reproduction et diffusion interdites sans l'accord de France Travail

Statut d'emploi

- Salarié secteur privé (CDI, CDD)
- Travailleur indépendant

Types de structures

- Entreprises de médias
- Entreprises et milieux professionnels

Secteurs d'activité

- Édition
- Artisanat d'art, audiovisuel et spectacle
- Informatique et télécommunication
- Sport, animation et loisir

© Copyright octobre 2026 France Travail - Reproduction et diffusion interdites sans l'accord de France Travail