

**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
- Créer, élaborer et identifier des concepts innovants
- Réaliser des tests utilisateurs pour améliorer l'expérience

Transition numérique

Transition numérique

Transition numérique

#### Développement économique

- Assurer une veille et évaluer les tendances du marché des jeux

#### Coopération, Organisation et Développement de ses compétences

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

Transition numérique

#### Management, Social, Soin

- Communiquer clairement les objectifs de jeu aux équipes

#### Pilotage, Gestion, Cadre réglementaire

- Respecter les délais de production des jeux

## 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 Transition numérique
- 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
- 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 de projet

### Management, Social, Soins

- 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

# Savoirs

---

## Techniques professionnelles

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

Transition numérique

Transition numérique

Transition numérique

Transition numérique

Transition numérique

Transition numérique

## Domaines d'expertise

- Gestion de projet multimédia
- Conception et réalisation de sites web, d'animation, de jeux vidéo ...
- Animation vectorielle
- Logiciel d'animation 3D
- Publication Assistée par Ordinateur (PAO)
- Logiciels de création vidéo
- Maîtrise des logiciels de création et d'édition graphique (PAO [Publicité assistée par ordinateur]) : Photoshop, Illustrator, InDesign
- Technologies de l'accessibilité numérique
- Maîtrise de l'anglais professionnel

Transition numérique

Transition numérique

Transition numérique

Transition numérique

Transition numérique

Transition numérique

Transition numérique

## 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

## 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