

E1115

CHEF / CHEFFE DE PROJET JEUX VIDÉO

Emploi
cadreTransition
numérique

Autres emplois décrits

- Directeur / Directrice artistique - jeux vidéo
- Directeur / Directrice de création - jeux vidéo
- Producer chef de projet jeux vidéo

Définition

Le Chef de projet en jeux vidéo coordonne et supervise la création et les étapes de développement d'un jeu vidéo, en collaboration avec les équipes artistiques, techniques et marketing pour assurer le respect des délais, du budget et des objectifs de qualité.

- Coordonne les équipes de développement pour assurer la progression du projet selon le cahier des charges
- Supervise la conception artistique et technique du jeu pour garantir la qualité et la cohérence
- Gère le budget et les délais pour respecter les échéances de livraison
- Assure la communication entre les différents acteurs du projet (développeurs, artistes, testeurs)
- Implémente des stratégies pour améliorer l'expérience utilisateur en collaboration avec les designers de jeu
- Présente le projet à des parties prenantes et des investisseurs pour obtenir des retours et financements

Accès à l'emploi

Cet emploi est accessible avec un diplôme Bac +5 master en création et production de jeux vidéo, arts numériques ou game design.

Certifications et diplômes :

- Bachelor en sciences et ingénierie - communication globale et design digital
- Concepteur de jeux vidéo - Lead Game Designer
- Master mention création numérique

Compétences

Savoir-faire

Savoir-faire principaux

Développement économique

- Analyser la demande des clients et identifier la ou les technologies à utiliser ainsi que les différentes étapes de procédé
- Participer, conduire un projet en veillant à la qualité, au respect du budget et des échéances
- Planifier les étapes de développement d'un jeu
- Analyser les performances du jeu après lancement

Communication, Création, Innovation, Nouvelles technologies

- Analyser les retours des testeurs pour améliorer le jeu
- Analyser les retours des joueurs pour améliorations
- Assurer la cohérence des univers de jeu

Coopération, Organisation et Développement de ses compétences

- Défendre un projet devant un comité de pilotage, des collaborateurs ou des partenaires

Production, Construction, Qualité, Logistique

- Assurer la sécurité des données de jeu
- Respecter les délais de livraison des projets
- Contrôler la qualité des jeux produits

Management, Social, Soins

- Coordonner l'intervention d'équipes pluridisciplinaires
- Superviser une équipe de développeurs de jeux

Pilotage, Gestion, Cadre réglementaire

- Estimer les coûts et les délais d'une activité ou d'une prestation
- Vérifier la conformité d'une réalisation avec un cahier des charges

Savoir-faire secondaires

Développement économique

- Concevoir et gérer un projet
- Piloter une activité
- Analyser les données de fonctionnement pour optimiser la performance

Communication, Création, Innovation, Nouvelles technologies

- Tester des prototypes de jeu
- Optimiser l'ergonomie des produits pour améliorer l'expérience utilisateur
- Optimiser l'expérience utilisateur dans un jeu
- Elaborer des stratégies de sortie de jeu
- Implémenter des fonctionnalités multijoueur
- Créer, élaborer et identifier des concepts innovants
- Résoudre les problèmes techniques complexes
- Documenter les résultats des tests pour les équipes de développement
- Sélectionner un projet en cohérence avec une politique artistique

Transition numérique

Transition numérique

Transition numérique

Transition numérique

Coopération, Organisation et Développement de ses compétences

- Promouvoir une proposition, un projet
- Gérer le stress et prendre des décisions rapides en situation d'urgence
- Savoir gérer plusieurs projets ou activités simultanément
- Développer ses compétences en design de jeu

Production, Construction, Qualité, Logistique

- Superviser la cohérence des projets de design

Management, Social, Soins

- Optimiser les effectifs, l'adéquation et l'allocation des ressources
- Animer, coordonner une équipe

Pilotage, Gestion, Cadre réglementaire

- Assurer la gestion administrative d'une activité
- Assurer la gestion administrative et financière d'une activité
- Participer à la définition du planning, du budget global et des délais
- Négocier des contrats avec des plateformes de diffusion

Savoir-être professionnels

- Faire preuve de créativité, d'inventivité
- Faire preuve de curiosité, d'ouverture d'esprit
- Faire preuve de leadership

Savoirs

Domaines d'expertise

- Connaissance approfondie des moteurs de jeu
- Connaissance des plateformes de distribution de jeux
- Connaissance des réglementations légales des jeux
- Connaissance des systèmes d'exploitation pour jeux
- Sécurité des applications de jeux
- Conception et réalisation de sites web, d'animation, de jeux vidéo ...
- Gestion de projet multimédia
- Logiciel d'animation 3D

Transition numérique

Transition numérique

Transition numérique

Transition numérique

Transition numérique

Transition numérique

Transition numérique

Transition numérique

Techniques professionnelles

- Techniques d'infographie
- Techniques de communication orales, écrites et numériques
- Techniques de cryptage pour la protection des jeux

Transition numérique

Contextes de travail



Conditions de travail et risques professionnels

- Déplacements professionnels
- Possibilité de télétravail
- Travail en mode projet



Horaires et durée du travail

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



Statut d'emploi

- Salarié secteur privé (CDI, CDD)



Types de structures

- Entreprises de médias
 - Entreprises et milieux professionnels
-

Secteurs d'activité

- Édition
- Informatique et télécommunication