



ÉDITION
2024

LES 50 MÉTIERS INCONTURNABLES DU JEU VIDÉO



EN COLLABORATION AVEC

Le "Guide Métiers XP" se veut plus qu'un simple répertoire de métiers ; il est une invitation à explorer, à comprendre et peut-être, à trouver sa voie dans l'industrie complexe et multiforme du jeu vidéo. J'espère que ces pages vous inspireront et peut-être vous décideront à prendre part à cette aventure extraordinaire, où art, technologie et esprit d'entreprise se rencontrent pour créer des expériences inoubliables.

Partie Créative : L'âme artistique du jeu vidéo

De la conception visuelle à la création des mondes, en passant par l'animation des personnages et la narration, la partie créative explore les métiers dédiés à l'élaboration esthétique et conceptuelle des jeux. Des Directeurs Artistiques aux Graphistes 2D-3D, chaque page est une fenêtre ouverte sur les défis et les joies propres à la création visuelle et narrative, soulignant l'importance de la vision, de l'imagination et de la technicité.

Partie Business : Les architectes de la réussite

Le succès d'un jeu ne repose pas uniquement sur sa qualité artistique et technique ; il s'ancre également dans une stratégie commerciale et marketing affûtée. Cette section détaille les rôles cruciaux joués par les professionnels du marketing, de la communication, des partenariats, et bien plus encore. Du Directeur Marketing au Testeur de jeux vidéo, chaque métier est essentiel pour transformer une vision créative en succès commercial.

Partie Esport : L'avènement du jeu compétitif

L'esport, avec son univers compétitif et ses enjeux économiques considérables, a créé de nouveaux rôles modèles. De la gestion d'équipes professionnelles à l'organisation d'événements de toutes tailles, cette section met en lumière les acteurs clés de cette révolution, soulignant la nécessité d'un mélange unique de passion pour le jeu, de compétences en gestion et de compréhension de la dynamique communautaire.

Et vous, plutôt créatif, business ou compétiteur ?

Emmanuel Forsans, Directeur Général AFJV

XP, L'ÉCOLE DES MÉTIERS DU JEU VIDÉO

Faire d'une passion son métier, voilà une belle ambition que poursuivent beaucoup d'étudiants, et même au-delà de ça, bon nombre d'entre-nous. Pour aider les futurs étudiants d'XP School à s'orienter dans le dédale des métiers, de plus en plus nombreux, dans le secteur du gaming et de l'esport, ils trouveront dans ce guide les clefs pour ouvrir bien des portes pour leur avenir avec un panorama des professions les plus emblématiques du secteur.

Première industrie culturelle au monde et en France, loisir populaire et partagé par tous, le jeu vidéo est sans cesse à la recherche de passionnés, de jeunes talentueux, qui voudront tracer leur voie dans le milieu. Que vous soyez futur bachelier, en reconversion ou un parent désireux de mieux comprendre les métiers du secteur notre guide est fait pour vous.

Bonne lecture à tous.

Georges Naoum, Directeur national des études XP



Ce guide a été édité par XP School et l'AFJV en mars 2024

CONCEPTION ET RÉALISATION : Adeline Gordien

ILLUSTRATIONS

Les illustrations ont été générées par l'IA

Ce guide a été réalisé en collaboration avec Emmanuel Forsans, Directeur Général de l'AFJV

Mars 2024

Ne pas jeter sur la voie publique,

Ne peut être vendu.

Copyright : IONIS Education Group



FOCUS SUR LES MÉTIERS CRÉATIFS DU JEU VIDÉO

L'industrie du jeu vidéo s'est construite avant tout autour des studios de créations graphiques. Selon le baromètre annuel du jeu vidéo, édition 2023, 1260 jeux étaient en production en 2022 dont 68% en tant que créations originales. Le nombre de studios de développement a augmenté depuis 2019: 700 studios de développement ont été comptabilisés en 2021. Ce sont désormais les 2/3 des entreprises évoluant dans le secteur du jeu vidéo en France qui sont destinées au développement.



Près de 1260 jeux vidéo étaient en cours de production en 2023 avec plus de 850 nouvelles IP créées.

Entre 400 et 600 créations d'emploi au sein des studios de développement en 2023

1000 entreprises françaises représentent le tissu économique de l'industrie du jeu vidéo. Dans ces entreprises, 577 sont des studios de développement.

85% DES ENTREPRISES DU SECTEUR CONSIDÈRENT QUE LA FRANCE EST UN PAYS ATTRACTIF

En 2021, pour être à la pointe des nouvelles technologies présentes sur le marché, c'est plus d'un studio sur 10 qui travaille actuellement sur le développement de jeux de réalité virtuelle et près de 15% des studios sur des jeux en réalité augmentée. Avec l'arrivée prochaine du métaverse, 4% des studios ont déjà décidé d'intégrer la blockchain dans le développement de leurs futurs jeux. Nous sommes donc en présence d'un secteur en pleine expansion où le jeu vidéo et les nouvelles technologies s'entraident pour créer l'univers de demain.



LES 20 MÉTIERS CRÉATIFS DÉCRYPTÉS PAR XP

- | | |
|--------------------------------|--------------------------------------|
| 6 Directeur Artistique | 16 Motion Designer |
| 7 Game Director | 17 Narrative Designer |
| 8 Game Designer | 18 Scénariste Jeux Vidéo |
| 9 Concept Artist | 19 Chargé de production vidéo |
| 10 Character Artist | 20 Cinematic Artist |
| 11 Level Designer | 21 Monteur Vidéo |
| 12 Environnement Artist | 22 Graphiste 2D-3D |
| 13 UI x UX Designer | 23 Développeur IA |
| 14 Animation 3D | 24 Web Designer |
| 15 VFX Artist | 25 Rigger Gaming |

DIRECTEUR

ARTISTIQUE



Niveau d'études

Bac + 5

Estimation salaire

Entre 40 000 et 48 000 euros brut/an

XP Formations

Initiation au métier de Directeur Artistique avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Game Design & Création

- MBA Directon Artistique & Game Design

Quel est son rôle ?

Le Directeur Artistique dans l'industrie du jeu vidéo est le gardien de la vision artistique du jeu. Il supervise la création visuelle, de la conception initiale à la réalisation finale du produit en veillant à ce que l'esthétique du jeu soit cohérente et attrayante

Les qualités recherchées ?

- **Créativité** : capacité à générer des idées innovantes et à penser de manière conventionnelle
- **Leadership** : aptitude à guider et inspirer une équipe d'artiste
- **Compétences technique** : maîtrise des logiciels de conception graphique et des tendances technologiques dans l'industrie
- **Adaptabilité** : capacité à s'ajuster aux changements et à évoluer avec les nouvelles technologies et tendances artistiques

Missions

- **Conception artistique** : travailler sur la direction artistique du jeu y compris sur les personnages, les environnements et les personnages
- **Coordination** : Collaborer avec d'autres départements tels que le design, la programmation et le son pour assurer une intégration harmonieuse des éléments artistique
- **Supervision d'équipe** : diriger et inspirer une équipe d'artistes, en les guidant vers la réalisation de la vision artistique voulue.

Et après ?

- **Chef de projet** : superviser l'ensemble du développement du jeu
- **Directeur créatif** : avoir une influence plus large sur la vision globale du jeu
- **Entrepreneuriat** : Créer sa propre société de développement de jeu

En résumé :

Le directeur artistique dans le milieu du jeu vidéo est le maître d'orchestre visuel, garantissant que l'esthétique du jeu est à la hauteur de la vision créative. Avec un mélange de créativité, de compétences techniques et de leadership, ce professionnel contribue de manière significative à l'expérience immersive des joueurs. Un parcours potentiellement lucratif qui offre des opportunités d'évolution vers des rôles plus influents et diversifiés dans l'industrie.

GAME

DIRECTOR



Niveau d'études

Bac + 5

Estimation salaire

À partir de 40 000 euros brut/an

XP Formations

Initiation au métier de Game Director avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Game Design & Création

- MBA Directon Artistique & Game Design

Quel est son rôle ?

Le Game Director est le chef d'orchestre du développement d'un jeu vidéo. Il détient la vision globale du jeu et guide l'équipe pour s'assurer que cette vision est réalisée de manière cohérente et captivante.

Les qualités recherchées ?

- **Conception et vision** : définir la vision créative et l'expérience de jeu globale. Direction artistique : collaborer avec le Directeur Artistique pour garantir l'esthétique du jeu.
- **Coordination d'équipe** : guider les différentes équipes (design, programmation, son, etc.) pour aligner leurs efforts avec la vision du jeu.
- **Prise de décisions cruciales** : prendre des décisions importantes en cours de développement pour garantir la qualité et la cohérence.

Missions

- **Vision créative** : Capacité à concevoir et articuler une vision claire pour le jeu.
- **Leadership** : Diriger une équipe de manière inspirante et efficace.
- **Prise de décisions rapides** : Pouvoir prendre des décisions cruciales rapidement pour maintenir le développement en cours.
- **Communication** : Excellentes compétences en communication pour transmettre la vision du jeu à toute l'équipe.

Et après ?

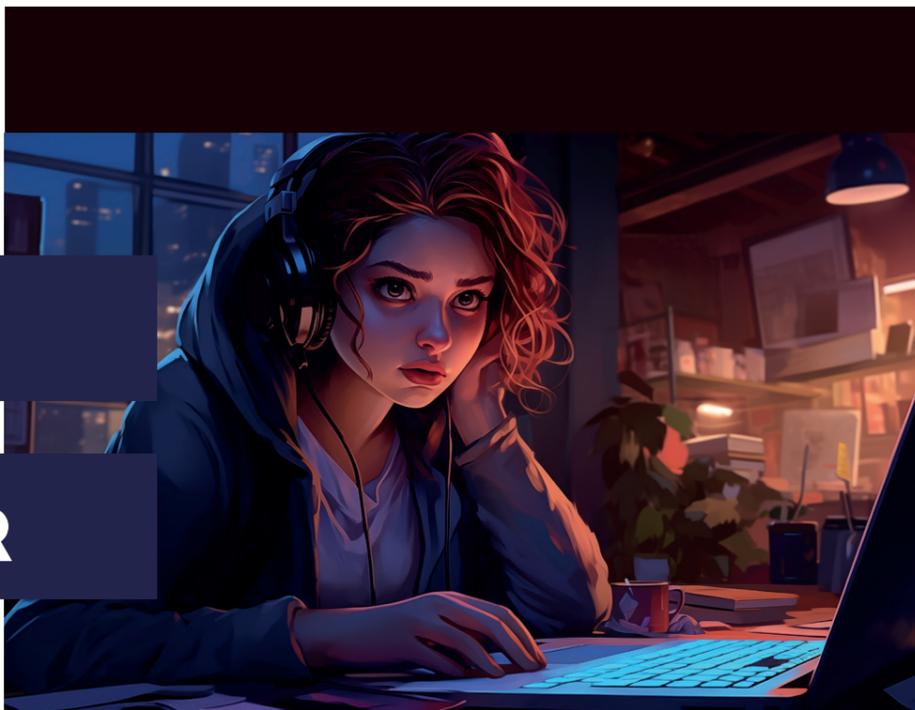
- **Directeur Créatif** : Élargir la portée créative au-delà d'un seul jeu.
- **Producteur Exécutif** : Superviser plusieurs projets de jeux simultanément.
- **Consultant Indépendant** : Apporter son expertise à différentes équipes de développement.

En résumé :

Le Game Director est le cerveau derrière le jeu, guidant chaque aspect du développement pour créer une expérience immersive. Avec une combinaison de vision créative, leadership et prise de décision rapide, ce rôle est essentiel pour le succès d'un jeu vidéo. Une carrière qui peut évoluer vers des postes encore plus influents dans l'industrie du jeu.

GAME

DESIGNER



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

Entre 25 000 et 33 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier de Game Designer avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Game Design & Création

- MBA Directon Artistique & Game Design



Citation

Le game designer, c'est la personne qui va établir les règles du jeu. Il doit avoir une connaissance de la grammaire du jeu vidéo, de ce qui a été fait ces 50 dernières années.

Faouzi Boughida, spécialiste en Game Design

Quel est son rôle ?

Le Game Designer est le concepteur principal derrière la mécanique et l'expérience de jeu. Il travaille en étroite collaboration avec diverses équipes pour créer une expérience de jeu immersive et captivante.

Les qualités recherchées ?

- **Créativité** : Capacité à concevoir des concepts de jeu originaux et innovants.
- **Analyse Critique** : Évaluer et itérer constamment sur le gameplay pour l'améliorer.
- **Collaboration** : Travailler efficacement avec d'autres membres de l'équipe.
- **Compétences en Communication** : Articuler clairement les idées de conception aux autres membres de l'équipe.

Missions

- **Conception de Gameplay** : Définir les règles, les mécaniques et les systèmes de jeu.
- **Scénario et Narration** : Contribuer à l'élaboration d'histoires et de personnages.
- **Prototypage** : Créer des prototypes pour tester et itérer les idées de gameplay.
- **Collaboration Interdisciplinaire** : Travailler avec les programmeurs, artistes et concepteurs sonores pour intégrer les éléments de jeu.

Et après ?

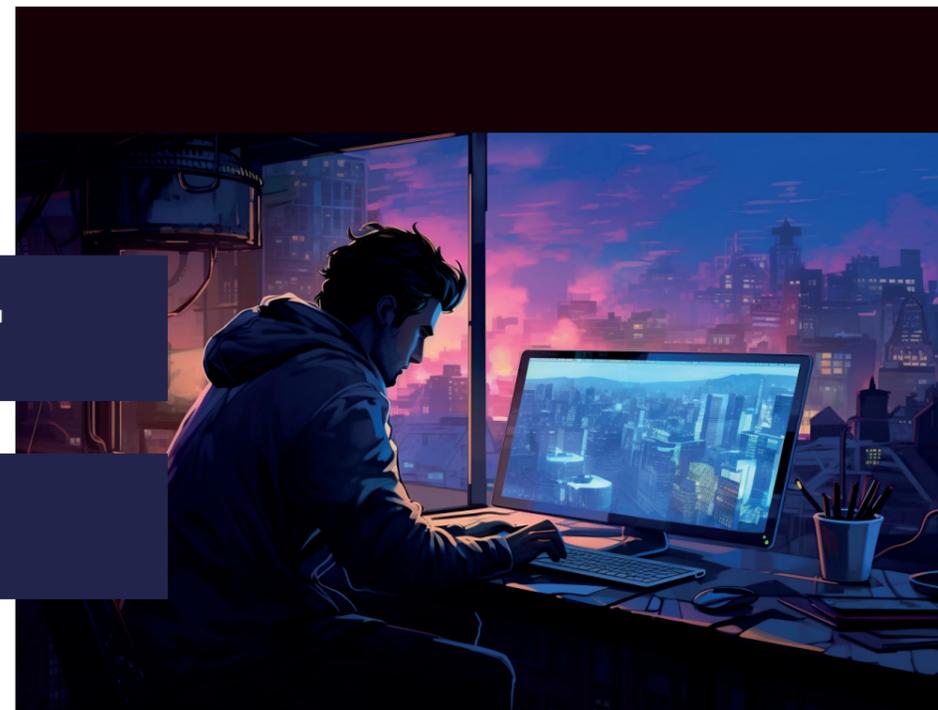
- **Lead Game Designer** : Superviser une équipe de concepteurs de jeux.
- **Directeur Créatif** : Avoir une influence sur la vision créative globale du jeu.
- **Producteur de Jeu** : Gérer l'ensemble du processus de développement.

En résumé :

Le Game Designer est le cerveau derrière l'expérience de jeu, combinant créativité et analyse pour créer des mondes interactifs captivants. Avec une carrière qui peut évoluer vers des rôles de leadership ou de gestion, c'est un métier essentiel pour donner vie aux jeux vidéo que nous aimons.

CONCEPT

ARTIST



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

De 25 000 à 35 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier de Concept Artist avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Game Design & Création

- MBA Directon Artistique & Game Design

Quel est son rôle ?

Le Concept Artist est le visionnaire artistique qui donne vie aux idées du jeu. Il crée des illustrations conceptuelles pour guider le processus créatif, influençant l'esthétique du jeu.

Les qualités recherchées ?

- **Créativité** : Capacité à générer des idées visuelles innovantes.
- **Maîtrise Technique** : Excellentes compétences en dessin et en utilisation d'outils artistiques numériques.
- **Adaptabilité** : Pouvoir s'adapter à différents styles artistiques et concepts.
- **Collaboration** : Travailler efficacement au sein d'une équipe multidisciplinaire.

Missions

- **Illustrations conceptuelles** : Créer des visuels pour les personnages, les environnements et les objets du jeu.
- **Collaboration avec l'équipe créative** : Travailler en étroite collaboration avec d'autres artistes, designers et développeurs pour donner forme à la vision du jeu.
- **Évolution des idées** : Participer à la création et à l'évolution des concepts tout au long du processus de développement.
- **Maintien de la cohérence artistique** : Assurer la cohérence visuelle tout au long du projet.

Et après ?

- **Senior Concept Artist** : Prendre un rôle de leadership dans la création artistique.
- **Directeur Artistique** : Superviser la vision artistique globale du jeu.
- **Illustrateur Indépendant** : Travailler sur des projets variés en tant qu'artiste freelance.

En résumé :

Le Concept Artist est le créateur visuel initial qui jette les bases esthétiques d'un jeu. Avec un mélange de créativité, de compétences techniques et de collaboration, ce professionnel contribue de manière significative à l'immersion et à l'attrait visuel des jeux vidéo. Une carrière qui peut évoluer vers des rôles plus influents et diversifiés dans le domaine artistique.

CHARACTER

DESIGNER



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

Entre 35 000 et 50 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier de Character Designer avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Game Design & Création

- MBA Directon Artistique & Game Design

Quel est son rôle ?

Le Character Designer est le créateur des personnages qui peuplent le monde du jeu vidéo. Il donne vie aux héros, aux méchants et à tout ce qui se trouve entre les deux, en contribuant à l'identité visuelle du jeu.

Les qualités recherchées ?

- **Créativité** : Capacité à créer des designs uniques et mémorables.
- **Maîtrise Technique** : Excellentes compétences en dessin et en utilisation d'outils artistiques numériques.
- **Compréhension Narrative** : Comprendre comment les personnages contribuent à l'histoire globale du jeu.
- **Adaptabilité** : Pouvoir concevoir des personnages pour différents styles artistiques et genres de jeux.

Missions

- **Conception de Personnages** : Créer des designs originaux pour les protagonistes, antagonistes et autres personnages du jeu.
- **Collaboration avec l'Équipe Créative** : Travailler en étroite collaboration avec d'autres artistes, concepteurs et développeurs pour intégrer les personnages dans l'univers du jeu.
- **Élaboration de Concepts** : Produire des esquisses et des concepts détaillés pour guider les modélisateurs 3D et les animateurs.
- **Maintien de la Cohérence** : Assurer la cohérence du design des personnages avec la vision artistique globale du jeu.

Et après ?

- **Lead Character Designer** : Diriger une équipe de concepteurs de personnages.
- **Directeur Artistique** : Superviser la vision artistique globale du jeu.
- **Concepteur de Jeu** : Contribuer aux mécaniques de jeu et à la conception générale du jeu.

En résumé :

Le Character Designer donne vie aux héros et aux méchants qui habitent les mondes virtuels des jeux vidéo. Avec une combinaison de créativité, de compétences techniques et de compréhension narrative, ce professionnel joue un rôle clé dans la création d'une expérience de jeu immersive et mémorable. Une carrière qui peut évoluer vers des postes de leadership ou de contribution à des aspects plus larges du processus de création de jeux.

LEVEL

DESIGNER



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

De 25 000 à 33 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier de Level Designer avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Game Design & Création

- MBA Directon Artistique & Game Design

Quel est son rôle ?

Le Level Designer est le maître de la création des environnements de jeu, construisant des mondes captivants et stimulants pour les joueurs. Il travaille en étroite collaboration avec les concepteurs, artistes et programmeurs pour façonner l'expérience de jeu.

Les qualités recherchées ?

- **Créativité** : Capacité à concevoir des environnements stimulants et uniques.
- **Compréhension du Gameplay** : Connaître les mécanismes de jeu pour créer des défis adaptés.
- **Compétences Techniques** : Utilisation de logiciels de conception de niveaux et compréhension des moteurs de jeu.
- **Collaboration** : Travailler en tandem avec d'autres membres de l'équipe pour assurer la cohérence du jeu.

Missions

- **Conception d'Environnements** : Créer des niveaux, des cartes et des environnements de jeu stimulants.
- **Placement d'Éléments** : Positionner stratégiquement des objets, ennemis et éléments interactifs pour maximiser l'expérience du joueur.
- **Flux de Jeu** : Assurer un flux de jeu cohérent, encourageant l'exploration et l'engagement.
- **Tests et Itérations** : Tester les niveaux et itérer en fonction des retours pour optimiser le plaisir du joueur.

Et après ?

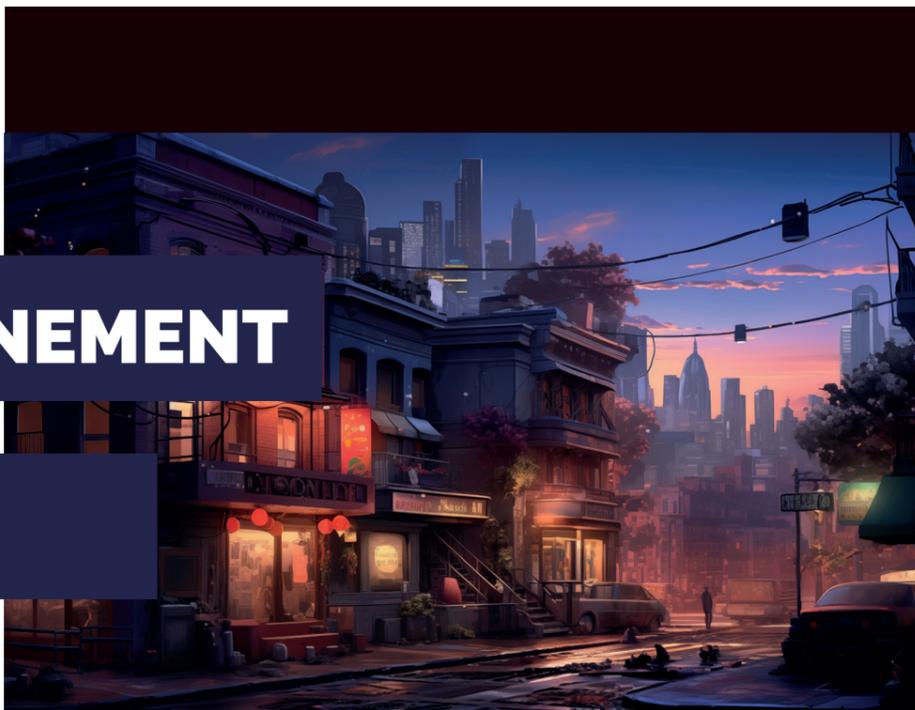
- **Lead Level Designer** : Superviser une équipe de concepteurs de niveaux.
- **Game Director** : Diriger l'ensemble du processus créatif d'un jeu.
- **Consultant en Conception de Niveaux** : Apporter son expertise à différentes équipes de développement.

En résumé :

Le Level Designer est le créateur d'univers virtuels, sculptant des expériences interactives mémorables pour les joueurs. Avec un équilibre entre créativité, compréhension du gameplay et collaboration, ce professionnel joue un rôle essentiel dans la construction de mondes virtuels captivants. Une carrière qui peut évoluer vers des postes de leadership ou d'influence plus large dans l'industrie du jeu.

ENVIRONNEMENT

ARTIST



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

Entre 32 000 et 50 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier d'Environnement Artist avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Game Design & Création

- MBA Directon Artistique & Game Design

Quel est son rôle ?

L'Environnement Artist est le créateur des mondes visuels dans les jeux vidéo. Il donne vie aux paysages, aux décors, et aux atmosphères qui enrichissent l'expérience de jeu.

Les qualités recherchées ?

- **Créativité** : Capacité à créer des environnements visuellement captivants et cohérents.
- **Maîtrise Technique** : Excellentes compétences en modélisation 3D, texturisation et éclairage.
- **Adaptabilité** : Pouvoir travailler sur différents styles artistiques et s'adapter aux besoins du jeu.
- **Collaboration** : Travailler en tandem avec d'autres membres de l'équipe pour garantir l'harmonie visuelle.

Missions

- **Conception d'Environnements** : Créer des paysages, des décors et des atmosphères qui renforcent le contexte narratif du jeu.
- **Texturisation et Éclairage** : Appliquer des textures et gérer l'éclairage pour donner une ambiance spécifique à chaque environnement.
- **Collaboration avec l'Équipe Créative** : Travailler étroitement avec d'autres artistes, concepteurs et développeurs pour assurer la cohérence artistique.
- **Optimisation** : Optimiser les éléments artistiques pour garantir des performances fluides du jeu.

Et après ?

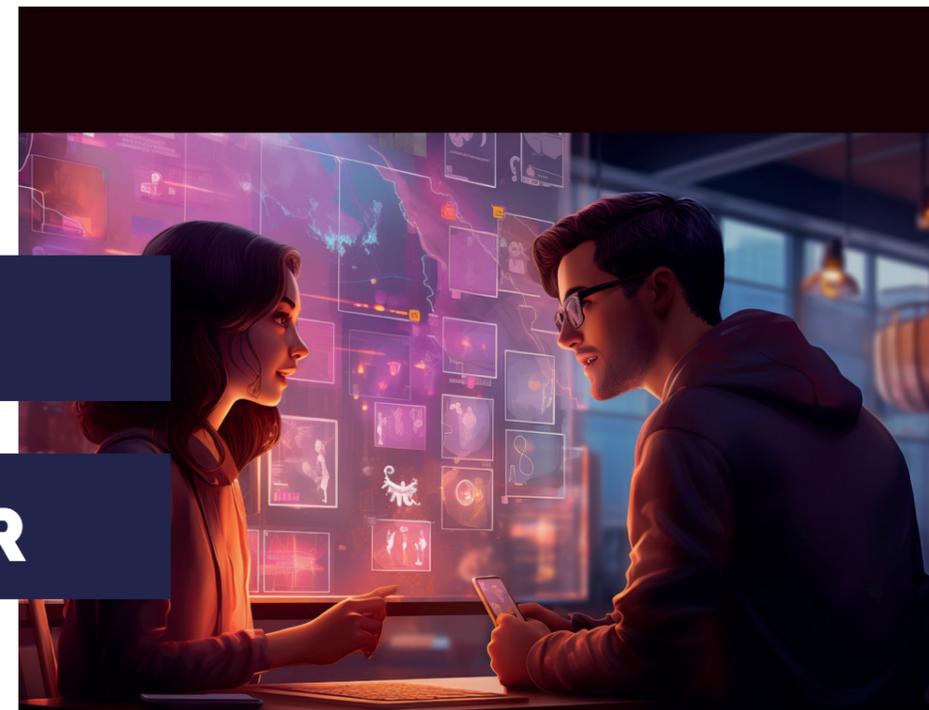
- **Lead Environment Artist** : Diriger une équipe d'artistes environnementaux.
- **Directeur Artistique** : Superviser la vision artistique globale du jeu.
- **Consultant en Design Environnemental** : Apporter son expertise à différentes équipes de développement.

En résumé :

L'Environnement Artist donne vie aux mondes virtuels, créant des décors qui enrichissent l'expérience de jeu. Avec une combinaison de créativité, de compétences techniques et de collaboration, ce professionnel contribue de manière significative à l'immersion visuelle des jeux vidéo. Une carrière qui peut évoluer vers des postes de leadership ou d'influence plus large dans le domaine artistique du jeu.

UI & UX

DESIGNER



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

De 36 000 à 42 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier d'UI/UX Designer avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Game Design & Création

- MBA Directon Artistique & Game Design

Quel est son rôle ?

Le UI & UX Designer est le concepteur des interfaces utilisateur et de l'expérience utilisateur dans les jeux vidéo. Il travaille à rendre l'interaction avec le jeu fluide, intuitive et esthétiquement plaisante.

Les qualités recherchées ?

- **Créativité** : Capacité à concevoir des interfaces esthétiques et innovantes.
- **Compréhension du Joueur** : Une compréhension approfondie des préférences et des comportements des joueurs.
- **Compétences en Collaboration** : Travailler efficacement avec des équipes multidisciplinaires.
- **Analyse Critique** : Évaluer et améliorer continuellement l'expérience utilisateur à travers des tests et des retours.

Missions

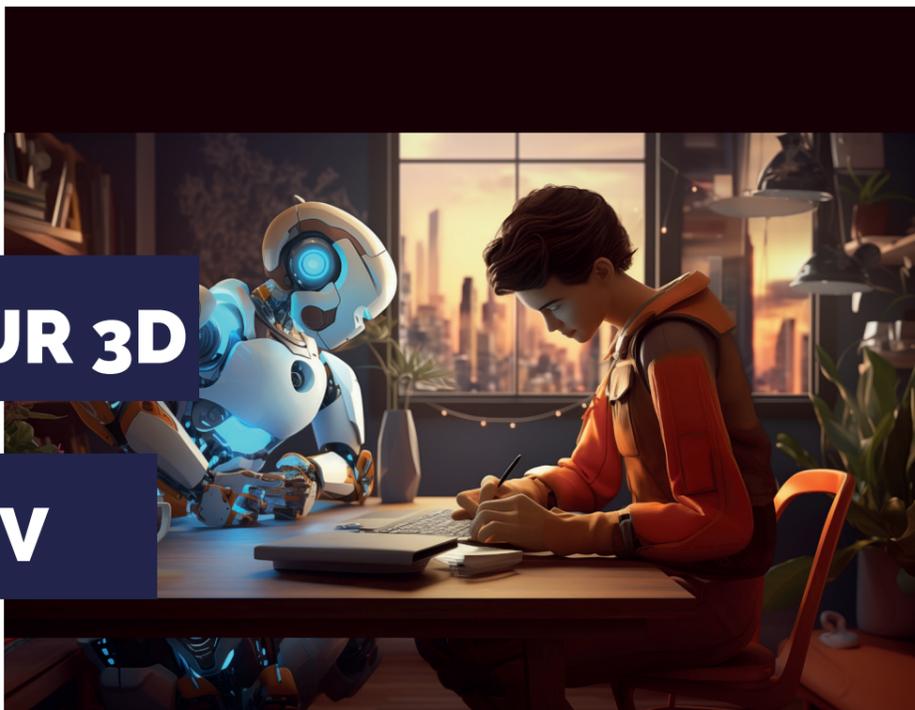
- **Conception d'Interfaces** : Créer des interfaces utilisateur intuitives, esthétiques et fonctionnelles.
- **Expérience Utilisateur** : Optimiser l'expérience globale du joueur, de la navigation dans les menus à l'interaction avec le gameplay.
- **Tests Utilisateur** : Effectuer des tests pour recueillir des retours sur l'expérience utilisateur et itérer en conséquence.
- **Collaboration avec les Équipes Créatives** : Travailler en étroite collaboration avec les concepteurs, les artistes et les développeurs pour garantir l'harmonie visuelle et fonctionnelle.

Et après ?

- **Lead UI & UX Designer** : Diriger une équipe de concepteurs UI/UX.
- **Directeur Créatif** : Avoir une influence plus large sur la vision créative du jeu.
- **Spécialiste en Expérience Utilisateur** : Apporter son expertise à des projets spécifiques ou à des entreprises.

En résumé :

Le UI & UX Designer façonne l'expérience du joueur en créant des interfaces intuitives et agréables. Avec une combinaison de créativité, de compréhension du joueur et de compétences techniques, ce professionnel contribue de manière significative à la convivialité et au succès des jeux vidéo. Une carrière qui peut évoluer vers des rôles de leadership ou d'influence plus large dans le domaine du design interactif.



ANIMATEUR 3D

DANS LE JV

Niveau d'études

Bac + 5

Estimation salaire

Entre 25 000 et 38 000 euros brut/an

Formations

Initiation au métier d'animateur 3D dans le jeu vidéo avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Game Design & Création

- MBA Directon Artistique & Game Design

Quel est son rôle ?

L'Animateur 3D est le créateur de mouvements et de comportements pour les personnages, objets et environnements dans les jeux vidéo. Il donne vie aux éléments visuels en les animant de manière fluide et réaliste.

Les qualités recherchées ?

- Créativité** : Capacité à donner vie à des idées et à des concepts visuels.
- Compétences Techniques** : Maîtrise des logiciels d'animation 3D et compréhension des principes d'animation.
- Collaboration** : Travailler efficacement avec d'autres membres de l'équipe pour garantir l'harmonie visuelle.
- Attention aux Détails** : Perfectionnisme pour créer des animations fluides et réalistes.

Missions

- **Animation de Personnages** : Créer des mouvements naturels, des expressions faciales et des comportements pour les personnages.
- **Animation d'Objets** : Animer des objets interactifs et éléments de jeu pour renforcer l'immersion.
- **Collaboration avec l'Équipe Créative** : Travailler en étroite collaboration avec les concepteurs, les artistes et les programmeurs pour intégrer l'animation dans le jeu.
- **Optimisation** : Optimiser les animations pour garantir des performances fluides du jeu.

Et après ?

- **Lead Animator** : Diriger une équipe d'animateurs et superviser la création d'animations.
- **Directeur Créatif** : Avoir une influence plus large sur la vision créative du jeu.
- **Spécialiste en Animation Technique** : Se concentrer sur des aspects plus techniques de l'animation, comme l'animation procédurale.

En résumé :

L'Animateur 3D donne vie aux mondes virtuels en créant des animations captivantes. Avec une combinaison de créativité, de compétences techniques et de collaboration, ce professionnel contribue de manière significative à l'immersion et à la qualité visuelle des jeux vidéo. Une carrière qui peut évoluer vers des rôles de leadership ou d'influence plus large dans le domaine de l'animation et du design interactif.



VFX ARTIST

DANS LE JV

Niveau d'études

Bac + 5

Estimation salaire

De 35 000 à 45 000 euros brut/an

Formations

Initiation au métier de VFX Artist dans le JV avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Game Design & Création

- MBA Directon Artistique & Game Design

Quel est son rôle ?

Le VFX Artist (Visual Effects Artist) est le créateur d'effets visuels spectaculaires et immersifs dans les jeux vidéo. Il donne vie à des éléments tels que le feu, l'eau, la magie et d'autres effets spéciaux pour enrichir l'expérience visuelle du joueur.

Les qualités recherchées ?

- **Créativité** : Capacité à imaginer et à créer des effets visuels uniques.
- **Compétences Techniques** : Maîtrise des logiciels d'effets visuels et compréhension approfondie des principes visuels.
- **Collaboration** : Travailler efficacement avec d'autres membres de l'équipe pour garantir l'harmonie visuelle.
- **Attention aux Détails** : Perfectionnisme pour créer des effets visuels immersifs et convaincants.

Missions

- **Création d'Effets Visuels** : Concevoir des effets spéciaux, des particules et des animations visuelles pour améliorer l'esthétique du jeu.
- **Collaboration avec l'Équipe Créative** : Travailler étroitement avec les concepteurs, les artistes et les programmeurs pour intégrer les effets visuels dans le jeu.
- **Optimisation** : Optimiser les effets visuels pour garantir des performances fluides du jeu.
- **Tests et Itérations** : Tester les effets visuels et itérer en fonction des retours pour optimiser l'impact visuel.

Et après ?

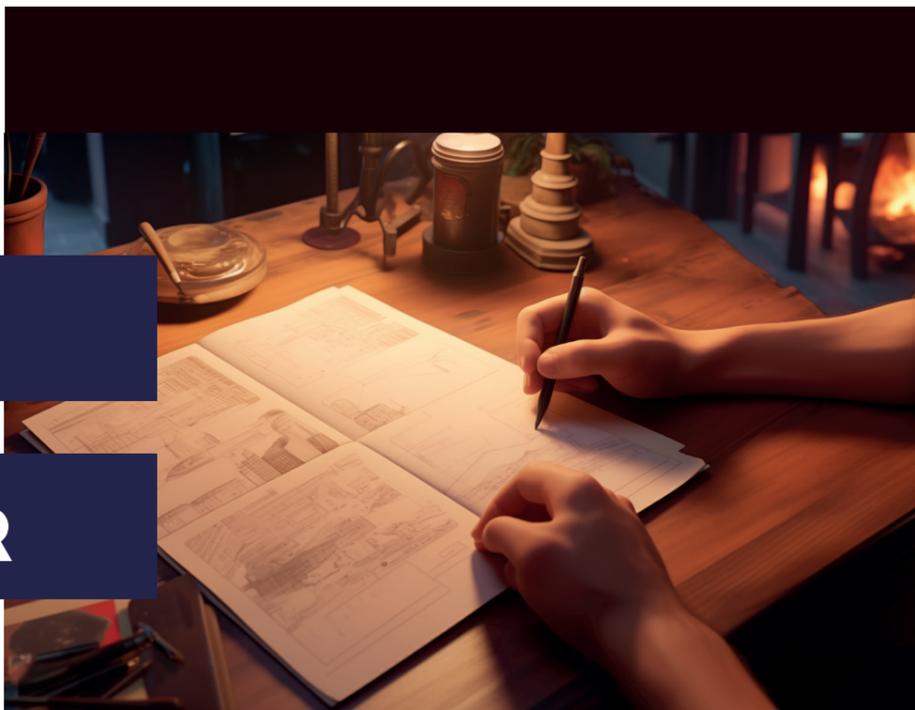
- **Lead VFX Artist** : Diriger une équipe d'artistes VFX et superviser la création d'effets visuels.
- **Directeur Créatif** : Avoir une influence plus large sur la vision créative du jeu.
- **Spécialiste en Effets Visuels Techniques** : Se concentrer sur des aspects plus techniques des effets visuels.

En résumé :

Le VFX Artist enrichit l'expérience visuelle des jeux vidéo en créant des effets visuels immersifs. Avec une combinaison de créativité, de compétences techniques et de collaboration, ce professionnel contribue de manière significative à l'impact visuel et à l'immersion des jeux. Une carrière qui peut évoluer vers des rôles de leadership ou d'influence plus large dans le domaine des effets visuels et du design interactif.

MOTION

DESIGNER



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

Entre 36 000 et 42 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier de Motion Designer avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Game Design & Création

- MBA Directon Artistique & Game Design

Quel est son rôle ?

Le Motion Designer est le créateur de séquences animées et de mouvements visuels dans les jeux vidéo. Il donne vie aux éléments graphiques, aux interfaces utilisateur et à d'autres éléments animés pour améliorer l'esthétique et l'expérience immersive du jeu.

Les qualités recherchées ?

- **Créativité** : Capacité à concevoir des animations visuellement captivantes et innovantes.
- **Compétences Techniques** : Maîtrise des logiciels d'animation graphique et compréhension approfondie des principes visuels.
- **Collaboration** : Travailler efficacement avec d'autres membres de l'équipe pour garantir l'harmonie visuelle.
- **Attention aux Détails** : Perfectionnisme pour créer des animations fluides et esthétiques.

Missions

- **Animation Graphique** : Concevoir des animations pour les éléments du jeu tels que les logos, les menus et les transitions.
- **Interfaces Utilisateur Animées** : Créer des animations pour rendre les interfaces utilisateur plus dynamiques et engageantes.
- **Collaboration avec l'Équipe Créative** : Travailler étroitement avec les concepteurs, les artistes et les programmeurs pour intégrer les animations dans le jeu.
- **Optimisation** : Optimiser les animations pour garantir des performances fluides du jeu.

Et après ?

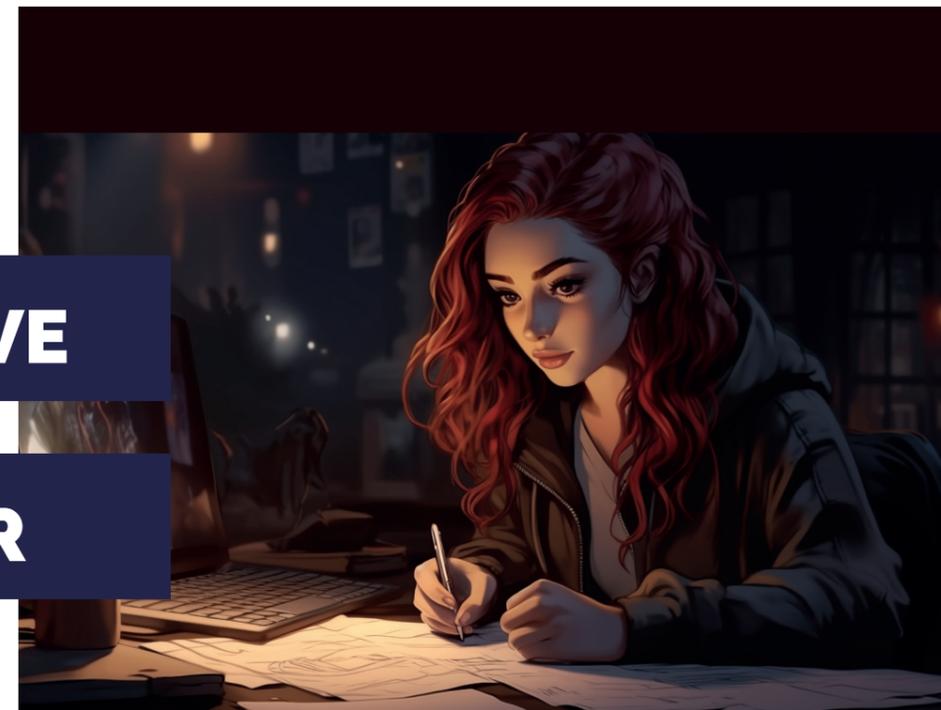
- **Lead Motion Designer** : Diriger une équipe de motion designers et superviser la création d'animations.
- **Directeur Créatif** : Avoir une influence plus large sur la vision créative du jeu.
- **Spécialiste en Animation Technique** : Se concentrer sur des aspects plus techniques de l'animation.

En résumé :

Le Motion Designer dynamise les jeux vidéo en créant des animations captivantes. Avec une combinaison de créativité, de compétences techniques et de collaboration, ce professionnel contribue de manière significative à l'impact visuel et à l'immersion des jeux. Une carrière qui peut évoluer vers des rôles de leadership ou d'influence plus large dans le domaine de l'animation et du design interactif.

NARRATIVE

DESIGNER



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

De 27 000 à 30 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier de Narrative Designer avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Game Design & Création

- MBA Directon Artistique & Game Design

Quel est son rôle ?

Le Narrative Designer est le maître du récit dans les jeux vidéo, responsable de créer des histoires captivantes et immersives. Il façonne le monde du jeu à travers la narration, les dialogues et les éléments narratifs.

Les qualités recherchées ?

- **Créativité** : Capacité à concevoir des histoires originales et engageantes.
- **Compréhension du Gameplay** : Aligner la narration avec les mécanismes de jeu pour une expérience harmonieuse.
- **Compétences en Écriture** : Excellentes compétences en rédaction et en création de dialogues convaincants.
- **Collaboration** : Travailler efficacement avec d'autres membres de l'équipe pour garantir l'intégration réussie de l'histoire.

Missions

- **Conception de Scénarios** : Créer des scénarios riches et engageants qui s'intègrent harmonieusement dans le gameplay.
- **Écriture de Dialogues** : Rédiger des dialogues pour les personnages du jeu, en tenant compte du ton, du style et du contexte.
- **Création d'Univers Narratifs** : Développer des univers cohérents avec une attention particulière à l'histoire et à la lore.
- **Collaboration avec l'Équipe Créative** : Travailler en étroite collaboration avec les concepteurs, les artistes et les développeurs pour intégrer la narration dans le jeu.

Et après ?

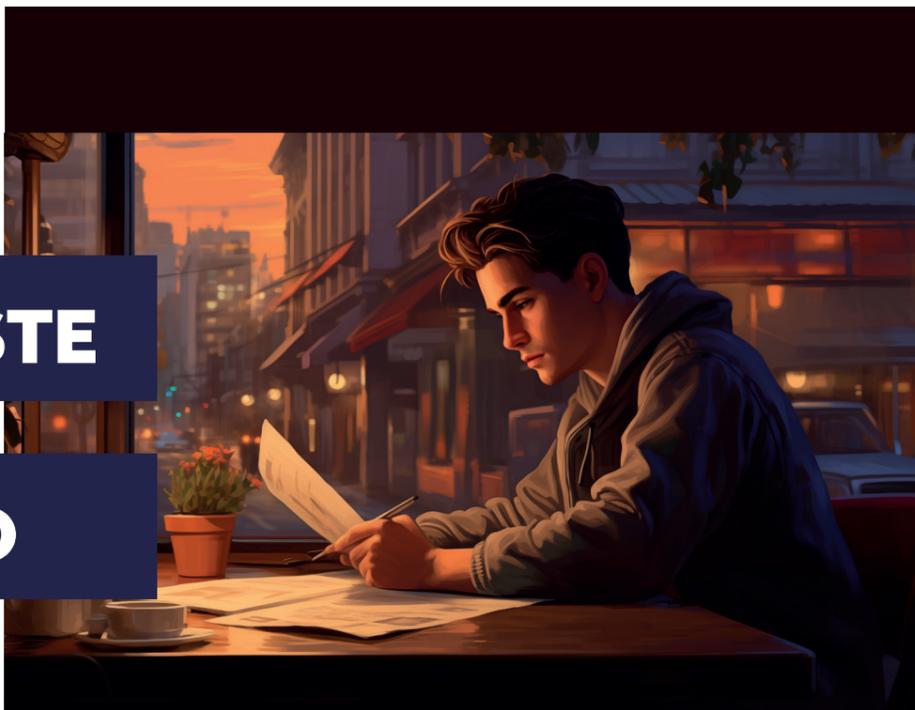
- **Lead Narrative Designer** : Diriger une équipe de concepteurs narratifs et superviser la création de l'histoire.
- **Directeur Créatif** : Avoir une influence plus large sur la vision créative du jeu.
- **Scénariste Principal** : Se concentrer sur des projets spécifiques ou des franchises.

En résumé :

Le Narrative Designer est l'architecte des histoires dans les jeux vidéo, créant des mondes et des personnages mémorables. Avec une combinaison de créativité, de compétences en écriture et de collaboration, ce professionnel joue un rôle essentiel dans l'immersion et la profondeur narrative des jeux. Une carrière qui peut évoluer vers des rôles de leadership ou d'influence plus large dans l'industrie du jeu.

SCÉNARISTE

JEU VIDÉO



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

Entre 27 000 et 30 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier de Scénariste Jeux Vidéo avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Game Design & Création

- MBA Directon Artistique & Game Design

Quel est son rôle ?

Le Scénariste est le conteur principal dans les jeux vidéo, responsable de créer des récits captivants, des dialogues riches et des arcs narratifs engageants pour les joueurs.

Les qualités recherchées ?

- **Créativité** : Capacité à concevoir des histoires originales et immersives.
- **Compétences en Écriture** : Excellentes compétences en rédaction, en développement de personnages et en construction de dialogues.
- **Compréhension du Gameplay** : Aligner la narration avec les mécanismes de jeu pour une expérience harmonieuse.
- **Collaboration** : Travailler efficacement avec d'autres membres de l'équipe pour garantir l'intégration réussie de l'histoire.

Missions

- **Conception de Scénarios** : Élaborer des scénarios originaux et complexes, définissant les bases de l'histoire du jeu.
- **Écriture de Dialogues** : Rédiger des dialogues pour les personnages, en veillant à ce qu'ils reflètent la personnalité et le contexte du jeu.
- **Création d'Univers Narratifs** : Développer des mondes cohérents avec une attention particulière à la lore et à l'histoire.
- **Collaboration avec l'Équipe Créative** : Travailler en étroite collaboration avec les concepteurs, les artistes et les développeurs pour intégrer la narration dans le jeu.

Et après ?

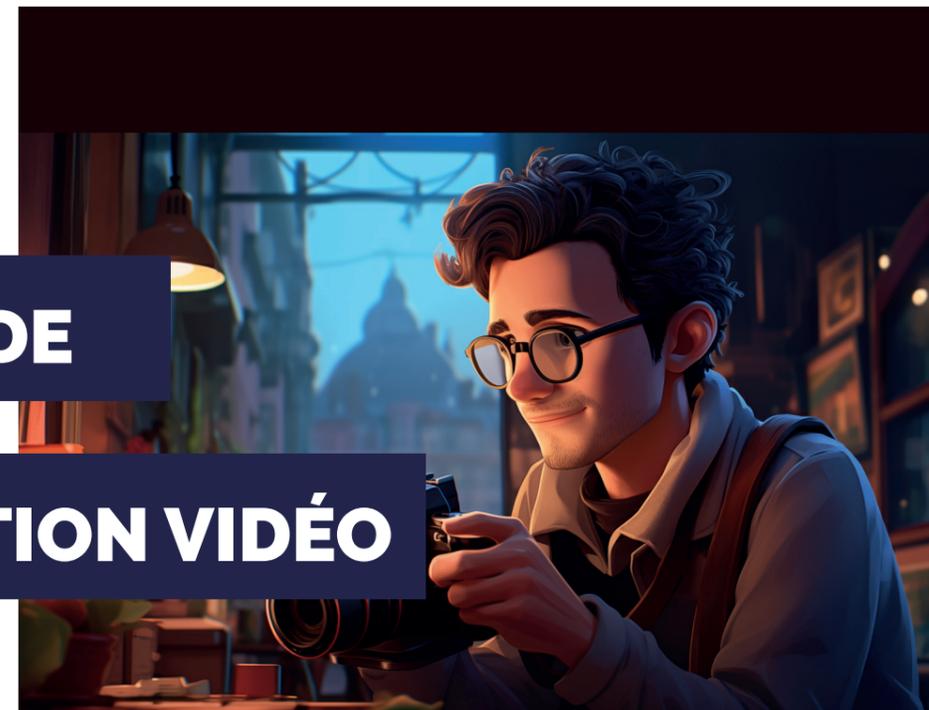
- **Lead Writer** : Diriger une équipe de scénaristes et superviser la création de l'histoire.
- **Directeur Créatif** : Avoir une influence plus large sur la vision créative du jeu.
- **Scénariste Principal** : Se concentrer sur des projets spécifiques ou des franchises.

En résumé :

Le Scénariste est l'architecte des histoires dans les jeux vidéo, créant des expériences narratives riches et immersives. Avec une combinaison de créativité, de compétences en écriture et de collaboration, ce professionnel joue un rôle essentiel dans l'immersion et la profondeur narrative des jeux. Une carrière qui peut évoluer vers des rôles de leadership ou d'influence plus large dans l'industrie du jeu.

CHARGÉ DE

PRODUCTION VIDÉO



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

De 30 000 à 40 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier de Chargé de Production Vidéo avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Game Design & Création

- MBA Directon Artistique & Game Design

Quel est son rôle ?

Le Chargé de Production Vidéo est le responsable de la gestion et de la coordination de la production des éléments vidéo dans les jeux, depuis les bandes annonces jusqu'aux séquences cinématiques, contribuant ainsi à la promotion et à l'immersion dans le jeu.

Les qualités recherchées ?

- **Gestion de Projet** : Capacité à planifier et à exécuter des projets vidéo de manière efficace.
- **Communication** : Excellentes compétences en communication pour collaborer avec diverses équipes.
- **Créativité** : Comprendre la vision créative du jeu et la traduire visuellement.
- **Adaptabilité** : Pouvoir s'adapter aux changements de plan et aux imprévus dans le processus de production.

Missions

- **Planification de la Production** : Élaborer des plans de production vidéo, en tenant compte des délais et des ressources.
- **Coordination d'Équipes** : Collaborer avec les équipes de conception, d'animation et de narration pour assurer la cohérence visuelle.
- **Gestion des Ressources** : Superviser le budget, le personnel et les équipements nécessaires à la réalisation des productions vidéo.
- **Qualité et Cohérence** : Garantir la qualité et la cohérence visuelle des productions avec la vision globale du jeu.

Et après ?

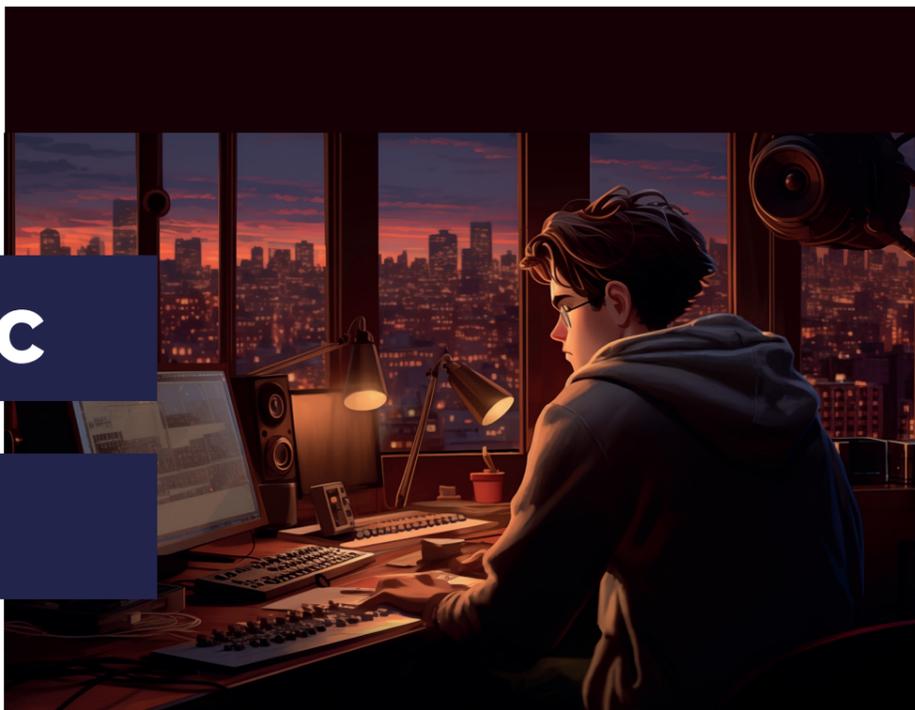
- **Responsable de Production** : Superviser l'ensemble du processus de production dans un studio.
- **Producteur Exécutif** : Avoir une influence plus large sur la production et la direction créative.
- **Consultant en Production Vidéo** : Apporter son expertise à différentes équipes de développement.

En résumé :

Le Narrative Designer est l'architecte des histoires dans les jeux vidéo, créant des mondes et des personnages mémorables. Avec une combinaison de créativité, de compétences en écriture et de collaboration, ce professionnel joue un rôle essentiel dans l'immersion et la profondeur narrative des jeux. Une carrière qui peut évoluer vers des rôles de leadership ou d'influence plus large dans l'industrie du jeu.

CINEMATIC

ARTIST



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

Entre 30 000 et 35 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier de Cinematic Artist avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Game Design & Création

- MBA Directon Artistique & Game Design

Quel est son rôle ?

Le Cinematic Artist Gaming est le créateur des séquences cinématiques dans les jeux vidéo, contribuant à la narration et à l'immersion en utilisant des techniques cinématographiques pour donner vie à des moments clés de l'histoire du jeu.

Les qualités recherchées ?

- **Compétences Artistiques** : Maîtrise des techniques visuelles et narratives pour créer des cinématiques captivantes.
- **Collaboration** : Travailler efficacement avec d'autres membres de l'équipe pour garantir l'harmonie visuelle.
- **Adaptabilité** : Pouvoir s'adapter aux différents styles artistiques et aux besoins narratifs du jeu.
- **Créativité** : Capacité à concevoir des séquences cinématiques uniques et mémorables.

Missions

- **Création de Séquences Cinématiques** : Concevoir et produire des séquences cinématiques qui enrichissent l'expérience narrative du jeu.
- **Collaboration avec l'Équipe Créative** : Travailler étroitement avec les scénaristes, les animateurs, et les concepteurs pour s'assurer que les cinématiques correspondent à la vision globale du jeu.
- **Intégration dans le Gameplay** : Assurer une transition fluide entre les cinématiques et le gameplay pour une expérience immersive.
- **Optimisation Visuelle** : Optimiser les cinématiques pour garantir une qualité visuelle tout en respectant les contraintes techniques.

Et après ?

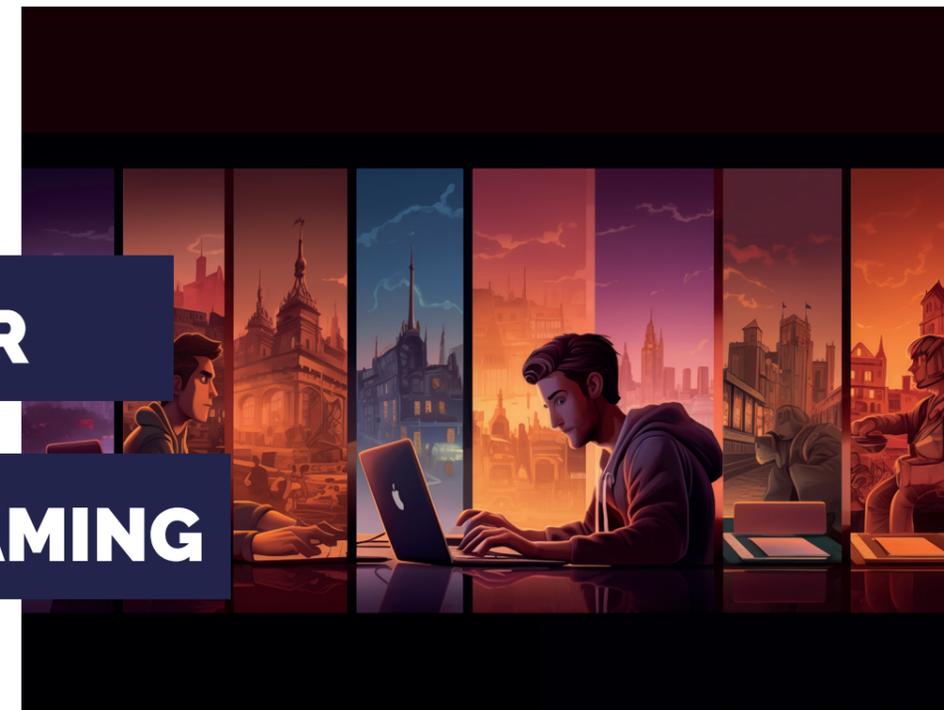
- **Lead Cinematic Artist** : Diriger une équipe de Cinematic Artists et superviser la création des cinématiques.
- **Directeur Créatif** : Avoir une influence plus large sur la vision créative du jeu.
- **Réalisateur de Cinématiques** : Se concentrer sur la réalisation et la direction artistique des cinématiques.

En résumé :

Le Cinematic Artist Gaming façonne l'expérience narrative des jeux vidéo en créant des séquences cinématiques mémorables. Avec une combinaison de compétences artistiques, de collaboration et de créativité, ce professionnel joue un rôle essentiel dans l'immersion et l'impact émotionnel des jeux. Une carrière qui peut évoluer vers des rôles de leadership ou d'influence plus large dans l'industrie du jeu.

MONTEUR

VIDÉO GAMING



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

À partir de 25 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier de Monteur Vidéo Gaming avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Game Design & Création

- MBA Directon Artistique & Game Design

Quel est son rôle ?

Le Monteur Vidéo dans les jeux vidéo est responsable de donner vie aux vidéos promotionnelles, aux bandes annonces, et aux contenus visuels du jeu en assemblant et en éditant des séquences vidéo de manière créative.

Les qualités recherchées ?

- **Compétences Techniques** : Maîtrise des logiciels de montage vidéo et des techniques d'édition.
- **Créativité** : Capacité à concevoir des vidéos visuellement attrayantes et mémorables.
- **Sens Narratif** : Compréhension des éléments narratifs et de la tonalité du jeu pour transmettre efficacement le message.
- **Gestion du Temps** : Capacité à respecter les délais de production souvent serrés.

Missions

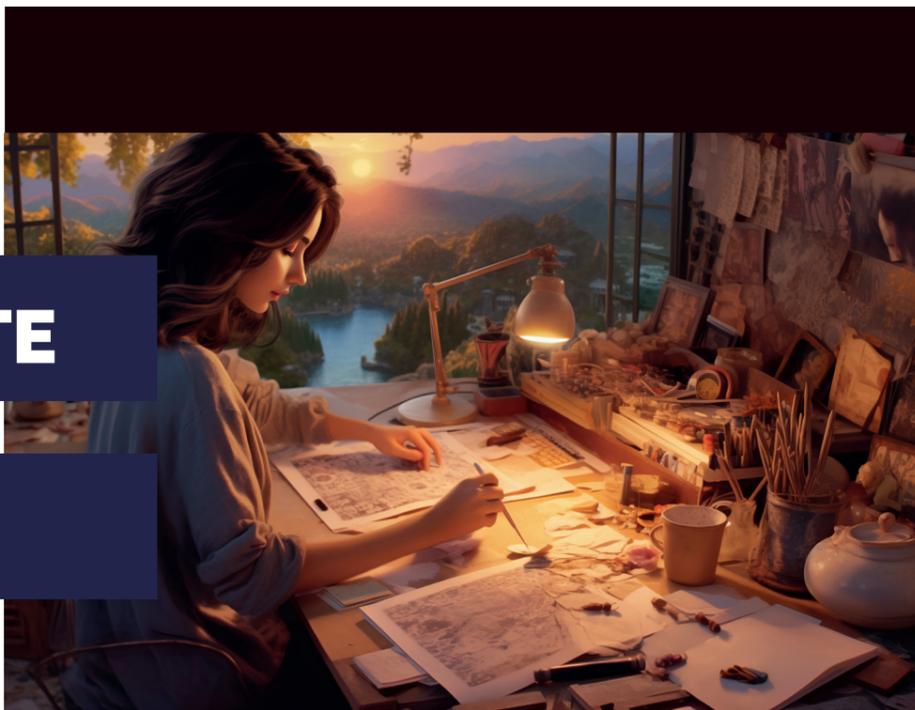
- **Assemblage de Séquences** : Monter et assembler des séquences vidéo pour créer des bandes annonces, des teasers et d'autres contenus promotionnels.
- **Optimisation Visuelle** : Assurer la cohérence visuelle et le style narratif dans toutes les vidéos.
- **Collaboration avec l'Équipe Créative** : Travailler en étroite collaboration avec les concepteurs, les artistes et les marketeurs pour transmettre efficacement la vision du jeu.
- **Adaptation aux Plates-Formes** : Adapter les vidéos pour différents canaux et plates-formes, en tenant compte des spécificités de chacun.

Et après ?

- **Lead Monteur Vidéo** : Diriger une équipe de monteurs vidéo et superviser la création de contenus visuels.
- **Directeur Créatif** : Avoir une influence plus large sur la vision créative du jeu.
- **Spécialiste en Contenu Visuel** : Se concentrer sur la création de contenus visuels pour d'autres supports médiatiques.

En résumé :

Le Monteur Vidéo façonne la perception des jeux vidéo en créant des vidéos captivantes et engageantes. Avec une combinaison de compétences techniques, de créativité et de compréhension narrative, ce professionnel contribue de manière significative à la promotion et à l'immersion des jeux. Une carrière qui peut évoluer vers des rôles de leadership ou d'influence plus large dans l'industrie du jeu.



GRAPHISTE

2D-3D



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

Entre 24 000 et 30 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier de Graphiste 2D-3D avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Game Design & Création

- MBA Directon Artistique & Game Design

Quel est son rôle ?

Le Graphiste 2D-3D dans les jeux vidéo est le créateur visuel qui donne vie aux éléments graphiques du jeu, que ce soit en 2D pour les textures ou en 3D pour les modèles et les environnements.

Les qualités recherchées ?

- **Compétences Techniques** : Maîtrise des logiciels de création graphique 2D/3D tels que Photoshop, Illustrator, Blender, etc.
- **Créativité** : Capacité à concevoir des visuels originaux et immersifs.
- **Adaptabilité** : Pouvoir s'adapter aux différents styles artistiques et aux besoins du projet.
- **Collaboration** : Travailler efficacement avec d'autres membres de l'équipe pour garantir l'harmonie visuelle.

Missions

- **Création d'Éléments Visuels** : Concevoir des éléments visuels, tels que des personnages, des environnements, des textures et des objets, en 2D et/ou en 3D.
- **Intégration dans le Jeu** : Collaborer avec les programmeurs pour intégrer les éléments visuels dans le jeu tout en respectant les contraintes techniques.
- **Optimisation Visuelle** : Assurer une qualité visuelle optimale tout en maintenant des performances fluides du jeu.
- **Mises à Jour Graphiques** : Mettre à jour et améliorer les graphismes existants en fonction des retours et des évolutions du projet.

Et après ?

- **Lead Graphiste** : Diriger une équipe de graphistes et superviser la création visuelle du jeu.
- **Directeur Créatif** : Avoir une influence plus large sur la vision créative du jeu.
- **Spécialiste en Animation 3D** : Se concentrer sur des aspects plus spécifiques de l'animation et de la modélisation 3D.

En résumé :

Le Graphiste 2D-3D façonne l'esthétique des jeux vidéo en créant des éléments visuels attrayants et immersifs. Avec une combinaison de compétences techniques, de créativité et de collaboration, ce professionnel contribue de manière significative à l'expérience visuelle des jeux. Une carrière qui peut évoluer vers des rôles de leadership ou d'influence plus large dans l'industrie du jeu.



DÉVELOPPEUR

IA GAMING



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

Entre 38 000 et 40 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier de Développeur IA gaming avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Game Design & Création

- MBA Directon Artistique & Game Design

Quel est son rôle ?

Le Développeur IA (Intelligence Artificielle) dans les jeux vidéo est responsable de créer des systèmes d'IA sophistiqués qui améliorent l'expérience de jeu en permettant des comportements réalistes et adaptatifs des personnages non joueurs (PNJ) et en optimisant la jouabilité.

Les qualités recherchées ?

- **Compétences en Programmation** : Excellente maîtrise de langages de programmation tels que Python, C++, et des frameworks d'IA.
- **Créativité** : Capacité à appliquer des solutions innovantes pour créer des comportements d'IA engageants.
- **Adaptabilité** : Pouvoir ajuster les systèmes d'IA en fonction des retours des joueurs et des évolutions du jeu.
- **Collaboration** : Travailler efficacement avec d'autres membres de l'équipe pour intégrer l'IA de manière cohérente dans le jeu.

Missions

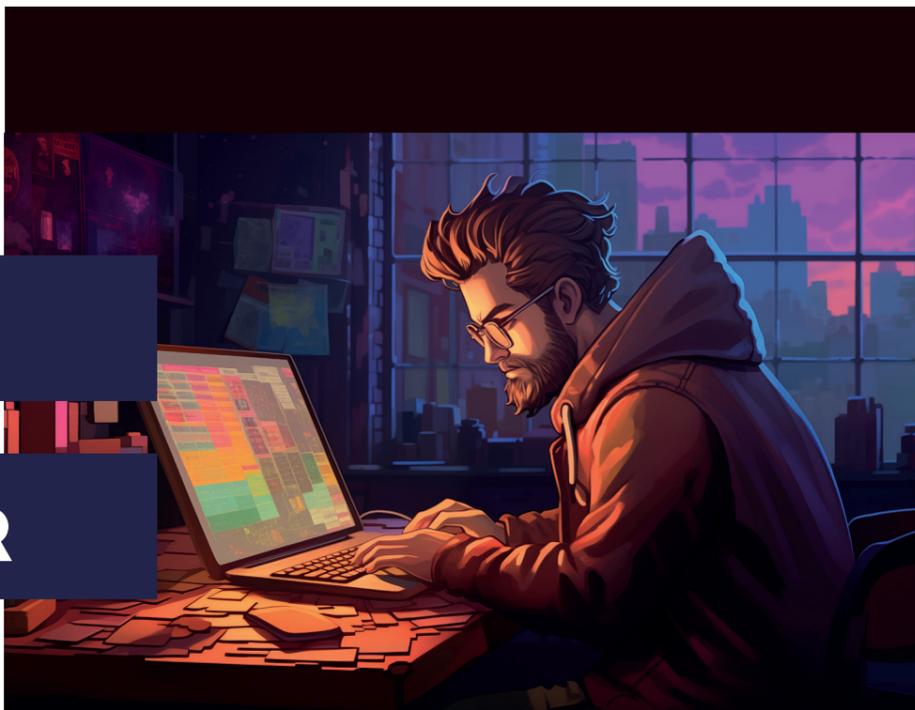
- **Conception d'Algorithmes d'IA** : Développer des algorithmes intelligents pour créer des PNJ avec des comportements réalistes et adaptatifs.
- **Intégration dans le Gameplay** : Collaborer avec les concepteurs de jeux pour intégrer l'IA de manière transparente dans le gameplay.
- **Optimisation des Performances** : Veiller à ce que les systèmes d'IA fonctionnent de manière efficace pour ne pas compromettre les performances du jeu.
- **Résolution de Problèmes** : Identifier et résoudre les problèmes liés à l'IA qui pourraient affecter l'expérience de jeu.

Et après ?

- **Lead Développeur IA** : Diriger une équipe de développeurs IA et superviser la conception des systèmes d'IA.
- **Architecte en Intelligence Artificielle** : Se concentrer sur la conception globale des systèmes d'IA pour différents jeux.
- **Chercheur en IA** : Contribuer à la recherche et au développement d'approches novatrices en intelligence artificielle.

En résumé :

Le Développeur IA dans les jeux vidéo façonne l'expérience de jeu en créant des PNJ intelligents et réactifs. Avec une combinaison de compétences en programmation, de créativité et de collaboration, ce professionnel joue un rôle clé dans l'optimisation de la jouabilité et de l'immersion. Une carrière qui peut évoluer vers des rôles de leadership ou de recherche plus avancée dans le domaine de l'intelligence artificielle.



WEB

DESIGNER



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

Entre 21 600 et 42 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier de Web Designer avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Game Design & Création

- MBA Directon Artistique & Game Design

Quel est son rôle ?

Le Web Designer dans les jeux vidéo est chargé de créer des interfaces utilisateur (UI) attrayantes et fonctionnelles pour les sites web du jeu, les plateformes de jeu en ligne, et d'autres éléments interactifs en ligne.

Les qualités recherchées ?

- **Compétences en Design** : Maîtrise des outils de conception graphique tels que Adobe Creative Suite.
- **Compétences Techniques** : Connaissance des langages de programmation web (HTML, CSS, JavaScript) pour une intégration fluide.
- **Créativité** : Capacité à concevoir des interfaces innovantes et esthétiques.
- **Adaptabilité** : Pouvoir s'adapter aux évolutions technologiques et aux besoins changeants du jeu.

Missions

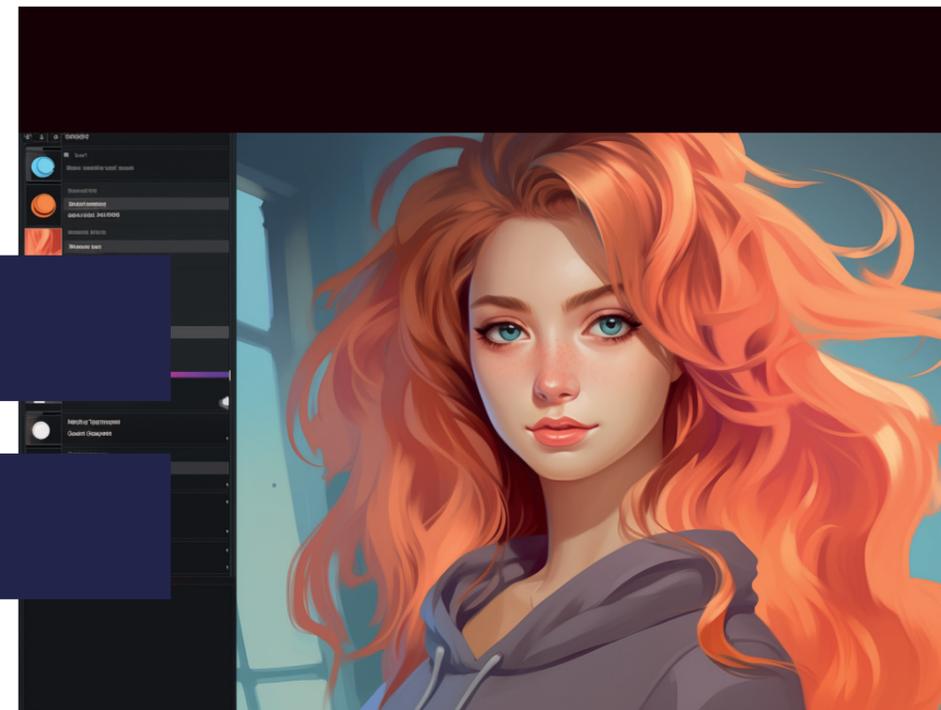
- **Conception d'Interfaces Utilisateur** : Créer des interfaces intuitives et esthétiques pour les sites web du jeu et d'autres plateformes en ligne.
- **Adaptation aux Besoins du Jeu** : Collaborer avec les équipes de conception de jeux pour s'assurer que l'interface web reflète l'esthétique et l'expérience de jeu globales.
- **Optimisation de l'Expérience Utilisateur** : S'assurer que la navigation sur le site web du jeu est fluide et agréable pour les utilisateurs.
- **Intégration des Éléments Multimédias** : Incorporer des éléments graphiques, des vidéos, et d'autres médias interactifs pour améliorer l'engagement.

Et après ?

- **Lead Web Designer** : Diriger une équipe de concepteurs web et superviser la création des interfaces pour plusieurs jeux.
- **Directeur Créatif Web** : Avoir une influence plus large sur la vision créative de l'interface web pour l'ensemble de la société.
- **Spécialiste en Expérience Utilisateur (UX)** : Se concentrer sur l'optimisation de l'expérience utilisateur pour différents projets.

En résumé :

Le Web Designer dans les jeux vidéo joue un rôle essentiel dans la création d'interfaces visuellement attrayantes et fonctionnelles pour les sites web de jeux et les plateformes en ligne. Avec une combinaison de compétences en design, en programmation et en créativité, ce professionnel contribue à l'engagement des utilisateurs et à la représentation visuelle cohérente de la marque. Une carrière qui peut évoluer vers des rôles de leadership ou d'influence plus large dans l'industrie du jeu.



RIGGER

GAMING



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

Entre 30 000 et 45 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier de Rigger Gaming avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Game Design & Création

- MBA Directon Artistique & Game Design

Quel est son rôle ?

Le Rigger dans les jeux vidéo est spécialisé dans la création de systèmes squelettiques virtuels pour les personnages et objets 3D, permettant aux animateurs de les animer de manière réaliste et fluide.

Les qualités recherchées ?

- **Compétences Techniques** : Maîtrise des logiciels de modélisation 3D et d'animation, tels que Maya ou Blender.
- **Créativité Technique** : Trouver des solutions créatives pour répondre aux besoins spécifiques d'animation.
- **Attention aux Détails** : Assurer la précision du rigging pour garantir des animations fluides.
- **Collaboration** : Travailler efficacement avec l'équipe d'animation et d'autres départements pour garantir l'intégration réussie des riggings dans le jeu.

Missions

- **Rigging de Personnages** : Créer des squelettes virtuels pour les personnages 3D en assignant des articulations et des contraintes.
- **Animation de Personnages** : Préparer les personnages pour l'animation en définissant des contrôles et des déformateurs pour faciliter le mouvement.
- **Rigging d'Objets** : Équiper des objets du jeu avec des systèmes de rigging pour permettre des mouvements spécifiques.
- **Collaboration avec les Animateurs** : Travailler en étroite collaboration avec les animateurs pour s'assurer que les riggings sont optimisés pour des animations fluides.

Et après ?

- **Senior Rigger** : Prendre en charge des projets plus importants et mentorat des nouveaux riggers.
- **Superviseur d'Animation** : Diriger l'équipe d'animation et influencer la direction artistique du jeu.
- **Chef Technique** : Se concentrer sur les aspects techniques de la production.

En résumé :

Le Rigger dans les jeux vidéo joue un rôle essentiel en facilitant l'animation réaliste des personnages et objets 3D. Avec des compétences techniques avancées, une créativité technique et une attention aux détails, ce professionnel contribue à la qualité visuelle et à l'immersion des jeux vidéo. Une carrière qui peut évoluer vers des rôles de leadership technique ou vers une spécialisation dans d'autres aspects de la production artistique.



FOCUS SUR LES MÉTIERS BUSINESS DU JEU VIDÉO

L'industrie du jeu vidéo ne séduit plus que les structures et studios de création de jeux vidéo ni même les joueurs invétérés mais bien les marques et entreprises non endémiques qui voient en ce secteur des opportunités d'investissement et de développement importantes pour leur activité. En effet, le marché du jeu vidéo en France, estimé à 5,3 milliards d'euros de chiffre d'affaires, accueille de nouveaux acteurs dans son jeu ! Avec 36 millions de joueurs en France, ce secteur est prometteur et les marques l'ont bien compris.



Le marché du jeu vidéo en France représente 5,5 milliards d'euros en 2022

76% des emplois au sein des studios de développement sont en CDI avec une hausse de 6% des contrats d'apprentissage

37,4 millions de joueurs en France sont dénombrés en 2022

7 FRANÇAIS SUR 10 JOUENT OCCASIONNELLEMENT AUX JEUX VIDÉO

Après avoir boudé l'univers du jeu vidéo pendant plusieurs années, les marques rêvent de ce nouveau monde à explorer et surtout à décrypter puisque n'importe qui ne peut pas y entrer. En effet, respecter les codes et comprendre la communauté active sur les plateformes de streaming font partie des compétences clés pour intégrer cet écosystème et durer. Et le marché du jeu mobile n'a pas dit son dernier mot, loin de là : alors qu'il devrait dépasser les 116,48 milliards de dollars d'ici 2024, les jeux mobiles sont devenus des objets vidéoludiques à part entière au point de s'imposer durablement sur la scène esport.

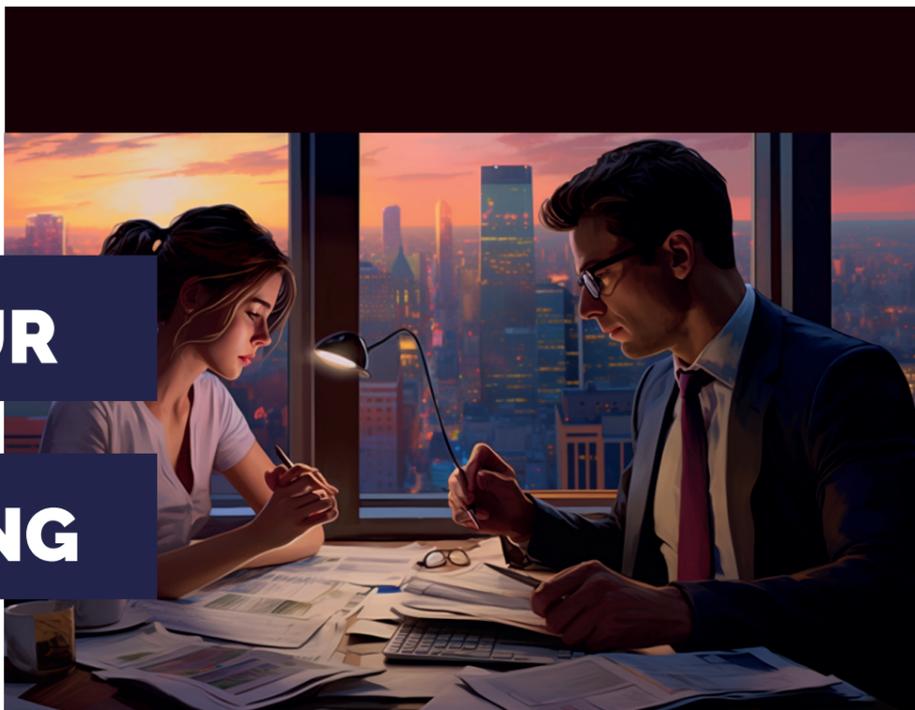


LES 20 MÉTIERS BUSINESS DÉCRYPTÉS PAR XP

- 28** Directeur marketing
- 29** Directeur des contenus
- 30** Responsable communication
- 31** Responsable relations presse
- 32** Responsable partenariat
- 33** Producer
- 34** Brand Content Manager
- 35** Business Manager
- 36** Key Account Manager
- 37** Data Scientist
- 38** Traffic Manager
- 39** Digital strategist
- 40** Chef de produit gaming
- 41** Chef de projet event
- 42** Chef de projet digital
- 43** Chef de projet metaverse
- 44** Journaliste gaming
- 45** Community Manager
- 46** Gestion d'influence
- 47** Testeur jeu vidéo

DIRECTEUR

MARKETING



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

90 000 euros brut/an maximum



Formations

Initiation au métier de Directeur Marketing avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Marketing des jeux vidéo

- MBA Esport & Gaming Brand Management

Quel est son rôle ?

Le Directeur Marketing dans les jeux vidéo est responsable de la stratégie marketing globale de l'entreprise. Son rôle est de définir et mettre en œuvre des initiatives marketing qui renforcent la notoriété de la marque, stimulent les ventes, et favorisent l'engagement des joueurs.

Les qualités recherchées ?

- **Stratégie et Vision** : Capacité à développer une stratégie marketing alignée sur les objectifs à long terme de l'entreprise.
- **Créativité** : Aptitude à concevoir des campagnes innovantes et mémorables.
- **Analyse de Données** : Compétences analytiques pour interpréter les données de marché et ajuster les stratégies en conséquence.
- **Leadership** : Capacité à diriger une équipe marketing et à collaborer avec d'autres départements.

Missions

- **Stratégie Marketing** : Concevoir et mettre en œuvre la stratégie marketing alignée sur les objectifs commerciaux et la vision de l'entreprise.
- **Gestion de Marque** : Superviser l'image de marque, s'assurer de sa cohérence et de son attrait auprès du public cible.
- **Analyse de Marché** : Effectuer des analyses de marché pour comprendre les tendances, les besoins des joueurs, et la concurrence.
- **Lancement de Produits** : Superviser le lancement de nouveaux jeux, y compris la stratégie de communication et les événements associés.

Et après ?

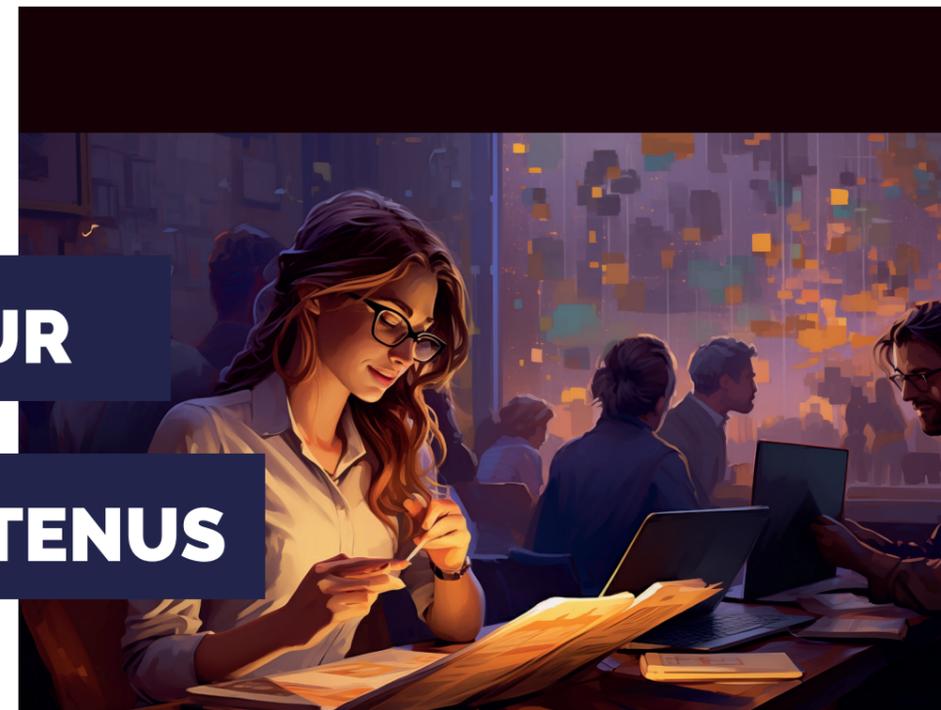
- **Directeur Général** : Prendre en charge l'ensemble de la stratégie d'une entreprise.
- **Vice-Président Marketing** : Occuper un poste de direction au plus haut niveau du département marketing.
- **Consultant en Stratégie Marketing** : Apporter son expertise à d'autres entreprises cherchant à améliorer leurs stratégies marketing

En résumé :

Le Directeur Marketing dans les jeux vidéo joue un rôle clé dans la promotion et le succès des jeux. Avec une vision stratégique, des compétences créatives, et une compréhension approfondie du marché du jeu, ce professionnel contribue à renforcer la position de l'entreprise dans une industrie compétitive et en constante évolution. Une carrière passionnante au croisement de la créativité et de la stratégie marketing.

DIRECTEUR

DES CONTENUS



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

Entre 45 000 et 50 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier de Directeur des contenus avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Marketing des jeux vidéo

- MBA Esport & Gaming Brand Management

Quel est son rôle ?

Le Directeur des Contenus dans les jeux vidéo est responsable de la vision créative et du développement des contenus dans l'entreprise. Son rôle consiste à superviser la création de jeux vidéo en veillant à ce qu'ils correspondent aux objectifs de l'entreprise et aux attentes des joueurs.

Les qualités recherchées ?

- **Leadership** : Capacité à inspirer et à guider une équipe créative.
- **Vision Artistique** : Une compréhension profonde de l'esthétique artistique et des tendances visuelles.
- **Gestion de Projets** : Compétences avancées en gestion de projets pour coordonner efficacement le développement des jeux.
- **Communication** : Excellentes compétences en communication pour transmettre la vision créative aux membres de l'équipe et aux parties prenantes.
- **Adaptabilité** : Capacité à s'adapter aux changements rapides dans l'industrie et à intégrer de nouvelles technologies.

Missions

- **Développement de Contenus** : Superviser le processus de développement de jeux, de la conception à la réalisation, en collaboration avec les équipes de conception, de développement, et de production.
- **Gestion de Projets** : Planifier et coordonner les différentes phases du développement des jeux, en respectant les délais et les budgets.
- **Innovation** : Encourager l'innovation en proposant de nouvelles idées et en intégrant des concepts novateurs dans les jeux.
- **Veille Créative** : Suivre les tendances du marché, les avancées technologiques, et les évolutions artistiques pour rester à la pointe.

Et après ?

- **Directeur Créatif** : Prendre en charge l'ensemble de la direction créative d'une entreprise.
- **Responsable de Production** : Se spécialiser dans la gestion de la production de jeux.
- **Consultant en Développement de Jeux** : Apporter son expertise à d'autres entreprises cherchant à améliorer leurs processus de développement.

En résumé :

Le Directeur des Contenus dans les jeux vidéo occupe une position centrale dans la création de jeux, guidant l'équipe créative pour produire des expériences captivantes. Avec une vision artistique, des compétences en gestion de projets, et une passion pour l'innovation, ce professionnel contribue au succès de l'entreprise dans une industrie en constante évolution. Une carrière immersive au cœur de la créativité et de la technologie.

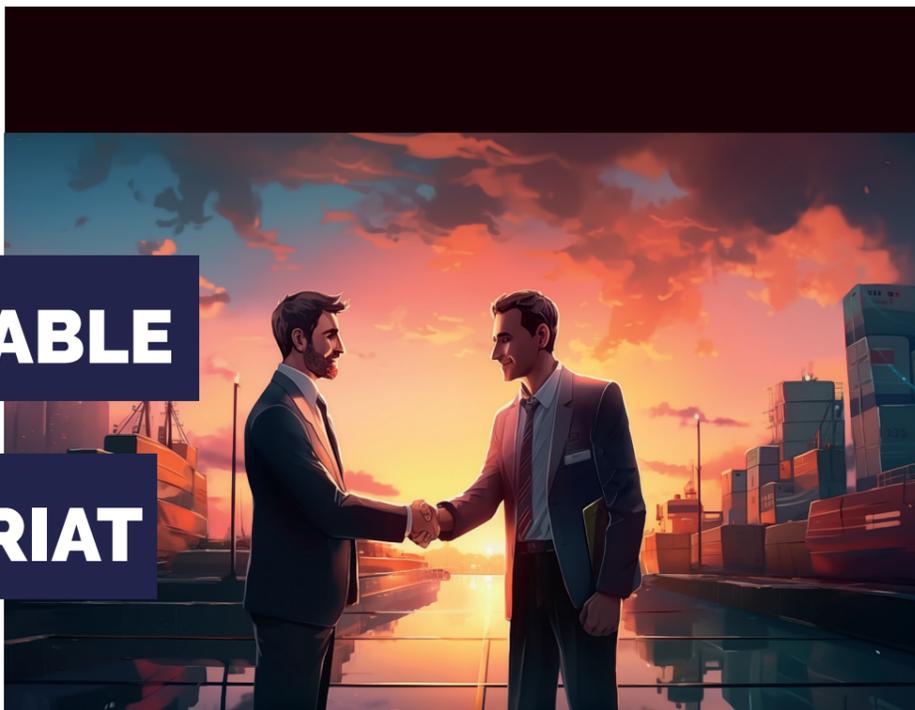
Citation

C'est un métier où on a besoin de se renouveler, de connaître les nouvelles technos et les nouvelles innovations qui peuvent exister. Ne pas faire la même chose tous les jours c'est un grand luxe !

François-Xavier Roux - Directeur des contenus Team Vitality

RESPONSABLE

PARTENARIAT



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

À partir de 90 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier de Responsable partenariats avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Marketing des jeux vidéo
- MBA Esport & Gaming Brand Management

Quel est son rôle ?

Le Responsable Partenariat dans les jeux vidéo est chargé de développer et de gérer les relations stratégiques avec les partenaires externes, tels que d'autres entreprises du secteur du jeu, des marques, des influenceurs, et des plateformes de distribution. Son rôle est de créer des synergies profitables, de maximiser les opportunités de collaboration, et de renforcer la visibilité de l'entreprise sur le marché.

Les qualités recherchées ?

- **Compétences en Négociation** : Excellentes compétences en négociation pour conclure des partenariats avantageux.
- **Analyse Stratégique** : Compétences analytiques pour évaluer l'impact des partenariats sur les objectifs de l'entreprise.
- **Communication** : Excellentes compétences en communication pour présenter des propositions et influencer les partenaires.
- **Orientation Résultats** : Une volonté de dépasser les objectifs de partenariat et de maximiser les avantages pour l'entreprise.

Missions

- **Identification de Partenaires** : Identifier et évaluer les opportunités de partenariat alignées sur les objectifs de l'entreprise.
- **Négociation** : Négocier les termes et conditions des accords de partenariat pour assurer des relations mutuellement bénéfiques.
- **Stratégie de Partenariat** : Contribuer à la définition de la stratégie de partenariat de l'entreprise et proposer des initiatives innovantes.
- **Suivi des Performances** : Évaluer l'impact des partenariats sur les résultats de l'entreprise et ajuster les stratégies en conséquence.
- **Veille concurrentielle** : Suivre les tendances du marché et les mouvements des concurrents pour identifier de nouvelles opportunités.

Et après ?

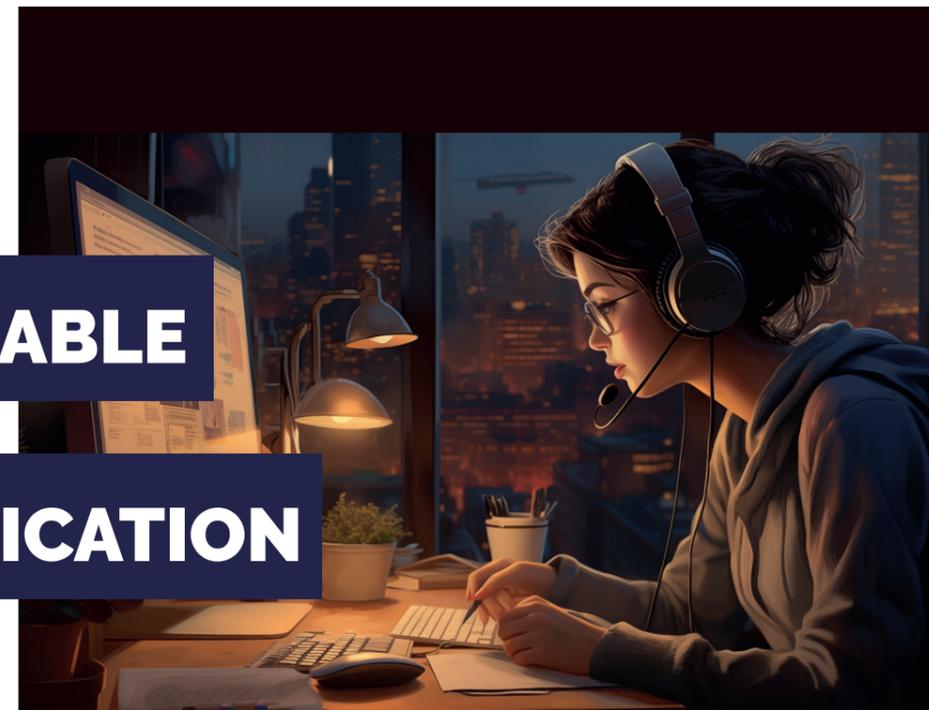
- **Directeur des Partenariats** : Prendre en charge l'ensemble de la stratégie de partenariat d'une entreprise.
- **Responsable du Développement Commercial** : Élargir les responsabilités pour inclure d'autres aspects du développement commercial.
- **Consultant en Partenariat** : Apporter son expertise à d'autres entreprises cherchant à améliorer leurs stratégies de partenariat.

En résumé :

Le Responsable Partenariat dans les jeux vidéo joue un rôle essentiel dans le développement de relations stratégiques qui contribuent à la croissance et à la visibilité de l'entreprise. Avec des compétences en négociation, une vision stratégique, et une orientation résultats, ce professionnel façonne le succès de l'entreprise au sein d'un écosystème dynamique de partenariats. Une carrière passionnante au cœur de la collaboration et de l'innovation.

RESPONSABLE

COMMUNICATION



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

Entre 40 000 et 60 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier de Responsable communication avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Communication Digitale et Influence Gaming & Esport
- MBA Gestion d'influence, communication & RP dans le jeu vidéo

Quel est son rôle ?

Le Responsable Communication dans les jeux vidéo est chargé de définir et de mettre en œuvre la stratégie de communication de l'entreprise. Son rôle est de renforcer l'image de marque, d'attirer l'attention des médias, et de maintenir une relation positive avec les joueurs et la communauté.

Les qualités recherchées ?

- **Leadership** : Capacité à inspirer et à guider une équipe créative.
- **Vision Artistique** : Une compréhension profonde de l'esthétique artistique et des tendances visuelles.
- **Communication** : Excellentes compétences en communication pour transmettre la vision créative aux membres de l'équipe et aux parties prenantes.
- **Adaptabilité** : Capacité à s'adapter aux changements rapides dans l'industrie et à intégrer de nouvelles technologies.

Missions

- **Créativité** : Aptitude à concevoir des campagnes de communication originales et mémorables.
- **Relations Publiques** : Excellentes compétences en relations publiques pour gérer les relations avec les médias.
- **Compétences Digitales** : Maîtrise des médias sociaux et des outils de communication digitale.
- **Résolution de Problèmes** : Capacité à gérer les crises de communication de manière efficace.
- **Collaboration** : Travail en étroite collaboration avec d'autres départements, notamment le marketing et la création de contenu.
- **Orientation Résultats** : Volonté de dépasser les objectifs de communication et de maximiser la visibilité de l'entreprise.

Et après ?

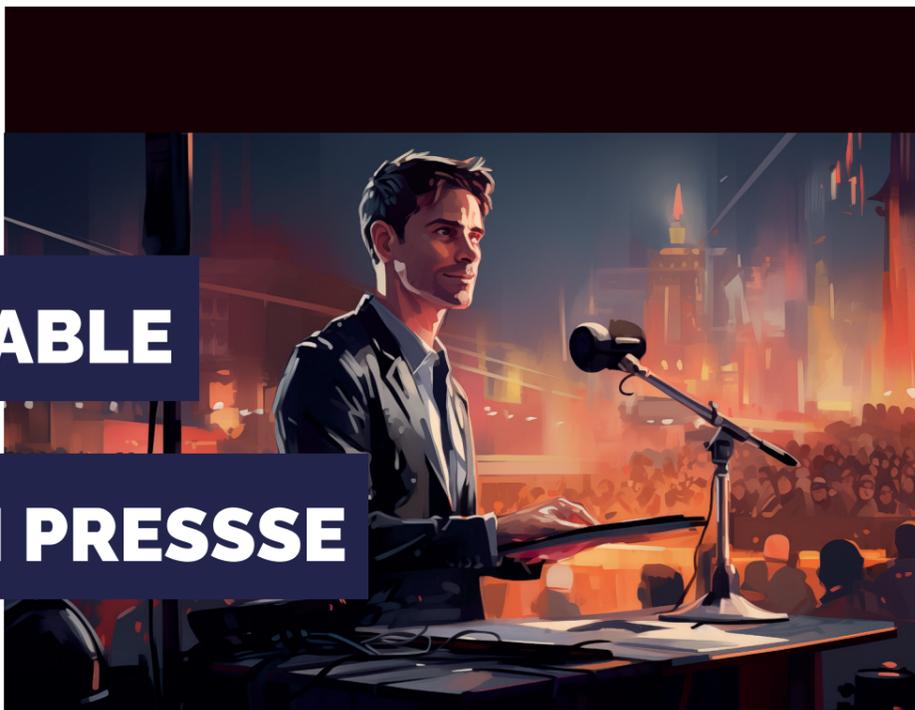
- **Directeur Communication** : Prendre en charge l'ensemble de la stratégie de communication d'une entreprise.
- **Directeur Marketing** : Élargir les responsabilités pour inclure d'autres aspects du marketing.
- **Consultant en Communication** : Apporter son expertise à d'autres entreprises cherchant à améliorer leurs stratégies de communication.

En résumé :

Le Responsable Communication dans les jeux vidéo joue un rôle crucial dans la construction de l'image de marque et la gestion de la réputation de l'entreprise. Avec une approche créative, des compétences en relations publiques, et une compréhension du paysage médiatique, ce professionnel contribue au succès de l'entreprise dans une industrie où la communication joue un rôle central. Une carrière dynamique au croisement de la créativité, de la technologie, et de la gestion de l'image.

RESPONSABLE

RELATION PRESSE



Quel est son rôle ?

Il est chargé de développer et de gérer les relations avec les médias, afin d'assurer une couverture médiatique positive et une visibilité maximale pour les jeux de l'entreprise. Son rôle consiste à créer des partenariats avec les journalistes et les influenceurs, à organiser des événements médiatiques, et à veiller à ce que les messages clés soient diffusés de manière efficace.

Les qualités recherchées ?

- **Compétences en Communication** : Excellentes compétences en communication écrite et verbale.
- **Réseau** : Un réseau établi avec des journalistes et des influenceurs dans l'industrie du jeu vidéo.
- **Créativité** : Capacité à développer des angles de presse intéressants et à organiser des événements originaux.
- **Connaissance de l'Industrie** : Une compréhension approfondie de l'industrie du jeu vidéo et de ses acteurs clés.

Missions

- **Stratégie Média** : Définir une stratégie de relation presse alignée sur les objectifs de l'entreprise et les lancements de jeux.
- **Relations Médias** : Entretenir des relations avec les journalistes, les blogueurs, et les influenceurs pour obtenir une couverture médiatique positive.
- **Rédaction de Communiqués** : Rédiger des communiqués de presse percutants pour annoncer des nouveautés, des lancements de jeux, et d'autres actualités.
- **Gestion d'Interviews** : Faciliter les interviews entre les membres de l'équipe de développement et les médias.
- **Veille Média** : Suivre les articles, les critiques, et les commentaires médiatiques pour évaluer la réception des jeux.

Et après ?

- **Directeur Créatif** : Prendre en charge l'ensemble de la direction créative d'une entreprise.
- **Responsable de Production** : Se spécialiser dans la gestion de la production de jeux.
- **Consultant en Développement de Jeux** : Apporter son expertise à d'autres entreprises cherchant à améliorer leurs processus de développement.

En résumé :

Le Directeur des Contenus dans les jeux vidéo occupe une position centrale dans la création de jeux, guidant l'équipe créative pour produire des expériences captivantes. Avec une vision artistique, des compétences en gestion de projets, et une passion pour l'innovation, ce professionnel contribue au succès de l'entreprise dans une industrie en constante évolution. Une carrière immersive au cœur de la créativité et de la technologie.



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

De 30 000 à 52 000 euros brut/an



Formations

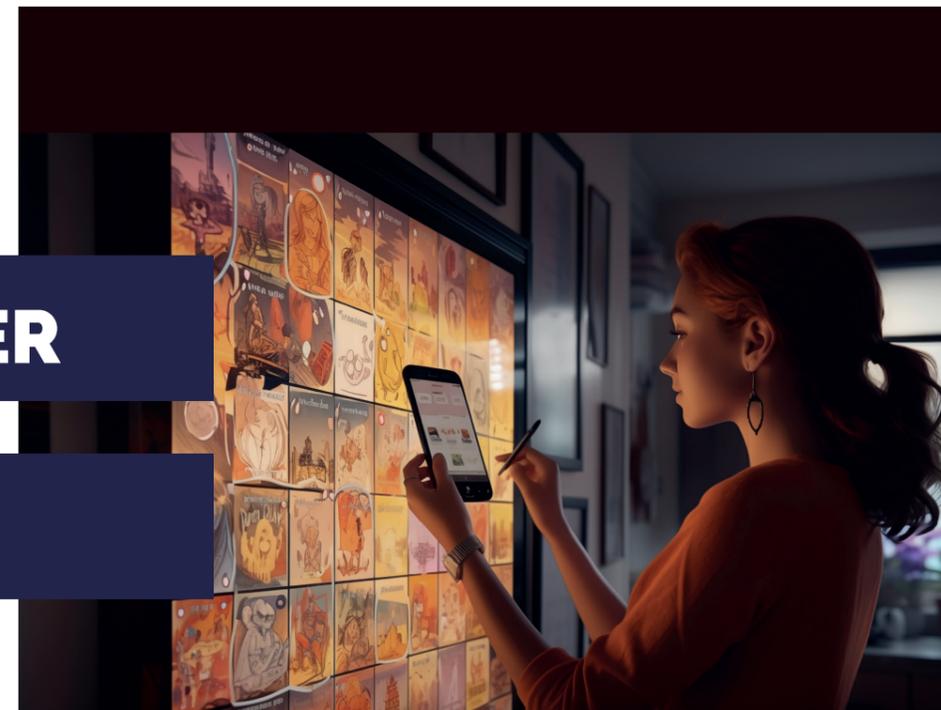
Initiation au métier de Responsable Relations presse avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Communication Digitale et Influence Gaming & Esport

- MBA Gestion d'influence, communication & RP dans le jeu vidéo

PRODUCER

GAMING



Quel est son rôle ?

Le Producteur dans l'industrie des jeux vidéo est responsable de la planification, de la coordination et de l'exécution de toutes les phases du développement d'un jeu. Il s'assure que le projet est livré à temps, dans les limites du budget et répond aux normes de qualité élevées.

Les qualités recherchées ?

- **Leadership** : Capacité à diriger et inspirer des équipes pour atteindre des objectifs communs.
- **Organisation** : Excellentes compétences en gestion du temps et en organisation.
- **Gestion du Stress** : Résistance au stress et capacité à prendre des décisions rapides.
- **Adaptabilité** : Souplesse face aux changements et capacité à s'adapter à des situations imprévues.

Missions

- **Planification** : Élaborer des plannings détaillés, définir des jalons et des objectifs spécifiques.
- **Coordination d'Équipe** : Collaborer avec des équipes multidisciplinaires, y compris les programmeurs, les artistes, et les concepteurs.
- **Budget et Ressources** : Gérer les ressources financières, matérielles et humaines nécessaires pour le développement du jeu.
- **Communication** : Assurer une communication fluide entre les différents départements et maintenir une transparence constante.
- **Résolution de Problèmes** : Anticiper les problèmes potentiels et mettre en œuvre des solutions efficaces en cas de déroutement du plan initial.
- **Contrôle de la Qualité** : S'assurer que le jeu répond aux normes de qualité définies par l'entreprise.

Et après ?

- **Directeur des Ventes** : Superviser l'ensemble des activités de vente de l'entreprise.
- **Responsable Commercial** : Occuper un poste de responsabilité dans le département commercial.
- **Chef de Produit** : Transition vers des rôles liés à la gestion de produits.

En résumé :

Le Producteur dans les jeux vidéo est le maestro qui orchestre le processus complexe de création d'un jeu. En jonglant avec les échéances, les ressources et les défis, il veille à ce que chaque étape soit coordonnée de manière harmonieuse. Un leader stratégique qui fusionne compétences organisationnelles, créativité et expertise technique pour donner vie à des expériences de jeu captivantes.



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

Entre 32 000 et 42 000 euros brut/an



Formations

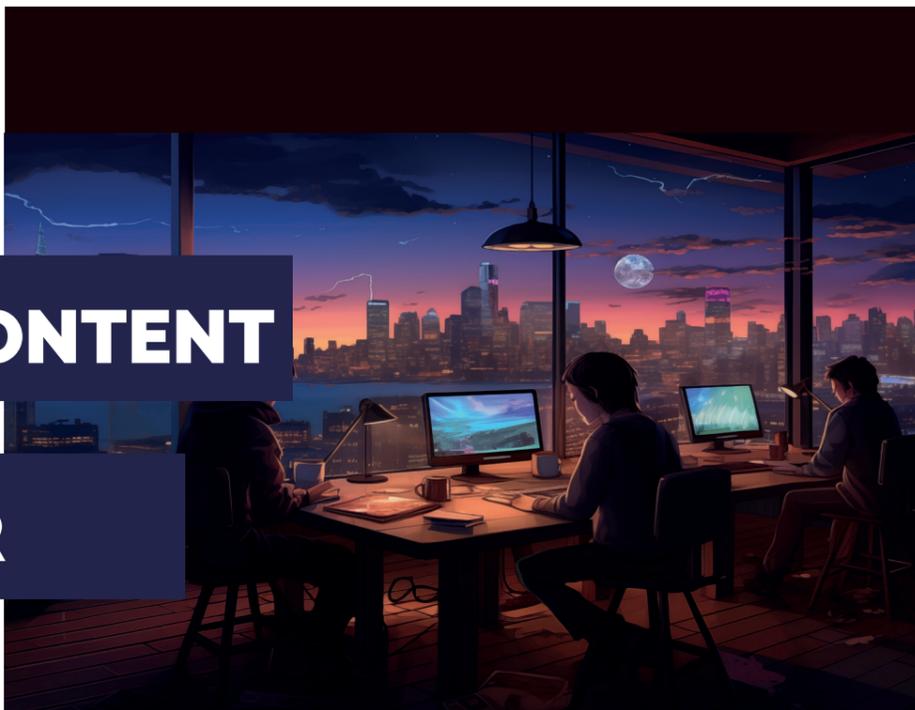
Initiation au métier de Producer Gaming avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Marketing des jeux vidéo

- MBA Esport & Gaming Brand Management

BRAND CONTENT

MANAGER



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

À partir de 45 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier de Brand Content Manager avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Communication Digitale et Influence Gaming & Esport

- MBA Gestion d'influence, communication & RP dans le jeu vidéo

Quel est son rôle ?

Le Brand Content Manager dans les jeux vidéo est chargé de développer et de gérer la stratégie de contenu de la marque, assurant ainsi une présence cohérente et engageante sur diverses plateformes. Son rôle central est de créer du contenu qui renforce l'image de la marque, fidélise la communauté, et stimule l'engagement des joueurs.

Les qualités recherchées ?

- **Créativité** : Capacité à concevoir des concepts de contenu innovants et attrayants.
- **Analyse** : Utilisation d'analyses pour comprendre les préférences des joueurs et ajuster la stratégie en conséquence.
- **Compétences Rédactionnelles** : Excellentes compétences en écriture pour créer du contenu captivant.
- **Adaptabilité** : S'adapter aux tendances changeantes et aux nouvelles opportunités.

Missions

- **Stratégie de Contenu** : Développer une stratégie de contenu alignée sur les objectifs de la marque et les préférences des joueurs.
- **Création de Contenu** : Superviser la création de divers types de contenus tels que vidéos, articles, livestreams, et autres médias.
- **Gestion de Plateformes** : Coordonner la présence de la marque sur les plateformes de médias sociaux, les forums, et d'autres canaux de communication.
- **Analyse de Performances** : Utiliser des outils d'analyse pour évaluer l'efficacité du contenu et apporter des ajustements si nécessaire.
- **Gestion de Campagnes** : Concevoir et exécuter des campagnes de contenu pour promouvoir les lancements de jeux, les événements, et les initiatives de la marque.

Et après ?

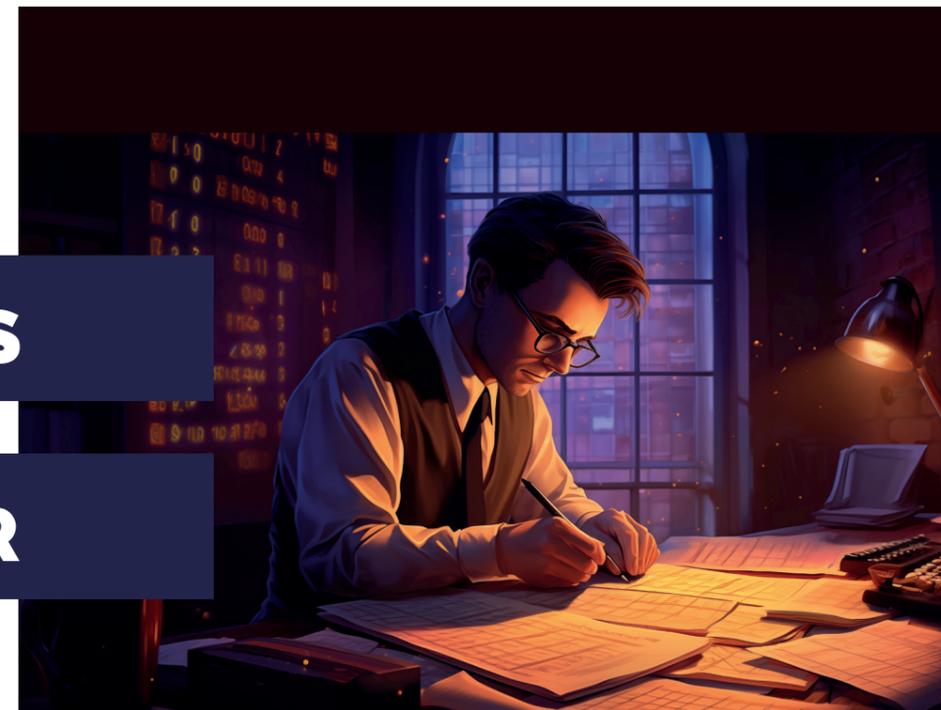
- **Responsable Marketing** : Prendre en charge des aspects plus larges de la stratégie marketing.
- **Directeur Marketing** : Superviser l'ensemble des opérations marketing de l'entreprise.
- **Directeur de la Marque** : Diriger la stratégie globale de la marque.

En résumé :

Le Brand Content Manager dans les jeux vidéo occupe une position cruciale pour développer et maintenir une image de marque forte et engageante. Avec une créativité débordante, des compétences analytiques, et une compréhension profonde des joueurs, ce professionnel contribue à renforcer la connexion entre la marque et sa communauté de joueurs. Une carrière dynamique au cœur de la communication visuelle et narrative dans l'industrie du jeu vidéo.

BUSINESS

MANAGER



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

À partir de 57 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier de Business Manager avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Marketing des jeux vidéo

- MBA Esport & Gaming Brand Management

Quel est son rôle ?

Il est responsable du développement stratégique des activités commerciales de l'entreprise. Son rôle est de concevoir et mettre en œuvre des initiatives qui favorisent la croissance, maximisent la rentabilité, et renforcent la position concurrentielle de l'entreprise sur le marché des jeux vidéo.

Les qualités recherchées ?

- **Leadership** : Capacité à diriger et inspirer des équipes pour atteindre des objectifs communs.
- **Organisation** : Excellentes compétences en gestion du temps et en organisation.
- **Gestion du Stress** : Résistance au stress et capacité à prendre des décisions rapides.
- **Adaptabilité** : Souplesse face aux changements et capacité à s'adapter à des situations imprévues.

Missions

- **Planification** : Élaborer des plannings détaillés, définir des jalons et des objectifs spécifiques.
- **Coordination d'Équipe** : Collaborer avec des équipes multidisciplinaires, y compris les programmeurs, les artistes, et les concepteurs.
- **Budget et Ressources** : Gérer les ressources financières, matérielles et humaines nécessaires pour le développement du jeu.
- **Communication** : Assurer une communication fluide entre les différents départements et maintenir une transparence constante.
- **Résolution de Problèmes** : Anticiper les problèmes potentiels et mettre en œuvre des solutions efficaces en cas de déroutement du plan initial.
- **Contrôle de la Qualité** : S'assurer que le jeu répond aux normes de qualité définies par l'entreprise.

Et après ?

- **Directeur des Ventes** : Superviser l'ensemble des activités de vente de l'entreprise.
- **Responsable Commercial** : Occuper un poste de responsabilité dans le département commercial.
- **Chef de Produit** : Transition vers des rôles liés à la gestion de produits.

En résumé :

Le Producer dans les jeux vidéo est le maestro qui orchestre le processus complexe de création d'un jeu. En jonglant avec les échéances, les ressources et les défis, il veille à ce que chaque étape soit coordonnée de manière harmonieuse. Un leader stratégique qui fusionne compétences organisationnelles, créativité et expertise technique pour donner vie à des expériences de jeu captivantes.



Citation

Le 1er conseil que je donne à ceux qui se destinent à ce métier c'est déjà de travailler dur et d'accepter de passer humblement par l'opérationnel.

Lison Cerdan, product & production director chez Gozulting

KEY ACCOUNT

MANAGER



Quel est son rôle ?

Le Key Account Manager dans l'industrie des jeux vidéo est responsable de la gestion des relations avec les comptes clés, tels que les distributeurs, les partenaires commerciaux et les plateformes de jeux. Son rôle est de développer ces relations pour maximiser les ventes, assurer la satisfaction du client et contribuer à la croissance globale de l'entreprise.

Les qualités recherchées ?

- **Compétences en Négociation** : Excellentes compétences pour négocier des accords bénéfiques.
- **Orientation Résultats** : Axé sur la réalisation des objectifs de vente et de croissance.
- **Analyse Commerciale** : Capacité à analyser les données de vente et à prendre des décisions basées sur ces analyses.
- **Gestion du Temps** : Capacité à gérer efficacement son temps pour répondre aux besoins multiples des clients.

Missions

- **Gestion de Comptes Clés** : Établir et entretenir des relations solides avec les partenaires commerciaux et les distributeurs de jeux vidéo.
- **Négociation Contrats** : Participer à la négociation de contrats, tarifs et conditions commerciales avec les partenaires.
- **Analyse de Marché** : Surveiller les tendances du marché des jeux vidéo et anticiper les opportunités et les défis.
- **Planification Stratégique** : Travailler avec les équipes internes pour élaborer des stratégies visant à maximiser les ventes et à atteindre les objectifs de croissance.
- **Rapports et Analyse** : Préparer des rapports réguliers sur les performances des comptes, les opportunités et les risques.

Et après ?

- **Directeur des Ventes** : Superviser l'ensemble des activités de vente de l'entreprise.
- **Responsable Commercial** : Occuper un poste de responsabilité dans le département commercial.
- **Chef de Produit** : Transition vers des rôles liés à la gestion de produits.

En résumé :

Le Key Account Manager dans les jeux vidéo est l'architecte des relations commerciales, construisant des ponts entre l'entreprise et ses partenaires clés. En veillant à la satisfaction du client et en maximisant les opportunités de vente, il joue un rôle essentiel dans la croissance continue de l'entreprise dans un marché dynamique et concurrentiel. Un professionnel stratégique qui équilibre habilement la négociation, l'analyse commerciale et la collaboration interne.



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

À partir de 61 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier de Key account manager avec les formations XP suivantes :

- **Bachelor Gaming & Esport spécialisation Marketing des jeux vidéo**

- **MBA Esport & Gaming Brand Management**



Citation

Un KAM est un chef d'orchestre qui va réunir toutes les personnes de ses départements pour pouvoir mener et imaginer des plans pour répondre au besoin des partenaires.

Claire Konieczka, marketing content & activations chez Team Vitality

DATA SCIENTIST

GAMING



Quel est son rôle ?

Le Data Scientist dans l'industrie des jeux vidéo est chargé de collecter, analyser et interpréter d'énormes ensembles de données afin d'apporter des insights exploitables pour améliorer les jeux, optimiser l'expérience utilisateur, et prendre des décisions stratégiques basées sur les données.

Les qualités recherchées ?

- **Compétences Analytiques** : Excellentes compétences en analyse de données et en statistiques.
- **Compétences Techniques** : Maîtrise des outils de programmation (Python, R) et des plateformes d'analyse de données.
- **Communication** : Capacité à expliquer des concepts complexes de manière compréhensible pour les non-experts.
- **Éthique** : Compréhension des responsabilités éthiques liées à la manipulation des données des utilisateurs.

Missions

- **Analyse de Données** : Examiner les données générées par les joueurs pour identifier des tendances, des comportements et des modèles significatifs.
- **Optimisation de l'Expérience Utilisateur** : Utiliser les données pour améliorer la conception des jeux, la rétention des joueurs et l'expérience globale.
- **Prévision et Modélisation** : Créer des modèles prédictifs pour anticiper le comportement des joueurs, les tendances du marché et les performances des jeux.
- **Personnalisation** : Mettre en œuvre des systèmes de personnalisation basés sur les données pour offrir des expériences de jeu plus adaptées aux préférences individuelles.

Et après ?

- **Chef Data Scientist** : Superviser une équipe de Data Scientists.
- **Directeur Analytique** : Gérer les initiatives analytiques de l'entreprise.
- **Chief Data Officer** : Occuper des postes de direction liés à la gestion des données.

En résumé :

Le Data Scientist dans les jeux vidéo est le décrypteur de l'univers des données, transformant des informations brutes en connaissances exploitables. Grâce à une analyse approfondie, il contribue à la création de jeux plus adaptés aux attentes des joueurs, favorise la rétention et guide les décisions stratégiques. Un professionnel clé dans l'ère numérique des jeux vidéo, alliant compétences analytiques avancées et passion pour le gaming.



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

De 50 000 à 60 000 euros brut/an



Formations

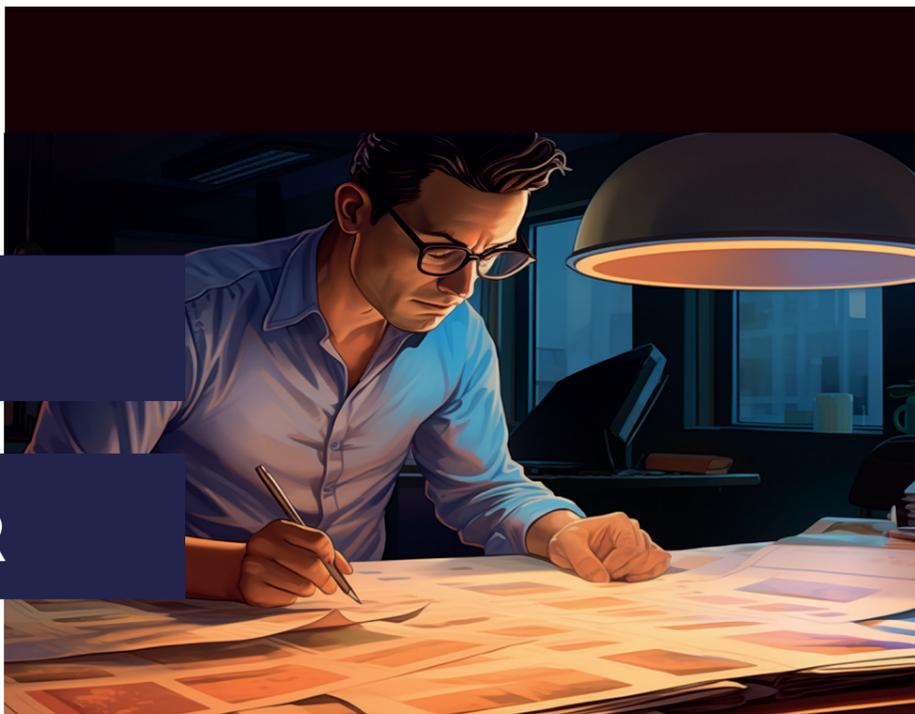
Initiation au métier de Data Scientist Gaming avec les formations XP suivantes :

- **Bachelor Gaming & Esport spécialisation Marketing des jeux vidéo**

- **MBA Esport & Gaming Brand Management**

TRAFFIC

MANAGER



Quel est son rôle ?

Le Traffic Manager dans l'industrie des jeux vidéo est responsable de la gestion et de l'optimisation des flux de trafic en ligne afin d'augmenter la visibilité des jeux, d'attirer des audiences cibles et de maximiser les conversions. Son rôle est crucial pour diriger le trafic vers les plateformes de jeux et les sites web, assurant ainsi la réussite des campagnes marketing et des objectifs de croissance.

Les qualités recherchées ?

- **Compétences Analytiques** : Excellentes compétences en analyse de données pour évaluer l'efficacité des campagnes et apporter des améliorations.
- **Créativité** : Trouver des approches novatrices pour attirer et retenir l'attention des audiences.
- **Gestion du Temps** : Capacité à gérer plusieurs campagnes simultanément et respecter les délais.
- **Adaptabilité** : S'ajuster rapidement aux évolutions constantes dans le marketing numérique.

Missions

- **Gestion de Campagnes Publicitaires** : Concevoir, mettre en œuvre et surveiller des campagnes publicitaires en ligne pour promouvoir les jeux vidéo.
- **Optimisation SEO/SEM** : Améliorer la visibilité en ligne à travers des stratégies SEO (optimisation pour les moteurs de recherche) et SEM (marketing sur les moteurs de recherche).
- **Analyse de Données** : Utiliser des outils d'analyse pour évaluer les performances des campagnes, identifier les tendances et apporter des ajustements.
- **Gestion de Budget** : Allouer et surveiller les budgets alloués aux campagnes publicitaires et aux efforts de génération de trafic.
- **Suivi des Tendances** : Rester à l'affût des tendances émergentes dans le marketing numérique pour rester compétitif.

Et après ?

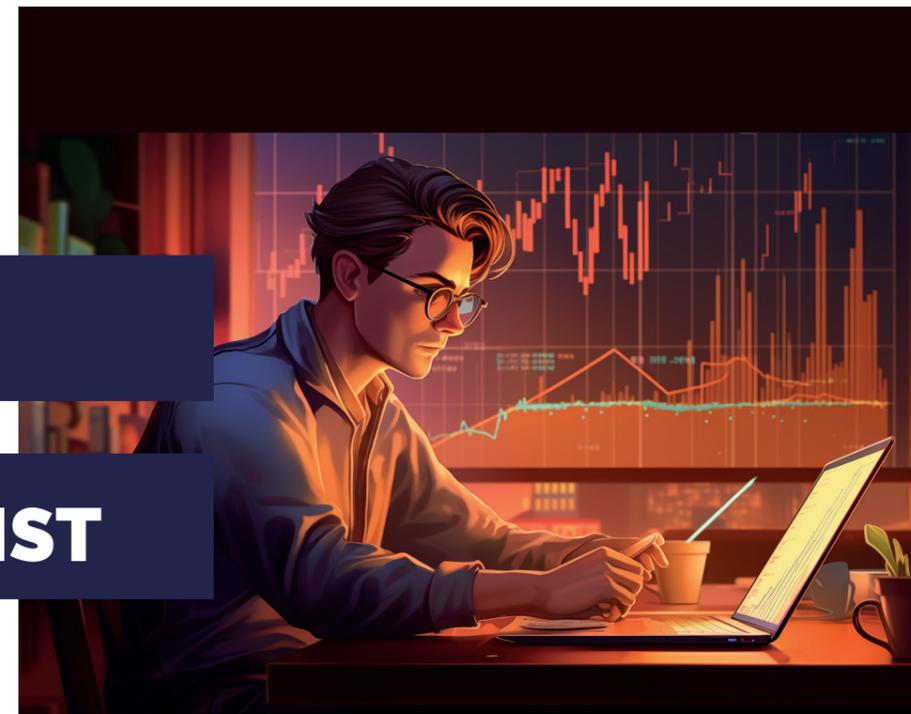
- **Responsable Marketing Digital** : Superviser l'ensemble des initiatives marketing numériques de l'entreprise.
- **Directeur Marketing** : Occuper des postes de direction au sein du département marketing.
- **Chef de Projet** : Gérer des projets de plus grande envergure liés au marketing et à la visibilité en ligne.

En résumé :

Le Traffic Manager dans les jeux vidéo est le pilote du trafic en ligne, dirigeant les joueurs potentiels vers les expériences de jeux. Avec un mélange de compétences analytiques, créatives et techniques, ce professionnel joue un rôle essentiel dans la réussite des campagnes marketing et la croissance des audiences. Une carrière dynamique au cœur de l'acquisition et de la rétention de clients dans l'univers numérique des jeux vidéo.

DIGITAL

STRATEGIST



Quel est son rôle ?

Le Digital Strategist dans l'industrie des jeux vidéo est responsable de développer et de mettre en œuvre des stratégies numériques visant à maximiser la visibilité, l'engagement et la rentabilité des produits et services liés aux jeux. Son rôle consiste à naviguer dans l'écosystème numérique pour créer des campagnes percutantes et innovantes, tout en restant aligné sur les objectifs commerciaux.

Les qualités recherchées ?

- **Créativité** : Capable de concevoir des campagnes innovantes et engageantes.
- **Compétences Analytiques** : Excellentes compétences en analyse de données pour évaluer l'efficacité des campagnes.
- **Communication** : Excellentes compétences en communication pour collaborer avec diverses équipes et parties prenantes.
- **Vision Stratégique** : Comprendre les tendances numériques à long terme et leur impact sur l'industrie des jeux vidéo.

Missions

- **Stratégie Digitale** : Développer des stratégies numériques alignées sur les objectifs marketing et commerciaux de l'entreprise.
- **Campagnes Marketing** : Concevoir, mettre en œuvre et superviser des campagnes marketing digitales pour promouvoir les jeux vidéo.
- **Analyse de Données** : Utiliser des outils d'analyse pour évaluer les performances des campagnes et ajuster les stratégies en conséquence.
- **Veille Concurrentielle** : Suivre les tendances de l'industrie, la concurrence et les évolutions technologiques pour maintenir la pertinence.
- **Gestion de Budget** : Allouer et gérer les budgets dédiés aux campagnes digitales de manière efficace.

Et après ?

- **Directeur Marketing** : Superviser l'ensemble des initiatives marketing de l'entreprise.
- **Chef de l'Innovation** : Explorer de nouvelles approches numériques et technologiques.
- **Directeur Général** : Occuper des postes de direction au sein de l'entreprise.

En résumé :

Le Digital Strategist dans les jeux vidéo est un architecte numérique, élaborant des plans stratégiques pour propulser les produits et services vers le succès dans le monde numérique. Avec une combinaison de créativité, d'analyse et de vision stratégique, ce professionnel joue un rôle essentiel dans la réussite des campagnes marketing et la position concurrentielle de l'entreprise dans l'industrie en constante évolution des jeux vidéo. Une carrière passionnante à la croisée du marketing, de la technologie et de la créativité.



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

Entre 30 000 et 40 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier de Traffic Manager avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Marketing des jeux vidéo

- MBA Esport & Gaming Brand Management



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

De 32 400 à 46 800 euros brut/an



Formations

Initiation au métier de Digital Strategist avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Marketing des jeux vidéo

- MBA Esport & Gaming Brand Management



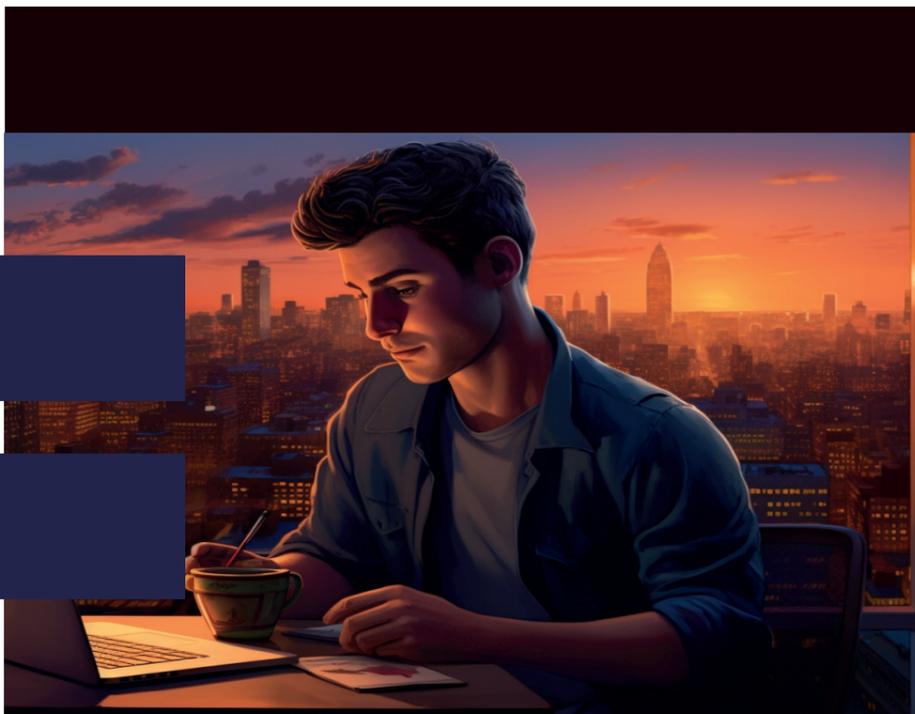
Citation

C'est un travail stratégique avec une analyse poussée sur le consommateur. Des compétences comme celles-ci sont très recherchées aujourd'hui.

Matthias Meriguet, spécialiste en communication digitale

CHEF DE

PRODUIT



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

Entre 27 000 et 45 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier de Chef de Produit avec les formations XP suivantes :

- **Bachelor Gaming & Esport spécialisation Marketing des jeux vidéo**

- **MBA Esport & Gaming Brand Management**



Citation

Mon rôle est de m'assurer qu'on mette en place la stratégie marketing la plus adaptée aux jeux qui sortent. C'est un marché qui subit beaucoup de transformations diverses et variées.

Maurice Fontaine, chef de produit gaming chez Bandai Namco France & Bénélux

Quel est son rôle ?

Le Chef de Produit Gaming dans les jeux vidéo est responsable du développement, de la gestion et du succès commercial des produits de l'entreprise. Son rôle central est de comprendre le marché, de définir la vision du produit, et de collaborer avec les équipes internes pour créer des jeux qui répondent aux attentes des joueurs et qui atteignent les objectifs commerciaux.

Les qualités recherchées ?

- **Connaissance du Marché** : Une compréhension approfondie de l'industrie du jeu vidéo et des tendances du marché.
- **Esprit Analytique** : Utiliser des données pour prendre des décisions éclairées.
- **Leadership** : Diriger et motiver les équipes vers l'atteinte des objectifs.
- **Communication** : Excellentes compétences en communication pour coordonner les efforts interdisciplinaires.

Missions

- **Analyse de Marché** : Étudier le marché du jeu vidéo, identifier les tendances, les concurrents, et les opportunités.
- **Définition de la Vision Produit** : Travailler avec les équipes créatives pour définir la vision et les objectifs des jeux.
- **Planification Stratégique** : Élaborer des plans stratégiques pour le lancement, la promotion, et la durée de vie des produits.
- **Gestion de Projets** : Coordonner les différentes étapes du développement des jeux, de la conception à la commercialisation.
- **Analyse de Données** : Utiliser des données quantitatives et qualitatives pour évaluer les performances des jeux et orienter les décisions futures.

Et après ?

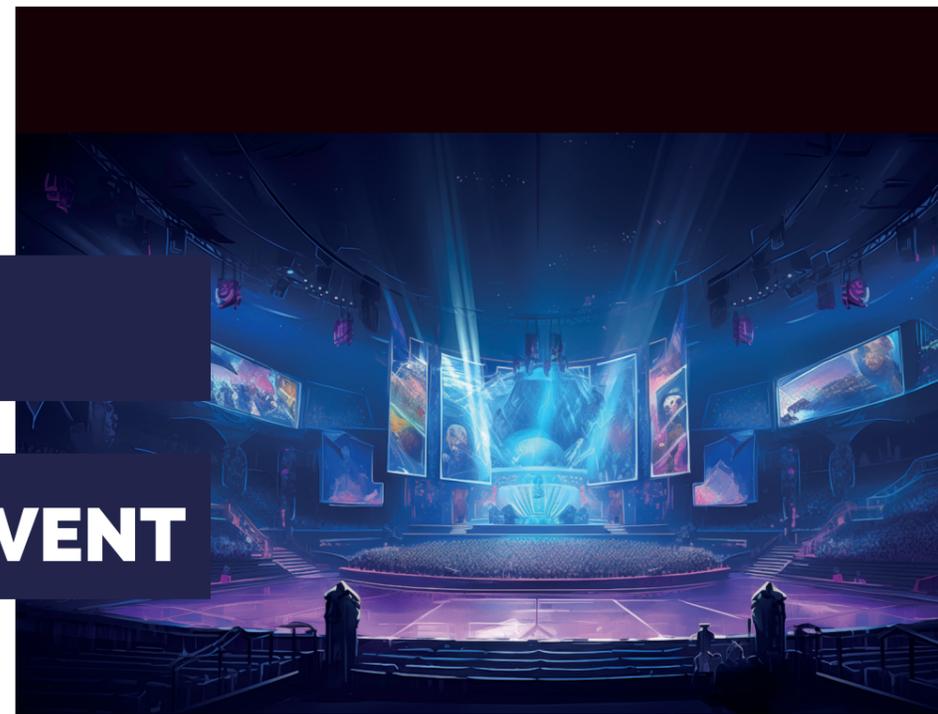
- Directeur Produit Gaming** : Superviser l'ensemble du département produit.
- Responsable Marketing** : Élargir les responsabilités pour inclure d'autres aspects du marketing.
- Directeur Général** : Occuper des postes de direction au sein de l'entreprise.

En résumé :

Le Chef de Produit Gaming dans les jeux vidéo joue un rôle clé dans la création de jeux réussis en combinant une vision stratégique avec une compréhension profonde des joueurs. Avec des compétences analytiques, une créativité débordante, et un leadership solide, ce professionnel contribue au succès commercial et à la réputation de l'entreprise dans l'industrie du jeu vidéo. Une carrière passionnante au cœur de la création de produits ludiques et innovants.

CHEF DE

PROJET EVENT



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

De 24 000 à 42 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier de Chef de Projet Event avec les formations XP suivantes :

- **Bachelor Gaming & Esport spécialisation Marketing des jeux vidéo**

- **MBA Esport & Gaming Brand Management**

Quel est son rôle ?

Le Chef de Projet Événementiel dans les jeux vidéo est chargé de planifier, coordonner et exécuter des événements liés à l'industrie du jeu. Son rôle central est de créer des expériences mémorables pour les participants, que ce soit lors de salons, de lancements de jeux, de compétitions esports, ou d'autres événements spéciaux.

Les qualités recherchées ?

- **Créativité** : Capacité à concevoir des événements originaux et engageants.
- **Communication** : Excellentes compétences en communication pour coordonner des équipes et interagir avec les participants.
- **Vision Stratégique** : Capacité à aligner les événements avec les objectifs stratégiques de l'entreprise.
- **Adaptabilité** : Être capable de s'adapter rapidement aux changements de plan ou aux imprévus.

Missions

- **Conception d'Événements** : Imaginer et concevoir des événements pertinents pour la cible du jeu vidéo.
- **Planification Logistique** : Organiser tous les aspects logistiques des événements, y compris la réservation d'espaces, la gestion des fournisseurs, etc.
- **Budgétisation** : Élaborer et gérer le budget alloué à chaque événement.
- **Coordination d'Équipes** : Collaborer avec des équipes internes et externes pour assurer le bon déroulement des événements.
- **Gestion de Crise** : Anticiper et résoudre les problèmes potentiels pendant les événements.

Et après ?

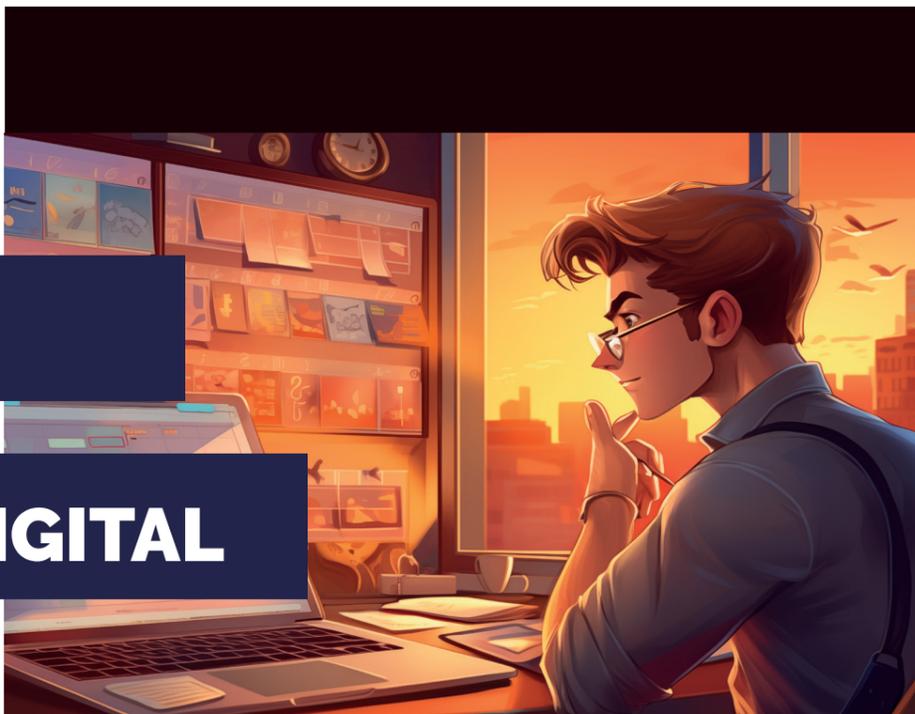
- **Directeur Marketing Événementiel** : Superviser l'ensemble des activités événementielles.
- **Chef de Projet Senior** : Gérer des événements de plus grande envergure.
- **Consultant Événementiel** : Travailler de manière indépendante ou pour des agences spécialisées.

En résumé :

Le chef de projet événementiel dans les jeux vidéo marie créativité et organisation pour concevoir des expériences immersives et inoubliables. Telle une orchestration, il coordonne les différents éléments pour créer des moments magiques, renforçant la connexion entre la marque et sa communauté de joueurs. Un professionnel passionné qui transforme des idées en événements impactants dans l'univers dynamique du jeu vidéo.

CHEF DE

PROJET DIGITAL



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

Entre 40 000 et 55 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier de Chef de Projet Digital avec les formations XP suivantes :

- **Bachelor Gaming & Esport spécialisation Communication Digitale et Influence Gaming & Esport**

- **MBA Gestion d'influence, communication & RP dans le jeu vidéo**



Citation

Il permet de synchroniser toutes les parties prenantes d'un même projet et être sûr que tout se passe dans les bons délais.

Félix le Breton, ex chef de projet digital chez Team Vitality

Quel est son rôle ?

Le Chef de Projet Digital dans les jeux vidéo est responsable de la gestion et de la mise en œuvre de projets numériques liés aux jeux, allant des campagnes marketing en ligne aux initiatives de développement de jeux en ligne. Son rôle central est d'assurer la réussite des projets numériques tout en respectant les délais et les objectifs définis.

Les qualités recherchées ?

- **Leadership** : Capable de motiver et de diriger des équipes vers l'atteinte des objectifs.
- **Gestion du Temps** : Excellentes compétences en gestion du temps pour respecter les échéances.
- **Compétences Analytiques** : Capacité à interpréter des données et à prendre des décisions basées sur des analyses.
- **Adaptabilité** : S'adapter rapidement aux changements dans le paysage numérique.

Missions

- **Gestion de Projets** : Superviser l'ensemble du cycle de vie des projets numériques, de la planification à la mise en œuvre.
- **Planification Stratégique** : Élaborer des plans stratégiques pour les initiatives numériques en alignement avec les objectifs globaux de l'entreprise.
- **Gestion de Budget** : Superviser les budgets alloués aux projets et s'assurer d'une utilisation efficace des ressources.
- **Analyse de Données** : Utiliser des données et des analyses pour évaluer la performance des projets numériques et apporter des améliorations.
- **Veille Technologique** : Rester informé des tendances et des technologies émergentes dans le domaine du numérique pour rester compétitif.

Et après ?

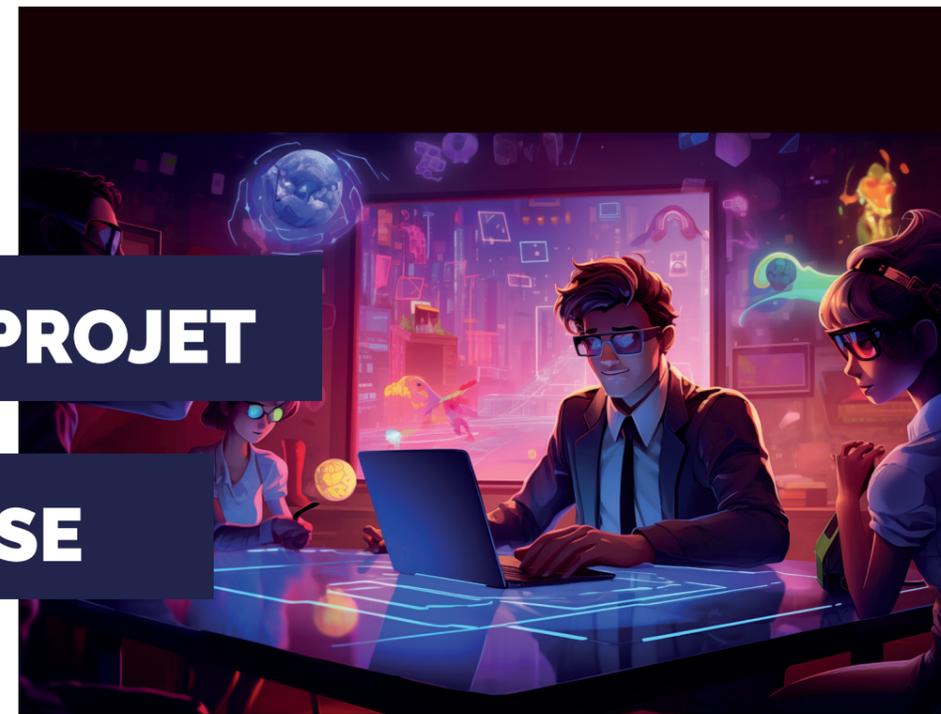
- **Directeur de Projet** : Superviser plusieurs projets simultanément.
- **Directeur des Opérations Digitales** : Gérer l'ensemble des opérations numériques de l'entreprise.
- **Responsable de l'Innovation** : Explorer de nouvelles technologies pour l'entreprise.

En résumé :

Le Chef de Projet Digital dans les jeux vidéo est au cœur de la transformation numérique de l'industrie, garantissant le succès des projets numériques clés. Avec des compétences en gestion de projet, une pensée analytique, et une compréhension approfondie du paysage numérique, ce professionnel contribue à maintenir la compétitivité de l'entreprise dans un environnement en constante évolution. Une carrière stimulante dans la gestion de l'innovation et de la stratégie digitale.

CHEF DE PROJET

METAVERSE



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

De 36 000 à 60 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier de Chef de Projet Metaverse avec les formations XP suivantes :

- **Bachelor Gaming & Esport spécialisation Marketing des jeux vidéo**

- **MBA Esport & Gaming Brand Management**

Quel est son rôle ?

Le Chef de Projet Metaverse dans les jeux vidéo est chargé de conceptualiser, planifier et diriger la création de projets liés au metaverse au sein de l'entreprise. Son rôle central est de faire en sorte que les projets liés au metaverse soient développés avec succès, en alignement avec la vision globale de l'entreprise dans le domaine des mondes virtuels et des expériences en ligne.

Les qualités recherchées ?

- **Visionnaire** : Capacité à anticiper les tendances et à développer une vision à long terme pour les projets metaverse.
- **Compétences Techniques** : Comprendre les technologies sous-jacentes au metaverse et aux mondes virtuels.
- **Créativité** : Apporter des idées innovantes pour créer des expériences uniques dans le metaverse.
- **Compétences Analytiques** : Utiliser des analyses pour évaluer la performance des projets et orienter les décisions.

Missions

- **Vision Stratégique** : Développer une vision stratégique pour les projets liés au metaverse, en tenant compte des tendances émergentes et des opportunités d'innovation.
- **Gestion de Projets** : Superviser l'ensemble du cycle de vie des projets, de la conception à la mise en œuvre, en coordonnant les différentes équipes impliquées.
- **Veille Technologique** : Rester informé des dernières avancées technologiques dans le domaine du metaverse et des mondes virtuels.
- **Gestion de Budget** : Superviser les budgets alloués aux projets et assurer une utilisation efficace des ressources financières.
- **Analyse de Données** : Utiliser des données pour évaluer la performance des projets et apporter des ajustements stratégiques si nécessaire.

Et après ?

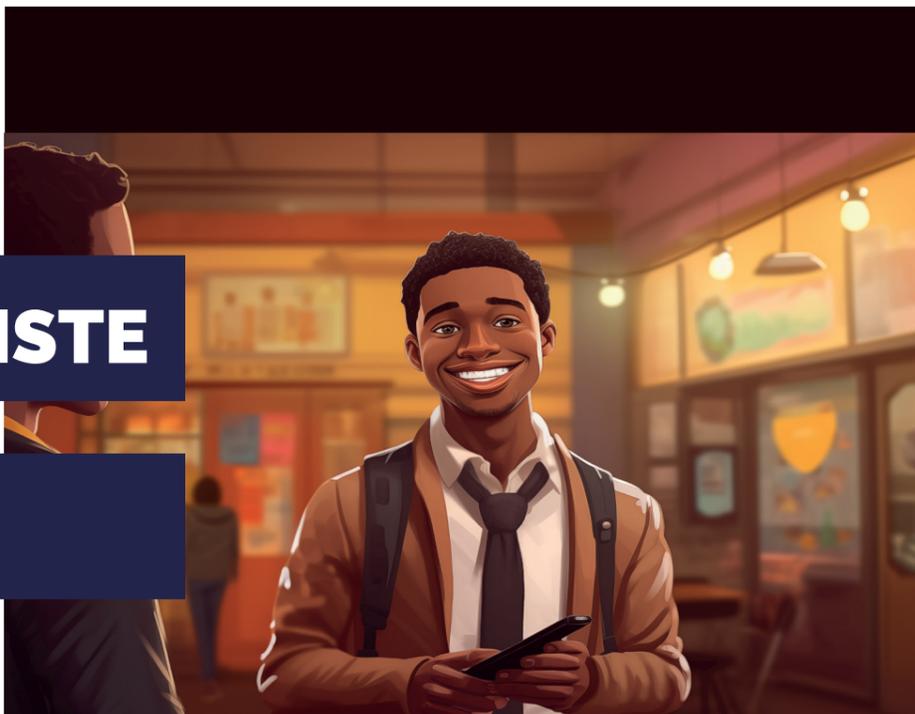
- **Directeur du Metaverse** : Superviser l'ensemble des projets et des opérations liés au metaverse au sein de l'entreprise.
- **Chef de l'Innovation** : Explorer de nouvelles technologies et concepts pour l'entreprise.
- **Directeur Général** : Occuper des postes de direction au sein de l'entreprise.

En résumé :

Le Chef de Projet Metaverse dans les jeux vidéo est au cœur de la révolution numérique, façonnant l'avenir des expériences en ligne et des mondes virtuels. Avec une vision stratégique, des compétences techniques, et une passion pour l'innovation, ce professionnel contribue à positionner l'entreprise à l'avant-garde de l'industrie des jeux vidéo dans le contexte du metaverse en expansion. Une carrière excitante au croisement de la technologie, de la créativité et de la stratégie.

JOURNALISTE

GAMING



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

À partir de 22 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier de Journaliste Gaming avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Communication Digitale et Influence Gaming & Esport

- MBA Gestion d'influence, communication & RP dans le jeu vidéo

Quel est son rôle ?

Le journaliste gaming est un professionnel spécialisé dans la couverture de l'actualité liée aux jeux vidéo. Son rôle principal est d'informer, d'analyser et de divertir la communauté des joueurs en fournissant des contenus écrits, audiovisuels ou interactifs sur l'univers du jeu vidéo.

Les qualités recherchées ?

- **Compétences Rédactionnelles** : Excellentes compétences en écriture pour produire des contenus de qualité.
- **Créativité** : Capacité à présenter l'information de manière innovante et attractive.
- **Réseau Professionnel** : Établir et entretenir des relations avec des acteurs clés de l'industrie.
- **Connaissance de l'Industrie** : Une compréhension approfondie des jeux vidéo, de leur développement et de leur impact culturel.

Missions

- **Rédaction d'Articles** : Produire des articles sur l'actualité, les critiques de jeux, les interviews de développeurs, et d'autres sujets liés au monde du jeu vidéo.
- **Critiques de Jeux** : Évaluer et analyser des jeux vidéo pour informer les joueurs sur la qualité, les fonctionnalités et les points forts/faibles des titres.
- **Couverture d'Événements** : Assister aux salons de jeux vidéo, aux conférences de presse, et rapporter les dernières annonces et innovations.
- **Interviews** : Conduire des interviews avec des développeurs, des concepteurs de jeux, et d'autres personnalités de l'industrie.
- **Contenu Multimédia** : Créer des vidéos, des podcasts ou des contenus interactifs pour diversifier la plateforme de diffusion.

Et après ?

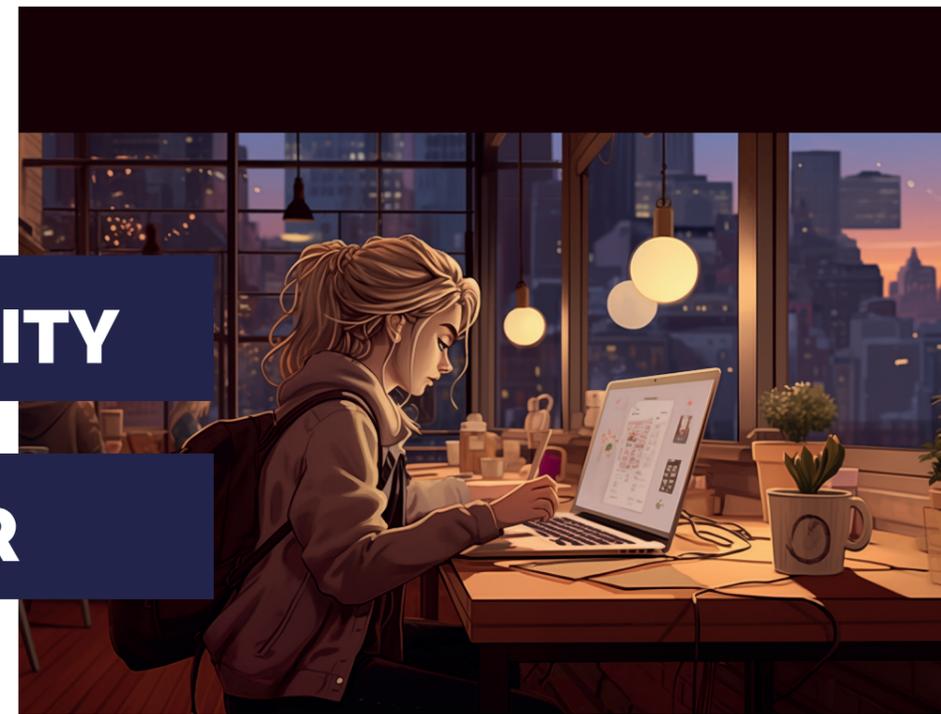
- **Rédacteur en Chef** : Superviser une équipe de journalistes gaming.
- **Critique Expert** : Devenir une autorité reconnue dans une niche spécifique de l'industrie.
- **Animateur ou Chroniqueur** : Passer à la diffusion en direct, à la radio ou à la télévision.

En résumé :

Le journaliste gaming est le narrateur de cet univers, captivant les joueurs avec des récits informatifs et divertissants. Il éclaire les joueurs sur les dernières tendances, les innovations et les expériences de jeu. Un passionné qui transforme la passion pour les jeux vidéo en une carrière immersive et dynamique.

COMMUNITY

MANAGER



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

De 17 000 à 44 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier de Community Manager avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Communication Digitale et Influence Gaming & Esport

- MBA Gestion d'influence, communication & RP dans le jeu vidéo



Citation

Dans le cadre de l'esport, le community manager est sûrement l'un des métiers les plus importants vu que la communication passe à 90% par internet.

Matthias Meriguet, spécialiste en communication digitale

Quel est son rôle ?

Le Community Manager dans l'industrie des jeux vidéo est le lien vital entre les développeurs de jeux et la communauté de joueurs. Son rôle consiste à construire, développer et maintenir une communauté en ligne positive et engagée autour du jeu.

Les qualités recherchées ?

- **Compétences en Communication** : Excellentes compétences en communication écrite et verbale.
- **Créativité** : Capacité à créer du contenu attractif et engageant.
- **Empathie** : Comprendre et répondre aux besoins et aux préoccupations des joueurs.
- **Réactivité** : Être rapide pour répondre aux événements et aux préoccupations de la communauté.
- **Gestion de Crise** : Capacité à gérer les situations de crise et à résoudre les conflits.

Missions

- **Gestion des Réseaux Sociaux** : Animer et modérer les pages de réseaux sociaux du jeu pour créer une communauté active.
- **Événements en Ligne** : Organiser des événements en ligne, des concours, des diffusions en direct pour stimuler l'engagement de la communauté.
- **Support Client** : Répondre aux problèmes des joueurs, recueillir des commentaires et relayer les préoccupations à l'équipe de développement.
- **Création de Contenu** : Générer du contenu engageant, y compris des articles, des vidéos, des captures d'écran, pour promouvoir le jeu.
- **Analyse de la Communauté** : Suivre et analyser les tendances de la communauté pour adapter les stratégies de communication.

Et après ?

- **Responsable de Communauté** : Superviser les équipes de community management.
- **Responsable Marketing** : Élargir le rôle vers le marketing et la promotion du jeu.
- **Chef de Projet Marketing** : Gérer des campagnes marketing complètes.

En résumé :

Le Community Manager est l'architecte social qui construit des ponts entre les développeurs et les joueurs. En créant une atmosphère de communauté positive, il contribue non seulement à la popularité du jeu, mais aussi à la satisfaction et à la fidélité des joueurs. Un professionnel passionné qui excelle dans la communication, la créativité et la gestion des relations en ligne.

GESTION

D'INFLUENCE



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

Entre 30 000 et 65 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier de Gestion d'influence avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Communication Digitale et Influence Gaming & Esport

- MBA Gestion d'influence, communication & RP dans le jeu vidéo

Quel est son rôle ?

Le gestionnaire d'influence, également appelé responsable des relations influenceurs, est chargé de créer et de maintenir des partenariats fructueux entre les créateurs de contenu (influenceurs, streamers) et les entreprises du secteur du jeu vidéo. Son rôle est crucial pour établir une présence efficace et positive de la marque dans l'espace numérique.

Les qualités recherchées ?

- **Réseau professionnel** : Avoir un réseau étendu d'influenceurs dans le domaine du jeu vidéo.
- **Compétences de Négociation** : Capacité à négocier des contrats avantageux pour toutes les parties.
- **Analyse des Données** : Compétences analytiques pour évaluer l'efficacité des campagnes.
- **Réactivité** : Pouvoir réagir rapidement aux opportunités et aux situations changeantes.

Missions

- **Identification des Influenceurs** : Rechercher et sélectionner des créateurs de contenu en ligne pertinents pour la marque.
- **Négociation de Partenariats** : Établir des contrats et négocier des accords avec les influenceurs pour la promotion de jeux ou de produits.
- **Coordination de Campagnes** : Organiser des campagnes de marketing d'influence, y compris des événements, des cadeaux et des collaborations.
- **Suivi des Performances** : Analyser les données et mesurer l'impact des campagnes pour optimiser les résultats.
- **Veille Concurrentielle** : Suivre les tendances du marché et les actions des concurrents dans le domaine de l'influence.

Et après ?

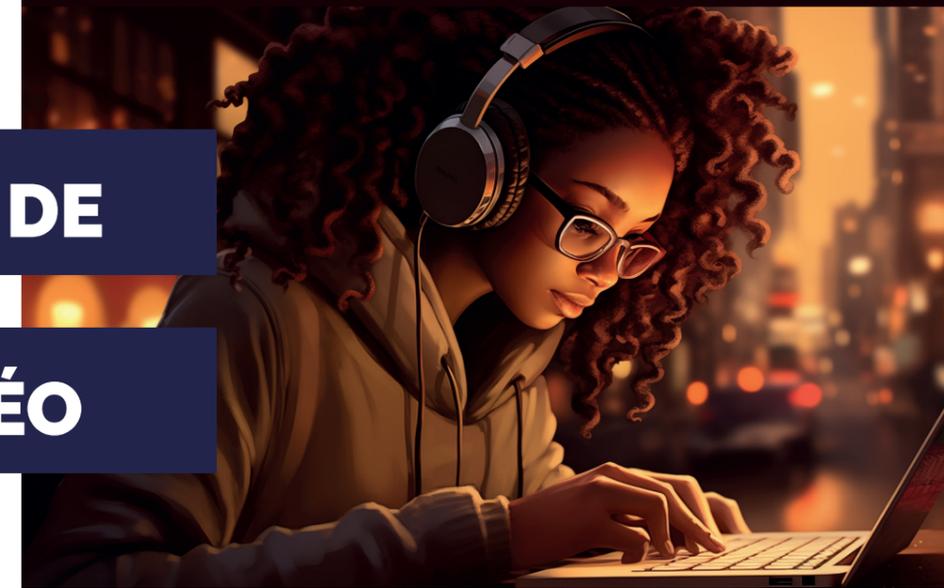
- **Responsable Marketing** : Élargir le rôle vers d'autres aspects du marketing.
- **Chef de Projet Marketing** : Gérer des campagnes marketing globales.
- **Directeur Marketing** : Superviser l'ensemble des activités marketing.

En résumé :

Le gestionnaire d'influence dans les jeux vidéo orchestre des partenariats fructueux entre les marques et les créateurs de contenu, amplifiant la visibilité et l'impact des produits. Un professionnel passionné, créatif et stratégique, il navigue habilement dans le monde dynamique de l'influence numérique pour renforcer la présence de la marque et atteindre les communautés de joueurs.

TESTEUR DE

JEUX VIDÉO



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

À partir de 30 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier de Testeur de jeux vidéo avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Marketing des Jeux vidéo

- MBA Esport & Gaming Brand Management

Quel est son rôle ?

Le testeur de jeu vidéo, également appelé QA (Quality Assurance) dans l'industrie, est responsable d'évaluer la qualité d'un jeu avant sa sortie sur le marché. Son rôle est de repérer, documenter et rapporter les bugs, les défauts de conception et les problèmes de performance, assurant ainsi une expérience de jeu optimale pour les utilisateurs finaux.

Les qualités recherchées ?

- **Attention au Détail** : Capacité à repérer les détails les plus minimes.
- **Patience** : Tester de manière exhaustive peut demander de la patience face à des tâches répétitives.
- **Esprit Analytique** : Comprendre les systèmes de jeu et les mécanismes pour identifier les problèmes.
- **Passion pour les Jeux Vidéo** : Une compréhension profonde et une passion pour les jeux vidéo.

Missions

- **Test Fonctionnel** : Vérifier le bon fonctionnement de toutes les fonctionnalités du jeu.
- **Détection de Bugs** : Identifier et documenter les bugs, glitches et autres problèmes.
- **Compatibilité** : S'assurer de la compatibilité du jeu sur différentes plateformes.
- **Tests de Performance** : Évaluer la stabilité et la fluidité du jeu, notamment en termes de framerate.
- **Tests Multijoueurs** : Tester les fonctionnalités multijoueurs pour garantir une expérience en ligne optimale.
- **Rédaction de Rapports** : Documenter clairement les problèmes rencontrés pour permettre aux développeurs de les résoudre.
- **Suivi des Corrections** : Collaborer avec l'équipe de développement pour suivre les corrections apportées aux bugs signalés.

Et après ?

- **Chef de Projet QA** : Superviser l'équipe de testeurs.
- **Spécialiste en Assurance Qualité** : Se spécialiser dans des aspects spécifiques de l'assurance qualité.
- **Développeur de Jeu** : Passer de l'évaluation à la création en devenant développeur de jeu.

En résumé :

Le testeur de jeu vidéo joue un rôle crucial en s'assurant que les jeux atteignent un niveau de qualité optimal. Avec un œil attentif et une passion pour les jeux vidéo, il identifie et rapporte les anomalies, contribuant ainsi à la création d'expériences de jeu exceptionnelles pour les joueurs du monde entier. Un métier essentiel dans le processus de développement qui demande une combinaison de compétences techniques et d'affection pour le monde du gaming.

FOCUS SUR LES MÉTIERS ESPORTIFS DU JEU VIDÉO

La pratique du jeu vidéo s'est professionnalisée jusqu'à devenir un métier pour des joueurs professionnels en clubs. Au même titre que dans n'importe quel autre sport, cela demande des heures d'entraînements intensives, un encadrement par des coachs et managers mais également un environnement adapté pour que le joueur soit au meilleur niveau.



Le pratiquant semi ou professionnel appartient à un club et porte ses couleurs lors des compétitions esport en France et dans le monde. Son endurance et sa forme physique doivent être optimales pour se perfectionner et performer. La pratique du jeu vidéo s'est aussi démocratisée et attire des millions de joueurs, consommateurs ou pratiquants voire amateurs et professionnels. La crise sanitaire a aussi mis en lumière ce secteur encore méconnu du grand public et a attiré des joueurs du monde entier.



LES 10 MÉTIERS ESPORTIFS DÉCRYPTÉS PAR XP

On dénombre 1,3 millions de pratiquants d'esport en France en 2023

4,5 millions de personnes regardent au moins une fois par semaine une compétition esportive en France

La finale des Worlds 2023 de League of Legends a été suivie par plus de 6,4 millions de personnes à travers le monde (sans compter l'audience chinoise)

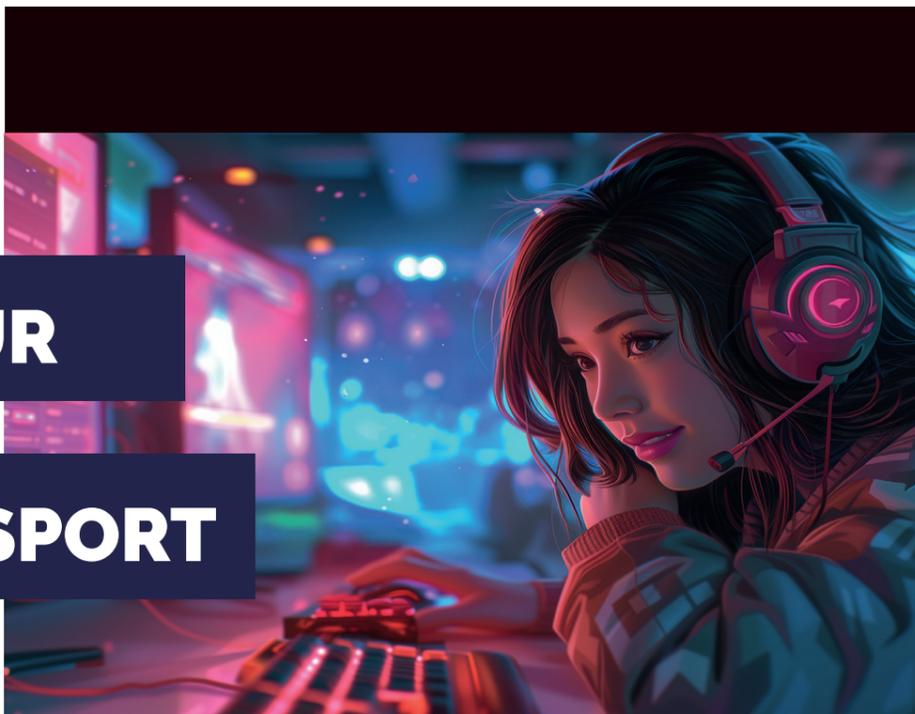
11,8 MILLIONS DE PERSONNES DE + DE 15 ANS S'INTÉRESSENT À L'ESPORT EN 2023

- 50** Directeur équipe esport
- 51** Event Esport Manager
- 52** Manager Esport
- 53** Chef de projet Esport
- 54** Data Analyst
- 55** Ambassadeur Esport
- 56** Coach Esport
- 57** Joueur Professionnel
- 58** Caster
- 59** Streamer



DIRECTEUR

ÉQUIPE ESPORT



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

À partir de 36 000 euros brut/an suivant la taille de la structure



Formations

Initiation au métier de Directeur Equipe Esport avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Marketing des jeux vidéo
- MBA Esport & Gaming Brand Management

Quel est son rôle ?

Le directeur de structure esport est responsable de la gestion globale d'une organisation sportive. Son rôle englobe la planification stratégique, le développement des équipes, la gestion financière et la représentation de la structure auprès des partenaires et sponsors. Il s'assure que l'organisation progresse dans le monde compétitif de l'esport.

Les qualités recherchées ?

- **Leadership** : Capacité à guider et motiver les équipes sportives.
- **Vision Stratégique** : Compréhension de l'industrie sportive et anticipation des tendances.
- **Compétences en Négociation** : Pour conclure des partenariats et des accords fructueux.
- **Gestion Financière** : Aptitude à gérer les budgets et les ressources financières.
- **Réseau Professionnel** : Bonnes relations avec les acteurs clés de l'esport.

Missions

- **Stratégie Globale** : Développer une vision stratégique pour l'organisation sportive.
- **Gestion des Équipes** : Recruter, former et gérer les équipes sportives.
- **Négociation de Contrats** : Collaborer avec des partenaires, sponsors et joueurs pour établir des contrats bénéfiques.
- **Développement de Marque** : Promouvoir et renforcer la présence de la structure sportive sur le marché.
- **Gestion Financière** : Superviser le budget et les finances de l'organisation.
- **Planification d'Événements** : Organiser des tournois, des événements et des activations pour promouvoir la structure.
- **Relations Publiques** : Assurer une bonne communication et image publique de l'organisation.

Et après ?

- **Directeur Général d'Organisation Sportive** : Gestion à un niveau plus élevé.
- **Consultant Sportif** : Conseil pour d'autres structures ou entreprises.
- **Entrepreneuriat** : Création de sa propre structure ou entreprise dans le domaine sportif.

En résumé :

Le gestionnaire d'influence dans les jeux vidéo orchestre des partenariats fructueux entre les marques et les créateurs de contenu, amplifiant la visibilité et l'impact des produits. Un professionnel passionné, créatif et stratégique, il navigue habilement dans le monde dynamique de l'influence numérique pour renforcer la présence de la marque et atteindre les communautés de joueurs.

EVENT ESPORT

MANAGER



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

À partir de 45 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier de Event Esport Manager avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Événementiel Esport & Gaming
- MBA Événementiel Esport & Gaming



Citation

Pour être un bon Event Manager, je vous conseille de poser des questions à des professionnels de l'événementiel dans différents domaines car on ne devient pas Event manager du jour au lendemain.

Angéline Grandman, ex Event Manager chez Team Vitality

Quel est son rôle ?

L'événement esport manager est responsable de la planification, de l'organisation et de l'exécution d'événements sportifs. Son rôle consiste à créer des expériences mémorables pour les joueurs et les spectateurs, tout en assurant le bon déroulement logistique et technique des compétitions.

Les qualités recherchées ?

- **Créativité** : Pour concevoir des expériences uniques et attrayantes.
- **Gestion du Stress** : Capacité à rester calme dans des situations stressantes.
- **Communication** : Excellentes compétences en communication pour travailler avec diverses parties prenantes.
- **Esprit d'Équipe** : Collaboration étroite avec les équipes techniques et créatives.
- **Adaptabilité** : Flexibilité pour faire face aux imprévus pendant les événements.

Missions

- **Planification d'Événements** : Concevoir et planifier des événements sportifs, qu'il s'agisse de tournois, de compétitions ou d'émissions en direct.
- **Coordination Logistique** : Gérer la logistique de l'événement, y compris la localisation, les équipements, la sécurité et la restauration.
- **Collaboration avec les Partenaires** : Travailler avec des sponsors et des partenaires pour assurer un financement adéquat et une visibilité médiatique.
- **Gestion des Équipes** : Coordonner les équipes techniques, les commentateurs et les animateurs pour un déroulement fluide.
- **Promotion et Marketing** : Participer à la promotion de l'événement pour attirer un public plus large.
- **Suivi Post-Événement** : Analyser les retours et les performances de l'événement pour des améliorations futures.

Et après ?

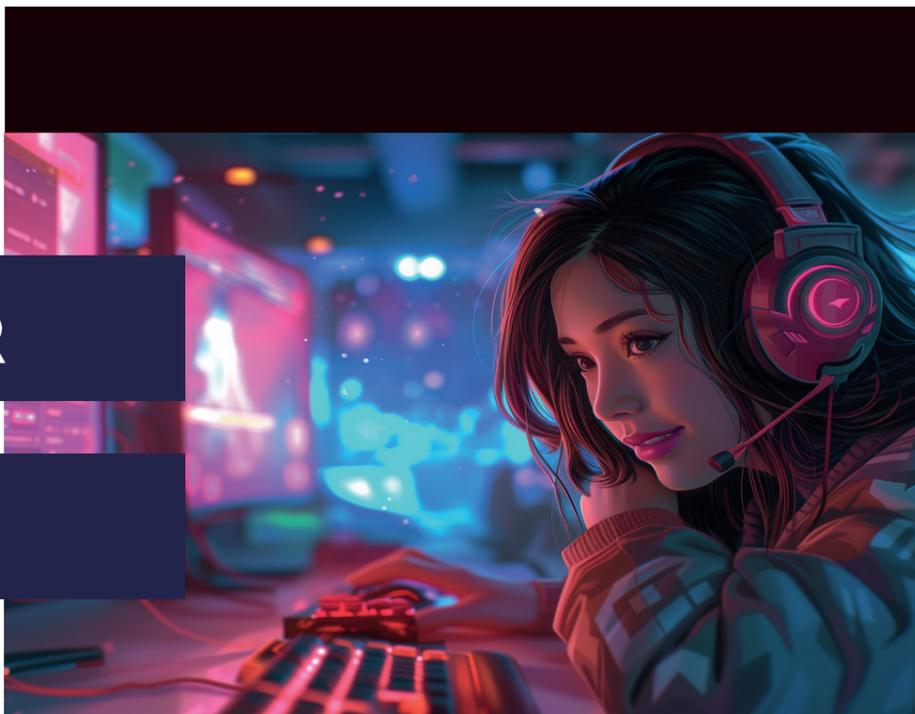
- **Directeur des Événements Sportifs** : Gestion à un niveau plus élevé.
- **Consultant en Événements Sportifs** : Conseil pour d'autres organisations.
- **Responsable Marketing Sportif** : Transition vers le marketing sportif.

En résumé :

L'événement esport manager est le maître d'orchestre derrière le succès des événements sportifs. En mariant compétences organisationnelles, créativité et passion pour l'esport, il crée des expériences inoubliables pour les participants et les fans. C'est un métier dynamique au cœur de l'industrie sportive, offrant des opportunités de croissance et de développement professionnel.

MANAGER

ESPORT



Niveau d'études

Bac + 5

Estimation salaire

À partir de 26 000 euros brut/an suivant la taille de la structure

Formations

Initiation au métier de Manager Esport avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Marketing des jeux vidéo
- MBA Esport & Gaming Brand Management

Quel est son rôle ?

L'événement esport manager est responsable de la planification, de l'organisation et de l'exécution d'événements sportifs. Son rôle consiste à créer des expériences mémorables pour les joueurs et les spectateurs, tout en assurant le bon déroulement logistique et technique des compétitions.

Les qualités recherchées ?

- **Créativité** : Pour concevoir des expériences uniques et attrayantes.
- **Gestion du Stress** : Capacité à rester calme dans des situations stressantes.
- **Communication** : Excellentes compétences en communication pour travailler avec diverses parties prenantes.
- **Esprit d'Équipe** : Collaboration étroite avec les équipes techniques et créatives.
- **Adaptabilité** : Flexibilité pour faire face aux imprévus pendant les événements.

Missions

- **Planification d'Événements** : Concevoir et planifier des événements sportifs, qu'il s'agisse de tournois, de compétitions ou d'émissions en direct.
- **Coordination Logistique** : Gérer la logistique de l'événement, y compris la localisation, les équipements, la sécurité et la restauration.
- **Collaboration avec les Partenaires** : Travailler avec des sponsors et des partenaires pour assurer un financement adéquat et une visibilité médiatique.
- **Gestion des Équipes** : Coordonner les équipes techniques, les commentateurs et les animateurs pour un déroulement fluide.
- **Promotion et Marketing** : Participer à la promotion de l'événement pour attirer un public plus large.
- **Suivi Post-Événement** : Analyser les retours et les performances de l'événement pour des améliorations futures.

Et après ?

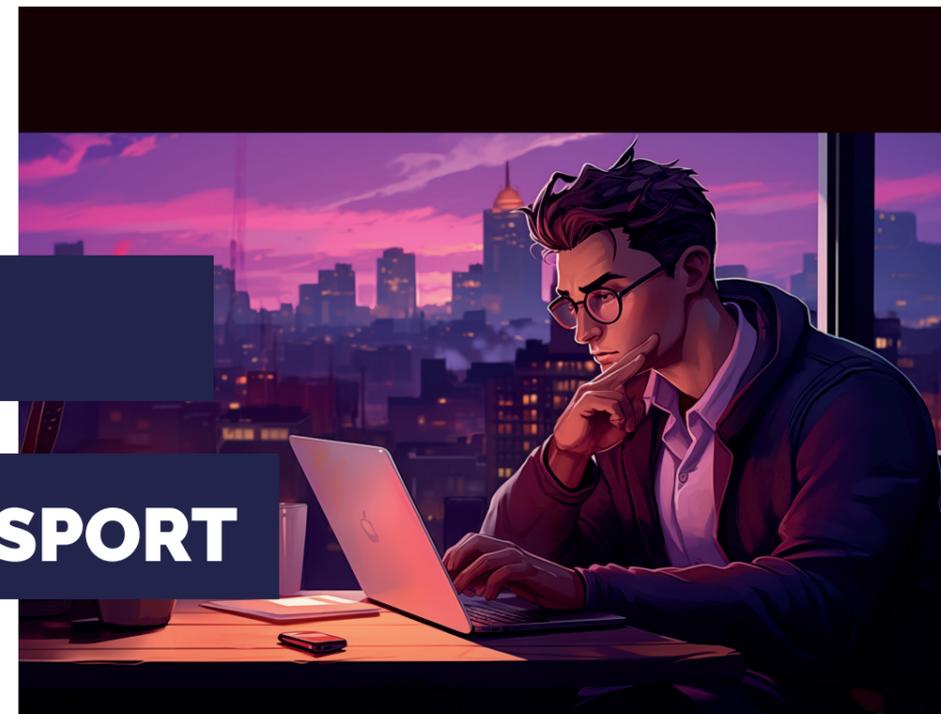
- **Directeur des Événements Sportifs** : Gestion à un niveau plus élevé.
- **Consultant en Événements Sportifs** : Conseil pour d'autres organisations.
- **Responsable Marketing Esportif** : Transition vers le marketing esportif.

En résumé :

L'événement esport manager est le maître d'orchestre derrière le succès des événements sportifs. En mariant compétences organisationnelles, créativité et passion pour l'esport, il crée des expériences inoubliables pour les participants et les fans. C'est un métier dynamique au cœur de l'industrie esportive, offrant des opportunités de croissance et de développement professionnel.

CHEF DE

PROJET ESPORT



Niveau d'études

Bac + 5

Estimation salaire

De 18 000 euros à 30 000 brut/an

Formations

Initiation au métier de Chef de Produit Esport avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Événementiel Esport & Gaming
- MBA Événementiel Esport & Gaming

Quel est son rôle ?

Le chef de projet esport est un professionnel chargé de la planification, de l'organisation et de la gestion de projets liés aux compétitions sportives. Il veille à la coordination de l'équipe, à la réalisation des événements sportifs, et à la maximisation de la performance compétitive.

Les qualités recherchées ?

- **Organisation** : Capacité à gérer des projets complexes.
- **Leadership** : Guider l'équipe vers l'atteinte des objectifs.
- **Réseau** : Établir des partenariats fructueux avec des sponsors et des acteurs de l'industrie.
- **Analyse** : Utilisation de données pour optimiser la performance.
- **Adaptabilité** : S'ajuster aux changements rapides dans le monde esportif.

Missions

- **Planification d'Événements** : Organiser des tournois et des événements sportifs.
- **Gestion de Projet** : Coordonner les aspects logistiques des compétitions.
- **Relations Partenariales** : Collaborer avec des sponsors et des partenaires pour le financement.
- **Communication** : Promouvoir les événements et l'équipe sur les plateformes médiatiques.
- **Analyse de Performance** : Utiliser des données pour améliorer la stratégie et les résultats.
- **Budget** : Gérer les finances liées aux projets sportifs.

Et après ?

- **Directeur Esportif** : Supervision de plusieurs projets sportifs.
- **Consultant Esportif** : Fournir des conseils à d'autres organisations.
- **Responsable de Marque Sportive** : Gestion de la stratégie marketing.

En résumé :

L'événement esport manager est le maître d'orchestre derrière le succès des événements sportifs. En mariant compétences organisationnelles, créativité et passion pour l'esport, il crée des expériences inoubliables pour les participants et les fans. C'est un métier dynamique au cœur de l'industrie esportive, offrant des opportunités de croissance et de développement professionnel.

DATA

ANALYST



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

De 46 000 à 51 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier de Data Analyst avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Marketing des jeux vidéo
- MBA Esport & Gaming Brand Management

Quel est son rôle ?

Le data analyst dans le domaine des jeux vidéo joue un rôle clé dans l'analyse des données générées par les joueurs, les plateformes de jeu, et d'autres sources. Son objectif principal est d'extraire des insights significatifs pour améliorer l'expérience utilisateur, optimiser les jeux, et contribuer aux décisions stratégiques.

Les qualités recherchées ?

- **Compétences Analytiques** : Capacité à interpréter des données complexes.
- **Compétences Techniques** : Maîtrise des outils d'analyse de données (SQL, Python, R, etc.).
- **Communication** : Capacité à expliquer des résultats complexes de manière compréhensible.
- **Curiosité** : Désir d'explorer les données pour découvrir de nouvelles opportunités.
- **Esprit d'Équipe** : Collaboration avec les développeurs, concepteurs, et autres membres de l'équipe.

Missions

- **Analyse de Données** : Examiner les données pour identifier des tendances et des modèles.
- **Reporting** : Préparer des rapports détaillés pour présenter les résultats d'analyses.
- **Optimisation de Jeux** : Collaborer avec les équipes de développement pour améliorer les fonctionnalités et l'équilibre des jeux.
- **Compréhension du Public** : Analyser le comportement des joueurs pour mieux cibler les audiences.
- **Évaluation de Performances** : Suivre les métriques de performance des jeux.
- **Prévisions** : Utiliser des modèles prédictifs pour anticiper les tendances du marché.

Et après ?

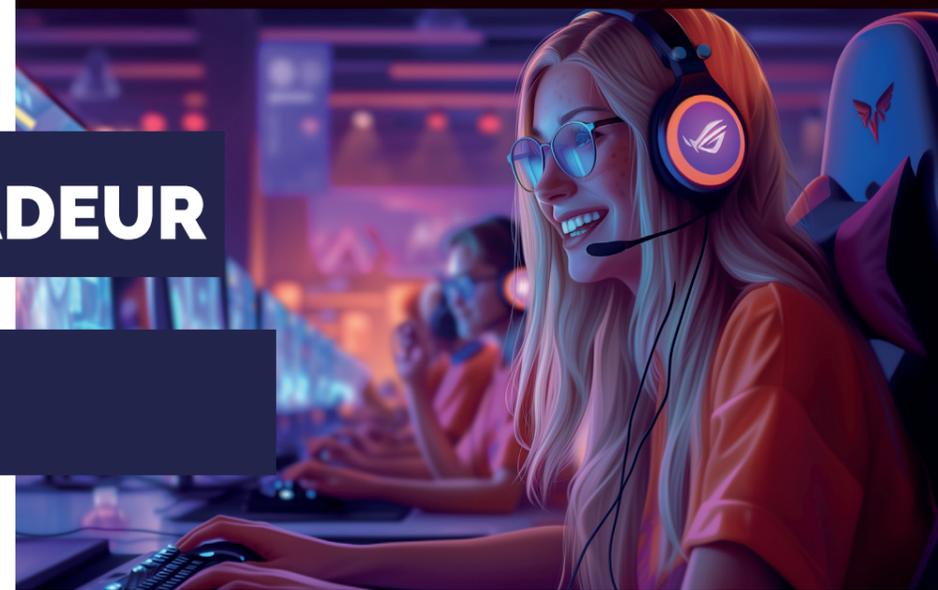
- **Data Scientist** : Travailler sur des projets plus complexes et utiliser des techniques avancées.
- **Lead Data Analyst** : Superviser une équipe d'analystes de données.
- **Responsable de Business Intelligence** : Gérer l'ensemble des analyses pour guider la stratégie commerciale.

En résumé :

Le data analyst dans les jeux vidéo est un détective des données, explorant les comportements des joueurs pour améliorer les jeux et guider les décisions stratégiques. Doté de compétences analytiques avancées et d'une compréhension profonde des jeux, il contribue à optimiser l'expérience des joueurs et à maximiser le succès commercial des jeux vidéo.

AMBASSADEUR

ESPORT



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

À partir de 25 000 euros brut/an



Formations

Initiation au métier d'Ambassadeur Esport avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Communication Digitale et Influence Gaming & Esport
- MBA Gestion d'influence, Communication & RP dans le Jeu Vidéo

Quel est son rôle ?

Un ambassadeur esport dans les jeux vidéo représente une équipe, une marque ou un jeu spécifique auprès de la communauté esportive et du grand public. Son rôle est de promouvoir, de créer du contenu, et d'interagir avec la communauté afin de renforcer la visibilité et la notoriété de son entité.

Les qualités recherchées ?

- **Communication** : Excellentes compétences en communication, à la fois écrites et orales
- **Créativité** : Capacité à produire un contenu original et engageant.
- **Réactivité** : Être réactif et engager la communauté en temps réel.
- **Réseau Social** : Posséder une présence forte sur les réseaux sociaux.

Missions

- **Promotion** : Promouvoir activement l'équipe, la marque ou le jeu lors d'événements et sur les plateformes de médias sociaux.
- **Création de Contenu** : Produire du contenu attractif, que ce soit des vidéos, des streams, des articles ou des posts sur les réseaux sociaux.
- **Interaction Communautaire** : Engager la communauté, répondre aux questions, et participer aux discussions.
- **Représentation en Ligne et Hors Ligne** : Être l'ambassadeur lors d'événements esportifs et de rencontres avec les fans.
- **Collaboration avec les Marques** : Travailler avec des partenaires et sponsors pour des activations de marque.

Et après ?

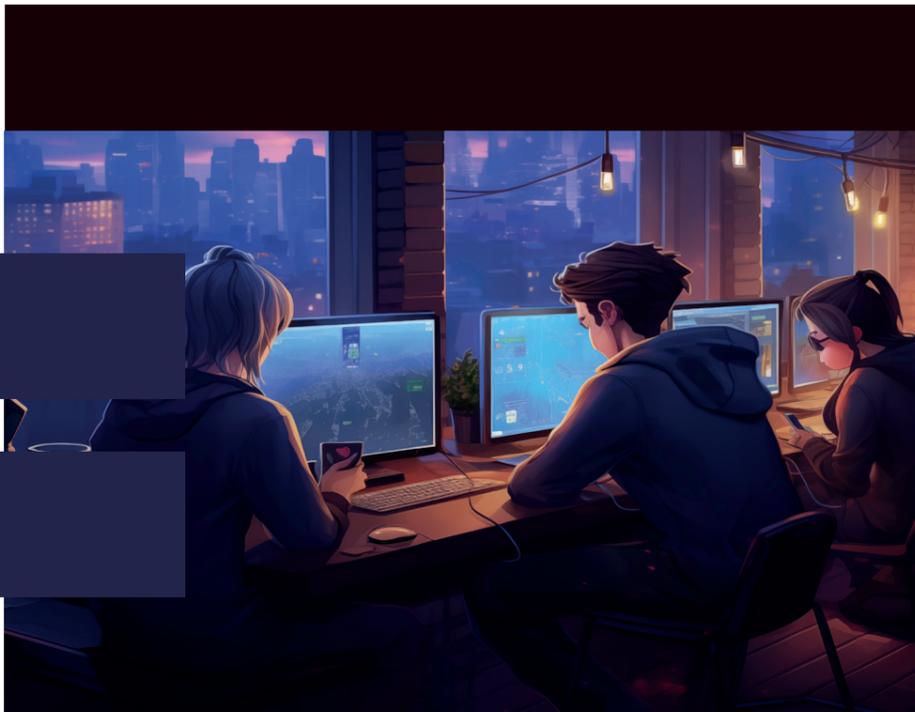
- **Streamers Professionnels** : Se développer en tant que créateur de contenu et streamer professionnel.
- **Manager d'Équipe Esportive** : Évoluer vers des rôles de gestion et de leadership au sein d'une équipe esportive.
- **Consultant Esportif** : Partager son expertise en tant que consultant auprès d'équipes ou de marques esportives.

En résumé :

L'ambassadeur esport dans les jeux vidéo incarne la passion et l'enthousiasme pour l'esport, tout en agissant comme un lien essentiel entre les équipes, les marques et la communauté. À travers la création de contenu et une présence en ligne forte, il contribue à renforcer la notoriété et l'influence de son entité dans l'univers esportif.

COACH

ESPORT



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

À partir de 20 000 euros brut/an selon la taille de la structure



Formations

Initiation au métier de Coach Esport avec les formations XP suivantes :

- Bachelor Gaming & Esport spécialisation Marketing des jeux vidéo
- MBA Esport & Gaming Brand Management

Quel est son rôle ?

Un coach esport dans les jeux vidéo est chargé d'améliorer les performances individuelles et collectives des joueurs au sein d'une équipe esportive. Son rôle est de fournir un encadrement, des conseils tactiques et stratégiques, ainsi que de contribuer au développement des compétences techniques et mentales des joueurs.

Les qualités recherchées ?

- **Expertise en Jeu** : Une connaissance approfondie des mécaniques de jeu et des stratégies spécifiques aux jeux pratiqués.
- **Leadership** : Capacité à guider et à motiver l'équipe vers l'excellence.
- **Analytique** : Compétences analytiques pour évaluer les performances et identifier les domaines d'amélioration.
- **Adaptabilité** : Capacité à s'adapter aux changements rapides dans le paysage esportif.

Missions

- **Analyse et Stratégie** : Analyser les performances passées et actuelles des joueurs, développer des stratégies pour améliorer les résultats.
- **Entraînement Physique et Mental** : Mettre en place des routines d'entraînement physique et mental pour optimiser les performances individuelles et collectives.
- **Analyse des Adversaires** : Étudier les équipes adverses pour élaborer des tactiques spécifiques.
- **Développement de Compétences** : Travailler sur les compétences individuelles des joueurs, que ce soit au niveau des compétences techniques du jeu ou des compétences interpersonnelles.
- **Gestion de l'Équipe** : Favoriser un environnement d'équipe sain, gérer les conflits et maximiser la cohésion.

Et après ?

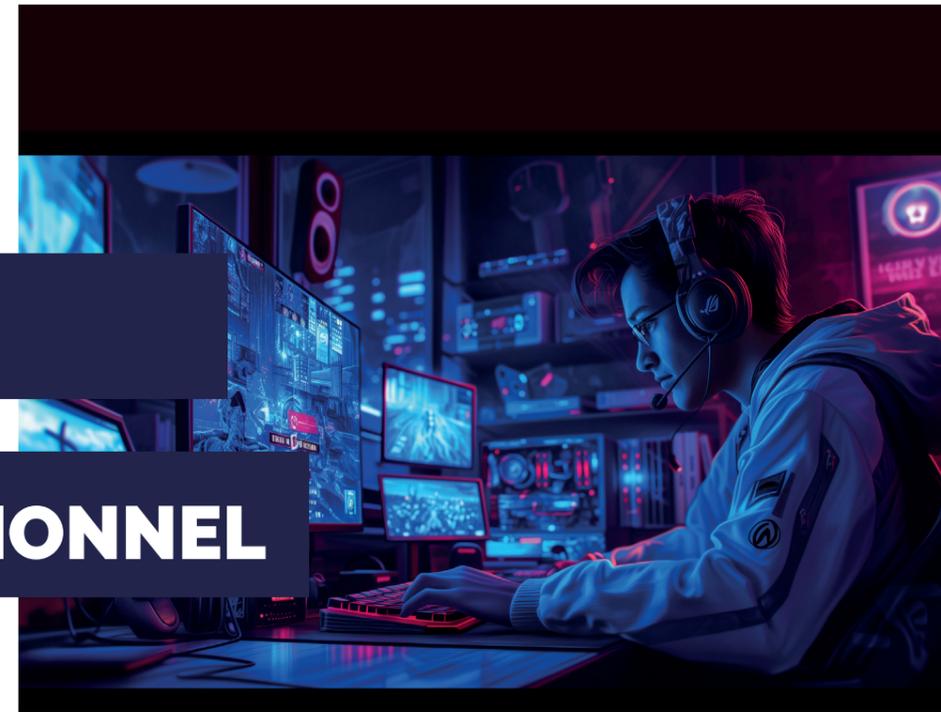
- **Directeur d'Équipe Esportive** : Passer à un rôle de gestion plus large au sein d'une équipe esportive.
- **Consultant Esportif** : Offrir des services de coaching en tant que consultant indépendant.
- **Formateur** : Devenir formateur au sein d'institutions ou d'organisations liées à l'esport.

En résumé :

Le coach esport dans les jeux vidéo joue un rôle clé dans le succès d'une équipe esportive en fournissant un encadrement, des conseils stratégiques et un soutien tant sur le plan technique que mental. Sa capacité à développer les compétences individuelles des joueurs et à favoriser une dynamique d'équipe positive contribue à l'excellence de l'équipe sur la scène esportive.

JOUEUR

PROFESSIONNEL



Niveau d'études

Bac + 5



Estimation salaire

À partir de 15 600 euros brut/an, varie selon la structure



Formations

Il n'y a pas de formation chez XP destiné au métier de joueur professionnel dans le secteur de l'esport.

Quel est son rôle ?

Un joueur professionnel dans les jeux vidéo est un athlète électronique compétitif qui participe à des tournois et des ligues esportives. Son rôle principal est d'exceller dans un jeu spécifique, de représenter une équipe ou une organisation esportive, et de compétitionner au plus haut niveau.

Les qualités recherchées ?

- **Compétences de Jeu Exceptionnelles** : Maîtrise du jeu spécifique.
- **Esprit d'Équipe** : Capacité à travailler harmonieusement avec les coéquipiers.
- **Adaptabilité** : Capacité à s'adapter aux nouvelles mises à jour du jeu et aux changements de méta.
- **Gestion du Stress** : Résistance au stress intense lors des compétitions.
- **Esprit Compétitif** : Désir constant d'atteindre l'excellence et de gagner.

Missions

- **Entraînement Intensif** : Développer des compétences exceptionnelles dans un jeu particulier par le biais d'entraînements intensifs.
- **Participation aux Compétitions** : Représenter son équipe lors de tournois locaux, nationaux et internationaux.
- **Stratégie de Jeu** : Collaborer avec l'équipe pour élaborer des stratégies gagnantes et s'adapter aux adversaires.
- **Promotion Personnelle et d'Équipe** : Participer à des activités de promotion sur les réseaux sociaux et dans les médias pour accroître la visibilité de l'équipe.

Et après ?

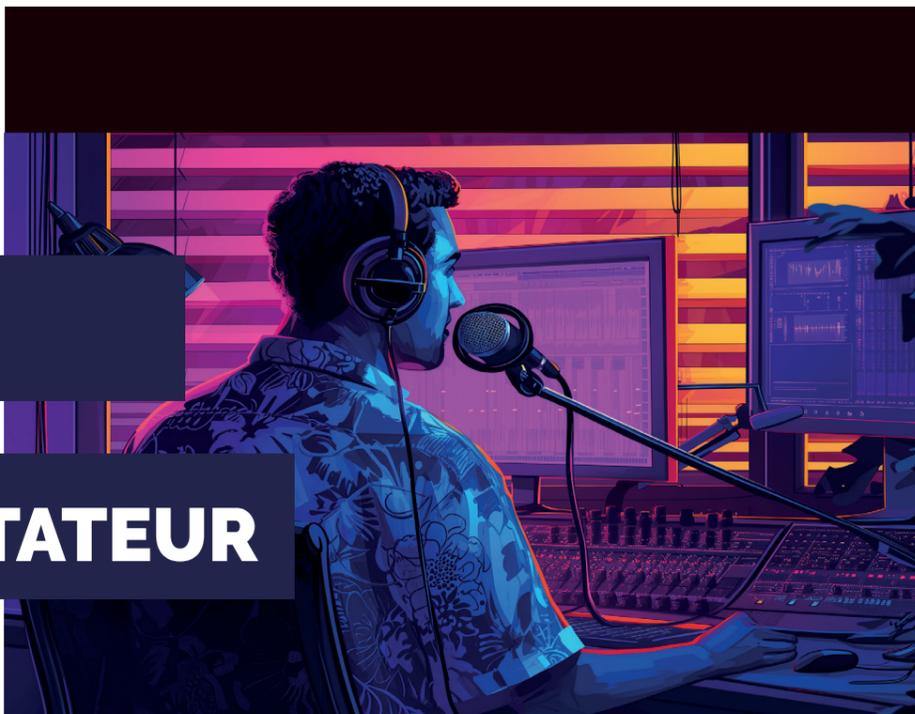
- **Streamers et Créateurs de Contenu** : Transitionner vers le streaming et la création de contenu autour du jeu.
- **Analyste Esportif** : Partager son expertise en tant qu'analyste pour des équipes ou des organisations.
- **Coach** : Devenir coach pour partager son expérience et ses connaissances.

En résumé :

Le joueur professionnel dans les jeux vidéo excelle dans un jeu spécifique, représentant son équipe lors de compétitions esportives. Doté de compétences de jeu exceptionnelles et d'un esprit d'équipe solide, le joueur professionnel contribue à la compétitivité et à la notoriété de l'équipe au sein de la scène esportive mondiale.

CASTER /

COMMENTATEUR



Niveau d'études

Bac + 3



Estimation salaire

Le salaire varie selon la taille et l'importance de la compétition



Formations

Initiation au métier de Caster avec les formations XP suivantes

- **Bachelor Gaming & Esport spécialisation Streaming, captation vidéo & audiovisuel**

L'option «Streaming Academy» disponible dès la première année de Bachelor est également un complément à cette spécialisation



Citation

Commenter, c'est faire vivre les émotions des matchs, expliquer les enjeux, montrer quel joueur suivre à travers du storytelling.

Nicolas « Horéus » Briand, commentateur LPL, Ligue chinoise de League of Legends

Quel est son rôle ?

Un caster dans les jeux vidéo, également appelé commentateur esportif, est une personne chargée de narrer et d'analyser les parties lors de compétitions esportives. Son rôle est de fournir un commentaire en direct, d'offrir des analyses stratégiques et de divertir le public tout au long de la diffusion d'un événement esportif.

Les qualités recherchées ?

- **Connaissance Approfondie du Jeu** : Expertise approfondie dans le jeu ou les jeux couverts.
- **Éloquence et Communication** : Capacité à fournir un commentaire clair, dynamique et engageant.
- **Adaptabilité** : S'adapter rapidement aux situations en constante évolution pendant les parties.
- **Réactivité** : Réagir rapidement aux moments forts pour maintenir l'excitation.
- **Esprit d'Équipe** : Travailler efficacement avec d'autres casters et membres de la production.

Missions

- **Commentaire en Direct** : Narrer les actions, réactions et moments clés pendant les parties.
- **Analyse Stratégique** : Fournir des analyses approfondies des tactiques, des mouvements et des décisions des joueurs.
- **Divertissement** : Maintenir un niveau élevé d'énergie et d'enthousiasme pour divertir le public.
- **Coopération avec le Co-Caster** : Travailler en tandem avec un autre caster pour assurer une couverture complète et équilibrée de l'événement.

Et après ?

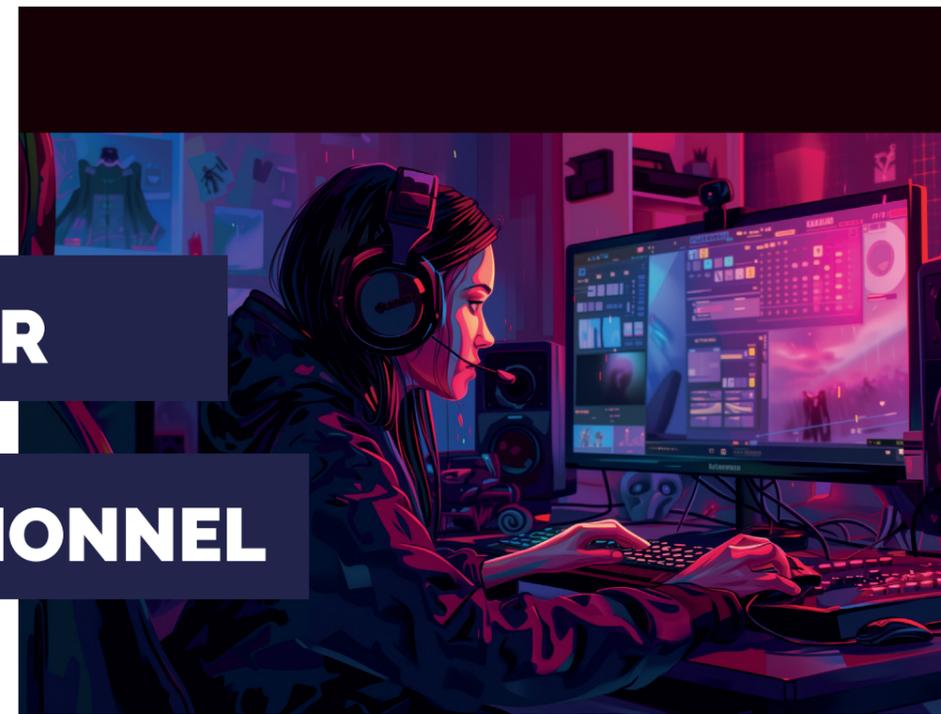
- **Analyste Esportif** : Fournir des analyses plus approfondies en dehors des commentaires en direct.
- **Responsabilités de Production** : Passer à des rôles de production et de gestion d'événements.
- **Formation et Coaching** : Former de nouveaux casters et analystes.

En résumé :

Le caster dans les jeux vidéo joue un rôle essentiel en fournissant un commentaire en direct, des analyses stratégiques et un divertissement pendant les compétitions esportives. Doté d'une connaissance approfondie du jeu et d'excellentes compétences en communication, le caster contribue à l'expérience immersive du public pendant les diffusions en direct.

STREAMER

PROFESSIONNEL



Niveau d'études

Pas de niveau d'études attendu



Estimation salaire

Salaire variable selon le streamer



Formations

Initiation au métier de Streamer avec les formations XP suivantes

- **Bachelor Gaming & Esport spécialisation Streaming, captation vidéo & audiovisuel**

L'option «Streaming Academy» disponible dès la première année de Bachelor est également un complément à cette spécialisation



Citation

Le quotidien d'un streamer c'est évidemment la partie streaming mais également toute cette partie autour de la communication et du business comme gérer les contacts ou les marques.

Christian « Gardoum » Defortescu, commentateur, streamer et vidéaste

Quel est son rôle ?

Un streamer dans les jeux vidéo est une personne qui diffuse en direct du contenu de jeu sur des plateformes en ligne telles que Twitch, YouTube Gaming ou Facebook Gaming. Leur rôle principal est d'interagir avec le public tout en jouant à des jeux vidéo, créant ainsi une expérience de divertissement en direct.

Les qualités recherchées ?

- **Diffusion de Contenu en Direct** : Jouer à des jeux vidéo en direct et partager cette expérience avec le public.
- **Interaction avec le Public** : Répondre aux commentaires, aux questions et interagir avec les spectateurs en temps réel.
- **Création de Contenu** : Produire du contenu supplémentaire tel que des vidéos, des guides, et des moments forts.
- **Promotion et Marketing** : Auto-promotion sur les réseaux sociaux, création d'une communauté et marketing personnel.

Missions

- **Compétences en Communication** : Capacité à parler de manière engageante et à maintenir l'intérêt du public.
- **Compétences de Jeu** : Excellentes compétences de jeu dans le(s) titre(s) couvert(s).
- **Interaction Sociale** : Aisance dans l'interaction avec le public et gestion des communautés en ligne.
- **Créativité** : Capacité à produire un contenu unique et divertissant.
- **Consistance et Engagement** : Cohérence dans la diffusion et l'engagement avec le public.

Et après ?

- **Partenariats et Sponsors** : Établir des partenariats avec des marques et des sponsors.
- **Gestion de Communauté** : Embaucher des modérateurs et gestionnaires de communauté.
- **Production de Contenu Étendue** : Diversifier le contenu vers d'autres domaines que le jeu vidéo.

En résumé :

Le streamer dans les jeux vidéo joue en direct, interagit avec le public, et crée du contenu sur des plateformes de streaming. Avec des revenus provenant de dons, d'abonnements et de partenariats, les streamers construisent des communautés en ligne engagées. Leur succès dépend de leur talent de jeu, de leurs compétences en communication et de leur capacité à créer un contenu attractif.



LEXIQUE GAMING & ESPORT

A.

- AAA :

Un jeu vidéo de catégorie AAA se caractérise par des investissements importants tant dans sa production que dans sa promotion, avec l'anticipation d'une réussite commerciale.

- Abandonware :

Un jeu vidéo souvent daté, ayant conclu sa période commerciale et étant désormais considéré comme délaissé. On peut le trouver gratuitement, parfois de manière illégale.

- Achievement :

Terme en anglais signifiant «accomplissement» ou «réussite»

- Across the map :

Les *frags* faits d'un bout à l'autre de la *map* ou niveau.

- Action-RPG :

Catégorie de jeux vidéo de rôle où les affrontements se déroulent en temps réel.

- Add-on :

Expression en anglais qui signifie «extension».

Un ajout à un jeu qui permet généralement d'inclure de nouveaux niveaux ou scénarios. Souvent gratuits et créés par la communauté.

- Advergame :

Jeu vidéo conçu à des fins publicitaires ou promotionnelles, centré autour d'une marque ou de ses produits

- AFK (away from keyboard) :

Signale que le joueur est temporairement absent, inactif dans la partie

- Aggro :

Dans le contexte du jeu, «Aggro !» indique qu'un ennemi cible désormais un allié, amorçant une attaque contre le groupe.

- Aim :

Fréquemment employé pour décrire, dans les jeux de tir, la compétence d'un joueur à cibler rapidement et avec précision.

- Aliasing :

Le crénelage, représenté par des pixels visibles à l'œil nu sur les éléments graphiques d'un jeu.

- Alpha :

Également connue sous le nom de pré-bêta, cette version de jeu, plus avancée que le prototype, offre un aperçu de la version finale avec des bugs attendus. Elle est généralement distribuée aux contributeurs financiers du jeu en guise d'avant-goût avant la sortie d'une version jouable.

- **ALT F4** : Raccourci clavier utilisé pour fermer rapidement une application ou un jeu

- **AoE (Area of effect)** : Capacité ou sort qui affecte une zone plutôt qu'une cible unique.

- API (Application Programming Interface) :

Ensemble de bibliothèques de fonctions permettant le développement d'applications en langage Java

- Arcade :

Un jeu vidéo d'arcade est un jeu conçu pour être joué sur une borne d'arcade, une machine dédiée exclusivement à ce jeu, habituellement installée dans une salle d'arcade ou un lieu public. Le terme «arcade» peut également faire référence à un mode de jeu simplifié, en opposition notamment à la simulation (dans les jeux de course, par exemple) ou au mode « histoire » (dans les jeux de combat).

- ARG (Alternate Reality Game) :

Jeu immersif qui délibérément fusionne des éléments ou indices provenant du monde réel et du monde virtuel.

- Artwork :

Illustrations ou croquis créés pour représenter visuellement un jeu vidéo.

- Assassin :

Typiquement retrouvée dans les MMORPG et RPG, cette classe incarne l'archétype du personnage agile, rapide et furtif, caractérisé par un DPS élevé mais une constitution faible.

- Avatar :

Représentation (qu'il s'agisse d'un personnage, d'un objet, d'une forme, etc.) adoptée par le joueur dans un jeu vidéo. L'avatar exécute les actions dictées par le joueur à travers l'interface du jeu.

B.

- Bac à Sable (Sandbox) :

Mode de jeu où le joueur a la liberté d'atteindre, de manière créative, les objectifs qui lui sont fixés, le cas échéant.

- Backdoor :

Cibler une tour ou la base adverse sans l'assistance de vos sbires à proximité, habituellement en profitant de la distraction de vos adversaires occupés ailleurs.

- Bait :

Attirer l'adversaire dans un piège en se mettant délibérément en danger, afin d'exploiter des sorts, objets ou la présence de coéquipiers pour le neutraliser et infliger des dégâts.

- Ban :

Écarter un champion pendant la phase de sélection afin d'éviter qu'il ne soit choisi, ni par vous ni par l'adversaire. Cette démarche est spécifique au mode «Draft».

- Battle Royale (BR) :

Genre de jeu vidéo mêlant survie et tir où les joueurs s'affrontent sur une île, s'équipent et se défendent pour être le dernier survivant. Exemples populaires incluent PUBG, Fortnite, Apex Legends et Call of Duty: Warzone.

- Beat Them All :

Genre de jeu de combat qualifié de «à progression», dans lequel le joueur progresse linéairement en éliminant les ennemis sur son chemin jusqu'à atteindre le boss final du niveau.

- Bestiaire :

Compilation rassemblant les différentes créatures que le joueur peut rencontrer, parfois accompagnée de leurs caractéristiques.

- Beta :

Période d'évaluation externe d'un jeu précédant sa sortie, où les testeurs sont chargés de repérer les bugs à corriger par les programmeurs. Dans les jeux en ligne, une bêta peut être fermée (accessible sur invitation) ou ouverte (accessible à tous).

- Bit :

Unité de mesure informatique représentant la plus petite quantité d'information, exprimée en chiffre binaire avec seulement deux valeurs possibles : 0 ou 1. Cette mesure était également utilisée pour évaluer la puissance des premières consoles.

- Bonus :

Objet optionnel qui permet de modifier ou d'acquérir une capacité.

- Boost/Booster :

L'optimisation d'une caractéristique ou d'une attaque, ou une augmentation soudaine de la vitesse du véhicule dans un jeu de course.

- Boss :

Un adversaire plus imposant, puissant et dangereux que les ennemis ordinaires, généralement rencontré en fin de niveau ou de jeu. Il est souvent appelé « boss final » ou « boss de fin ».

- Boss Rush :

Section du jeu où le joueur doit affronter successivement plusieurs boss, souvent des adversaires déjà rencontrés précédemment.

- Bot :

Réfère à des personnages contrôlés par une intelligence artificielle capable de simuler le comportement d'un joueur humain. Cette distinction permet de différencier les bots des monstres présents dans un jeu.

- Botlane :

La voie du bas, souvent privilégiée par les duos AD Carry / Support.

- Buff :

Amélioration temporaire des caractéristiques d'un personnage

- **Bug** : Défaut ou erreur dans le code d'un jeu qui peut provoquer des comportements inattendus.

- **Built** : Configuration spécifique de compétences, d'équipements et de statistiques d'un personnage.

- Bundle :

Une promotion groupée, aussi appelée paquet promotionnel, est une proposition commerciale comprenant, en plus du produit principal, des accessoires, des logiciels supplémentaires ou une extension de garantie.

- Bush :

Fait référence aux buissons dans le MOBA League of Legends.

- **Burst Damage** : Dommages infligés rapidement et en une seule salve.

C.

- Campe/camping :

L'action d'un joueur, ou plus rarement d'un bot, de demeurer immobile à un emplacement donné dans le but de faciliter l'élimination des adversaires.

- Capture de mouvement :

Procédé qui consiste à enregistrer les mouvements d'un être vivant (acteur, animal, etc.) à l'aide de capteurs placés sur le corps, dans le but de reproduire ces mouvements de manière réaliste sur un personnage ou un être virtuel en 3D.

- Casual Gamer (casu) :

Joueur occasionnel ne prenant pas le temps d'explorer pleinement ses jeux ni d'approfondir sa compréhension de la culture vidéoludique. Parfois utilisé de manière péjorative.

- Cell Shading :

Type de texture avec une esthétique similaire à un dessin animé.

- Cheat :

Les «cheats» sont des méthodes qui modifient les règles du jeu pour le rendre plus facile. Les cheat codes consistent en des lignes de code intégrées par les développeurs pour contourner certaines règles du jeu.

- CC (Crowd Control) :

Capacités qui entravent ou contrôlent les mouvements des adversaires.

- Checkpoint :

Les «cheats» sont des méthodes qui modifient les règles du jeu pour le rendre plus facile. Les cheat codes consistent en des lignes de code intégrées par les développeurs pour contourner certaines règles du jeu.

- Cut-scene (cinématique) :

Scène animée pendant laquelle le joueur perd le contrôle, pouvant être une animation préenregistrée (en images de synthèse) ou générée en temps réel par le moteur du jeu (appelée cinématique en temps réel), intervenant à des moments clés du scénario.

- Classe de personnage :

Métier (tel que guerrier, magicien, etc.) ou ensemble de traits distinctifs du personnage qui influencent le style de jeu.

- Clipping :

Approche courante en programmation graphique qui implique de calculer uniquement la partie d'un objet visible à l'écran afin de minimiser le temps de traitement.

- Combo :

Séquence d'actions entreprises par le joueur, entraînant l'exécution d'un mouvement spécifique par le personnage, tel que le lancement d'une boule de feu, des combinaisons de coups, etc.



- Commentary :

Généralement, une vidéo de jeu avec des commentaires fournis par le joueur lui-même.

- Console Virtuelle :

Service de téléchargement payant accessible sur les consoles Wii, Nintendo 3DS et Nintendo 3DS XL, proposant l'émulation de jeux classiques provenant de différentes plateformes historiques.

- Cooldown :

Temps de recharge nécessaire avant de pouvoir réutiliser une compétence ou un objet.

- Cosplay :

Pratique où une personne prend l'apparence d'un personnage fictif.

- Crossover :

Création rassemblant des personnages de séries/ jeux diverses.

- Crunch :

Phase intensive de travail, souvent précédant une étape cruciale du projet. Elle se caractérise par une pression importante sur les employés, entraînant des journées et des semaines de travail prolongées afin de respecter les délais fixés.

- Customisation :

Processus consistant à individualiser ou personnaliser un objet, un personnage.

- Drop :

Récompenses obtenues des ennemis (à distinguer du butin). Également employé pour décrire un véhicule de transport vidant son contenu (unités, matériel...).

- Drop-in/Drop-out :

Un type de jeu multijoueur compétitif ou coopératif où un joueur peut se joindre ou quitter une partie à n'importe quel moment sans subir de pénalité personnelle ou infliger de désavantage aux autres joueurs.

- Dungeon crawler (Dungeon-RPG):

Catégorie de jeux de rôle se concentrant sur l'exploration de donjons (équivalents à des niveaux), impliquant la lutte contre des ennemis et la collecte de trésors. Certains peuvent également être désignés par l'expression «porte-monstre-trésor».

- Durée de vie :

La durée requise pour terminer un jeu vidéo, ou le temps pendant lequel il continue d'offrir un intérêt à ses joueurs.

- Desync :

La désynchronisation dans les jeux en ligne survient lorsque le joueur constate un décalage entre ce qui est affiché sur son écran et l'action interprétée par le serveur, entraînant un déséquilibre dans le déroulement de l'action.

- **DLC (Downloadable Content)** : Contenu téléchargeable ajouté à un jeu existant après sa sortie.

D.

- Damage over time :

Dommages (causés par un sort, du poison, du feu, etc.) dont les effets persistent dans le temps, agissant sur plusieurs tours.

- Deathmatch :

Mode multijoueur où l'objectif est d'éliminer le maximum d'adversaires.

- Définition d'écran :

Souvent désignée comme «résolution d'écran», c'est le nombre de pixels composant l'image, aussi bien horizontalement que verticalement. Une définition plus élevée est associée à une qualité d'image plus fine.

- Déco :

Abréviation de « déconnexion ».

Action délibérée où un joueur se retire ou perte accidentelle de la connexion.

- Doom-like :

Jeux de tir à la première personne qui s'inspirent du jeu vidéo Doom, l'un des pionniers du genre.

- Downgrade :

Caractéristiques d'un personnage ou d'un jeu qui sont réduites ou enlevées.

- DPS (dégâts par seconde) :

Quantification basée sur les dégâts ou blessures infligés par un personnage-joueur au fil du temps. Ce concept est généralement associé aux jeux de rôle.

E.

- Easter-Egg :

Contenu intentionnellement dissimulé dans un jeu par les développeurs, tel qu'une fonction secrète, un clin d'œil à une autre œuvre ou à quelqu'un, une plaisanterie, etc.

- E3 (Electronic Entertainment Expo) :

Le plus grand salon annuel du jeu vidéo, il se tenait à Los Angeles l'été. Il a été remplacé par le Summer Game Fest.

- Emulateur :

Logiciel d'ordinateur ou de console qui permet de simuler le comportement d'une autre console, généralement rétro, afin d'en utiliser les jeux. Le plus souvent son utilisation est illégale.

- Esport :

L'esport ou sport électronique, concerne des compétitions de jeux vidéo en réseau local (LAN party) ou en ligne via Internet, que ce soit sur consoles ou ordinateurs. Les joueurs professionnels, également appelés pro gamers, s'engagent dans des compétitions individuelles ou font partie d'une équipe. Soumis à un entraînement quotidien de plusieurs heures, ils participent à des tournois organisés à l'échelle mondiale et tirent leurs revenus des gains remportés.



F.

- Farming :

La technique qui implique de consacrer la majeure partie du temps à accumuler de l'argent, des objets ou de l'expérience en répétant continuellement les mêmes actions, en explorant les mêmes donjons ou en éliminant le même groupe de monstres, dans le but de s'enrichir rapidement ou de monter en niveau.

- Free for All (FFA) :

Autre terme pour match à mort.

- Firmware :

La variante du système d'exploitation adoptée par une console de jeux (et étendue par association à tous les appareils mobiles utilisant un système d'exploitation).

- Flashscope :

Expression popularisée par la franchise Call of Duty, désignant l'action de tuer un adversaire en utilisant le viseur d'une arme de sniper sans attendre l'écran simulant la visée elle-même, c'est-à-dire pendant l'animation où le personnage approche la lunette de son œil. Ces actions sont également connues sous le terme de QuickScope.

- Flood :

Envoyer plusieurs messages à la suite dans un tchat.

- FPS (Frame par Seconde):

Unité servant à mesurer le nombre d'images par seconde affichées dans un jeu

- FPS (First Person Shooter) :

Type de jeu vidéo où la caméra est placée au niveau des yeux du personnage que l'on incarne. Comme son nom l'indique, ces jeux sont souvent orientés vers des jeux de tirs.

- Frame Rate :

Se réfère à la fréquence d'images par seconde. Une valeur plus élevée contribue à rendre l'animation plus fluide.

- Franchise :

Ensemble partagé d'éléments narratifs présent dans plusieurs œuvres (films, romans, jeux), également désigné par le terme «jeu à licence».

- Free to play (F2P) :

Décrivant un jeu vidéo en ligne dont l'accès est gratuit, mais qui propose des achats facultatifs de contenus (tels que des équipements, des montures, des vies supplémentaires, des objets cosmétiques, etc.) via des microtransactions.

- Freekill :

Lorsque la cible est facile à éliminer.

- **Freemium** : Approche économique qui attire les utilisateurs avec une version gratuite d'un produit, limitant le temps d'accès ou les fonctionnalités disponibles pour les encourager à opter pour une version complète via un abonnement ou un paiement fixe.

- Freeware :

Logiciel distribué gratuitement.

- Freeze :

Arrêt soudain ou blocage d'un jeu sur une image figée, équivalent au terme «plantage».

- Full :

Utilisé pour décrire des serveurs de jeux en réseau qui sont à pleine capacité. Dans un FPS, cela indique également qu'un joueur tire continuellement avec une arme automatique. Dans le contexte des jeux de rôle (RPG), cela peut signifier que l'inventaire est complet, tout comme le fait qu'un groupe ou une formation (line-up) est au complet.

- Furie :

Attaque extrêmement puissante dans un jeu de combat.

G.

- Game :

Expression anglaise pour désigner un «jeu» ou une «partie» en fonction du contexte.

- Game Over :

Situation survenant lorsque le protagoniste a épuisé toutes ses vies ou lorsque le temps imparti est écoulé, ce concept n'étant pas présent dans tous les jeux.

- GamePad :

Manette utilisée par les consoles Wii U et Switch de Nintendo

- Gameplay :

Terme décrivant l'accessibilité, la maniabilité, la fluidité d'un jeu vidéo.

- Gamer :

De manière plus étendue, individu qui s'engage activement dans le monde des jeux vidéo et fait partie de la communauté des gamers. Ce terme est opposé à «casual», qui désigne le joueur occasionnel.

- Geek :

Individu passionné par un domaine spécifique tel que les nouvelles technologies, les jeux vidéo, les jeux de rôle, les super-héros, etc.

- GG (Good Game) :

«gg wp», raccourci de «good game well played», signifiant «bien joué - partie de qualité». Elle est utilisée avant ou après le jeu pour exprimer le désir de s'amuser, remercier ou féliciter les coéquipiers et adversaires.

- GJ (Good Job) :

Sert à saluer une action alliée.

- GL[HF] :

Abréviation de «good luck», signifiant «bonne chance» en anglais. Parfois accompagnée de «hf», initiales de «have fun», exprimant le souhait de s'amuser. Ces expressions sont utilisées en début de partie pour souhaiter bonne chance à l'équipe adverse.

- **Glitch** : Désigne une faille qui peut être exploitée par un joueur à son avantage.

- God Mode :

Employé pour décrire soit un code de triche qui confère à un joueur une invincibilité, soit, de manière exagérée, quelque chose d'excessivement puissant.



- Gold :

Fait référence à la version finale d'un jeu, prête pour la duplication sur support physique ou pour la mise à disposition numérique (dématérialisation).

- Goodies :

Produit dérivé (jouet, vêtement, ...) sur un jeu ou une franchise

- Grinding :

Se réfère à l'action d'un joueur qui répète de manière incessante une action spécifique ou consacre beaucoup de temps à un jeu dans le but d'acquérir des avantages pour son personnage, tels que des points d'expérience, de l'équipement, des matières premières, etc. Ce terme a une connotation péjorative.

- GTA-Like :

Jeu en monde ouvert offrant une grande liberté d'action et des choix variés en ce qui concerne les missions (quêtes/objectifs). Généralement ancré dans une époque s'étendant de l'invention du colt jusqu'à des périodes futuristes, ces jeux se déroulent fréquemment aux États-Unis d'Amérique et s'inspirent souvent de la série GTA (Grand Theft Auto).

H.

- Hack :

Expression anglaise désignant le «piratage informatique» ou «l'exploitation de failles pour contourner des sécurités». Certains joueurs peuvent parfois «hacker» des jeux en découvrant des vulnérabilités et en les exploitant pour obtenir des avantages tels que des bonus, des équipements, etc., ou pour perturber l'équilibre du jeu.

- Hack'n Slash :

Terme employé dans le domaine du jeu vidéo pour décrire les jeux de rôle axés sur le combat contre des hordes de monstres. Ces affrontements permettent au joueur de faire évoluer son personnage en accumulant des points d'expérience, lesquels servent à améliorer ses capacités et à acquérir un équipement de plus en plus puissant.

- Handicap :

Désigne le fait de commencer une partie avec un désavantage la plupart du temps volontaire.

- Hardcore Gamer :

Individu très investi dans l'univers du jeu vidéo, passant beaucoup de temps à jouer et/ou explorant exhaustivement les jeux pour en découvrir les subtilités.

- Headshot (HS) :

Dans les jeux de tir à la première ou à la troisième personne, il s'agit d'un tir dirigé vers la tête de l'ennemi, lequel résulte généralement en une élimination instantanée.

- Hit-and-run :

Définit une stratégie où, dans les jeux où le personnage est incapable de tirer ou de frapper en se déplaçant, on se déplace pendant le temps de récupération de sa capacité à attaquer, puis on attaque à nouveau dans un flux continu.

- HF :

Raccourci de l'expression anglaise «Have fun» (« Amusez-vous bien »), souvent utilisé envers l'équipe adverse, parfois accompagné d'un «GL» (Good luck, « Bonne chance ») en début de partie.

- Hitbox :

Représente la zone où un ennemi peut vous infliger des dommages par contact direct, ainsi que la zone de vulnérabilité par contact du joueur. Elle est généralement définie par la forme du personnage ou des ennemis.

- Hitmaker :

Emblème couramment employé dans les jeux de tir. Quand un joueur atteint un autre avec une balle ou une explosion, un symbole, généralement une croix, apparaît sur le viseur de tir, signalant au joueur qu'il a touché un adversaire.

- HP :

La quantité de points conçue pour refléter l'état de santé du personnage. Quand ce nombre atteint zéro, le personnage décède.

- Hud (Head up Display) :

Une interface graphique superposée à l'écran du jeu, fournissant au joueur des informations cruciales pour le déroulement et le gameplay du jeu.

- HDR (High Dynamic Range) :

C'est un type de format vidéo qui améliore la qualité visuelle en gérant de manière plus élaborée les sources lumineuses.

I.

- In Game Cinematic (IGC) :

Toutes les séquences cinématiques intégrées à la trame narrative du jeu.

- III (Triple I) :

Jeu vidéo indépendant avec des ambitions et des ressources importantes, distinct des titres AAA.

- IA (Intelligence artificielle) :

Il s'agit de procédés informatiques qui imitent la réflexion humaine. Les actions des personnages dirigés par le jeu, telles que leurs déplacements, sont généralement régies par une intelligence artificielle.

- Interactivité :

Aspect d'une étape d'un jeu vidéo où le joueur influe sur le déroulement des événements.

- Interface :

L'ensemble des éléments, tels que les menus et les commandes, qui permettent au joueur d'interagir avec le jeu.

- Input Lag :

Lag entre l'action effectuée sur la manette et son exécution réelle à l'écran.

J.

- JdR (Jeu de rôle) :

Souvent mal employé pour décrire les jeux vidéo de type « jeu de rôle », ce terme désigne un genre de jeu où le joueur prend le rôle d'un ou plusieurs personnages dont les compétences se développent au fil de l'aventure. Beaucoup de joueurs préféreront utiliser son équivalent anglais : RPG.

- Jouabilité :

Évaluation de la qualité d'un jeu vidéo en fonction de divers critères tels que la jouabilité, la fluidité, la gestion de la difficulté, etc.

- Joypad :

Terme anglais désignant la manette de jeu

- Joystick :

Contrôleur de jeu muni d'un manche permettant des déplacements dans toutes les directions.

- Juggle :

Dans un jeu de combat, un enchaînement ou combo particulier qui consiste à toucher un adversaire déjà projeté en l'air après une attaque réussie.

K.

- Kicker :

Exclure un joueur d'un groupe ou d'une partie, souvent en raison de son non-respect des règles de jeu.

- Killstreak :

Introduit pour la première fois dans Call of Duty 4: Modern Warfare et adopté par de nombreux jeux de tir, un killstreak désigne le fait de tuer plusieurs ennemis successivement sans mourir.

- Kill :

L'action de vaincre un ou plusieurs adversaires.

- Kiting :

Stratégie où un joueur atteint un ennemi tout en maintenant une distance sûre, souvent en utilisant des techniques pour ralentir ou paralyser l'adversaire. L'objectif du kiting est généralement de neutraliser l'ennemi sans subir de dégâts.

L.

- Lag :

Dans les jeux en ligne, il s'agit des conséquences d'une connexion réseau peu stable ou médiocre, se manifestant par des déplacements saccadés dans une partie en temps réel.

- LAN (Local Arena Network) party :

Rencontre et confrontation entre joueurs, qui dure généralement plusieurs jours

- Last Man standing (LMS) :

Dans les jeux multijoueurs, en particulier les jeux de tir, le mode last man standing est une variante de match à mort où il n'y a pas de réapparition et où le dernier joueur en vie remporte la partie. C'est également l'objectif principal d'une partie en mode Battle Royale.

- Lens-Flare :

Phénomène d'éblouissement causé par une intense luminosité.

- Level :

Terme anglais qui signifie niveau

- Levelling :

Pratique consistant à améliorer un personnage dans les jeux de rôle ou les jeux vidéo dotés d'un système d'expérience, dans le seul but de le faire progresser.

- Level of detail :

Méthode de rendu graphique qui ajuste le niveau de détail des objets en fonction de leur distance par rapport au point de vue de la caméra. Cela signifie qu'un objet proche sera représenté avec une grande précision, tandis qu'un objet lointain sera rendu avec une résolution moindre.

- Licence :

Autorisation d'utilisation ou de diffusion d'une œuvre. Ce terme peut également faire référence à une série d'épisodes se déroulant dans le même univers.

- ...-like :

Lorsqu'un nouveau concept de jeu rencontre le succès, les concurrents ont tendance à l'imiter, et les joueurs nomment parfois ce nouveau genre en utilisant le nom du premier jeu à l'avoir introduit (ou du jeu le plus influent). On retrouve ainsi des termes tels que Doom-like, Tetris-like, GTA-like, etc.

- Line-up :

Ce terme peut être employé pour décrire la liste de jeux disponibles lors du lancement d'une console, ou bien pour désigner la liste des joueurs constituant une équipe.

- Localisation :

Ajustement des aspects spécifiques d'un jeu (comme les éléments culturels et le doublage) pour correspondre à un marché particulier.

- Loot :

Terme employé par les joueurs de MMORPG pour décrire les récompenses obtenues en pillant des monstres (à ne pas confondre avec «drop»).

- Looter :

Action de collecter les récompenses sur les ennemis vaincus.

- Lore :

L'ensemble des aspects liés à l'univers d'un jeu, comprenant l'histoire des personnages, les particularités de cet univers et les règles fondamentales qui le régissent.

- Ladder :

Une compétition se déroulant sur une période déterminée, dont la durée varie en fonction du jeu et du nombre de participants.

- Level Design :

La création des niveaux d'un jeu qui implique la conception de l'environnement où le gameplay prendra vie.

- Level up :

Gagner un niveau dans un jeu

- Lootbox

Un coffre à surprises fonctionnant sur un système de loterie. En l'ouvrant, le joueur ne sait pas quel objet il va obtenir. Une somme d'argent est souvent demandée pour obtenir une lootbox ou le droit de l'ouvrir. Elle contient généralement des éléments cosmétiques ou des personnages. Celles-ci ont fait l'objet de controverses, les associant aux jeux de hasard.

M.

- Malus :

Un objet qui ajoute un handicap supplémentaire, contraire d'un bonus.

- Mana :

Le mana représente les points de magie nécessaires pour lancer des sorts. L'incantation d'un sort entraîne généralement une consommation de mana, dont la quantité dépend de la puissance du sort.

- Map :

Le terme «map» fait référence à une représentation topographique d'un territoire. Il peut également être utilisé pour désigner la carte dans le sens de «terrain de jeu».

- Matchmaking :

Assigne automatiquement des joueurs à des parties, souvent en sélectionnant des joueurs de niveau similaire ou proche. Cette fonction est souvent liée à un système de classement ou à un «ladder».

- Mate :

Abréviation de teammate

- MJ :

Acronyme signifiant «maître du jeu». Membre du groupe fondateur du serveur de jeux.

- MMORPG (massively multiplayer online role playing game) :

Présence d'un univers persistant où un grand nombre de joueurs peuvent interagir simultanément.

- MMOG (massively multiplayer online game) :

Distingué par l'existence d'un monde persistant pouvant accueillir un nombre très élevé de joueurs en même temps.

- MMOFPS (massively multiplayer online first-person shooter) :

Les jeux de tir à la première personne massivement multijoueur en ligne se déroulent dans des univers persistants, permettant à de nombreux joueurs d'interagir simultanément.

- Mob :

Ce terme est habituellement employé pour désigner un adversaire informatique, qu'il s'agisse d'un monstre ou simplement d'un ennemi. On réservera plutôt l'acronyme «PNJ» pour désigner un personnage non joueur allié.

- MOBA (multiplayer online battle arena) :

Ce genre de jeu est exclusivement multijoueur et implique généralement deux équipes de cinq joueurs chacune, s'affrontant dans un environnement avec deux camps contrôlés par l'ordinateur. Chaque joueur contrôle un personnage et l'objectif est de travailler en équipe pour rompre l'équilibre entre les camps adverses en éliminant l'autre équipe, comme dans des jeux tels que League of Legends ou DoTA2.

- Mod :

Il s'agit de transformer un jeu existant pour en créer un nouveau. Lorsque cette transformation est complète, impliquant des changements dans les niveaux et le gameplay, on parle parfois de «total conversion» ou «refonte complète». Ces jeux modifiés sont généralement gratuits et développés par des fans.

- Moteur de jeu :

Un ensemble de composants logiciels responsables de réaliser les calculs de géométrie et de physique dans un jeu vidéo.

- MP :

Acronyme représentant les points de mana ou les points magiques d'un joueur. Ils constituent la réserve de pouvoir magique d'un personnage, en contraste avec les points de vie (HP pour «health points»), qui quantifient plutôt la santé ou la résistance physique du personnage.

Acronyme de message privé

- MVP (most valuable player) :

Joueur le plus utile de la partie

- Main :

Ce terme, emprunté à l'anglais, désigne le personnage que le joueur favorise ou qu'il maîtrise le mieux.

- Microtransaction :

Le versement d'une somme d'argent modique pour obtenir un élément spécifique du jeu, tel que des vies supplémentaires, du temps supplémentaire, des ressources, des cartes ou des éléments cosmétiques.

N.

- Newbie/noob :

Un novice dans un domaine ou dans un jeu vidéo.

- Next-gen :

Le terme fait référence aux consoles de jeu de la prochaine génération pour les systèmes de jeu à domicile.

- Niveau :

Représente le degré d'expérience d'un personnage dans le jeu. Ou encore, c'est une étape franchie dans le monde d'un jeu vidéo.

- No-Scope :

Le fait de réaliser une élimination sans utiliser le viseur intégré à l'arme, principalement observé avec un sniper. Lorsqu'il est accompli avec un tir à la tête, on peut le désigner comme un «Head Shot No-Scope» (HSNS). Lorsque cette action est suivie d'une rotation complète sur soi-même, souvent précédée d'un saut, on parle alors de «360 No-scope».

- NPC (non playable character)/PNJ :

Représente un joueur qui est contrôlé par le jeu, non jouable par le joueur.

- NTSC (National Television system committee) :

C'est une norme vidéo largement utilisée, notamment aux États-Unis et au Japon. Par extension, l'acronyme est souvent employé pour désigner la version américaine d'un jeu, soumise à cette norme.

- Nerf/buff :

Le processus d'ajustement visant à affaiblir ou à améliorer une compétence, un équipement, une classe ou une arme dans le but d'équilibrer le jeu.



O.

- Offline :

Un mode de jeu qui peut être joué hors ligne, sans nécessiter de connexion à Internet ou sans qu'un joueur ne soit en ligne.

- One-lifer :

L'accomplissement de la totalité d'un jeu, souvent un shoot them up, en utilisant seulement une vie ou un crédit.

- Online :

C'est un mode de jeu qui nécessite une connexion à Internet ou dans lequel un joueur est en ligne.

- Out of Mana (OOM) :

Principalement employé dans les MMORPG pour indiquer une «pénurie de points de magie», entraînant une incapacité à utiliser des pouvoirs magiques.

- Open World :

Un jeu où le joueur a la liberté d'évoluer dans un espace défini, sans être limité par des niveaux distincts.

- OS (one-shot) :

Désigne l'action de neutraliser sa cible en un seul coup, que ce soit à distance ou au corps à corps.

- OTP (one-trick pony) :

Ce concept est apparu dans le jeu League of Legends. Il fait référence à un joueur qui, malgré la possibilité de choisir parmi plusieurs personnages, ne joue qu'un seul personnage de manière récurrente.

- Over pick :

Un terme avec une connotation négative, généralement utilisé pour décrire un élément de gameplay (comme des armes, des personnages ou des capacités) qui est choisi de manière excessive par les joueurs en raison de son efficacité élevée.

P.

- PAL (phase alternated line) :

Une norme vidéo largement utilisée, notamment en Europe. Par extension, l'acronyme est souvent employé pour désigner la version européenne d'un jeu, soumise à cette norme.

- Patch :

Mise à jour d'un jeu pour corriger des bugs ou ajouter des nouveautés.

- Pathfinding :

La capacité d'un objet contrôlé par l'intelligence artificielle du jeu, tel qu'un ennemi ou un véhicule, à se déplacer de manière efficace dans l'environnement. Ceci inclut l'évitement des obstacles et l'atteinte rapide de sa cible.

- Pattern :

Modèle d'actions répétitives d'un personnage, souvent observé chez les adversaires, y compris les boss. En connaissant ce schéma, il devient possible d'anticiper leurs mouvements et attaques.

- PB (personal best) :

Signifie «record personnel». Ce terme est surtout utilisé en speedrun.

- PV :

la jauge de santé, représentant la vitalité du personnage, du monstre ou même d'un élément du décor.

- PEGI (Pan European Game Information) :

Il est chargé de l'évaluation et de l'attribution des catégories d'âge pour les jeux vidéo, telles que «tout public», «déconseillé aux moins de 12 ans», «16 ans», «18 ans», etc. Ses homologues américains et japonais sont respectivement l'ESRB et le CERO.

- PNJ (personnage non jouable) :

Il s'agit d'un personnage contrôlé par le jeu lui-même, plutôt que par le joueur, mais qui interagit avec ce dernier.

- Ping :

Dans les jeux en ligne, cela fait référence au délai pour recevoir une réponse, appelé «round-trip time» (temps aller-retour), depuis le serveur distant. Habituellement exprimé en millisecondes.

- Pixel :

C'est le plus petit élément constitutif d'une image numérique, représentant les points de base qui forment l'image.

- PJER (Pile jumper) :

Un individu qui cible un joueur ou un monstre déjà affaibli est souvent désigné comme un «KSer», une abréviation de «Kill Stealer». Ils ne sont généralement pas appréciés dans les jeux MMORPG.

- PL (power levelling) :

C'est l'action de recourir à des techniques ou astuces, parfois plus ou moins tolérées, dans le but de faciliter la progression en niveau d'un personnage joueur.

- Point and click :

Il s'agit de l'action de déplacer un curseur vers un emplacement spécifique puis de confirmer cette sélection, une caractéristique distinctive d'un sous-genre particulier de jeu d'aventure. Ce terme est synonyme de «click and play».

- Pop :

De manière similaire au terme «spawn» qui désigne l'apparition d'un adversaire, d'un monstre ou d'un objet à un emplacement spécifique, on trouve le terme «repop» ou «re-pop».

- Préproduction :

Phase préliminaire qui précède le développement informatique d'un jeu. C'est à ce stade que l'on théorise sur l'univers du jeu, son gameplay, les fondations de son scénario et sa direction artistique

- Press forward :

Lorsqu'un joueur crée des niveaux ou des mods, il peut influencer la manière de jouer en utilisant un design de niveau particulier ou original pour imposer sa vision du jeu.

- Pexer :

Accumuler de l'expérience afin de faire progresser son personnage

- PGM (Pro Gamer) :

Le terme «joueur professionnel de jeu vidéo» est souvent utilisé à tort dans les publicités pour décrire un «hardcore gamer» qui, en réalité, est un joueur amateur.

- Pull :

Détourner l'attention ou l'hostilité d'une unité ennemie vers une autre unité alliée ou neutre, permettant ainsi de l'éliminer sans subir de dommages, ou encore d'adopter une approche différée de la bataille.



- Puzzle Game :
Expression signifiant «jeu de réflexion»

- PvE (Player Versus Environment) :
Jouer contre l'environnement du jeu

- PvM (Player Versus Monster) :
Jouer contre les monstres du jeu

- PvP (player versus player) :
Joueur contre joueur

Q.

- Quake Like :
Jeux de tir à la première personne, également connus sous l'acronyme FPS (First-Person Shooters) en anglais.

- Quickscope :
Popularisé par la franchise Call of Duty, il décrit l'action de tuer un adversaire en un seul tir, généralement avec un fusil à lunette, en tirant très rapidement (en moins de 1/2 seconde) après avoir visé. Voir également «No-scope» et «Flashscope».

- QTE (Quick Time Event) :
Une séquence dans un jeu où le joueur doit appuyer rapidement sur une touche spécifiée dans un laps de temps très court.

R.

- Ragequit :
Le joueur quitte une partie après avoir subi une défaite ou un échec, souvent dans un état d'irritation intense.

- Ramer :
Utilisation de ce terme lorsque la performance d'une machine est insuffisante pour faire tourner un jeu de manière fluide, ce qui entraîne généralement une animation saccadée.

- Ratio :
Dans les jeux multijoueurs dotés d'un système de score, comme Counter-Strike, cela fait référence au rapport entre le nombre de tués et le nombre de morts d'un joueur.

- Reboot :
Un jeu qui ravive une série vieillissante en retournant à ses racines. Contrairement au remake, il s'agit d'une création originale qui se distingue de son prédécesseur. Ce terme désigne également le redémarrage d'un serveur dans les jeux en réseau.

- Regen :
Fonctionnalité dans un jeu qui permet au joueur blessé de récupérer progressivement des points de vie.

- Rejouabilité :
L'attrait ressenti lors de la reprise d'un jeu vidéo après l'avoir déjà terminé une première fois peut varier, allant de très élevé à peu ou pas du tout.

- Rekt :
Simplification orthographique du terme anglais «wrecked» (signifiant «démoli» ou «bousillé»)

- Reroll :
Créer un nouveau personnage dans un jeu de rôle que l'on a déjà parcouru.

- Reset :
Le terme «reset» peut être utilisé pour décrire le processus de remise à zéro des options ou des sauvegardes d'un jeu en cas de dysfonctionnement, le réinitialisation involontaire ou intentionnelle de PNJ, et d'autres actions similaires.

- Respawn :
Désigne l'endroit et le moment où un personnage, un monstre ou un objet réapparaît.

- Rétrogaming :
Activité consistant à jouer à des jeux vidéo rétro ou à les collectionner.

- RNG (Random Number Generator) :
Système de génération aléatoire utilisé dans les jeux pour déterminer certains événements, comme les coups critiques ou les objets trouvés.

- RP (role play) :
Initiales pour désigner un jeu de rôle

- RPG (role-playing game) :
Désigne les jeux de rôle. Il existe différents sous-genres comme l'action-RPG ou le tactical-RPG.

- RPS (role-playing strategy) :
Jeu de stratégie où les joueurs s'affrontent en alternant leurs tours de jeu.

- RTC (Real Time Cinematic) :
Séquence animée, créée à l'avance ou générée en temps réel par le moteur de jeu, qui intervient à un moment crucial du scénario pour mettre en valeur l'histoire.

- RTS (real-time strategy) :
Correspond au genre de jeu vidéo où les joueurs dirigent simultanément leur armée, contrairement au jeu tour par tour où chaque joueur contrôle sa faction à tour de rôle.

- Rush :
Stratégie de jeu visant à attaquer l'ennemi ou à occuper une zone stratégique dès que possible, en sacrifiant parfois sa propre défense. On l'utilise également pour décrire un joueur de haut niveau qui assiste un joueur de niveau inférieur dans une zone qu'il maîtrise bien afin de faciliter sa progression dans le jeu.

- Rusher :
Terminer un jeu rapidement, sans se soucier de le compléter à 100%.

S.

- Salé :
Terme employé dans les discussions écrites ou vocales des jeux multijoueurs pour décrire une conversation où des insultes et des propos agressifs sont proférés par un adversaire. Il est également utilisé sur le tchat en direct de Twitch lorsque le streamer s'énerve en jeu et laisse échapper des insultes.

- Sandbox :
Genre de jeu qui repose sur un gameplay non linéaire et émergeant, mettant en avant la créativité des joueurs, que le but du jeu soit prédéfini ou non.

- Saut multiple :
Permet de réaliser un autre saut en plein vol pour gagner de l'altitude supplémentaire et prolonger ainsi le saut, sans avoir besoin de se reposer sur une surface visible. Habituellement, un seul saut peut être effectué en l'air, ce qui est alors appelé un double saut.

- Scoring :
Manière de jouer qui consiste à atteindre le score maximum d'un jeu.

- Screencast :
Consiste à enregistrer numériquement l'affichage de l'écran, parfois accompagné de l'enregistrement audio d'un microphone.

- Screenshot :
Désigne une capture d'écran. Souvent abrégé en «screen».

- Scrolling :
Le déplacement du décor sur l'écran.

- SDK (software development kit) :
Ensemble d'outils de développement inclus avec un moteur de jeu, permettant de créer un jeu sur ordinateur ou sur console.

- Serious game :
Type de jeu qui combine des éléments sérieux tels que l'apprentissage, la formation, la santé, la communication ou l'information avec des mécaniques ludiques.

- Shareware :
Logiciel offert gratuitement pour une période d'essai. Après cela, il est nécessaire de payer pour continuer à l'utiliser ou pour débloquer toutes ses fonctionnalités.

- Shoot'em up :
Genre de jeu vidéo où le joueur contrôle un personnage ou un véhicule chargé de détruire des vagues successives d'ennemis. Ce type de jeu se caractérise par un rythme de tir soutenu et frénétique.

- Side :
En équipe de jeu de tir à la première personne, cela désigne le côté auquel le joueur est assigné (terroriste ou contre-terroriste dans Counter-Strike).

- Side-scroller :
Jeu en vue de profil où le joueur progresse dans une seule direction, semblable aux jeux de plates-formes.

- Skill :
Cela peut être appliqué à la fois à un joueur et à un personnage. Pour un personnage, surtout dans un jeu de rôle, on se réfère à une compétence comme une valeur numérique indiquant son expertise dans une activité spécifique. Pour un joueur, cela représente son niveau de jeu. On dira alors qu'un joueur qui maîtrise bien un jeu possède un «bon skill». En revanche, «noskill» qualifie un joueur qui manque de compétence.

- Skin :
Effets attribués au personnage par l'équipement ou les vêtements qu'il porte. Certains équipements peuvent être particulièrement recherchés en raison de leurs qualités esthétiques ou de leur apparence. Plus généralement, cela peut aussi désigner la texture ou l'habillage appliqué à un objet en 3D pour lui donner son apparence.

- Sniping :
Dans un jeu multijoueur où plusieurs joueurs s'affrontent via une étape de matchmaking, le fait de tenter de rejoindre un joueur spécifique, souvent un streamer diffusant le jeu en direct, en utilisant le même tag que lui.

- Soluce :
Guide qui explique la marche à suivre détaillée pour progresser dans un jeu

- Single player :
Habituellement, on utilise l'expression «mode solo». Cela fait référence à un mode de jeu conçu pour un seul joueur.

- Spam :
Dans le domaine du jeu vidéo, cela implique essentiellement d'attaquer un ennemi en utilisant le même mouvement de manière répétitive. Le terme est souvent employé dans les jeux de combat lorsqu'un joueur utilise continuellement la même combinaison d'attaques. Dans les jeux de tir, le spamming est davantage associé aux grenades et se réfère à l'action de lancer des grenades de façon répétée sur un point pour empêcher les ennemis de prendre le contrôle de la zone.

- Spawn :
Le joueur, une créature, un adversaire ou un objet apparaît dans la partie à un emplacement et à un moment spécifiques.

- Spawkill :
Stratégie de jeu visant à éliminer les adversaires au moment où ils réapparaissent, afin de les empêcher de jouer et de bloquer la partie, surtout dans les FPS.

- Spé :
Avantage accordé dans une ou plusieurs compétences spécifiques du jeu.

- Speedrun :
Pratique visant à terminer un jeu vidéo dans les délais les plus courts possibles.

- Spin-off :
Processus de création d'une nouvelle série en utilisant des éléments tels que les personnages principaux, les personnages secondaires et l'univers d'une série déjà existante.

- Sprite :
Un sprite est un élément graphique animé qui peut se déplacer sur l'écran. Habituellement, il possède une partie transparente.

- Stand Alone :
Jeu vidéo développé comme une extension ou un mod d'un jeu vidéo original, mais qui peut être installé et joué indépendamment de ce dernier. Ainsi, la possession du jeu original n'est pas nécessaire pour y jouer.

- Stealth :
Genre de jeu où le joueur doit esquiver les ennemis en se dissimulant et en employant des techniques de furtivité.

- Strafing :
Déplacement horizontal du personnage, fréquemment employé dans les FPS.

- Stuff :
Un assemblage avec plusieurs équipements.

- Succès :
Activité à réaliser dans un jeu qui accorde une récompense au joueur, souvent sous forme de points ou de trophées, lesquels peuvent être affichés sur son profil de joueur en ligne.

- Survival :
Mode de jeu fréquemment présent dans les jeux de tir à la première personne, où les joueurs disposent d'un nombre limité de vies. Une fois que tous les joueurs ont épuisé leurs vies, ils sont éliminés et ne peuvent plus participer à la partie.



- Survival horror :

Sous-genre de jeu d'action/aventure où le joueur évolue dans une ambiance cauchemardesque. Le personnage principal est souvent confronté à des créatures hostiles et dispose de ressources très limitées pour se défendre.

- Sync Shot :

Action concertée dans un jeu d'infiltration où le joueur peut donner des instructions à ses coéquipiers pour éliminer les ennemis simultanément.

T.

- Tactical RPG :

Il s'agit d'un genre de jeu vidéo de rôle où le gameplay repose sur les décisions tactiques que le joueur doit prendre pendant les combats.

- Tank :

Personnage possédant des caractéristiques spécifiquement renforcées dans la capacité d'encaisser ou de réduire les dégâts, incluant généralement les points de vie (endurance), l'esquive, la parade, le blocage, l'armure et/ou la défense. Toutefois, en échange, un tank inflige généralement moins de dégâts que les autres classes de personnages, même avec un équipement équivalent.

- Tank controls :

Système de contrôle où les déplacements d'un personnage, d'un véhicule, etc., sont basés sur la direction dans laquelle il fait face, plutôt que sur l'angle de la caméra.

- Team :

Ensemble de personnes qui jouent ensemble pour atteindre un objectif commun. Ce terme est souvent utilisé dans les jeux vidéo multijoueurs en ligne.

- Team Deathmatch :

Variation du mode de jeu deathmatch ou free-for-all où les joueurs ne jouent plus individuellement mais en équipe.

- Team kill :

La vie d'un membre de l'équipe est réduite ou qu'il est éliminé par erreur (le plus souvent) ou intentionnellement par un autre membre de la même équipe.

- Telefrag :

Un joueur élimine un adversaire en se téléportant vers son emplacement actuel, attribuant ainsi le frag au joueur qui a effectué la téléportation.

- Theorycraft :

Terme qui concerne l'analyse mathématique des règles de jeu.

- Time attack :

Mode de jeu dans lequel le joueur doit atteindre un objectif dans le minimum de temps possible. On le trouve généralement dans les jeux de course, mais il peut également être proposé en tant que mode supplémentaire dans certains jeux d'action ou de combat.

- Tool Assisted Speedrun :

Speedrun d'un jeu réalisé à l'aide d'un émulateur et de différents outils afin de maîtriser le jeu de manière optimale.

- Total conversion :

Modification profonde au point où le jeu modifié n'a plus aucun lien avec le jeu original.

- TPS (Third person shooter) :

Type de jeu de tir où le personnage jouable est vu de dos, en contraste avec les FPS où le personnage n'est pas visible à l'écran.

- Trailer :

Vidéo à but publicitaire d'un jeu en développement.

- Trickshot :

Pratique popularisée par la franchise Call of Duty. Elle consiste à éliminer un adversaire, souvent avec une arme capable de tuer en un seul tir comme un fusil de précision, après avoir effectué un saut depuis une plateforme ou réalisé un mouvement aérien, tel qu'un tour complet de 360°, et éventuellement en changeant rapidement d'arme.

- Typologie de Bartle :

Classification des joueurs de jeux vidéo basée sur les objectifs qu'ils cherchent à atteindre lorsqu'ils jouent.

- Textures :

Image utilisée pour habiller ou recouvrir une surface ou un objet en deux ou trois dimensions.

- Trigger/tilt :

Quand on perd son calme. Une situation, une action ou un comportement peut nous déclencher et nous plonger dans un état émotionnel instable et frustrant.

- Trash Talk :

Propos provocateurs ou moqueurs échangés entre les joueurs lors d'une partie compétitive de jeu.

- Twitch :

Plateforme de diffusion en direct où les joueurs peuvent partager en temps réel leurs sessions de jeu.

- Tilt Shit :

Effet visuel qui crée une impression de miniature dans une scène de jeu en floutant les bords de l'écran et en renforçant les couleurs.

U.

- UI (user interface) :

Terme signifiant interface utilisateur

- Update :

Utiliser pour parler de la mise à jour d'un jeu.

- Upgrade :

L'action d'augmenter les capacités d'une arme, d'un bâtiment ou de l'équipement d'un personnage.

V.

- Vapoware :

Un jeu vidéo dont la sortie est reportée de nombreuses fois.

- Vidéoludique :

Relatif aux jeux vidéo ou à l'industrie du jeu électronique.

- Voxel :

Une abréviation de «Volumetric Pixel», qui désigne la représentation d'un pixel dans l'espace.

W.

- Wall Jump :

Mouvement acrobatique qui consiste à sauter contre un mur et à rebondir pour accéder à des endroits normalement inatteignables autrement.

- Wargame :

Genre spécifique de simulation stratégique, qui dépasse le cadre du jeu vidéo. Il se concentre sur la stratégie militaire et la gestion d'une chaîne de production d'unités de combat. Ce genre peut se dérouler soit en mode «tour par tour», soit en mode «temps réel».

- Warm :

Sanction infligée par un administrateur ou un arbitre. Elle est principalement utilisée lorsque qu'un utilisateur accuse sans preuve un autre utilisateur de triche ou l'insulte.

- Warp Zone :

Un endroit qui facilite le déplacement à travers plusieurs niveaux, souvent comme un moyen de téléportation.

- WASD :

Touches traditionnelles de direction sur un clavier de type anglais QWERTY.

- WP :

Employé dans les jeux en ligne pour signifier «bien joué».

- Wipe :

Lorsque toute une équipe de joueurs est éliminée en un court laps de temps, souvent lorsqu'elle combat un boss.

- WIP (Work in progress) :

«En cours de réalisation» en français, ce terme est utilisé pour décrire un projet de développement de jeu qui n'est pas encore achevé.

X.

- XP :

Concept issu du jeu de rôle sur table Donjons et Dragons, largement utilisé dans de nombreux autres jeux de rôle, puis dans les RPG vidéo, pour représenter l'expérience du personnage ou du compte du joueur.

Z.

- ZQSD :

Touches de déplacement classiques sur un clavier AZERTY.

Une école au cœur d'un groupe leader

35 000
étudiants

Plus de
100 000
Anciens

100
établissements

650
accords
internationaux
dans 75 pays

29
écoles
et entités

3 500
enseignants,
intervenants
& collaborateurs

27
Campus
en France
et à
l'International

+de 410
associations
étudiantes

XP

THE ESPORT & GAMING SCHOOL



www.xp.school



XP RÉFÉRENCÉ PAR
FRANCE ESPORTS

Cette école est membre de **IONIS**
EDUCATION GROUP

Créé en 1980 par Marc Sellam, IONIS Education Group est aujourd'hui le premier groupe de l'enseignement supérieur privé en France. 29 écoles et entités rassemblent dans 27 villes en France et à l'International plus de 30 000 étudiants en commerce, marketing, communication, gestion, finance, informatique, numérique, aéronautique, énergie, transport, biotechnologie et création... Le Groupe IONIS s'est donné pour vocation de former la Nouvelle Intelligence des Entreprises d'aujourd'hui et de demain. Ouverture à l'International, grande sensibilité à l'innovation et à l'esprit d'entreprendre, véritable culture de l'adaptabilité et du changement, telles sont les principales valeurs enseignées aux futurs diplômés des écoles du Groupe. Ils deviendront ainsi des acteurs-clés de l'économie de demain, rejoignant nos réseaux d'Anciens qui, ensemble, représentent plus de 80 000 membres.

PARIS

84 Quai de la Loire, 75019 Paris
Tél : 01 84 79 45 25

BORDEAUX

8 rue de Candale, 33000 Bordeaux
Tél : 05 56 88 10 00

LILLE

10-12 rue du bas jardin, 59000 Lille
Tél : 03 20 17 19 13

LYON

4 rue du Professeur Charles Appleton
69007 Lyon
Tél : 04 84 34 02 65

MARSEILLE

Immeuble Adriana - Etage 2
1 rue de Turenne, 13003 Marseille.
Tél : 04 84 34 02 09