



Jeu vidéo

RÉFÉRENTIEL DES MÉTIERS

édito

En 2012, le jeu vidéo est la première industrie culturelle en France (2.7 M d'€ de chiffre d'affaire) et dans le monde (52 M).

Depuis sa création, il y a 40 ans, le secteur du jeu vidéo a connu de nombreuses mutations structurelles.

Secteur marqué par une forte croissance, une grande vitalité entrepreneuriale et une évolution constante des métiers du fait d'une concurrence à l'échelon international, il compte en France plus de 250 entreprises de production qui emploient 5 000 collaborateurs et mobilisent plus de 10 000 emplois indirects.

Afin de valoriser les métiers de la filière et disposer d'une plus grande lisibilité de sa richesse, les entreprises du secteur, réunies au sein du Syndicat National du Jeu Vidéo ont souhaité s'engager dans une démarche de structuration et de professionnalisation.

Objectifs :

- promouvoir les métiers du Jeu Vidéo et œuvrer pour leur reconnaissance tant à l'échelle du grand public que des institutions majeures (Pôle Emploi, etc.) ;
- permettre aux entreprises de s'appuyer sur des outils facilitant la gestion des ressources humaines : références communes pour aider au positionnement sur des postes et à la définition de rémunérations cohérentes et homogènes dans la filière, aux choix d'orientation professionnelle, de formation ;
- engager une réflexion autour du cadre collectif de travail dans la filière.

Dès 2011, le Syndicat National du Jeu Vidéo et Opcalia s'associent pour mener à bien une étude s'appuyant sur les premiers travaux réalisés par l'association Capital Games en région Ile de France.

Aujourd'hui, le SNJV et Opcalia publient le premier document de référence sur les métiers du jeu vidéo en France.

Le présent document constitue la synthèse du document complet accessible [en téléchargement](#).

Famille de métiers

3 Management

5 Design

8 Image

10 Technologie

12 Transverses

Les métiers du Management

Cette famille réunit les « chefs d'orchestre » de la production et de la promotion des jeux vidéo : le directeur de production, le chef de projet, le directeur marketing et le chef de produit.

Le directeur de production détermine les projets sur lesquels se mobiliser, coordonne les équipes impliquées et donne les grandes orientations des projets. Le chef de projet pilote et fait le lien avec les équipes pour la mise en œuvre du projet confié. Du point de vue commercial, le directeur marketing détecte les opportunités de marché et de produit et définit les conditions de commercialisation des jeux. Le chef de produit relaie cette stratégie au niveau du produit dont il a la responsabilité.



DIRECTEUR DE PRODUCTION *(Executive producer)*

Il est le garant de l'exécution de la stratégie de la société et du bon déroulement des projets (ressources humaines, infrastructure, méthodologie, qualité, délais, budget).

Il occupe une fonction de pilotage stratégique en assurant l'interface entre la direction et la production et en s'impliquant dans une activité de « veille produits, marchés, technologies ». Ce positionnement l'amène à véhiculer les orientations et la culture de l'entreprise.

Il est également responsable de la gestion des risques (identification des risques, estimation de leur criticité, conception de parades) et joue un rôle significatif du point de vue du management des équipes en les conseillant sur la conduite des projets et en accompagnant le développement de leurs compétences.

Au-delà de la dimension financière et budgétaire qui constitue l'une de ses principales missions, il est également en charge de :

- veiller à la qualité des productions en fonction des budgets et des délais alloués,
- choisir et mettre en œuvre les méthodes, dimension qui tendra à se développer dans les années à venir.

Salaires couramment observés : 40 k€ - 60 k€ (*minimum* : 20 k€ ; *maximum* : 79 k€)



DIRECTEUR MARKETING

(Marketing director)

Le directeur marketing élabore les plans marketing (analyse du marché, détermination des cibles, plan d'action, choix des axes publicitaires, etc.) et met en place les actions destinées à développer la vente des produits.

Il doit anticiper les tendances du marché et déterminer les axes de développement des produits.

Ses principales activités reposent sur la définition de la cible des produits et de leur mix-marketing, la détermination des éléments de game design selon les besoins et attentes de la cible, la recherche d'opportunités de partenariats publicitaires ou l'organisation d'événements.

La gestion commerciale fait également partie de ses prérogatives : définition des prix, des actions de merchandising et des actions commerciales, mesure et analyse des retombées des actions marketing, etc.

Complétées par des activités d'analyse des ratios investissements/revenus et de management d'équipe, son champ d'intervention est des plus vastes.

Esprit d'analyse, créativité et curiosité sont ses atouts indéniables.

Salaires couramment observés :

30 k€ - 42 k€

(minimum : 22 k€ ; maximum : 75 k€)

CHEF DE PROJET *(Producer)*

Le chef de projet est chargé de piloter et de coordonner les activités et les équipes dans le cadre d'un projet.

Il détermine les lignes directrices d'un projet et mobilise les ressources internes/externes pour le réaliser. Il coordonne ainsi les activités des différents intervenants et assure la négociation opérationnelle des délais, du livrable... avec les éditeurs.

Il doit garantir la qualité des productions en fonction du budget et des délais alloués.

Enfin, il s'implique dans le choix et la mise en œuvre des process.

Salaires couramment observés :

30 k€ - 45 k€

(minimum : 18 k€ ; maximum : 70 k€)

CHEF DE PRODUIT *(Product manager)*

Le chef de produit est en charge du produit dans son ensemble, de sa conception jusqu'à la fin de son cycle de vie.

Tout en étant en alerte sur les tendances du marché et les pratiques de la concurrence, il suit toutes les étapes de développement des produits.

Il définit la cible et le mix-marketing du produit dont il a la responsabilité, élabore et applique le plan média correspondant, met en place les actions de partenariat publicitaire.

Le suivi commercial et budgétaire de son produit est également incontournable.

Salaires couramment observés :

27 k€ - 36 k€

(minimum : 19 k€ ; maximum : 55 k€)

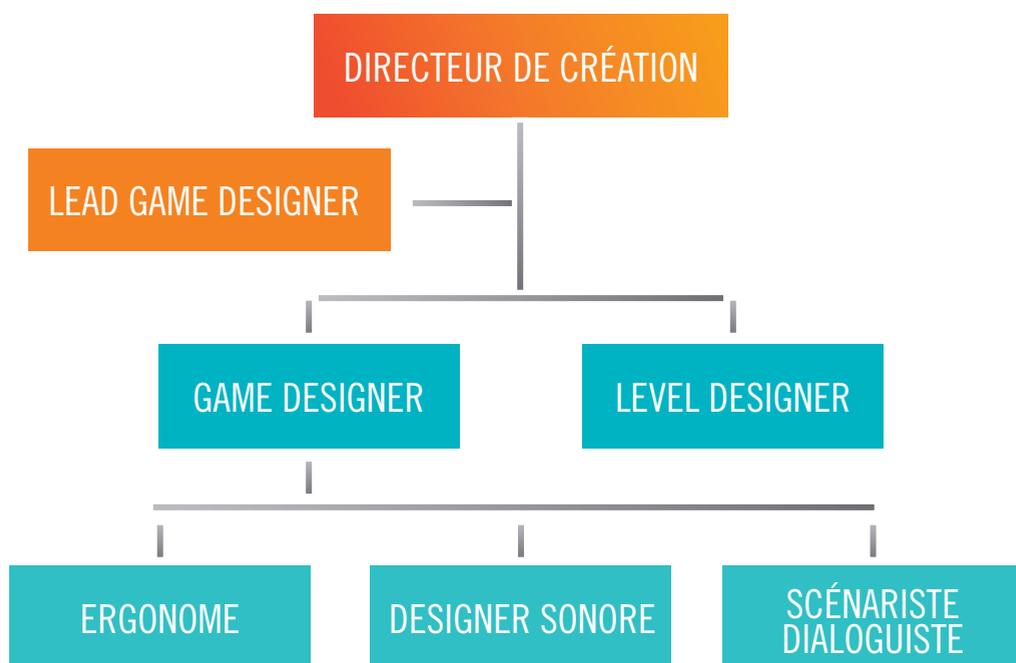


Les métiers du Design

Cette famille est celle des professionnels de la conception de jeu. Une équipe complète travaille en concertation sous l'égide du directeur de création* pour réussir à créer un univers unique dans lequel le joueur pourra plonger et évoluer.

Tout est pensé et articulé pour favoriser l'expérience de jeu du joueur : concept, histoire, image, son, interface visuelle, phases de progression...

* *lead game designer, game designer, level designer, ergonomome, scénariste/dialoguiste, designer sonore.*



DIRECTEUR DE CRÉATION *(Creative director)*

Le directeur de création est chargé de construire l'identité artistique de l'entreprise et de veiller à la conformité des réalisations aux attentes des clients.

Il impulse l'orientation artistique des projets qu'il aura soigneusement choisis parmi les propositions faites par les équipes créatives.

Conviction, diplomatie et aisance dans les relations interpersonnelles lui sont indispensables pour défendre les projets devant les clients.

Il guide et pilote ses équipes auxquelles il fournit des pistes de réflexion et de travail et apporte critiques et suggestions.

Salaires couramment observés : 42 k€ - 60 k€ (*minimum* : 22 k€ ; *maximum* : 79 k€)



LEAD GAME DESIGNER

Le lead game designer est responsable de la coordination des équipes de game designers en charge de concevoir le principe de jeu.

Il doit élaborer le concept du jeu, créer ses principes, fournir les schémas d'interface graphiques et piloter leur réalisation par les graphistes.

Il est également responsable de la scénarisation et de la structure du jeu en intégrant les contraintes techniques, graphiques, de la chaîne de production et de la licence.

Il coordonne ensuite la réalisation et les tests du jeu.

Il doit être force de proposition et savoir évoluer dans un environnement complexe et en constante évolution.

Salaires couramment observés :

35 k€ - 45 k€
(*minimum : 18 k€ ; maximum : 60 k€*)

GAME DESIGNER

Le game designer est chargé de concevoir le concept de jeu (gameplay) et d'assurer la cohérence entre les différents éléments le composant (genre, thème, règles, décors, personnages, structure logique, interactivité) afin d'optimiser l'expérience de jeu de l'utilisateur.

Son implication est globale, depuis la conception du concept du jeu en fonction du public cible jusqu'au test et recettage, en passant par la création des principes du jeu, l'ergonomie/interactivité, la scénarisation et la réalisation du jeu.

Posséder des connaissances en ergonomie des systèmes multimédia, level design, assurance qualité ainsi que logiciels 3D et d'animation lui est indispensable pour mener à bien ses projets.

Salaires couramment observés :

25 k€ - 33 k€
(*minimum : 17 k€ ; maximum : 48 k€*)

LEVEL DESIGNER

Le level designer conçoit les niveaux du jeu en créant des cartes et en mettant en place une série d'événements et d'obstacles qui rythment la progression du joueur.

Il crée les maquettes simplifiées des différents niveaux de jeu et intègre ensuite les éléments multimédia réalisés par l'équipe de création (objets, décors, personnages, etc.), les scripts de programmation entraînant des comportements et déclenchant des actions, mais également des contraintes techniques.

Il doit tester et régler les niveaux et se tenir à jour sur l'évolution des envies et des besoins des joueurs.

En résumé, il doit mobiliser ses connaissances en technologies du Web, techniques de prototypage 2D et de modélisation 3D, outils d'édition de niveaux pour garantir la bonne « jouabilité » du jeu et maintenir l'intérêt du joueur.

Salaires couramment observés :

22 k€ - 30 k€
(*minimum : 18 k€ ; maximum : 50 k€*)



SCÉNARISTE-DIALOGUISTE *(Dialoguist designer)*

Le scénariste-dialoguiste décrit la trame narrative du jeu, crée des personnages mémorables ou originaux et écrit les dialogues du jeu.

Impliqué dès la phase de conception du jeu, il doit rédiger un synopsis décrivant les grandes lignes de l'histoire, réaliser un séquenceur relatant les enchaînements logiques entre les scènes et le déroulement événementiel dans chaque scène, écrire le scénario sous forme textuelle ou story board.

Il participe à la création des personnages, à l'écriture des dialogues (contextuels, systémiques, textes off), au choix des voix incarnant les personnages.

Il favorise l'immersion du joueur dans le jeu.

Salaires couramment observés : 24 k€ - 35 k€ (*minimum : 20 k€ ; maximum : 48 k€*)

ERGONOME *(Human factor specialist)*

L'ergonome participe au processus de conception en apportant des informations sur les contraintes utilisateurs. Il assure l'accessibilité et la facilité de compréhension des produits pour favoriser l'expérience de jeu de l'utilisateur ainsi que le taux de conversion.

Impliqué dans la conception de l'interface entre le joueur et la machine, il développe et réalise des tests utilisateurs (oculométrie, analyse heuristique, etc.), participe à l'anticipation des problèmes d'accessibilité et d'apprentissage et à l'intégration moteur/graphique des éléments de jeu.

Il crée également des tutoriaux, gère la progression du joueur et la qualité du jeu en procédant à divers tests.

La dimension recherche et développement (réalité augmentée, etc.) tend à se renforcer progressivement.

Salaires couramment observés :

25 k€ - 30 k€
(*minimum : 16 k€ ; maximum : 40 k€*)

DESIGNER SONORE *(Sound designer)*

Le designer sonore définit et retranscrit l'ambiance sonore du jeu (musique, bruitages, dialogues) de manière interactive.

Il propose des mécanismes de gameplay basés sur le son et évalue les besoins matériels et humains nécessaires à la réalisation de la partie sonore du jeu.

Il est au cœur de la création et de la composition des médias sonores : bruitages, effets sonores, sons d'interface et d'ambiance, voix, musique.

Au final, il est chargé d'intégrer et d'éditer les sons : direction des acteurs, spécification du mode de déclenchement et de lecture des sons, enregistrement, montage et mixage des sons, conception des sons et de la musique pour les éléments marketing, pour optimiser l'expérience du jeu.

Salaires couramment observés :

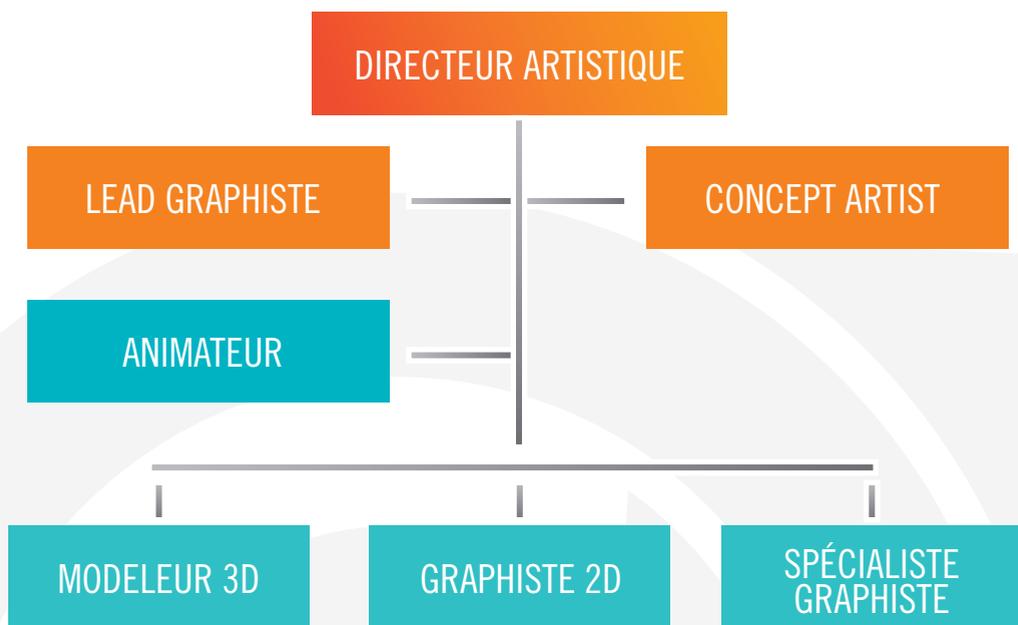
24 k€ - 30 k€
(*minimum : 17 k€ ; maximum : 200 k€*)

Les métiers de l'Image

C'est grâce aux différentes contributions de cette famille de graphistes que le joueur se prend au jeu. Les effets spéciaux, les personnages animés, les décors en 3D... leur mission est de rendre le jeu animé, réel et esthétique. Chacun, dans sa fonction - mais jamais l'un sans l'autre - assure le visuel du jeu.

Le concept artist s'occupe de l'esthétisme, le graphiste 2D gère les principaux éléments de l'image, le modelleur 3D assure la mise en perspective en temps réel et les spécialistes de l'éclairage, des effets spéciaux ou des mouvements apportent les touches finales.

Tout en faisant face aux contraintes techniques, ils font du jeu un univers absorbant.



DIRECTEUR ARTISTIQUE *(Artistic director)*

Le directeur artistique conduit la production des éléments visuels tout au long du jeu. Il est responsable de l'intégralité du processus de conception jusqu'à la réalisation.

Il définit le cahier des charges des étapes de conception graphique à partir de la problématique de la demande et pilote les travaux.

Il coordonne les équipes de graphistes jusqu'à la livraison des travaux.

Sa fonction nécessite un bon niveau de compétence en conduite de projet ainsi qu'une posture de leader pour impulser l'innovation et accompagner le changement.

Salaires couramment observés : 35 k€ - 48 k€ (*minimum* : 18 k€ ; *maximum* : 95 k€)

CONCEPT ARTIST

Il contribue à réaliser la vision artistique du projet en créant des personnages, des objets et un univers artistique à partir de compositions de couleurs.

Tout son talent se concentre sur la capacité à traduire une idée, un concept en productions visuelles finalisées. Il réalise ce travail en collaboration avec l'équipe de conception pour créer des solutions conciliant les aspects techniques et esthétiques.

Salaires couramment observés :

25 k€ - 35 k€
(*minimum : 18 k€ ; maximum : 50 k€*)

LEAD GRAPHISTE

En tant qu'encadrant, c'est lui qui gère les activités graphiques et les équipes de graphistes.

Il assure l'opérationnalisation du projet graphique, garantit la qualité des livrables et le respect des délais et des objectifs.

Ses activités de veille lui confèrent une position d'« avant-garde » par rapport aux évolutions.

Salaires couramment observés :

30 k€ - 40 k€
(*minimum : 18 k€ ; maximum : 55 k€*)

ANIMATEUR

Les personnages, les objets ou les décors du jeu prennent vie entre ses mains.

Il analyse la narration, le gameplay et les contraintes techniques et crée le système d'animation. En travaillant sur des interactions complexes, l'animateur arrive à représenter les mouvements mais aussi les comportements et les émotions des personnages.

Salaires couramment observés :

22 k€ - 35 k€
(*minimum : 15 k€ ; maximum : 53 k€*)

GRAPHISTE 2D

Le graphiste 2D conçoit l'allure des personnages, des objets, des décors et l'ambiance du jeu.

Il crée les modèles et illustrations du projet graphique et fabrique les médias graphiques en respectant les contraintes techniques ainsi que les directives artistiques.

Salaires couramment observés :

24 k€ - 30 k€
(*minimum : 15 k€ ; maximum : 40 k€*)

MODELEUR/TEXTUREUR 3D

Si les décors et les personnages ont l'air si réels, c'est grâce au travail du modelleur 3D.

Après une étude de faisabilité au regard des contraintes du moteur graphique, le modelleur optimise les objets du jeu de manière à créer les effets graphiques en temps réel.

Pas besoin de lunettes 3D pour que le joueur entre dans le décor...

Salaires couramment observés :

22 k€ - 30 k€
(*minimum : 15 k€ ; maximum : 48 k€*)

SPÉCIALISTE GRAPHIQUE ÉCLAIRAGE, MONOCAP, FX

Chacun de ces métiers renvoie à un profil de graphiste spécialisé sur un aspect visuel du jeu. Certaines de leurs missions sont communes : réaliser un travail de veille sur les tendances artistiques, analyser les choix graphiques et élaborer des préconisations sur son domaine.

Chaque profil a sa spécialité : le spécialiste « éclairage » applique les directives artistiques en matière d'éclairage, le spécialiste « FX » produit les effets spéciaux et enfin le spécialiste « motion capture » travaille sur la captation des mouvements et leur transposition dans un univers virtuel.

Ensemble, ils contribuent à donner au jeu sa dimension particulière.

Salaires couramment observés :

28 k€ - 36 k€
(*minimum : 20 k€ ; maximum : 52 k€*)

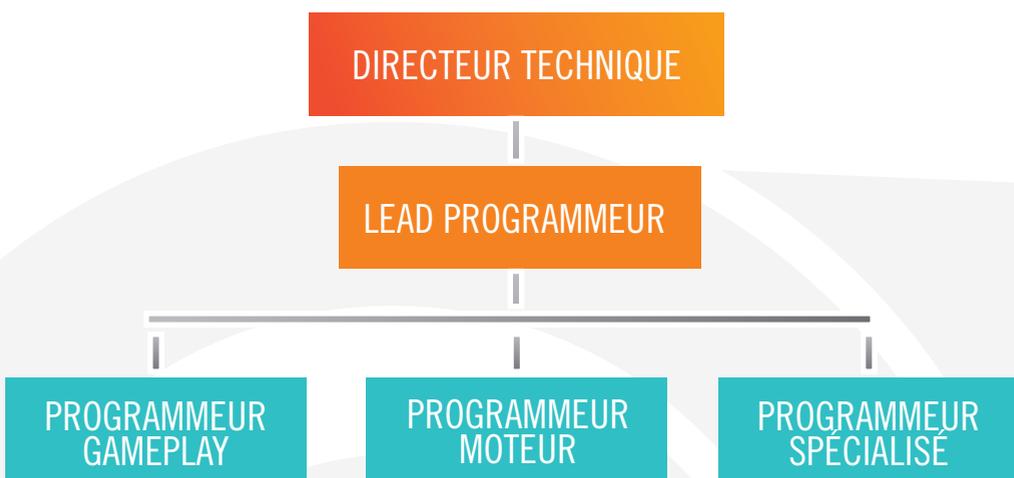
Les métiers de la Technologie

Cette famille est celle des programmeurs . Elle comprend l'ensemble des acteurs chargés du développement et de la maintenance des outils.

Le directeur technique définit et supervise les activités de développement. Ses compétences en gestion de projet, sa capacité à accompagner ses équipes dans un environnement complexe et évolutif et ses initiatives innovantes en font le « maître du jeu ».

Les équipes de programmeurs sont pilotées par un lead programmer, qui est généralement un ancien programmeur ayant acquis l'expertise nécessaire à une fonction de management. Ce dernier est le garant de la conformité des programmes avec les spécifications techniques initiales.

Les programmeurs sont les maillons clés du process de création du jeu.



DIRECTEUR TECHNIQUE *(Technical director)*

Le directeur technique occupe une fonction de pilotage stratégique sur des projets technologiques. Il définit les orientations et conseille les équipes sur les méthodes de développement, ce qui suppose une vision éclairée sur les évolutions technologiques.

Il manage les équipes dont il accompagne le développement des compétences.

Il est garant de la qualité des actions développées, de la maintenance des applications, des tests dont il assure la conformité et la cohérence avec la demande.

Il est amené à gérer des projets (gestion du budget, des ressources matérielles et humaines, suivi et encadrement des contributions), ce qui lui confère une responsabilité en matière de respect des délais et de qualité des livrables.

Salaires couramment observés : 44 k€ - 54 k€ (minimum : 20 k€ ; maximum : 110 k€)

LEAD PROGRAMMEUR

(Lead programmer)

Le lead programmer encadre les équipes de programmeurs. Il assure trois missions principales : le pilotage des activités de développement, la gestion de la qualité des programmes et le management des compétences des équipes.

À ce titre, le lead programmer réalise les arbitrages relatifs à l'architecture et aux développements, gère le développement des fonctionnalités complexes et assure la conformité aux spécifications techniques.

Salaires couramment observés :

32 k€ - 42 k€

(minimum : 18 k€ ; maximum : 67 k€)

PROGRAMMEUR MOTEUR

(Motor programmer)

Également intitulé développeur moteur, le programmeur moteur synthétise les comportements, images et sons en temps réel et de réaliser l'univers du jeu (2D/3D). Il s'occupe du rendu graphique du jeu.

Ses principales activités reposent sur le développement et la maintenance des outils graphiques, des outils de production et des outils de visualisation.

Ce poste suppose une maîtrise des méthodes et techniques de programmation. Il doit écrire les lignes de codes permettant au jeu de fonctionner. Il doit tenir compte des contraintes du moteur et du support technique qui exécute le produit.

Salaires couramment observés :

30 k€ - 40 k€

(minimum : 18 k€ ; maximum : 60 k€)

PROGRAMMEUR GAMEPLAY

(Gameplay programmer)

Le programmeur jeu développe les mécanismes du jeu. Il analyse les besoins informatiques du jeu et les traduit en langage objet (comportements du jeu, actions, déroulement, interface menu, etc.).

Par ailleurs, il développe des outils de simulation et de génération de données, notamment pour la reconnaissance des mouvements. Il est également chargé de faire évoluer les systèmes et d'assurer leur maintenance.

Salaires couramment observés :

27 k€ - 37 k€

(minimum : 15 k€ ; maximum : 60 k€)

PROGRAMMEUR SPÉCIALISÉ IA, OUTILS, PHYSIQUE

(Programmer IA, tools specialist)

Chacun de ces métiers renvoie à un profil de programmeur spécialisé. Tous assurent le développement, l'optimisation et la maintenance d'outils mais chacun se différencie par la spécificité de son objet de travail.

Le spécialiste « intelligence artificielle » conçoit et programme des fonctions spécifiques aux jeux de stratégie, en dotant notamment les systèmes informatiques de capacités intellectuelles comparables à l'intelligence humaine.

Le spécialiste « outils » conçoit les outils qui génèrent le contenu des jeux et optimisent les éditeurs d'effets spéciaux qui permettent de déplacer les objets 3D. Son action optimise l'ergonomie et l'efficacité des interfaces.

Le spécialiste « physique » gère l'ensemble des comportements physiques des objets (gravité, collisions, trajectoires, etc.). Toute son action vise à mimer les comportements réels par des modèles rapides et stables.

Salaires couramment observés :

27 k€ - 40 k€

(minimum : 18 k€ ; maximum : 60 k€)

Les métiers Transverses

Cette famille est celle des professionnels qui contribuent au déploiement et à la pérennisation du jeu.

Ces acteurs ont un véritable rôle d'interface avec la direction, les équipes de production, les utilisateurs... Ils s'assurent que le jeu fonctionne et réponde aux attentes des utilisateurs. Généralement placés à la fin de la boucle de production du jeu vidéo, ils sont proches de la conception en fournissant, de façon rétroactive, des informations et des données qui permettront de prendre des décisions stratégiques, d'ajuster le jeu aux besoins des joueurs et de relancer leur expérience de jeu.

TESTEUR/QA

CHARGÉ DE
LOCALISATION

DATA MANAGER
ASSET MANAGER

COMMUNITY
MANAGER

DATA ANALYST

TESTEUR/QA *(Tester)*

Le testeur/QA assure l'identification et la validation des anomalies au cours du cycle de production.

Il évalue la faisabilité d'un projet à partir de sa connaissance du public, organise des tests quantitatifs avec la communauté et assure la stabilité des différentes versions du jeu. Il éprouve les mécanismes de jeu et évalue les difficultés, celles-ci étant identifiées, répertoriées et corrigées.

Sa mission : faire en sorte que rien ne vienne entraver l'expérience de jeu du joueur ! Dans les années à venir, il sera amené à mettre en œuvre des tests automatisés.

Salaires couramment observés : 22 k€ - 28 k€ (*minimum* : 17 k€ ; *maximum* : 35 k€)

CHARGÉ DE LOCALISATION *(Localisation manager)*

Le chargé de localisation coordonne l'adaptation des caractéristiques d'un jeu à un marché spécifique. Il assure deux missions principales : la gestion de projet et l'adaptation du jeu aux spécificités culturelles d'un pays.

Il effectue une activité de veille des caractéristiques locales du marché du jeu, identifie et supervise les équipes internes/externes pour les phases de traduction, d'enregistrement, d'intégration et de test. Il assure le suivi des tâches administratives relatives au processus de localisation (facturation, gestion des documents légaux, etc.), conseille et oriente les équipes de production pour optimiser le processus de localisation, assure le suivi d'un glossaire et supervise les tests et procédures de traduction.

La maîtrise des problématiques d'ordre multilingue et multiculturel est essentielle pour occuper ce poste.

Salaires couramment observés : 23 k€ - 30 k€ (*minimum* : 20 k€ ; *maximum* : 31 k€)

DATA/ASSET MANAGER

Le data manager est en charge de la maintenance, de la qualité et de la fiabilité du build process.

Il définit la stratégie de fiabilisation des données et des méthodes, gère la qualité (sécurité des données du jeu) et apporte une assistance aux utilisateurs à travers la rédaction de documentations techniques ou l'organisation de sessions de formation.

La maîtrise des techniques d'analyse et de résolution de problèmes ainsi que la capacité à évoluer dans un environnement complexe et en constante évolution, tout comme la connaissance des logiciels types de gestion de sources et des langages de script sont indispensables pour le data manager.

Salaires couramment observés :

25 k€ - 32 k€

(minimum : 19 k€ ; maximum : 60 k€)

GESTIONNAIRE DE COMMUNAUTÉ

(Community manager)

Le gestionnaire de communauté analyse, anime, fédère et fidélise la communauté de joueurs autour du jeu tout en veillant au respect des règles de bonne conduite au sein de la communauté.

Il crée des événements visant à accroître la visibilité du jeu sur le réseau, participe à l'optimisation des ventes d'items virtuels, anime des actions de recrutement de nouveaux membres et apporte des réponses aux problèmes soulevés par la communauté de joueurs.

Il s'inscrit véritablement dans une démarche d'amélioration continue en analysant les tendances des joueurs, en alertant sur les problèmes techniques et fonctionnels du jeu et en proposant des adaptations.

Le gestionnaire de communauté doit faire preuve de réactivité, diplomatie et pédagogie.

Ce métier est susceptible d'évoluer vers une dimension marketing plus importante, ce qui suppose l'acquisition de compétences en management de marque.

Salaires couramment observés :

25 k€ - 30 k€

(minimum : 15 k€ ; maximum : 45 k€)



CHARGÉ D'ÉTUDES STATISTIQUES

(Data analyst)

Le chargé d'études statistiques est responsable de la production de données et d'analyses liées aux comportements des joueurs.

Vision stratégique, parfaite maîtrise des statistiques avancées et des modèles de prévision lui sont nécessaires pour construire des outils de suivi et d'analyse des données (analyse du business model du jeu, identification d'indicateurs de performance, etc.) qui serviront de recommandations aux équipes de production.

Le chargé d'études statistiques est au cœur de la définition de la stratégie en suggérant des prix adaptés aux spécificités locales, en fournissant des analyses pour favoriser l'attraction de nouveaux utilisateurs et en effectuant des prédictions et des suivis sur les tendances d'évolution et/ou sur l'impact des décisions.

Salaires couramment observés :

47 k€ - 52 k€

(minimum : 30 k€ ; maximum : 55 k€)

Créé en 2008, dans la continuité de l'Association des Producteurs d'Oeuvres Multimédia (APOM), le Syndicat national du jeu vidéo (SNJV), syndicat professionnel, intervient dans tous les domaines permettant de préserver ou développer la compétitivité des entreprises de production de jeu vidéo implantées en France:

- politiques publiques permettant de garantir la compétitivité internationale des entreprises de création de jeux vidéo ;

- dispositifs réglementaires et législatifs adaptés au développement durable de la filière;

- formation professionnelle;

- promotion de l'industrie française du jeu vidéo en France et à l'international;

Le SNJV intervient également dans l'intérêt de ses membres à chaque fois que l'actualité le nécessite.

Retrouvez les interventions, prises de positions et propositions du SNJV sur www.snjv.org.



77 boulevard Voltaire - 75011 Paris - Tél. : 0970 460 611

www.snjv.org

Organisme Paritaire Collecteur Agréé (OPCA), Opcalia accompagne les entreprises pour optimiser leurs investissements en formation et finance la formation des salariés via différents dispositifs : Plan de formation, Contrats et Périodes de Professionnalisation, DIF, Bilans de compétences, VAE...

Présent sur l'ensemble du territoire, y compris les DOM, à travers un réseau composé de 26 délégataires régionaux, 8 départements dédiés de branches professionnelles soit 117 antennes locales, Opcalia propose des services de proximité :

conseil RH, définition de projets de formation, recherche d'organismes de formation, ingénierie financière...

Opcalia place l'équité au rang de priorité, notamment par la mise en place de solutions adaptées aux questions liées au handicap, à la gestion des âges, à l'égalité femmes/hommes et à la lutte contre l'illettrisme et participe par ailleurs à l'effort national en faveur de l'emploi : promotion du Contrat de Professionnalisation, financement des Contrats de Sécurisation Professionnelle (CSP), mise en place de POE/POEC.



27 rue de Mogador - 75009 Paris - Tél. : 01 44 71 99 00

www.opcalia.com

Remerciements à l'association Capital Games pour son implication active dans l'élaboration du référentiel des métiers.

CAPITAL GAMES
LE CLUSTER FRANCILIEN DU JEU VIDÉO
capital-games.org