

Description

Les game designers jouent un rôle central dans la création de jeux vidéo à des fins de divertissement ou à visée thérapeutique ou didactique. Spécialistes de l'interactivité, ils élaborent le concept, l'univers et la mécanique du jeu. A la frontière entre l'art et la technique, ils créent des jeux dont ils coordonnent la production avec des équipes de développeurs et d'infographistes. Leur but est de concevoir des jeux attirants, interactifs et ergonomiques pour les ordinateurs, les consoles, les appareils mobiles ou pour Internet.

Leurs principales activités consistent à:

Conception

- s'informer sur les dernières tendances en matière de jeux et de nouvelles technologies, sur l'évolution des intérêts du public et sur les produits d'autres entreprises;
- déterminer le type de jeu à créer (action, réflexion, stratégie, etc.) et le public cible;
- collecter et synthétiser les idées émises lors de séances de brainstorming avec les professionnels impliqués dans la création et le développement (directeurs de création et de production, scénaristes, graphistes, illustrateurs, développeurs multimédia, animateurs 3D, musiciens, etc.);
- établir le concept du jeu et en déterminer les différents aspects: histoire, personnages, scènes, situations, énigmes et décors;
- mettre au point les mécanismes et les règles (interactions, épreuves, niveaux de difficulté);
- superviser la création sonore: montage, intégration et synchronisation;
- s'assurer que le jeu est en adéquation avec les pratiques, l'expérience ou les besoins des joueurs;
- valider la faisabilité technique du concept et la cohérence du jeu avec les autres professionnels concernés;
- rédiger le cahier des charges du jeu qui détaille, à l'intention de l'équipe de production, tous les éléments permettant de réaliser le prototype;

Production

- suivre la réalisation, du prototype au produit fini;
- vérifier que les choix techniques et artistiques sont adéquats;
- coordonner les différents corps de métiers impliqués;
- contrôler que les délais et le budget sont respectés;
- organiser des tests, proposer des améliorations et corriger les problèmes de fonctionnement.

Environnement de travail

Les game designers collaborent avec une équipe de production sous la direction d'un ou d'une chef-fe de projet. Ils travaillent le plus souvent dans un bureau face à un ordinateur. Leurs horaires peuvent varier en fonction de l'avancement de la conception du jeu. Dans les grandes compagnies, plusieurs game designers spécialisés (level designer, character designer, etc.) sont impliqués dans le même projet. Un bon niveau d'anglais est indispensable.

Formation

La formation de game designer s'acquiert dans une haute école spécialisée.

Lieu

- Zurich.

Durée

- 3 ans.

Conditions d'admission

- CFC spécifique avec maturité professionnelle;
- CFC d'un autre domaine avec maturité professionnelle + expérience professionnelle d'un an dans une profession du domaine ou une année propédeutique dans le domaine;
- maturité spécialisée dans le domaine;
- maturité gymnasiale + expérience professionnelle d'un an dans une profession du domaine ou une année propédeutique dans le domaine;
- autre titre jugé équivalent;
- sans titres requis: admission sur dossier;
- concours d'entrée (test d'aptitudes, entretien, travaux personnels).

Titre obtenu

- Bachelor of Arts HES en design industriel et de produits, orientation Game Design.

Contenu

- Games dans la culture et la société
- Game Theory und Game Studies
- Game Writing
- Game Visuals, Animation & Graphis
- Game Sound Analysis
- Game Business
- Sound Design
- Procedural Design
- etc.

Remarque: certaines hautes écoles spécialisées proposent un module ou une orientation dans ce domaine comme à Genève (module Game Design) ou à Lausanne (orientation Media & Interaction design). Dans cette profession, il est également fréquent de se former dans des établissements privés. Ces formations de durée variable ne débouchent cependant pas sur des titres officiellement reconnus.

Pour plus de détails, consulter

www.orientation.ch/ecoles et
www.orientation.ch/perfectionnement.

Qualités requises

L'exercice de cette profession fait appel à des qualités comme:

- Créativité et imagination
- Aptitude à travailler en équipe
- Esprit d'innovation
- Rigueur
- Capacité d'adaptation à l'évolution technologique
- Bonne mémoire
- Bonne représentation spatiale
- Capacité d'abstraction

Perspectives professionnelles

Le marché du jeu vidéo est en plein développement grâce à l'émergence des mini-jeux grand public pour les appareils mobiles comme les téléphones portables ou les tablettes numériques. L'essor des réseaux sociaux contribue également à cette évolution, tout comme la multiplication des "serious games" (jeux thérapeutiques, didactiques ou à des fins commerciales). Les game designers trouvent des emplois dans des studios de communication visuelle ou interactive ou dans des start-up spécialisées dans les jeux vidéo. Les places sont toutefois encore rares. Elles sont plus nombreuses en Suisse alémanique (région zurichoise notamment), mais la concurrence y est grande. Les professionnels souhaitant collaborer au sein des grandes compagnies du domaine doivent partir à l'étranger (Etats-Unis, Canada, Royaume-Uni, Japon, France, etc.). La carrière des game designers peut évoluer vers des postes de directeurs de création ou de production.

Perfectionnement

Les game designers peuvent envisager les perfectionnements suivants:

- Master Design, orientation Media Design, 4 semestres à plein temps, Genève.
- Master Design, spécialisation Game Design, 3 semestres à plein temps, Zurich.

Dans l'industrie du jeu vidéo, le game design est une activité qui se subdivise en plusieurs spécialités (character design, level design, game art, etc.). Les game designers sont donc amenés à se perfectionner dans des domaines comme l'animation 3D, la modélisation ou le game art par exemple. Des institutions privées comme le SAE Institute à Genève, l'école Ceruleum à Lausanne ou l'EPAC à Saxon (VS) proposent des formations dans ces domaines de spécialisation.

Des game jams sont régulièrement organisés. Il s'agit de rencontres entre développeurs en forme de marathons collectifs lors desquels sont créés des jeux sur un thème spécifié en un temps donné. Des prix peuvent être décernés. Ces événements permettent parfois de stimuler la carrière des game designers.

Pour plus de détails, consulter

www.orientation.ch/perfectionnement.

Professions voisines

- Designer ES en communication visuelle/Designer ES en communication visuelle
- Designer HES en communication visuelle/Designer HES en communication visuelle
- Graphiste CFC/Graphiste CFC
- Ingénieur HES des médias/Ingénieure HES des médias
- Interactive Media Designer CFC/Interactive Media Designer CFC
- Technicien ES des médias/Technicienne ES des médias
- Webmaster/Webmaster

Adresses

ECAL - Ecole cantonale d'art de Lausanne
Av. du Temple 5
Case postale 555
1001 Lausanne
Tél.: 021 316 99 33
<http://www.ecal.ch>

HEAD - Genève
Haute Ecole d'art et de design
Av. de Châtelaine 5
1203 Genève
Tél.: 022 388 51 00
<http://www.hesge.ch/head>

Swiss Design Association (SDA)
Weinbergstrasse 31
8006 Zurich
Tél.: 044 266 64 34
<http://www.swiss-design-association.ch>

ZHdK - Zürcher Hochschule der Künste
Pfungstweidstrasse 96
8031 Zurich 31
Tél.: +41 43 446 46 46
<http://www.zhdk.ch>