



Fiche métier : Chef de projet de jeux web

Chef de projet jeu vidéo

Au sein d'une chaîne de production de jeux vidéo, le chef de projet de jeux web est l'axe autour duquel s'articulent tous les corps de métiers liés à la création d'un jeu web. En étroite collaboration avec le directeur artistique et le directeur technique, le chef de projet supervise l'ensemble des membres de l'équipe projet composée d'un infographiste 2D et /ou 3D, d'un game designer, d'un level designer et - en fonction du type de projet ou de la cible du jeu - d'un ergonomiste. Véritable chef d'orchestre, il est l'intermédiaire par lequel l'entreprise dialogue avec chaque membre de l'équipe, assurant ainsi une cohésion d'équipe et veillant au bon déroulement de la production du jeu vidéo.

Présentation

Multi-profils, le chef de projet est l'élément indispensable de la phase de conception du jeu jusqu'à sa réalisation. Force d'expérience dans le domaine du jeu vidéo, il a connaissance des objectifs et des contraintes d'un projet, ce qui lui permet une compréhension optimale des enjeux de projets afin d'assurer le respect des contraintes de temps, de budget et de développement. Véritable gestionnaire, il sait établir un suivi et poser des jalons décisifs pour le bon déroulement des projets. Manager, il sait solutionner rapidement les problèmes liés à la production et définit le champ d'action de chaque intervenant dans un projet.

Missions

En charge de la planification et de l'organisation du projet, le chef de projet de jeux web - grâce à un cadrage précis des objectifs du projet - concevra le planning, le budget ainsi que le cahier des charges appelé le «GDD» (Game Design Document). Outre une bonne connaissance de la conduite de projet et un sens du management, sa mission suppose la compréhension des besoins et des enjeux des projets ainsi que la connaissance des métiers dans le domaine des jeux vidéo, lui permettant ainsi de conduire au mieux le déroulement du projet et d'être force de proposition pour d'éventuels ajustements techniques à coordonner. Son rôle sera également majeur dans la validation des tests en phase finale de contrôle du projet. Enfin, il sera également l'interface permanente avec les clients grâce à des rapports d'activité fréquents. Par ailleurs, une veille constante et rigoureuse sera de mise pour répondre aux enjeux de ce métier.

Domaines et périmètre d'intervention

On peut distinguer deux types de chef de projet de jeux web : les chefs de projet «éditoriaux», souvent indépendants, se chargent de la mise en place de la conception originelle du jeu : ils délimitent les limites budgétaires, juridiques et techniques sans entrer réellement dans la phase de réalisation du jeu. Les chefs de projet «techniques», souvent intégrés à une agence, quant à eux, délimitent et réalisent les moindres détails de la réalisation du jeu, à travers les phases de développement ou de réalisation artistique. Les chefs de projet «techniques» sont généralement amenés à suivre plus de projets en parallèle que les chefs de projet «éditoriaux» ; mais cela dépend de la taille des projets.



Activités et tâches

Activités 1

Cadrage du projet

Tâches

Définir le périmètre du projet :· Délimiter les enjeux du jeu· Décrire les fonctionnalités· Définir le "gameplay" (principe de jeu)Déterminer la cibleÉvaluer les moyens :· Technologiques· Financiers· Humains· Chronologiques· Juridiques

Activités 2

Rédaction des spécifications fonctionnelles

Tâches

Rédiger le GDD (Game Design Document) :· Préciser le contexte et les enjeux du projet· Formaliser les moyens· Définir et expliquer les fonctionnalitésSécuriser la dimension juridique des spécifications fonctionnelles

Activités 3

Mise en œuvre du projet

Tâches

Transmettre les éléments suivants aux personnes concernées par les différents enjeux du jeu :· Scénario du jeu· Personnages· Univers global· DécorsRépartir les missions entre les membres de l'équipe :· Elaboration d'un rétro-planning· Supervision du déroulement du projet

Activités 4

Pilotage du projet

Tâches

Répartir les missions entre les membres de l'équipe :· Elaboration d'un rétro-planning· Supervision du déroulement du projetSuivre et respecter les contraintes du projet :· Optimisation des dépenses budgétaires· Maintien des délais· Suivi des avancées liées au développement· Veiller au respect des contraintes juridiques· Suivi de la qualité et du contenu éditorial avec les experts métiersExercer un rôle d'interface entre l'équipe et les clients :· Gestion des conflits internes/ externes· Coordination et synthèse des actions· Diffusion des informations auprès des membres de l'équipe et des clients· Organisation de rapports d'activité pour présenter les avancées du projet

Activités 5

Contrôles et tests du jeu

Tâches

Activités 6

Veille prospective

Tâches

Anticiper les évolutions du marché :· Repérer les nouveautés sur le marché du jeu vidéo· Identifier et comprendre les tendances· Participer à des colloques, séminaires ou conférences sur cette thématiqueSurveiller la concurrence dans le secteur du jeu vidéo :· Repérer les cibles potentielles· Identifier les bonnes pratiques· Lister des référencesMettre en place et utiliser des outils de veille· Outil d'e-réputation en ligne· Mind mapping· Moteur de recherche d'entreprise

Compétences

Savoirs

Culture solide des jeux vidéo :· Sur consoles· Sur ordinateurs· Sur smartphones· Sur tablettes



interactives
Connaissance des tendances du marché :· Attentes des joueurs· Autres produits concurrents
Connaissance de la ligne éditoriale de la société :· Ambiance et univers· Types de jeux· Angle d'approche
Maîtrise de l'anglais :· Courant· Technique
Respect des délais :· Planification· Organisation· Suivi régulier

Savoir faire

Connaissances des langages :· HTML· CSS· XML· PHP· Java
Maîtrise des logiciels de bureautiques : suite Microsoft Office (Word, Excel, PowerPoint), suite Open Office (Writer, Calc, Impress) ou équivalent
Pratique courante des logiciels multimédia :· Suite Adobe
Elaboration d'un cahier des charges :· Compréhension des besoins fonctionnels· Conversion en solutions techniques
Utilisation de logiciels spécifiques :· SGC - Système de Gestion de Contenu (CMS - Content Management System),· GRC - Gestion de la Relation Client (CRM - Customer Relationship Management),· PGI - Progiciel de Gestion Intégré (ERP - Enterprise Resource Planning),· Plates-formes collaboratives,· Logiciel de planification de projet : MS Project/ Gantt ou équivalent.

Savoir être

Spécifique au poste :· Capacités d'expression orale et écrite· Sens du service· Goût pour la relation client· Capacités d'écoute· Bon relationnel· Gestion du stress· Réactivité· Flexibilité· Créativité· Pragmatisme· Polyvalent· Sens de l'initiative· Sens de l'observation et de l'écoute· Sens de la diplomatie
Spécifique à la conduite de projet :· Coordination et animation d'une équipe projet· Gestion de conflit· Conduite de réunions· Goût pour les postes à responsabilités· Autonomie· Rigueur· Sens de l'analyse et de la synthèse· Pro-activité
Cette fiche métier est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution 2.0 France. Dernière mise à jour : 6 novembre 2011.

Contributeurs

· YAMAGO, studio de création de jeux vidéo, spécialisé dans les jeux en ligne : Sandrine OLIVIER (Game Producer) - novembre 2011· CELSA - Ecole des hautes études en sciences de l'information et de la communication, Université Paris IV-Sorbonne et Ecole des Mines d'Alès - MASTER 2 Professionnel Communication et Technologies Numériques : Amanda MARTINEZ - mars 2011