

## Description

Les game designers sont au centre de la création de jeux vidéo à visée de divertissement, thérapeutique ou didactique. Ces spécialistes de l'interactivité élaborent le concept, l'univers et la mécanique du jeu pour qu'il soit attirant et ergonomique pour les ordinateurs, consoles, appareils mobiles ou Internet. À la frontière entre l'art et la technique, ils créent des jeux et coordonnent leur production avec des développeurs et infographistes.

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.), le type de support (ordinateurs, consoles, appareils mobiles ou de réalité virtuelle, Internet, 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 chef ou d'une cheffe 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 responsable de la réalisation des niveaux, character designer chargé du développement des personnages, 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 (enseignement en allemand).

### Durée

- 3 ans.

### Conditions d'admission

- certificat fédéral de capacité (CFC) spécifique et maturité professionnelle ou gymnasiale;
- ou certificat de culture général et maturité spécialisée en art et design;
- ou CFC d'un autre domaine avec maturité professionnelle ou gymnasiale, et année propédeutique dans une haute école spécialisée ou expérience professionnelle d'un an dans le domaine;
- ou autre profil: s'adresser à l'école.

De plus, pour tous les candidats:

- concours d'entrée (test d'aptitudes, entretien, portfolio de travaux personnels).

### Titre obtenu

- Bachelor of Arts HES en design, orientation Game Design.

### Contenu

- Games dans la culture et la société;
- Game Narration & Storytelling;
- Game Analysis & Game Mechanics;
- Game Visuals & Sounds;
- Game Technologies & Projects;
- Theory & Context;
- pratique interdisciplinaire;
- travail de bachelor;
- etc.

Remarque: certaines hautes écoles spécialisées proposent un module ou une orientation dans ce domaine, comme la [Haute école d'art et de design - Genève](#) (projets du Master en Media Design) ou l'[École cantonale d'art de Lausanne](#) (orientation Media & Interaction design du Bachelor en communication visuelle). 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/etudes](http://www.orientation.ch/etudes).

## 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 au boom des jeux en ligne et 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 ainsi que 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 (États-Unis, Canada, Royaume-Uni, Japon, France, etc.). La carrière des game designers peut évoluer vers des postes de directeurs de création ou de production.

Dans l'industrie du jeu vidéo, il existe également des game artists (qui conçoivent des visuels 2D/3D) et des game developers (qui s'occupent de la programmation). Les game designers quant à eux associent le visuel et la programmation et ont donc la possibilité de se perfectionner en animation 3D, modélisation ou intelligence artificielle 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.

Des game jams sont régulièrement organisés. Il s'agit de rencontres 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.

### Perfectionnement

Les game designers peuvent envisager les perfectionnements suivants:

- Master en Design, orientation Media Design ou spécialisation en Game Design.

Pour plus de détails, consulter [www.orientation.ch/perfectionnement](http://www.orientation.ch/perfectionnement) et [www.orientation.ch/postgrades](http://www.orientation.ch/postgrades).

## Professions voisines

- Designer ES en communication visuelle/Designer ES en communication visuelle
- Designer HES en communication visuelle/Designer HES en communication visuelle
- Designer HES en design industriel et de produits/Designer HES en design industriel et de produits
- Graphiste CFC/Graphiste CFC
- Ingénieur HES des médias/Ingénieure HES des médias
- Interactive Media Designer CFC/Interactive Media Designer CFC
- Manager ES en médias/Manager ES en médias
- Webmaster/Webmaster

## Adresses

École cantonale d'art de Lausanne (ECAL)  
Haute école d'art et de design (HES-SO)  
Avenue du Temple 5  
1020 Renens VD  
Tél.: 021 316 99 33  
<https://www.ecal.ch>

Haute école d'art et de design – Genève (HEAD - Genève)  
Avenue de Châtelaine 5  
1203 Genève  
Tél.: 022 388 51 00  
<https://www.hesge.ch/head>

Swiss Design Association (SDA)  
Wasserwerkstrasse 5  
3011 Berne  
Tél.: 031 521 58 06  
<https://www.swiss-design-association.ch/fr>

Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK)  
Pfingstweidstrasse 96  
8031 Zurich 31  
Tél.: 043 446 46 46  
<https://www.zhdk.ch>