



Zoom sur le métier de

Chef de projet Jeu Vidéo

Niveau d'étude

De bac +4 à bac +5.
Études : Communication
Parcours EJCAM : CCN-C

Salaire

2200€ par mois pour un débutant
pouvant aller jusqu'à 3000€.

Portrait du Chef de projet Jeu Vidéo

Le chef de projet est l'axe central autour duquel s'articule l'ensemble des étapes de création. Il est l'interlocuteur principal entre les dirigeants de l'entreprise et l'équipe créative. Il supervise un staff composé de graphistes, infographistes, développeurs et game designers et doit maintenir la cohésion de son équipe tout en faisant avancer les projets de création de jeu vidéo.



L'Interview de **Julien HONNOREZ**, Chef de projet jeu vidéo pour le studio Flying Butter.

Flying Butter est un studio de jeu vidéo indépendant belge créé en août 2018. Composé d'une équipe de deux personnes, ce studio compte à son actif un gros projet et trois « mini-jeux ». L'objectif principal de cette équipe est de raconter des histoires riches et faire vivre aux joueurs une expérience particulière et unique à chaque nouvelle découverte vidéo-ludique.

Quel est votre parcours professionnel ?

J'ai commencé mon parcours d'études supérieures en instituteur primaire. J'étais donc enseignant et m'occupais d'enfants de 6 à 12 ans. Certaines choses ont fait que j'ai abandonné cette voie mais cette expérience n'a pas été vaine car c'est durant ces années que je me suis aperçu que j'adorais créer et raconter des histoires.

Je me suis ensuite lancé par hasard dans l'informatique en suivant le cursus de la section économique « Informatique de Gestion » à la HELHA de Mons, en Belgique. C'est durant ces trois années d'études que j'ai appris le métier passionnant de développeur et que je me suis concentré sur le développement d'application (site web, application de bureau, etc...). En parallèle de cela, je me suis également mis à écrire pour coucher sur papier les histoires que j'imaginai afin de les partager avec mon entourage. J'ai ensuite travaillé pour le Microsoft Innovation Center qui m'a permis de me rendre compte que ma formation ne me permettait pas seulement de développer des applications mais aussi bien d'autres choses. Et c'est ainsi que, de fil en aiguille, Flying Butter a vu le jour.

Quelles sont les missions d'un(e) chef de projet jeu vidéo chez Flying Butter ?

Il est important de bien organiser le travail à réaliser en étapes logiques. Il est par exemple inutile de concevoir un niveau entier sans avoir terminé la conception de son personnage joueur. Il est également très important de partager ses idées et de ne pas craindre ce que les autres membres de l'équipe pourraient en penser : nous sommes là pour créer ensemble et discuter de comment faire évoluer notre vision du produit fini. A cette fin, le chef de projet doit donc régulièrement organiser des petites séances de discussion pour parler de ce qui a déjà été fait sur le projet et de son évolution. Il arrive malheureusement que je doive également prendre des décisions désagréables comme le fait de devoir recommencer entièrement une section du projet mais encore une fois, ces décisions sont essentiellement issues de discussion afin de faire évoluer le jeu en cours de réalisation.

Pouvez-vous nous décrire une journée type ?

Les journées se suivent mais ne se ressemblent pas chez Flying Butter. En effet, par le fait d'avoir une équipe si réduite, nos fonctions et nos activités sont diverses et variées. Si nous devons tenter de généraliser une journée, alors je dirais que nous commençons par prendre les nouvelles des avancées des autres membres de l'équipe. Ainsi, ils peuvent détailler ce qu'ils ont fait hier, les problèmes qu'ils ont rencontrés et s'ils ont été capables de les résoudre. Dans le cas contraire, nous tentons d'apporter une aide afin de palier la difficulté de la situation. Ensuite nous travaillons sur nos tâches du jour et nous échangeons régulièrement sur l'avancée de nos points tout au long de la journée afin de pouvoir fournir aux autres le matériel nécessaire à l'avancée de leurs propres tâches (fournir un concept de personnage, un design, une musique spécifique à intégrer, etc...).

Des compétences particulières sont-elles requises pour exercer ce métier ?

Cela dépend de la fonction. Dans mon cas, je suis également le développeur et designer du studio. Il est donc nécessaire pour moi de connaître les bases du design mais aussi et surtout les principes de programmation et les différents environnements de développement mis à ma disposition.

En ce qui concerne l'aspect « chef de projet », il va sans dire qu'il est extrêmement important d'être organisé, ordonné dans son travail et ses idées et évidemment à l'écoute de son équipe.

Jusqu'à quel point la passion du jeu vidéo est-elle importante pour exercer ce métier ?

Cela dépend énormément des ambitions et de la philosophie du studio. Si ce dernier souhaite sortir un jeu rentable à seul but lucratif à la mode et que le plus grand nombre aimera sans se poser de question alors la passion n'est pas importante, il suffit d'avoir avec soit des gens compétents dans l'aspect technique de la chose (développement, design, musiques, marketing, etc...).

Dans notre cas, il est inenvisageable d'intégrer une nouvelle personne à notre équipe si cette dernière ne débordent pas d'une passion ardente pour le jeu vidéo. Notre objectif, loin d'être lucratif, est avant tout de raconter des histoires et faire vivre quelque chose d'unique au joueur. L'émouvoir, l'exciter, le détendre, le faire rêver, songer, etc... Tout ceci est impossible à concevoir pour quelqu'un qui n'a que faire du ressenti du joueur.

Quels sont les avantages et les inconvénients de ce métier ?

C'est un métier que j'aime beaucoup pour son aspect créatif. Nous décidons de ce que nous avons envie ou non de faire et nous le réalisons pour nous-même et non pour un supérieur hiérarchique.

Un aspect négatif serait parfois la gestion dans son aspect plus humain. Il arrive qu'un membre de l'équipe soit démotivé, fatigué et doute de la bonne direction que prend un projet. Il s'agit d'une réaction et d'un état d'esprit tout à fait normal dans le cycle de vie de la création d'un projet. Cette phase est appelée « Phase de désillusion » et bien qu'elle soit « classique » il faut savoir la gérer de manière individuelle auprès de chaque membre de l'équipe.

Quels conseils donneriez-vous aux étudiants souhaitant s'orienter vers ce métier ?

Il est important de vivre d'autres expériences professionnelles avant de se lancer dans ce métier et de commencer à créer soi-même des jeux vidéo avec une équipe à ses côtés. Se lancer immédiatement n'est en général pas une très bonne idée car nous n'avons pas encore le sens de réalité quant à la faisabilité de nos ambitions. Garder les pieds sur terre est une condition indispensable pour tout chef de projet qui veut mener son équipe à bien et produire des réalisations concrètes de qualité et cette « maturité professionnelle » ne s'acquiert la plupart du temps qu'avec le temps.

Enfin, le conseil le plus important que je pourrais donner est de croire en ce que l'on fait, ne pas avoir peur de la critique car celle-ci fait partie du jeu et de toujours mener à terme les projets commencés.