

L'industrie du jeu électronique au Québec
Élaboration de profils de postes
en vue de la promotion des carrières

AVRIL 2005

Éditeur

TECHNOCompétences, le Comité sectoriel de main-d'œuvre en technologies de l'information et des communications, Sylvie Gagnon, directrice générale

Chargé de projet

Jean-François Dumais, directeur projets ressources humaines, TECHNOCompétences

Élaboration et réalisation

FRP Groupe-Conseil inc.

Annie De Bellefeuille, Catherine Lafrance, Patrick Rivard

Remerciements

TECHNOCompétences remercie les entreprises qui ont aimablement contribué à l'étude :

Nathalie Humbert, coordonnatrice ressources humaines, A2M

Julie Meloche, chef de projet formation et développement des compétences, Ubisoft

Martine Poisson, directrice des ressources humaines, Electronic Arts

TECHNOCompétences

550, rue Sherbrooke Ouest, bureau 100

Montréal (Québec) H3A 1B9

Téléphone : (514) 840-1237

Télécopieur : (514) 840-1244

info@technocompetences.qc.ca

www.technocompetences.qc.ca

Cette publication a été réalisée grâce à l'aide financière de :



© TECHNOCompétences, 2005

ISBN 2-922902-22-6

Dépôt légal – Bibliothèque nationale du Québec, 2005

Dépôt légal – Bibliothèque nationale du Canada, 2005

Cette publication est disponible en format Acrobat sur le site Web de TECHNOCompétences www.technocompetences.qc.ca → Compétences TIC
--

Nota bene

L'emploi du masculin pour désigner des personnes n'a d'autres fins que celle d'alléger le texte.

TABLE DES MATIÈRES

Rappel du contexte du mandat.....	1
Méthodologie	1
1. Animateur	2
2. Artiste - texture	4
3. Chef de la production.....	6
4. Concepteur de jeux	8
5. Concepteur de niveaux.....	10
6. Directeur artistique.....	12
7. Directeur technique.....	14
8. Gestionnaire de projets	16
9. Illustrateurs 2D et 3D.....	18
10. Intégrateur	20
11. Modeleur	22
12. Programmeur.....	24
13. Réalisateur de son	26
14. Responsable du contrôle de la qualité.....	28
15. Scénariste	30
16. Testeur.....	32
Conditions de travail générales de l'industrie.....	34
Constats.....	36

Rappel du contexte du mandat

A l'instar de l'industrie mondiale du jeu, les entreprises du Québec œuvrant dans la production de jeux électroniques connaissent une croissance importante. L'industrie a donc un grand besoin d'être soutenue par de ressources humaines qualifiées, créatives et passionnées.

Dans le but d'augmenter le bassin de ressources qualifiées, *TECHNOCompétences* et les entreprises de jeux électroniques désirent :

1. Lancer des activités de promotion de carrières en jeux électroniques
2. Améliorer l'arrimage de l'offre de formation avec leurs besoins.

Dans ce contexte, le mandat de FRP Groupe-Conseil consistait à compléter et valider des profils de postes qui serviront de contenu de base pour la promotion des carrières dans le secteur des jeux électroniques.

Le présent document présente les résultats finaux de démarches réalisées au cours des mois de février et mars 2005.

Méthodologie

La pratique de FRP Groupe-Conseil s'appuie sur une méthodologie dont l'engagement des intervenants constitue un facteur essentiel à la réussite du projet. Ce rapport a été développé suite à l'analyse des informations provenant de plusieurs entreprises de l'industrie. Dans cette optique, nous avons proposé une démarche axée sur l'échange et la participation.

Des rencontres avec des intervenants de l'industrie du jeu électronique ont eu lieu dans le but d'élaborer le contenu des profils à promouvoir :

- Principales tâches : travail déterminé ou principales responsabilités que l'employé doit effectuer
 - o Ex. : animer un personnage, écrire un scénario de jeu, effectuer les tests de qualité, ...
- Compétences nécessaires : connaissances techniques ou expertise nécessaire à l'exécution du travail
 - o Ex. : connaissance de C++, connaissance des effets spéciaux, bilinguisme, ...
- Habiletés personnelles : aptitudes intellectuelles et humaines qui permettent d'entrer en relation avec les autres et de bien effectuer ses fonctions
 - o Ex. : adaptation aux changements, travail d'équipe, relations interpersonnelles, ...
- Diplômes requis (ou filière éducative) : niveau minimum d'éducation requis ou cheminement équivalent
 - o Ex. : bac ou DEC en informatique, DEC artistique combiné à une AEC en multimédia, ...
- Expérience professionnelle nécessaire pour occuper le poste (ou filière professionnelle) : ensemble des compétences techniques et habiletés personnelles acquises avec le temps dans un poste spécifique ou tout autre poste jugé équivalent
 - o Ex. : portfolio artistique, expérience de travail dans une entreprise de jeux électroniques, cinéma, création, scénarisation, ...
- Conditions de travail générales de l'industrie

Par la suite, chacun des profils a été validé par les entreprises participantes au projet.

1. Profil de poste – Animateur

CARACTÉRISTIQUES	ÉLÉMENTS REQUIS POUR LE POSTE
TÂCHES	- o L'animateur est responsable de la création des animations de personnages, d'objets et d'effets spéciaux qui servent à l'élaboration de jeux et ce, selon le style artistique et des contraintes techniques du jeu électronique. Concrètement, le travail de l'animateur pourrait ressembler à ceci : - o Animer les objets et les personnages en utilisant les modèles créés par les modelleurs - o Travailler en étroite collaboration avec le directeur artistique afin de répondre aux demandes de celui-ci en ce qui a trait au respect de l'ambiance et de la personnalité des animations qu'il a prédéfinies et afin de connaître l'objectif de qualité à atteindre - o Interagir avec le programmeur pour connaître les possibilités du moteur du jeu afin d'optimiser l'animation tout en respectant les contraintes techniques
COMPÉTENCES (SAVOIR-FAIRE)	- o Connaissance des techniques d'animation - o Assignation des géométries aux squelettes - o Connaissance du corps humain et des réactions physiologiques - o Connaissance des logiciels pertinents à l'industrie (ex. : Maya, 3D MAX, palettes graphiques et logiciels de création 2D) - o Habileté dans la création et le peaufinage d'images à basse résolution - o Bilinguisme non essentiel mais utile
HABILETÉS PERSONNELLES (SAVOIR-ÊTRE)	- o Travail sous pression, tolérance au stress - o Créativité (originalité et débrouillardise dans la recherche de solutions) - o Capacité d'adaptation, de souplesse, flexibilité, ouverture d'esprit - o Excellente qualité de travail et bon niveau d'attention aux détails - o Excellent communicateur (oral et écrit) et bonnes habiletés relationnelles - o Sens des responsabilités - o Respect des échéanciers, axé sur l'atteinte de résultats supérieurs - o Solide joueur d'équipe - o Attitude « orientée vers le client » (interne et externe) - o Passion pour les jeux électroniques

CARACTÉRISTIQUES	ÉLÉMENTS REQUIS POUR LE POSTE
DIPLÔME REQUIS OU FILIÈRE ÉDUCATIONNELLE	- o Plusieurs combinaisons études/expérience peuvent être prises en considération pour l'obtention de ce poste La tendance future est de favoriser les candidats ayant une formation universitaire Exemples de formations possibles : - o Bac en arts, musique, arts plastiques, histoire de l'art - o AEC en animation - o DEC en graphisme, infographie, multimédia, animation 3D
EXPÉRIENCE OU FILIÈRE PROFESSIONNELLE	Critères très variés, néanmoins : - o Critère principal : analyse du portfolio - o Expérience comme animateur, dans l'industrie du jeu électronique ou un domaine connexe (ex. : cinéma, bandes dessinées, films d'animation, etc.) - o Expérience en animation 3D ou 2D un atout

2. Profil de poste – Artiste – texture

Autres appellations : Textureur, Modeleur spécialisé comme artiste – texture

CARACTÉRISTIQUES	ÉLÉMENTS REQUIS POUR LE POSTE
TÂCHES	- o Créer et maintenir les textures de l'environnement du jeu afin de concevoir l'apparence désirée des objets organiques ou solides tels qu'établis par les besoins de production Concrètement, le travail de l'artiste – texture pourrait ressembler à ceci : - o Utiliser les scènes et les modèles 3D élaborés par les modeleurs et leur appliquer la texture appropriée selon les directives du directeur artistique et/ou selon les directives artistiques propres au projet - o Développer de nouvelles textures en exploitant au maximum les technologies disponibles - o Équilibrer les couleurs et les ombrages des environnements tout en évitant la redondance des textures
COMPÉTENCES (SAVOIR-FAIRE)	- o Compétences en dessin - o Compréhension des concepts d'ombre, de lumière et de composition d'images - o Connaissance en animation 3D (logiciels Maya, MAX 3D, Photoshop) - o Principes de modélisation et de textures d'objet

CARACTÉRISTIQUES	ÉLÉMENTS REQUIS POUR LE POSTE
HABILETÉS PERSONNELLES (SAVOIR-ÊTRE)	- o Travail sous pression, tolérance au stress - o Créativité (originalité et débrouillardise dans la recherche de solutions) - o Capacité d'adaptation, de souplesse, flexibilité, ouverture d'esprit - o Excellente qualité de travail et bon niveau d'attention aux détails - o Excellent communicateur (oral et écrit) et bonnes habiletés relationnelles - o Sens des responsabilités - o Respect des échéanciers, axé sur l'atteinte de résultats supérieurs - o Solide joueur d'équipe - o Attitude « orientée vers le client » (interne et externe) - o Passion pour les jeux électroniques
DIPLÔME REQUIS OU FILIÈRE ÉDUCATIONNELLE	- o Il n'existe pas de diplôme particulier pour apprendre à effectuer des textures ; cette formation est incluse dans le diplôme en animation 3D - o Plusieurs combinaisons études/expérience peuvent donc être prises en considération pour l'obtention de ce poste Exemples de formations possibles : - o DEC en graphisme, infographie, multimédia, techniques d'intégration multimédia...
EXPÉRIENCE OU FILIÈRE PROFESSIONNELLE	Critères utilisés très variés, néanmoins : - o Critère principal : analyse du portfolio - o 1 à 3 ans d'expérience en texture (le niveau d'expérience demandé dépend des entreprises et des jeux pour lesquels le candidat a travaillé antérieurement)

3. Profil de poste – Chef de la production

Autre appellation : Producteur

CARACTÉRISTIQUES	ÉLÉMENTS REQUIS POUR LE POSTE
TÂCHES	- o Le chef de la production est responsable de l'ensemble des activités d'animation, de modélisation et de graphisme dans le cadre de la production de jeux électroniques 3D. Quoique difficile à déterminer concrètement, voici quelques-uns des rôles que le chef de la production doit jouer : - o Procurer la vision et le leadership lors de la création de productions innovatrices, de grande qualité, amusantes et produites dans les délais et budgets requis - o Contribuer au développement des affaires en améliorant la présence de l'entreprise sur le marché par l'acquisition de nouveaux jeux et de licences et en participant à la négociation des ententes commerciales - o Recruter, mobiliser, évaluer et développer une équipe multidisciplinaire (40 à 70 employés) - o Répondre aux demandes des directeurs techniques et artistiques et des gestionnaires de projet dans le but de leur attribuer des ressources adéquates pour ultimement atteindre les objectifs de performance, de qualité et de délais - o Résoudre les problèmes techniques qui pourraient survenir lors de la production d'un jeu électronique - o Participer aux comités de direction
COMPÉTENCES (SAVOIR-FAIRE)	- o Grande connaissance des entreprises américaines du jeu électronique, des distributeurs, éditeurs et détenteurs de licences - o Habiletés en négociation d'ententes commerciales nationales et internationales - o Connaissance (nationale et internationale) approfondie du développement de jeux électroniques - o Habiletés en développement de marchés nationaux et internationaux - o Capacité à communiquer oralement et par écrit en anglais - o Capacité à évaluer le risque et à faire des plans de contingence - o Capacité en gestion de projet - o Habiletés en supervision de personnel

CARACTÉRISTIQUES	ÉLÉMENTS REQUIS POUR LE POSTE
HABILETÉS PERSONNELLES (SAVOIR-ÊTRE)	- o Habiletés à gérer de grandes équipes de travail - o Accès mis sur les résultats et le respect des échéanciers - o Habiletés de négociation et d'influence - o Doit être facilement accessible, excellent communicateur - o Bonne tolérance au stress, adaptabilité - o Créativité (originalité et débrouillardise dans la recherche de solutions) - o Sens des responsabilités - o Solide joueur d'équipe - o Esprit d'analyse et de synthèse - o Capacité d'adaptation et de souplesse - o Attitude « orientée vers le client » (interne et externe) - o Résolution de problème
DIPLÔME REQUIS OU FILIÈRE ÉDUCATIONNELLE	- o Minimum : bac en programmation, génie informatique, administration - o Idéalement, le candidat devrait posséder une maîtrise ou un MBA
EXPÉRIENCE OU FILIÈRE PROFESSIONNELLE	- o Minimum de 7 ans d'expérience pertinente dont une bonne proportion dans l'industrie du jeu électronique ou du cinéma (l'historique d'emploi joue un rôle déterminant dans le choix d'un candidat) - o Bonne expérience en gestion de projets

4. Profil de poste – Concepteur de jeux

CARACTÉRISTIQUES	ÉLÉMENTS REQUIS POUR LE POSTE
TÂCHES	En fonction de la demande du client ou du directeur artistique, établir les grandes lignes du jeu : - o But du jeu - o Personnages principaux et secondaires - o Nombre et difficulté des niveaux - o Évolution du jeu - o Ambiance et univers (moderne, bande dessinée, historique, etc.) Concrètement, le travail du concepteur pourrait ressembler à ceci : - o Travailler de concert avec les concepteurs de niveaux pour assurer la cohérence des niveaux et du respect du scénario global - o Développer les règles du jeu dans le détail - o Comprendre les besoins des utilisateurs et s'assurer que le jeu y répond adéquatement - o Valider la faisabilité technique du concept et la cohérence de la vision du jeu avec les autres métiers - o Interagir avec les modeleurs pour qu'ils reproduisent adéquatement l'esprit des personnages - o S'assurer que le travail des animateurs soit conforme avec le concept initial du jeu
COMPÉTENCES (SAVOIR-FAIRE)	- o Connaissance du marché et de ses tendances - o Connaissance du fonctionnement des différents jeux offerts sur le marché - o Connaissance du fonctionnement des différentes consoles - o Bilinguisme

CARACTÉRISTIQUES	ÉLÉMENTS REQUIS POUR LE POSTE
HABILETÉS PERSONNELLES (SAVOIR-ÊTRE)	- o Excellente qualité de travail et bon niveau d'attention aux détails - o Créativité (originalité et débrouillardise dans la recherche de solutions) - o Rapidité d'exécution - o Sens des responsabilités - o Sens critique poussé - o Respect des échéanciers, axé sur l'atteinte de résultats supérieurs - o Solide joueur d'équipe - o Excellent communicateur (oral et écrit) et bonnes habiletés relationnelles - o Capacité d'adaptation, de souplesse, flexible, ouverture d'esprit - o Attitude « orientée vers le client » (interne et externe) - o Travail sous pression, tolérance au stress - o Passion pour les jeux électroniques
DIPLÔME REQUIS OU FILIÈRE ÉDUCATIONNELLE	- o Plusieurs combinaisons études/expérience peuvent être prises en considération pour l'obtention de ce poste - o La tendance future est de favoriser les candidats ayant une formation universitaire Exemples de formations possibles : - o DEC en animation 3D ou dans un domaine connexe - o Bac littérature, scénarisation, histoire, cinéma
EXPÉRIENCE OU FILIÈRE PROFESSIONNELLE	Critères utilisés très variés, néanmoins : - o Critère principal : Analyse du portfolio - o Doit avoir une expérience de travail dans l'industrie du jeu et avoir participé à l'élaboration complète d'un jeu publié - o Historique d'emploi (nombre et ampleur des projets antérieurs, types d'entreprises, etc.)

5. Profil de poste – Concepteur de niveaux

CARACTÉRISTIQUES	ÉLÉMENTS REQUIS POUR LE POSTE
TÂCHES	À partir du concept de jeu, élaborer les éléments de chacun des niveaux de jeu : - o Établir les objectifs de réussite en fonction du client ciblé - o Placer les personnages et les objets dans le décor du jeu - o Élaborer les obstacles rencontrés et le niveau de difficulté - o Prototyper les intentions design proposées par le directeur créatif et le concepteur de jeu Concrètement, le travail du concepteur de niveaux pourrait ressembler à ceci : - o Travailler de concert avec le concepteur de jeux pour s'assurer de la cohérence des niveaux et du respect du scénario global - o Réaliser une ébauche de son niveau avec les illustrateurs et le concepteur de jeu - o Comprendre les besoins des utilisateurs et s'assurer que le niveau y répond adéquatement - o Intégrer tous les ingrédients nécessaires à la réalisation de son niveau en respectant les contraintes techniques et les exigences du concepteur de jeu
COMPÉTENCES (SAVOIR-FAIRE)	- o Connaissance du marché et de ses tendances - o Connaissance du fonctionnement des différents jeux offerts sur le marché - o Connaissance du fonctionnement des différentes consoles - o Bilinguisme

CARACTÉRISTIQUES	ÉLÉMENTS REQUIS POUR LE POSTE
HABILETÉS PERSONNELLES (SAVOIR-ÊTRE)	- o Excellente qualité de travail et bon niveau d'attention aux détails - o Créativité (originalité et débrouillardise dans la recherche de solutions) - o Rapidité d'exécution - o Sens des responsabilités - o Sens critique poussé - o Respect des échéanciers, axé sur l'atteinte de résultats supérieurs - o Solide joueur d'équipe - o Excellent communicateur (oral et écrit) et bonnes habiletés relationnelles - o Capacité d'adaptation, de souplesse, flexible, ouverture d'esprit - o Attitude « orientée vers le client » (interne et externe) - o Travail sous pression, tolérance au stress - o Passion pour les jeux électroniques
DIPLÔME REQUIS OU FILIÈRE ÉDUCATIONNELLE	- o Plusieurs combinaisons études/expérience peuvent être prises en considération pour l'obtention de ce poste Exemples de formations possibles : - o DEC en graphisme, infographie, animation 3D - o AEC reliée à l'industrie - o Bac littérature, cinéma, scénarisation
EXPÉRIENCE OU FILIÈRE PROFESSIONNELLE	Critères utilisés très variés, néanmoins : - o Critère principal : analyse du portfolio - o Expérience de travail dans l'industrie du jeu (1 à 2 ans d'expérience) - o Historique d'emploi (nombre et ampleur des projets antérieurs, types d'entreprises, etc.) - o Participation à l'élaboration complète d'un jeu publié - o Expérience de 2 à 3 ans comme testeur peut être un atout

6. Profil de poste – Directeur artistique

CARACTÉRISTIQUES	ÉLÉMENTS REQUIS POUR LE POSTE
TÂCHES	- o Le directeur artistique est responsable de la qualité et de la conformité de la production graphique du jeu. Concrètement, le travail du directeur artistique pourrait ressembler à ceci : - o Superviser et supporter une équipe d'artistes (modeleurs, animateur, artiste-texture, etc.) dans le processus de production afin que le produit fini corresponde à la demande du client - o Maintenir le lien de communication avec le client externe (producteur, distributeur, détenteurs de licences, éditeur) et participer aux présentations du produit aux clients - o Diffuser à l'équipe graphique le style et les objectifs d'un jeu spécifique - o Interagir avec le concepteur de son et le concepteur de jeu pour s'assurer de la cohérence de toutes les facettes du jeu - o S'assurer de la qualité, de l'uniformité et du contenu de la production graphique du jeu et ce, tout au long du processus de production - o Assister le gestionnaire de projet dans le choix des ressources et la détermination des échéanciers - o Participer à l'élaboration de nouvelles techniques graphiques
COMPÉTENCES (SAVOIR-FAIRE)	- o Connaissances approfondies des techniques reliées à l'animation, à la modélisation, aux effets et étendus 3D, à la texture, à l'éclairage et au son - o Talent en dessin - o Excellente connaissance des principes d'anatomie et de design - o Connaissance de base (histoire de l'art) - o Bilinguisme

CARACTÉRISTIQUES	ÉLÉMENTS REQUIS POUR LE POSTE
HABILETÉS PERSONNELLES (SAVOIR-ÊTRE)	- o Capacité d'influence - o Capacité à mobiliser les employés - o Capacité à présenter ses idées - o Artiste avec des habiletés de management - o Sens des responsabilités - o Bonnes habiletés relationnelles et de communication - o Respect des échéanciers et capacité à travailler sous pression - o Axé sur l'atteinte de résultats supérieurs - o Solide joueur d'équipe - o Esprit d'analyse et de synthèse - o Capacité d'adaptation et de souplesse - o Attitude « orientée vers le client » (interne et externe) - o Être à l'aise dans un environnement de gestion par projet
DIPLÔME REQUIS OU FILIÈRE ÉDUCATIONNELLE	- o Plusieurs combinaisons études/expérience peuvent être prises en considération pour l'obtention de ce poste Exemples de formations possibles : - o DEC en animation 3D, techniques d'intégration multimédia - o Préférentiellement, Bac (arts, musique, histoire de l'art)
EXPÉRIENCE OU FILIÈRE PROFESSIONNELLE	Critères utilisés très variés, néanmoins : - o Critère principal : analyse du portfolio - o Expérience de modelleur, assez fréquent - o Plusieurs années d'expérience (au moins 5 ans) - o Expérience requise sur des films ou jeux qui se sont avérés un succès commercial et qui ont été livrés dans les temps requis

7. Profil de poste – Directeur technique

Autres appellations : Directeur animation, Directeur modélisation, Directeur informatique

CARACTÉRISTIQUES	ÉLÉMENTS REQUIS POUR LE POSTE
TÂCHES	- o Le directeur technique est responsable d'établir un lien entre la vision artistique et les capacités techniques disponibles. Il est aussi responsable du développement de nouvelles techniques pour surmonter les obstacles rencontrés Concrètement, le travail du directeur technique pourrait ressembler à ceci : - o Établir les liens entre les différents intervenants (surtout les programmeurs) impliqués dans la conception technique d'un jeu afin d'en assurer l'uniformité - o Effectuer des recherches et des innovations sur les points techniques du projet ainsi qu'assurer un support aux membres de l'équipe - o Déterminer les grandes lignes techniques à suivre lors de la conception d'un jeu pour en assurer l'homogénéité, en collaboration avec le gestionnaire de projet, le directeur artistique et le concepteur de jeu - o Effectuer des veilles techniques sur le marché pour améliorer la qualité des produits utilisés
COMPÉTENCES (SAVOIR-FAIRE)	- o Connaissances approfondies des langages de programmation, des logiciels servant à la production artistique ainsi que des différentes plateformes - o Bonne connaissance des différents logiciels 3D - o Bilinguisme

CARACTÉRISTIQUES	ÉLÉMENTS REQUIS POUR LE POSTE
HABILETÉS PERSONNELLES (SAVOIR-ÊTRE)	- o Capacité d'influence - o Capacité à présenter ses idées - o Grandes habiletés techniques avec des habiletés de management - o Sens des responsabilités - o Bonnes habiletés relationnelles et de communication - o Respect des échéanciers - o Axé sur l'atteinte de résultats supérieurs - o Solide joueur d'équipe - o Esprit d'analyse et de synthèse - o Capacité d'adaptation et de souplesse - o Attitude « orientée vers le client » (interne et externe) - o À l'aise dans un environnement de gestion par projet - o Capable de travailler sous pression
DIPLÔME REQUIS OU FILIÈRE ÉDUCATIONNELLE	- o Plusieurs combinaisons études/expérience peuvent être prises en considération pour l'obtention de ce poste Exemples de formations possibles : - o Bac en génie informatique, en histoire de l'art - o DEC en Techniques d'intégration multimédia, en animation 3D
EXPÉRIENCE OU FILIÈRE PROFESSIONNELLE	Critères utilisés sont très variés, néanmoins : - o Environ 5 ans d'expérience en programmation dans l'industrie du jeu électronique ou dans la production d'environnements graphiques et / ou environ 5 années d'expérience en animation et en modélisation - o Progression latérale - o Expérience de supervision d'artistes dans un processus de création

8. Profil de poste – Gestionnaire de projets

Autres appellations : Gestionnaire de production, coordonnateur de projet

CARACTÉRISTIQUES	ÉLÉMENTS REQUIS POUR LE POSTE
TÂCHES	- o Le gestionnaire de projet est responsable de planifier et d'effectuer le suivi de la production d'un jeu - o Concrètement, le travail du gestionnaire de projets pourrait ressembler à ceci : - o Etablir les tâches, l'échéancier et le budget nécessaire au développement d'un jeu - o Établir le plan directeur du projet ainsi que les étapes à franchir pour atteindre les objectifs - o Suivre la production d'un jeu ainsi que la charge de travail des ressources pour éviter la surcharge - o Analyser les écarts, mesurer leurs impacts et trouver des solutions pour les pallier - o Fournir au chef de production des informations régulières sur l'avancement des travaux - o Le gestionnaire de projets n'a pas de personnel à superviser directement
COMPÉTENCES (SAVOIR-FAIRE)	- o Excellente compréhension des différentes étapes du développement et de la production d'un jeu - o Capacité à estimer le temps nécessaire pour effectuer une tâche ou un projet - o Connaissance approfondie des logiciels pertinents (ex. : MS Project ou Primavera) - o Certification un atout (PMP ou CAMP) - o Bilinguisme

CARACTÉRISTIQUES	ÉLÉMENTS REQUIS POUR LE POSTE
HABILETÉS PERSONNELLES (SAVOIR-ÊTRE)	- o Pensée cartésienne - o Sens de l'écoute et du contrôle - o Respect des échéanciers, gestion de plusieurs tâches simultanées - o Excellent communicateur (oral et écrit) et bonnes habiletés relationnelles - o Travail sous pression, tolérance au stress - o Capacité d'influence - o Assiduité du suivi et du contrôle - o Capacité d'adaptation, de souplesse, flexibilité, ouverture d'esprit - o Excellente qualité de travail et bon niveau d'attention aux détails - o Créativité (originalité et débrouillardise dans la recherche de solutions) - o Sens des responsabilités - o Respect des échéanciers, axé sur l'atteinte de résultats supérieurs - o Solide joueur d'équipe - o Attitude « orientée vers le client » (interne et externe) - o Passion pour les jeux électroniques
DIPLÔME REQUIS OU FILIÈRE ÉDUCATIONNELLE	- o Plusieurs combinaisons études/expérience peuvent être prises en considération pour l'obtention de ce poste Exemples de formations possibles : - o Minimale, DEC en animation 3D, programmation ou en informatique - o Formation universitaire (administration, ingénierie ou gestion de projet/opérations) souhaitable
EXPÉRIENCE OU FILIÈRE PROFESSIONNELLE	Critères utilisés sont très variés, néanmoins : o 1 à 2 ans d'expérience en planification de projets et environ 5 ans d'expérience dans l'industrie du jeu électronique

9. Profil de poste – Illustrateurs 2D et 3D

Autre appellation : *Concept Artist*

CARACTÉRISTIQUES	ÉLÉMENTS REQUIS POUR LE POSTE
TÂCHES	- o L'illustrateur est responsable de développer plusieurs concepts sous différentes formes graphiques (dessin, colorisation, sketch) afin de supporter la production, que ce soit à titre d'inspiration ou de référence. Concrètement, le travail de l'illustrateur pourrait ressembler à ceci : - o Conceptualiser et réaliser les illustrations en fonction des demandes surtout de la direction artistique - o Produire des maquettes sur papier et des esquisses de personnages, d'environnements, etc. - o Faire la recherche visuelle sur les attraits du travail en cours
COMPÉTENCES (SAVOIR-FAIRE)	- o Habiletés en dessin (de façon manuelle) et en graphisme - o Capacité de mettre un concept en image - o Connaissance de base en informatique et en particulier pour les logiciels d'édition (ex : Photoshop)
HABILETÉS PERSONNELLES (SAVOIR-ÊTRE)	- o Excellente qualité de travail et bon niveau d'attention aux détails - o Aptitude à décoder, écouter, grande capacité d'observation - o Diplomatie - o Curiosité, capable de communiquer pour obtenir l'information requise - o Capter l'idée de quelqu'un et la traduire en dessin - o Créativité (originalité et débrouillardise dans la recherche de solutions) - o Sens des responsabilités - o Respect des échéanciers - o Axé sur l'atteinte de résultats supérieurs - o Solide joueur d'équipe - o Esprit d'analyse et de synthèse - o Capacité d'adaptation et de souplesse - o Attitude «orientée vers le client » (interne et externe)

CARACTÉRISTIQUES	ÉLÉMENTS REQUIS POUR LE POSTE
DIPLÔME REQUIS OU FILIÈRE ÉDUCATIONNELLE	- o Plusieurs combinaisons études/expérience peuvent être prises en considération pour l'obtention de ce poste Exemples de formations possibles : - o DEC en graphisme ou en dessin - o Diplôme en arts plastiques, arts visuels, beaux-arts, design industriel, etc.
EXPÉRIENCE OU FILIÈRE PROFESSIONNELLE	Critères utilisés très variés, néanmoins : - o Critère principal : analyse du portfolio, <i>storyboard</i> - o Trois à cinq ans d'expérience comme illustrateur (ex. illustrations de livres d'enfants, vêtements, peintures, bandes dessinées, affiches, pastel, etc.) - o Le choix du candidat repose presque exclusivement sur son talent ; le futur employé peut aussi être autodidacte

10. Profil de poste – Intégrateur

Dans les studios moins importants, le rôle d'intégrateur peut être joué par les programmeurs.

CARACTÉRISTIQUES	ÉLÉMENTS REQUIS POUR LE POSTE
TÂCHES	- Il existe deux spécialisations : localisation et son. L'intégrateur spécialisé en localisation convertit un jeu électronique dans sa langue d'origine en adaptant de façon parfaite les images, la voix et les textes. L'intégrateur de son intègre tous les éléments sonores (voix, ambiance, musique, effets spéciaux) dans le jeu électronique. Concrètement, le travail de l'intégrateur pourrait ressembler à ceci : - Travailler en collaboration avec les artistes, les animateurs, les concepteurs et les programmeurs pour intégrer différentes variables au jeu - Mettre en place divers réseaux de communication entre les divers intervenants - Intégrer des textes ou des effets sonores dans les projets de jeux en cours - Archiver et documenter ses activités pour faciliter le travail des collègues et les travaux subséquents
COMPÉTENCES (SAVOIR-FAIRE)	- Connaissance des logiciels d'édition (ex. : Photoshop) - Connaissance de base dans plusieurs langues - Parfaite connaissance des logiciels de base (ex. : Word et Excel) - Connaissance de logiciels pertinents à l'industrie un atout (ex. : MAX 3D) - Connaissance de plus d'un langage de script (Max Script, MEL, Visual Basic)

CARACTÉRISTIQUES	ÉLÉMENTS REQUIS POUR LE POSTE
HABILETÉS PERSONNELLES (SAVOIR-ÊTRE)	- o Excellente qualité de travail et bon niveau d'attention aux détails - o Aptitude à décoder, écouter, grande capacité d'observation - o Diplomatie - o Bonne capacité de communication verbale et écrite - o Créativité (originalité et débrouillardise dans la recherche de solutions) - o Sens des responsabilités - o Respect des échéanciers - o Axé sur l'atteinte de résultats supérieurs - o Solide joueur d'équipe - o Esprit d'analyse et de synthèse - o Capacité d'adaptation et de souplesse - o Attitude « orientée vers le client » (interne et externe)
DIPLÔME REQUIS OU FILIÈRE ÉDUCATIONNELLE	- o Plusieurs combinaisons études/expérience peuvent être prises en considération pour l'obtention de ce poste Exemples de formations possibles : - o Localisation : DEC en intégration multimédia - o Son : DEC ou Bac en musique
EXPÉRIENCE OU FILIÈRE PROFESSIONNELLE	Critères utilisés très variés, néanmoins : o Expérience en développement de jeux comme membre de l'équipe de développement ou comme testeur

11. Profil de poste – Modeleur

CARACTÉRISTIQUES	ÉLÉMENTS REQUIS POUR LE POSTE
TÂCHES	- o Le modeleur est responsable de créer et mettre en volume les décors, l'environnement, les niveaux de jeu, les objets et les personnages du jeu tel qu'établis par les besoins de production. Concrètement, le travail du modeleur pourrait ressembler à ceci : - o Consulter les références graphiques du directeur artistique et le concept global du jeu du concepteur de jeux ainsi que les différents niveaux pour déterminer les grandes lignes du décor à modeler - o Créer et mettre en volume les différents éléments en ayant un souci constant des contraintes techniques - o Élaborer des esquisses de la modélisation sur un logiciel de 3D pour en vérifier les possibilités de modélisation et le réalisme de celles-ci - o Apporter des améliorations pour s'assurer de d'excellence de la modélisation - o Interagir avec les animateurs et les programmeurs pour déterminer les possibilités et les contraintes des moteurs de jeu.
COMPÉTENCES (SAVOIR-FAIRE)	- o Talent en dessin - o Excellente connaissance des principes d'anatomie, de masse, de volume et de design - o Bonne utilisation de la lumière et des ombres - o Bonne connaissance des dimensions - o Connaissance des logiciels en animation 3D (Max, Maya, Photoshop) - o Bonne connaissance des textures - o Connaissance de base en histoire de l'art - o Bilinguisme

CARACTÉRISTIQUES	ÉLÉMENTS REQUIS POUR LE POSTE
HABILETÉS PERSONNELLES (SAVOIR-ÊTRE)	- o Excellent communicateur (oral et écrit) et bonnes habiletés relationnelles - o Travail sous pression, tolérance au stress - o Capacité d'adaptation, de souplesse, flexibilité, ouverture d'esprit - o Excellente qualité de travail et bon niveau d'attention aux détails - o Créativité (originalité et débrouillardise dans la recherche de solutions) - o Sens des responsabilités - o Respect des échéanciers, axé sur l'atteinte de résultats supérieurs - o Solide joueur d'équipe - o Attitude « orientée vers le client » (interne et externe) - o Passion pour les jeux électroniques
DIPLÔME REQUIS OU FILIÈRE ÉDUCATIONNELLE	- o Plusieurs combinaisons études/expérience peuvent être prises en considération pour l'obtention de ce poste La tendance future est de favoriser les candidats ayant une formation universitaire Exemples de formations possibles : - o Formation en animation 3D - o DEC en Techniques d'intégration multimédia - o Bac en histoire de l'art
EXPÉRIENCE OU FILIÈRE PROFESSIONNELLE	Critères utilisés très variés, néanmoins : - o Critère principal : analyse du portfolio et/ou d'un démo - o Expérience dans le domaine du jeu électronique, en bandes dessinées ou en <i>modeling</i>, un atout

12. Profil de poste – Programmeur

CARACTÉRISTIQUES	ÉLÉMENTS REQUIS POUR LE POSTE
TÂCHES	- o Le programmeur est responsable de programmer dans les langages informatiques adéquats (Java, C, C++) les différents éléments du jeu). Concrètement, le travail de programmeur pourrait ressembler à ceci : - o Intégrer les composantes du jeu (texture, animation, son) et raffiner leurs interactions - o Élaborer un code de programmation et assurer la cohérence de celui-ci avec le code existant et les règles de programmation déjà en place - o Assurer une rétroaction aux autres intervenants sur les possibilités de l'engin et sur la faisabilité de leurs idées - o Travailler en collaboration avec les testeurs afin de s'assurer d'effectuer un travail de qualité pour réduire les « bugs » et les corriger lorsque nécessaire - o Documenter ses pratiques pour faciliter le travail en équipe et les possibilités de collaboration avec d'autres intervenants - o Participer activement au travail d'équipe pour déterminer les échéanciers et les méthodes de travail à utiliser - o Communiquer avec les différents intervenants pour connaître les contraintes techniques ainsi que les scénarios du jeu
COMPÉTENCES (SAVOIR-FAIRE)	- o Langages de programmation (ex. : C, C++, Java) - o Environnement 3D - o Programmation des différentes plateformes - o Capacité à bien documenter toutes les étapes

CARACTÉRISTIQUES	ÉLÉMENTS REQUIS POUR LE POSTE
HABILETÉS PERSONNELLES (SAVOIR-ÊTRE)	- o Esprit de concentration et niveau de patience élevé - o Capacité de travailler seul tout en étant un solide joueur d'équipe - o Travail sous pression - o Motivation et éthique de travail élevée - o Créativité (originalité et débrouillardise dans la recherche de solutions) - o Bonnes habiletés relationnelles et de communication, capacité de transiger avec les artistes - o Excellente qualité de travail et bon niveau d'attention aux détails - o Sens des responsabilités - o Respect des échéanciers - o Axé sur l'atteinte de résultats supérieurs - o Esprit d'analyse et de synthèse - o Capacité d'adaptation et de souplesse - o Intégrité - o Attitude « orientée vers le client » (interne et externe) - o Assiduité - o À l'aise dans un environnement de gestion par projet
DIPLÔME REQUIS OU FILIÈRE ÉDUCATIONNELLE	o Minimale, bac en génie informatique, génie logiciel, mathématiques
EXPÉRIENCE OU FILIÈRE PROFESSIONNELLE	- o Expérience en programmation de jeux et/ou expérience de programmation C++ et/ou expérience avec des plateformes et des langages significatifs - o Un à quatre ans d'expérience en programmation ou en environnement 3D

13. Profil de poste – Réalisateur de son

Autres appellations: Concepteur de son; Technicien de son, Designer de son

CARACTÉRISTIQUES	ÉLÉMENTS REQUIS POUR LE POSTE
TÂCHES	- o Le réalisateur de son est responsable de développer, intégrer et améliorer les différents effets sonores (voix, musique, bruits de fond, effets sonores, etc.) des jeux électroniques en respectant les contraintes techniques et artistiques. Concrètement, le travail de réalisateur de son devrait ressembler à ceci : - o Créer et incorporer du son à un jeu selon les directives du directeur artistique - o Interagir avec les différents concepteurs pour s'assurer que la mise en scène sonore soit adaptée - o Utiliser les différents sons existants dans les différentes bases de données - o S'assurer que les différents effets sonores proposés respectent les contraintes technologiques
COMPÉTENCES (SAVOIR-FAIRE)	- o Excellente connaissance musicale (en tant que musicien ou compositeur) - o Excellente connaissance des logiciels audio (ex. : ProTools, Sound Forge, Premiere, GigaStudio) - o Connaissance de base des équipements audio de studio - o Bonne connaissance de MIDI - o Excellentes habiletés en informatique, particulièrement en programmation - o Connaissance des jeux électroniques actuellement disponibles sur le marché

CARACTÉRISTIQUES	ÉLÉMENTS REQUIS POUR LE POSTE
HABILETÉS PERSONNELLES (SAVOIR-ÊTRE)	- o Bonne oreille musicale - o Excellent communicateur (oral et écrit) et bonnes habiletés relationnelles - o Créativité (originalité et débrouillardise dans la recherche de solutions) - o Travail sous pression, tolérance au stress - o Capacité d'adaptation, de souplesse, flexibilité, ouverture d'esprit - o Excellente qualité de travail et bon niveau d'attention aux détails - o Sens des responsabilités - o Respect des échéanciers, axé sur l'atteinte de résultats supérieurs - o Solide joueur d'équipe - o Attitude « orientée vers le client » (interne et externe) - o Passion pour les jeux électroniques
DIPLÔME REQUIS OU FILIÈRE ÉDUCATIONNELLE	- o Plusieurs combinaisons études/expérience peuvent être prises en considération pour l'obtention de ce poste Exemples de formations possibles : - o Bac ou DEC en musique
EXPÉRIENCE OU FILIÈRE PROFESSIONNELLE	Critères utilisés très variés, néanmoins : - o Critère principal : analyse du portfolio musical - o Expérience dans industrie du jeu électronique ou un domaine connexe (ex. : production musicale pour le cinéma, la télévision, etc.) - o Expériences comme bruiteur, technicien de son, audioman ou monteur de son, considérées - o Expérience sur plusieurs jeux ayant obtenu un grand succès commercial

14. Profil de poste – Responsable du contrôle de la qualité

Autres appellations: Responsable des testeurs

CARACTÉRISTIQUES	ÉLÉMENTS REQUIS POUR LE POSTE
TÂCHES	- o Le responsable du contrôle de la qualité est en charge de l'identification des moyens, de la mise en place et de la gestion de la structure de test en cours de projet afin de diminuer les anomalies du jeu et d'optimiser le processus de production Concrètement, le travail du responsable du contrôle de la qualité pourrait ressembler à ceci : - o Coordonner l'équipe de test des livrables en cours de production et à la fin des jeux - o Effectuer le suivi des corrections proposées par les testeurs auprès des autres intervenants - o Définir et implanter un processus de validation des livrables intermédiaires - o Valider les versions de jeu et d'outils
COMPÉTENCES (SAVOIR-FAIRE)	- o Dextérité manuelle et visuelle - o Connaissance théorique et pratique des différents types de jeux sur différentes consoles - o Bilinguisme
HABILETÉS PERSONNELLES (SAVOIR-ÊTRE)	- o Excellent communicateur (oral et écrit) - o Capacité à mobiliser et à gérer une équipe de travail - o Habiletés de base en gestion, prise de décision, animation de réunions, <i>coaching</i> - o Sens des responsabilités - o Respect des échéanciers - o Axé sur l'atteinte de résultats supérieurs - o Solide joueur d'équipe - o Esprit d'analyse et de synthèse - o Capacité d'adaptation et de souplesse, flexibilité - o Attitude « orientée vers le client » (interne et externe) - o À l'aise dans un environnement de gestion par projet - o Travail sous pression

CARACTÉRISTIQUES	ÉLÉMENTS REQUIS POUR LE POSTE
DIPLÔME REQUIS OU FILIÈRE ÉDUCATIONNELLE	- o Plusieurs combinaisons études/expérience peuvent être prises en considération pour l'obtention de ce poste - o DEC minimum
EXPÉRIENCE OU FILIÈRE PROFESSIONNELLE	Critères utilisés très variés, néanmoins : o Expérience comme testeur souhaitée

15. Profil de poste – Scénariste

CARACTÉRISTIQUES	ÉLÉMENTS REQUIS POUR LE POSTE
TÂCHES	- o Le scénariste est responsable d'écrire le scénario, les dialogues et les autres textes du jeu et de s'assurer de la cohérence globale avec les intervenants dans la conception du jeu. Concrètement, le travail de scénariste pourrait ressembler à ceci : - o Participer aux réunions de conception d'un jeu - o Rédiger des textes et des dialogues - o Rédiger une esquisse de l'histoire globale (<i>storyline</i>), de la description des personnages du jeu, des lieux, des ambiances, des dialogues, etc. - o Rédiger les autres textes du jeu (menus, affichages, etc.) - o Rédiger certaines parties du livret accompagnateur - o Participer à la réalisation des interfaces avec les autres intervenants
COMPÉTENCES (SAVOIR-FAIRE)	- o Excellente capacité à rédiger - o Habiletés de conteur - o Communicateur - o Excellente capacité à rédiger tant en français qu'en anglais - o Bonne connaissance et intérêt pour les intrigues géopolitiques
HABILETÉS PERSONNELLES (SAVOIR-ÊTRE)	- o Excellent communicateur (oral et écrit) et bonnes habiletés relationnelles - o Travail sous pression, tolérance au stress - o Capacité d'adaptation, de souplesse, flexibilité, ouverture d'esprit - o Excellente qualité de travail et bon niveau d'attention aux détails - o Créativité (originalité et débrouillardise dans la recherche de solutions) - o Sens des responsabilités - o Respect des échéanciers, axé sur l'atteinte de résultats supérieurs - o Solide joueur d'équipe - o Attitude « orientée vers le client » (interne et externe) - o Passion pour les jeux électroniques

CARACTÉRISTIQUES	ÉLÉMENTS REQUIS POUR LE POSTE
DIPLÔME REQUIS OU FILIÈRE ÉDUCATIONNELLE	- o Plusieurs combinaisons études/expérience peuvent être prises en considération pour l'obtention de ce poste Exemples de formations possibles : - o Bac en langues, littérature, arts, communication
EXPÉRIENCE OU FILIÈRE PROFESSIONNELLE	Critères utilisés très variés, néanmoins : - o Expérience dans l'industrie du jeu électronique et/ou en télévision, cinéma ou comme rédacteur publicitaire - o Le talent sans l'expérience requise est aussi considéré

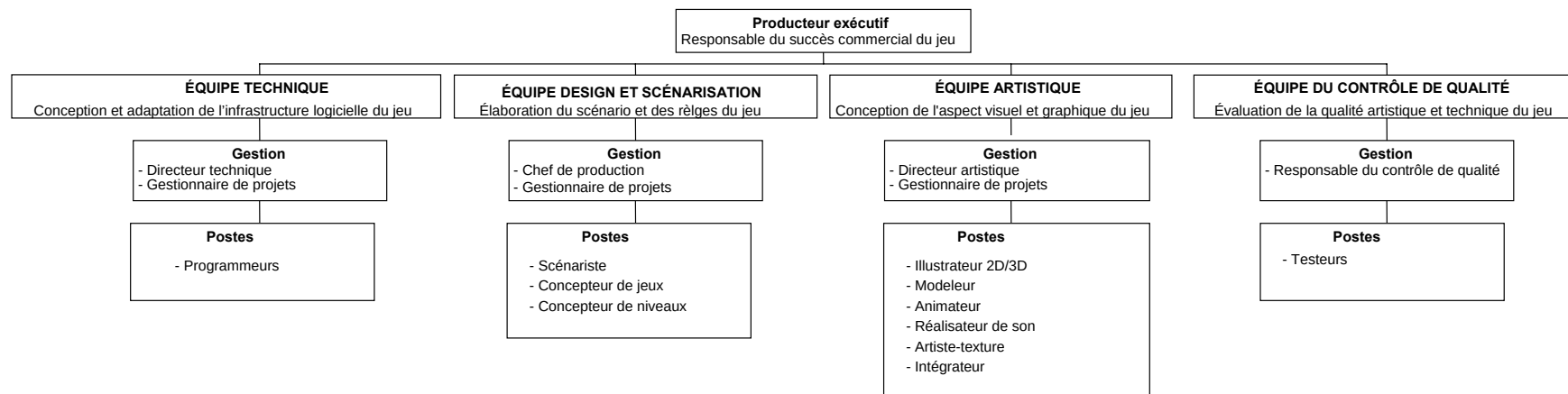
16. Profil de poste – Testeur

CARACTÉRISTIQUES	ÉLÉMENTS REQUIS POUR LE POSTE
TÂCHES	- o Le testeur est responsable de tester les jeux électroniques afin d'en trouver les failles et de permettre de les améliorer Concrètement, le travail de testeur pourrait ressembler à ceci : - o Tester le jeu, en y jouant, dans ses phases intermédiaires et finales pour détecter les anomalies - o Rédiger des rapports de « bogues » pour les porter à l'attention des intervenants techniques ou artistiques - o Vérifier si les « bogues » détectés se retrouvent dans les différents niveaux ou dans les différentes versions du jeu testé
COMPÉTENCES (SAVOIR-FAIRE)	- o Dextérité manuelle et visuelle - o Doit connaître et avoir joué à différents types de jeux sur différentes consoles - o Capacité de parler anglais
HABILETÉS PERSONNELLES (SAVOIR-ÊTRE)	- o Sens de l'observation aigu et niveau supérieur d'attention aux détails - o Excellent niveau de patience, doit aimer la routine - o Passionné par les jeux électroniques et avoir l'attitude du joueur - o Excellent communicateur (oral et écrit) - o Esprit d'analyse et de synthèse - o Capacité d'adaptation et de souplesse - o Attitude « orientée vers le client » (interne et externe) - o À l'aise dans un environnement de gestion par projet - o Bonnes habiletés relationnelles et de communication - o Travail sous pression - o Esprit critique

CARACTÉRISTIQUES	ÉLÉMENTS REQUIS POUR LE POSTE
DIPLÔME REQUIS OU FILIÈRE ÉDUCATIONNELLE	- o Aucun diplôme particulier n'est requis pour ce poste. Toutefois, les candidats doivent avoir minimalement un DES - o Malgré tout, les candidats ayant une formation reliée à l'industrie seront privilégiés de façon à leur permettre d'entrer dans l'industrie
EXPÉRIENCE OU FILIÈRE PROFESSIONNELLE	o Expérience antérieure dans le domaine du jeu électronique souhaitable (ex. : travail d'été)

Conditions de travail générales de l'industrie

Pour mieux comprendre le contexte dans lequel les futurs employés travailleront, voici un organigramme type illustrant les liens hiérarchiques entre les différents postes décrits ci-dessus.



Les conditions de travail constituent l'ensemble des facteurs externes qui régissent l'environnement dans lequel le travail s'organise. L'environnement de travail physique mis en place dans les entreprises visitées tient compte des besoins spécifiques du travail des employés ainsi que de leur bien-être. Par exemple, on y retrouve :

- o Un environnement de travail à aires ouvertes (il existe peu de bureaux fermés)
- o Des bureaux de travail disposés par projet et non par service (ces aménagements favorisent le travail d'équipe et l'échange d'information entre les employés)
- o L'équipement de travail à la fine pointe de la technologie
- o De nombreuses aires de repos (sofas, tables d'appoint, etc.) bien aérées et éclairées
- o Des consoles de jeux et des stations d'écoute de musique
- o Des aires de repas bien équipées (micro-ondes, réfrigérateurs, distributrices à café et nourriture, etc.)

De plus, bien qu'elles puissent varier d'une entreprise à l'autre et selon l'ampleur de celle-ci, il est possible d'affirmer que les employés œuvrant dans l'industrie du jeu électronique bénéficient généralement des conditions suivantes :

- o Rémunération annuelle
- o Plan de bonis établis en fonction de l'atteinte d'objectifs précis, du poste occupé ou de son niveau dans la hiérarchie de l'entreprise
- o Semaine normale de travail variant généralement entre 40 et 45 heures, toutefois, en fonction du projet et des délais de production à respecter, les heures de travail pourraient être plus élevées à l'occasion
- o Horaires flexibles (avec plage fixe de 10 h à 4 h)
- o Programmes d'assurances collectives
- o Programmes de formation continue
- o Remboursement des frais de scolarité
- o Frais de déménagement pouvant être remboursés en fonction du poste convoité
- o REER collectifs
- o Adhésion à un club sportif

Constats

Dans l'optique de faire la promotion des carrières de l'industrie du jeu électronique, voici les grands constats que nous pouvons tirer à la suite de la rédaction de ces profils de postes généraux :

- o Plusieurs filières, tant éducationnelle que professionnelle, sont reconnues par les représentants des entreprises consultées. Toutefois, ces personnes ont également mentionné que l'analyse du portfolio des candidats est un critère de sélection essentiel pour les postes artistiques. De plus, certains ont également fait état que le portfolio de candidats qui postulent sur des emplois techniques (ex. : programmeur) est de plus en plus demandé.
- o La plupart des habiletés personnelles valorisées et recherchées par les représentants de l'industrie sont semblables. Nous pouvons donc croire qu'un profil personnel particulier « d'employé de l'industrie du jeu électronique » pourrait être dressé et ce, peu importe le poste occupé par l'employé.
- o Les postes décrits demandent des compétences à la fine pointe de la technologie. L'entraînement à la tâche ainsi que la formation continue sont essentiels au développement des compétences nécessaires pour effectuer les tâches attendues.
- o Ces profils ont été élaborés à l'aide des plus grandes entreprises de l'industrie présentes à Montréal. Il convient toutefois de mentionner que ces constats ne sont pas absolus, il se peut que certaines variantes soient rencontrées dans les différentes entreprises de l'industrie.

En conclusion, il convient de noter que les profils élaborés correspondent à la réalité actuelle des grandes entreprises du jeu électronique de Montréal et devront être revus et bonifiés au gré de l'évolution des besoins de l'industrie.