

Benoît, responsable programmation Jeux vidéo

Le 15 novembre 2021



Métiers et emplois
Orientation

Benoît n'a pas toujours su ce qu'il voulait faire. Aujourd'hui Responsable programmation Jeux vidéo, il vit un métier passion et l'alternance l'y a aidé !

Un métier à vivre en équipe qui tient à la fois du scientifique, du chercheur et de l'auteur

Benoît est **responsable programmation** dans **une entreprise qui crée des jeux vidéo** pour le compte de clients (comme Apple Arcade par exemple) mais en publie aussi à son nom, pour mobile comme pour console.

Le jeu dont il accompagne la progression en particulier depuis plusieurs années c'est **SpongeBoB: Patty Pursuit. Vous situez ?**

Parmi ses grands bonheurs :

- le fait de travailler **dans une équipe pluridisciplinaire avec des talents « incroyables »** (selon ses propres termes) et variés qui contribuent chacun.e à leur manière à ce que le jeu soit beau et bien sûr...
- ... de voir que les **joueurs et joueuses prennent plaisir à investir les univers** créés ensemble !

Dans mon métier, je fais de la programmation, des maths, de la physique, des « sciences dures » mais, à travers les mécaniques de jeu, on fait aussi un travail d'auteur/d'autrice. On donne une certaine vision du monde. Raison pour laquelle la mixité est un enjeu important !

Le quotidien du/de la Responsable Programmation

Comment Benoît voit son quotidien quand il se lève le matin ?

« **Passionnant** », **sans boule au ventre pour aller travailler, heureux de savoir qu'il va découvrir des choses** et apporter une nouvelle pierre à l'univers qu'il contribue à créer.

Mais on laisse Benoît t'expliquer tout cela en vidéo.

Benoît, responsable programmation Jeux Vidéo

Des réunions d'équipe au code informatique

Ses semaines commencent souvent par **des réunions d'équipe pour se répartir les tâches**. Ensuite, il s'attelle justement à la tâche du jour et ouvre le moteur de jeu sur lequel il travaille, Unity.

Récemment par exemple, **son personnage devait interagir avec l'eau**. Mission recherche enclenchée : comment réagit l'eau, **quelles sont les lois physiques** qui entrent en jeu quand on jette un objet dans l'eau, **quelles**

équations mathématiques utiliser pour générer les mouvements de l'eau, des vagues ?

Si le résultat potentiel semble intéressant au/à la Game Designer qui pilote les mécaniques de jeu, alors Benoît va rentrer dans la phase 2 et **intégrer (on dit « implémenter ») les équations** dans le jeu en créant une liste d'instructions (du **code informatique** en langage Sharp - C#).

Le côté sympa : « **il y a un résultat instantané** dès que vous faites une suite d'instructions », on voit tout de suite le fruit de son travail (et si cela a fonctionné ou pas ;)).

De quoi et de qui le/la Responsable Programmation est-il/elle responsable ?

Benoît **développe les mécaniques de jeu** et il est **responsable du logiciel** sur lequel le jeu est construit. Sa mission consiste ainsi à **organiser toute la base de code** du projet et donc **le travail de ses collègues développeurs**. Il doit s'assurer que les différentes tâches menées par les un.e.s et les autres vont bien **s'assembler dans le jeu en un tout cohérent**, du personnage qui peut sauter ou faire une attaque jusqu'au bouton ou autres outils d'animations qui vont générer un effet lorsqu'on clique dessus.

Benoît programme également **les intelligences artificielles** qui vont interagir avec les joueurs.euses (les aider, les attaquer...) : concrètement, **avec son équipe, il crée « tout un univers avec sa propre logique »**.



Ce qu'il faut savoir sur ce métier

Les qualités requises

Tu te demandes si tu as les qualités requises ?

Selon Benoît, il faut

- **Être curieux** : « **ne vous arrêtez pas à « je ne sais pas faire** et tant pis ». Allez chercher sur internet, demandez à votre voisin ce qu'il en pense, rendez-vous dans des conférences qui parlent de votre métier ou de toute autre chose et **voyez ce que vous pouvez y apprendre et réutiliser dans le jeu** »
- **Être organisé**
- **Être persévérant** : « si ça ne marche pas **ne vous découragez pas, il y a forcément une solution**. Certains algorithmes peuvent être compliqués à mettre en place, vous allez peut-être devoir tester des fonctionnalités et les supprimer pour que le jeu fonctionne mais vous y parviendrez ».

Le parcours de Benoît

... n'a pas été tout droit 😊. 3 années de **licence en physique-chimie** (il a d'abord pensé à devenir prof) puis une réorientation en **deuxième année de licence en informatique** (où il a pu faire le tri dans ce qu'il aimait ou pas en programmation) suivie d'un cursus en ingénierie spécialisé en **Sciences et technologies des médias numériques (au [Cnam Enjmin](#))**. Il y a fait du management, de l'anglais, du développement informatique mais aussi de la physique, a travaillé sur le son, le traitement de l'image...

#BonÀSavoir

Merci l'apprentissage ;)

Benoît a passé ses trois dernières années de formation en alternance. Cela lui a appris **l'autonomie et les réalités du métier**. Il a pu se faire une idée plus précise **des attendus des entreprises en termes de compétences**.

Étudiant, il avait conçu un jeu assez proche de celui sur lequel il travaille aujourd'hui. Il l'a poussé loin pour en connaître les limites et a pu ainsi **montrer ce qu'il savait faire** au moment de sa **recherche d'emploi**.

Selon lui, cela l'a aidé à **faire face à la concurrence**, réelle dans ce secteur qui compte **beaucoup de développeur.se.s passionné.e.s et, proportionnellement, peu d'entreprises qui font du jeu vidéo**.

Une anecdote qui fait rêver et réfléchir

Le jeu sur lequel il travaille depuis deux ans, « **SpongeBob: Patty Pursuit** » a **été nommé aux Pégases 2021** (qui sont un peu les Oscars du jeu vidéo).

C'est le premier projet professionnel dans lequel s'est lancé Benoît après son alternance : pas mal !

La vidéo de Benoît a été réalisée avec le soutien de l'Opco Atlas et de [Concepteurs d'Avenirs](#).

© **photo d'équipe : Old Skull Games**

Pour continuer tes recherches ...

... en lien avec ton orientation

Retrouve tous nos podcasts et vidéos ici

[Talents du Numérique Média](#)