

AVRIL
2019

OBSERVATOIRE DE L'EMPLOI DU JEU VIDÉO

CO-ÉDITÉ PAR

afjv

Agence Française
pour le Jeu Vidéo


GAMING
CAMPUS


Les Echos
START





SOMMAIRE

A propos	3
-----------------	---

Statistiques par région

Démographie des entreprises de jeux vidéo en France	5
Répartition des offres d'emploi par région en 2018	6
Progression de la répartition des offres d'emploi par région depuis 2015	7
Classement par départements	8
Classement des recruteurs au top 3 régional	9

Statistiques par métier

Répartition des offres d'emploi par métier en 2018	11
Evolution des offres d'emploi jeu vidéo depuis 2015	12
La répartition des métiers selon les régions	13
La répartition des contrats selon les métiers	14

Statistiques par contrat

Répartition des contrats proposés en 2018	16
Evolution depuis 2016	17
Comparaison des contrats dans les 3 principales régions	17

Pour aller plus loin	18
-----------------------------	----

A PROPOS

MÉTHODOLOGIE

CETTE ÉTUDE EST LE RÉSULTAT D'UNE COLLABORATION ENTRE L'AFJV, GAMING CAMPUS ET LES ECHOS START. LES DONNÉES PROVIENNENT DES ANNUAIRES ET DU PORTAIL DE L'EMPLOI DE L'AFJV QUI RECUEILLE LA QUASI-TOTALITÉ DES OFFRES D'EMPLOI ET DE STAGE DE L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO. SEULES LES ANNONCES DONT LE POSTE EST BASÉ EN FRANCE ONT ÉTÉ COMPTABILISÉES, SOIT UN TOTAL DE 1931 ANNONCES PROPOSÉES EN CDI, CDD, STAGE OU ALTERNANCE POUR L'ANNÉE 2018.



L'Agence Française pour le Jeu Vidéo est une organisation privée ayant pour objet de favoriser l'emploi et la création d'entreprise au sein de la communauté française des concepteurs, producteurs, éditeurs et distributeurs d'oeuvres multimédia et d'en promouvoir les innovations, les créations techniques, artistiques et intellectuelles.

www.afjv.com



Gaming Campus est le 1^{er} campus étudiant en Europe exclusivement dédié à l'industrie du jeu vidéo. Il abrite l'école de commerce G Business School, la filière esports étude G Academy et la Gaming School. Situé à Lyon, il ouvre ses portes en octobre 2018 et se donne pour mission de former les talents de demain, faire éclore les futurs athlètes esports et permettre au grand public de mieux jouer.

www.gamingcampus.fr



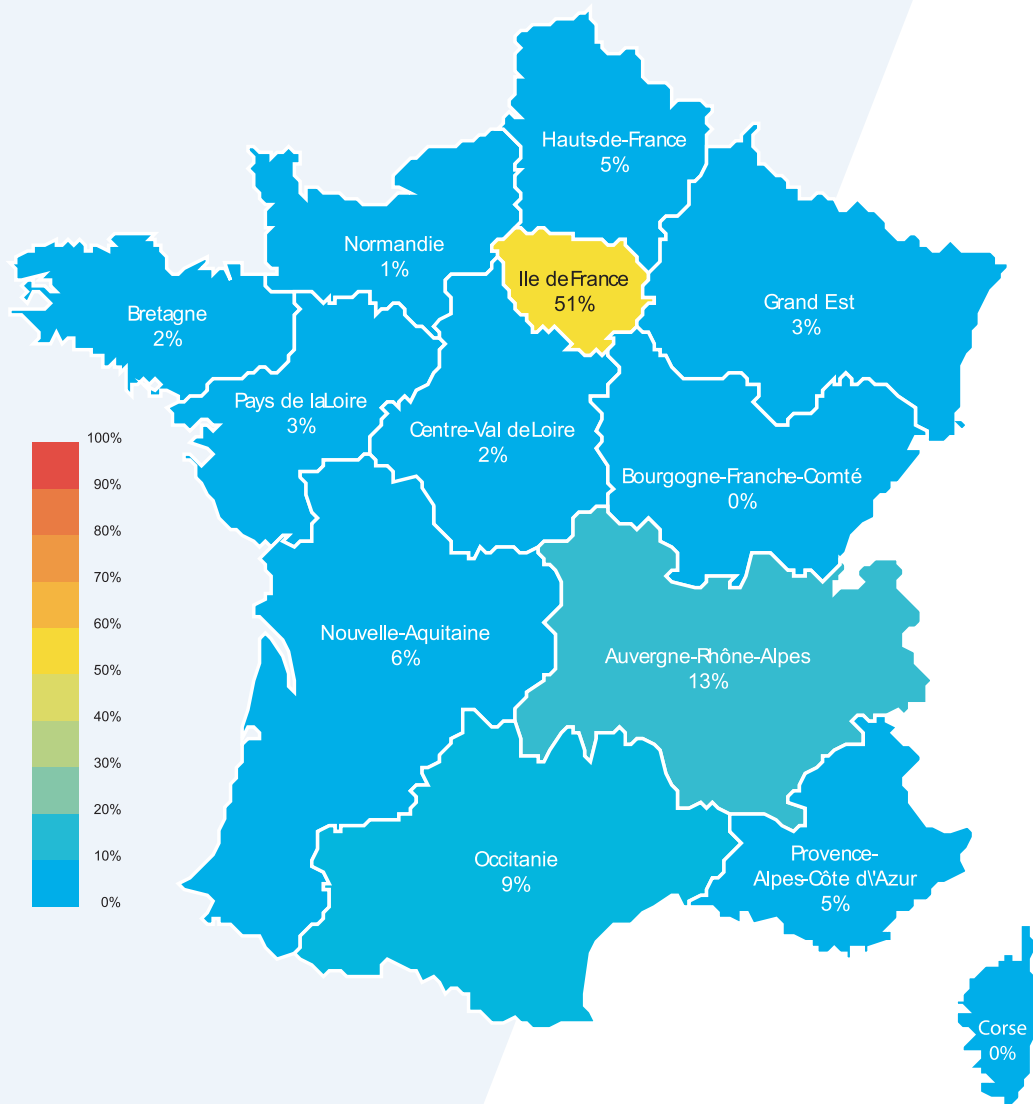
Les Echos Start est le nouveau site dédié aux jeunes qui entrent dans la vie active: conseils pour décrocher un job, obtenir les infos essentielles pour postuler, des témoignages, tests de personnalité, quizz....

start.lesechos.fr



STATISTIQUES PAR
RÉGION

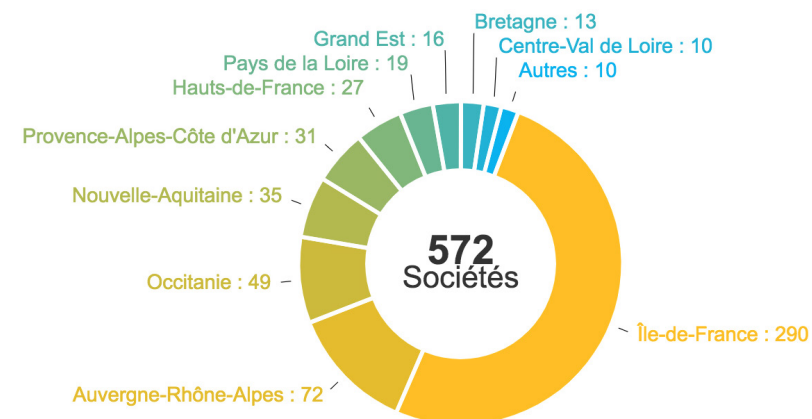
> PLUS DE LA MOITIÉ DES ENTREPRISES FRANÇAISES DE JEU VIDÉO EST IMPLANTÉE EN ILE-DE-FRANCE



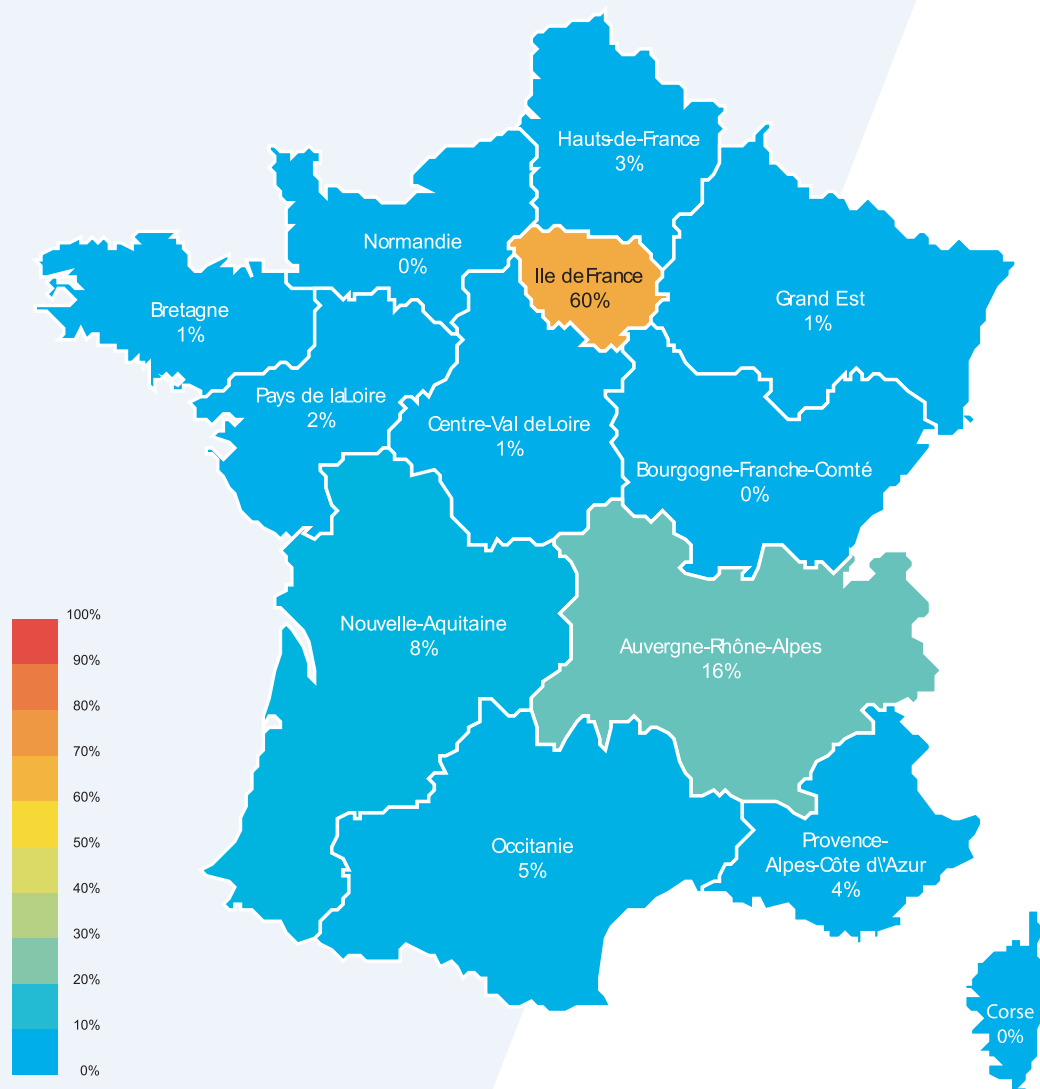
Démographie des entreprises de jeux vidéo en France

Auvergne-Rhône-Alpes est la seconde région avec 13% des entreprises.

Region / Catégorie	Distributeur	Editeur	Formation	Hardware	Middleware	Presse	Prestataire	Studio	Total
Ile-de-France	7	35	21	9	8	15	74	121	290 (51 %)
Auvergne-Rhône-Alpes	1	4	7	2	4	3	16	35	72 (13 %)
Occitanie	2	1	8	-	2	1	6	29	49 (9 %)
Nouvelle-Aquitaine	-	-	1	-	1	1	5	27	35 (6 %)
Provence-Alpes-Côte d'Azur	2	2	3	-	2	1	4	17	31 (5 %)
Hauts-de-France	-	1	3	1	2	-	4	16	27 (5 %)
Pays de la Loire	3	1	1	-	1	-	2	11	19 (3 %)
Grand Est	-	-	2	-	-	-	3	11	16 (3 %)
Bretagne	1	1	1	1	-	-	2	7	13 (2 %)
Centre-Val de Loire	1	-	-	-	-	-	4	5	10 (2 %)
Normandie	1	-	1	-	-	-	1	3	6 (1 %)
Bourgogne-Franche-Comté	-	-	-	-	-	1	1	-	2 (0 %)
Outre-mer	-	-	-	-	-	-	-	2	2 (0 %)
Total	18 (3 %)	45 (8 %)	48 (8 %)	13 (2 %)	20 (3 %)	22 (4 %)	122 (21 %)	284 (50 %)	572 (100 %)



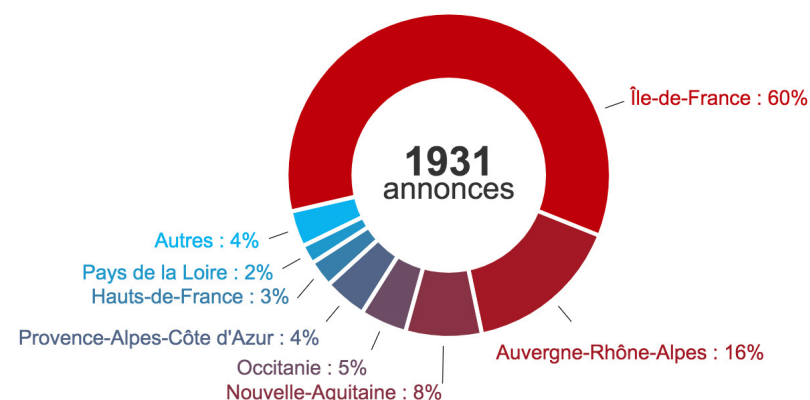
> LA RÉGION ILE-DE-FRANCE CONCENTRE 60% DES OFFRES D'EMPLOI



Répartition des offres d'emploi par région en 2018

Sans surprise la Région Ile-de-France est le premier pourvoyeur d'emploi. Avec 60% des annonces la proportion est relativement inattendue puisque la région n'accueille «que» 51% des entreprises. Cette différence peut en partie s'expliquer par le nombre élevé d'éditeurs sur le territoire francilien : 35 des 45 structures d'édition se trouvent en effet en Ile de France (soit 78%).

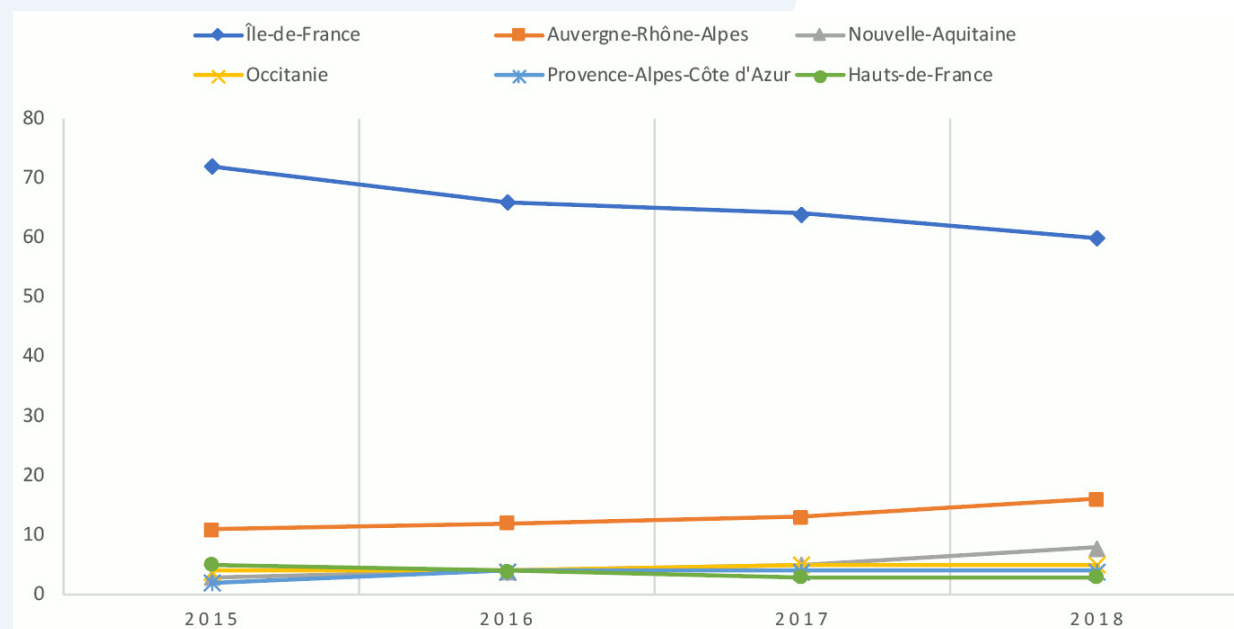
#	Région	Nb annonces	Pourcent
1	Île-de-France	1 152	60 %
2	Auvergne-Rhône-Alpes	302	16 %
3	Nouvelle-Aquitaine	147	8 %
4	Occitanie	90	5 %
5	Provence-Alpes-Côte d'Azur	83	4 %
6	Hauts-de-France	51	3 %
7	Pays de la Loire	37	2 %
8	Grand Est	22	1 %
9	Autre, télétravail	16	1 %
10	Bretagne	14	1 %
11	Centre-Val de Loire	10	1 %
12	Normandie	5	0 %
13	Bourgogne-Franche-Comté	2	0 %



> AUVERGNE-RHÔNE-ALPES ET NOUVELLE-AQUITAINE, LES RÉGIONS QUI MONTENT

Progression de la répartition des offres d'emploi par région depuis 2015

L'écart entre les principaux bassins d'emplois tend à se réduire depuis 4 ans. Depuis 2015, l'Île de France a perdu 12% des annonces au profit, notamment, des régions Auvergne-Rhône-Alpes et Nouvelle-Aquitaine (+4% chacune).

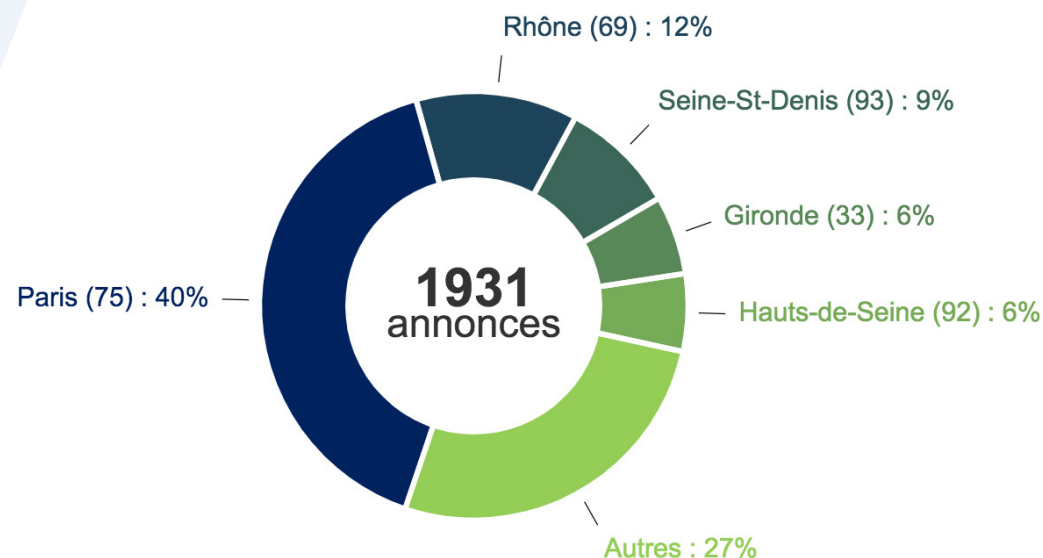


Région	2015	2016	2017	2018	+/-
Île-de-France	72 %	66 %	64 %	60 %	-12 %
Auvergne-Rhône-Alpes	11 %	12 %	13 %	16 %	4 %
Nouvelle-Aquitaine	3 %	4 %	5 %	8 %	4 %
Occitanie	4 %	4 %	5 %	5 %	1 %
Provence-Alpes-Côte d'Azur	2 %	4 %	4 %	4 %	2 %
Hauts-de-France	5 %	4 %	3 %	3 %	-2 %
Pays de la Loire	1 %	2 %	3 %	2 %	1 %
Grand Est	1 %	2 %	1 %	1 %	-0 %
Autre, télétravail	0 %	0 %	0 %	1 %	0 %
Bretagne	1 %	1 %	1 %	1 %	0 %
Centre-Val de Loire	0 %	0 %	1 %	1 %	0 %
Normandie	0 %	1 %	1 %	0 %	0 %
Bourgogne-Franche-Comté	0 %	0 %	0 %	0 %	-0 %
Corse	0 %	0 %	0 %	0 %	-0 %
Outre-mer	0 %	0 %	0 %	0 %	-0 %

> LES ENTREPRISES DE JEU VIDÉO SONT GRÉGAIRES

Classement par départements

Si les annonces ne sont pas réparties de manière homogène sur le territoire français, elles ne le sont pas plus au niveau régional. Paris représente ainsi 68% des annonces en Ile-de-France, le Rhône et la Gironde représentent 78% des annonces de leurs régions respectives (Auvergne-Rhône-Alpes et Nouvelle-Aquitaine).



#	Département	Région	Nb annonces	Pourcent
1	Paris (75)	Île-de-France	781	40 %
2	Rhône (69)	Auvergne-Rhône-Alpes	236	12 %
3	Seine-St-Denis (93)	Île-de-France	169	9 %
4	Gironde (33)	Nouvelle-Aquitaine	115	6 %
5	Hauts-de-Seine (92)	Île-de-France	113	6 %
6	Hérault (34)	Occitanie	55	3 %
7	Haute-Savoie (74)	Auvergne-Rhône-Alpes	52	3 %
8	Nord (59)	Hauts-de-France	50	3 %
9	Bouches-du-Rhône (13)	Provence-Alpes-Côte d'Azur	48	2 %
10	Yvelines (78)	Île-de-France	35	2 %
11	Alpes-Maritimes (06)	Provence-Alpes-Côte d'Azur	32	2 %
12	Loire-Atlantique (44)	Pays de la Loire	26	1 %
13	Val-de-Marne (94)	Île-de-France	25	1 %
14	Charente (16)	Nouvelle-Aquitaine	21	1 %
15	Haute-Garonne (31)	Occitanie	20	1 %
16	Val-D'Oise (95)	Île-de-France	18	1 %
17	Multiple, télétravail (00)	Autre, télétravail	16	1 %
18	Ille-et-Vilaine (35)	Bretagne	13	1 %
19	Autres	-	106	5 %

Île-de-France	Annonces	% région	% France
Paris	781	68 %	40 %
Seine-et-Marne	10	1 %	1 %
Yvelines	35	3 %	2 %
Essonne	1	0 %	0 %
Hauts-de-Seine	113	10 %	6 %
Seine-St-Denis	169	15 %	9 %
Val-de-Marne	25	2 %	1 %
Val-D'Oise	18	2 %	1 %

Auvergne-Rhône-Alpes	Annonces	% région	% France
Isère	10	3 %	1 %
Loire	3	1 %	0 %
Puy-de-Dôme	1	0 %	0 %
Rhône	236	78 %	12 %
Haute-Savoie	52	17 %	3 %

Nouvelle-Aquitaine	Annonces	% région	% France
Charente	21	14 %	1 %
Charente-Maritime	3	2 %	0 %
Corrèze	1	1 %	0 %
Gironde	115	78 %	6 %
Pyrénées-Atlantiques	1	1 %	0 %
Vienne	4	3 %	0 %
Haute-Vienne	2	1 %	0 %

> UBISOFT, PRINCIPAL RECRUTEUR EN FRANCE ET EN RÉGIONS

Classement des recruteurs au top 3 régional

Le tissu industriel français est composé de 572 entreprises (à fin mars 2019) mais force est de constater qu'Ubisoft pèse lourd dans la balance de l'emploi en se plaçant systématiquement en première position dans chacune des trois principales régions. En région Auvergne-Rhône-Alpes les annonces d'Ubisoft atteignent 35% du total régional (Ivory Tower fait partie du groupe Ubisoft).



Île-de-France	Annonces	% région
Ubisoft	119	10 %
Eko Software	37	3 %
Quantic Dream	33	3 %
Dontnod Entertainment	31	3 %
Green Panda Games - Mangoo	26	2 %
Auvergne-Rhône-Alpes	Annonces	% région
Ivory Tower	58	19 %
Ubisoft	49	16 %
Arkane Studios	31	10 %
Bandai Namco Entertainment	27	9 %
Eden Games	21	7 %
Nouvelle-Aquitaine	Annonces	% région
Ubisoft	48	33 %
Playwing Ltd	15	10 %
Asobo Studio	12	8 %
Shiro Games	11	7 %
Rebound CG.	10	7 %



STATISTIQUES PAR
MÉTIER

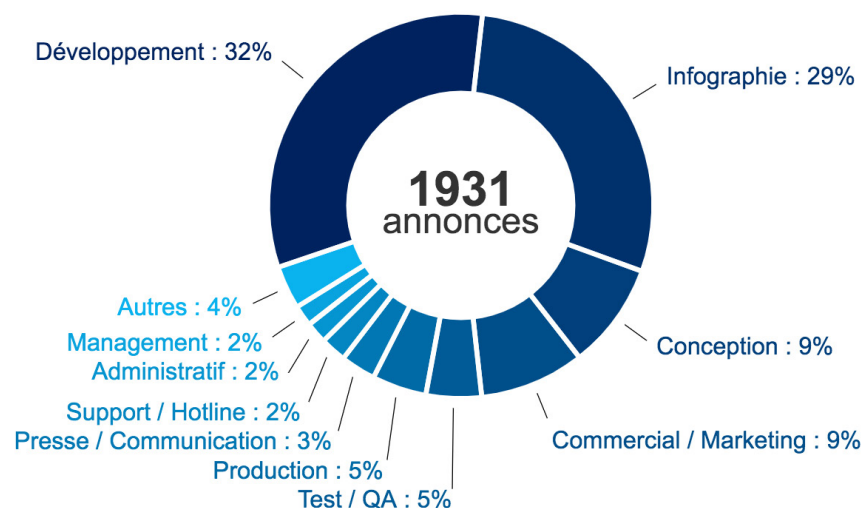
> PROGRAMMEURS : DES TALENTS PARFOIS DIFFICILES À TROUVER

#	Métier	Nb annonces	Pourcent
1	Développement	618	32 %
2	Infographie	555	29 %
3	Conception	172	9 %
4	Commercial / Marketing	170	9 %
5	Test / QA	90	5 %
6	Production	88	5 %
7	Presse / Communication	57	3 %
8	Support / Hotline	42	2 %
9	Administratif	35	2 %
10	Management	34	2 %
11	Data management	16	1 %
12	Web / Internet	15	1 %
13	Technique	14	1 %
14	Musique / Son	12	1 %
15	Trad. / Localisation	9	0 %
16	Divers	4	0 %

Répartition des offres d'emploi par métier en 2018

Presque à égalité avec les infographistes, les programmeurs sont parmi les talents les plus recherchés dans l'industrie du jeu vidéo. Pourtant ces données ne reflètent pas exactement la réalité du marché puisqu'il y a plus de postes d'infographistes que de poste en programmation à pourvoir mais il arrive que le recrutement d'artistes se fasse par cooptation ou par réseau alors que l'embauche de développeurs s'avère être plus difficile. Il faut donc prendre en compte que tous les postes à pourvoir ne donnent pas forcément lieu à la parution d'une annonce.

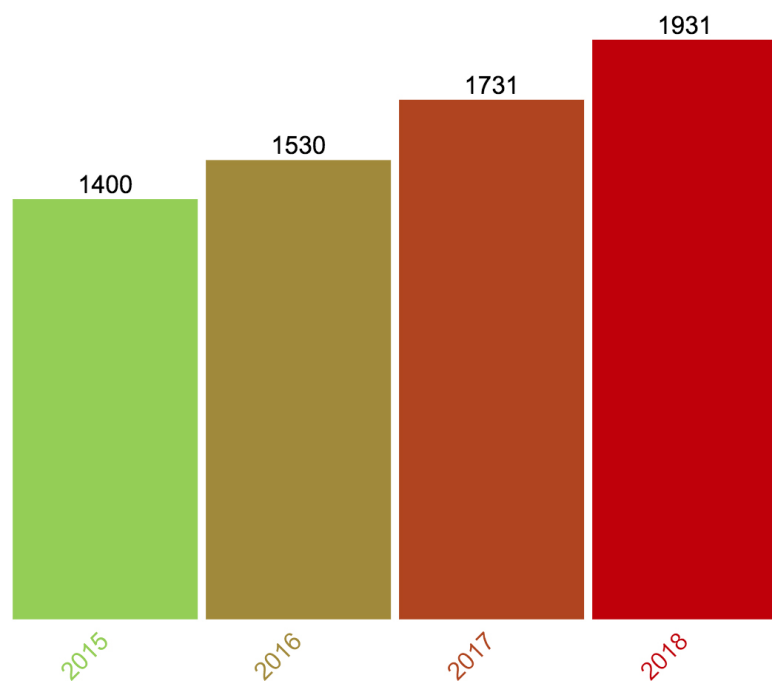
En 3e et 4e position on trouve quasiment à égalité les métiers de la conception (game designer, level designer, scénariste...) et les métiers du commerce et du marketing. La France étant un marché important, le nombre de personnes affectées aux tâches de la vente, du marketing et de la communication semble cohérent face à l'ensemble des postes à pourvoir (12%).



> UNE NOUVELLE CATÉGORIE DE MÉTIERS : LE DATA MANAGEMENT

Evolution des offres d'emploi jeu vidéo depuis 2015

Mis à part une augmentation générale du nombre d'annonces (+37% entre 2015 et 2018), la demande pour chaque catégorie de métier reste stable (écarts compris entre -3% et +3% sur 4 ans). On notera cependant l'arrivée d'une nouvelle catégorie de métiers depuis 2017 : le Data management (1% des offres d'emploi en 2018). Les métiers entrant dans cette nouvelle catégorie font appel à différentes compétences (marketing, programmation, statistique) et recouvrent différentes dénominations : Data Manager, Data Analyst, Tracking Data Analyst, Architecte Data, Data Scientist, Data Engineer, Analyste métriques.



#	Métier	2015	2016	2017	2018	+/-
1	Développement	432 (31 %)	477 (31 %)	600 (35 %)	618 (32 %)	1 %
2	Infographie	366 (26 %)	409 (27 %)	499 (29 %)	555 (29 %)	3 %
3	Conception	110 (8 %)	131 (9 %)	137 (8 %)	172 (9 %)	1 %
4	Commercial / Marketing	161 (12 %)	146 (10 %)	128 (7 %)	170 (9 %)	-3 %
5	Test / QA	66 (5 %)	86 (6 %)	77 (4 %)	90 (5 %)	-0 %
6	Production	72 (5 %)	58 (4 %)	68 (4 %)	88 (5 %)	-1 %
7	Presse / Communication	34 (2 %)	44 (3 %)	48 (3 %)	57 (3 %)	1 %
8	Support / Hotline	47 (3 %)	41 (3 %)	39 (2 %)	42 (2 %)	-1 %
9	Administratif	17 (1 %)	23 (2 %)	23 (1 %)	35 (2 %)	1 %
10	Management	15 (1 %)	34 (2 %)	36 (2 %)	34 (2 %)	1 %
11	Data management	0 (0 %)	0 (0 %)	14 (1 %)	16 (1 %)	0 %
12	Web / Internet	25 (2 %)	24 (2 %)	18 (1 %)	15 (1 %)	-1 %
13	Technique	33 (2 %)	26 (2 %)	18 (1 %)	14 (1 %)	-2 %
14	Musique / Son	6 (0 %)	12 (1 %)	13 (1 %)	12 (1 %)	0 %
15	Trad. / Localisation	9 (1 %)	16 (1 %)	12 (1 %)	9 (0 %)	-0 %
16	Divers	7 (1 %)	3 (0 %)	1 (0 %)	4 (0 %)	-0 %

Source : AFJV - Gaming Campus 2019. Données extraites du portail de l'emploi de l'afjv sur la base des annonces passées entre 2015 et 2018. Seules les annonces ayant été diffusées et dont le poste est basé en France ont été comptabilisées, soit un total par année de 1.400 annonces en 2015, 1.530 en 2016, 1.731 en 2017 et 1.931 annonces en 2018. Les valeurs entre parenthèses sont exprimées en pourcentage du nombre total d'annonces de l'année en cours.

> INFOGRAPHISTES DEMANDÉS EN NOUVELLE-AQUITAINE

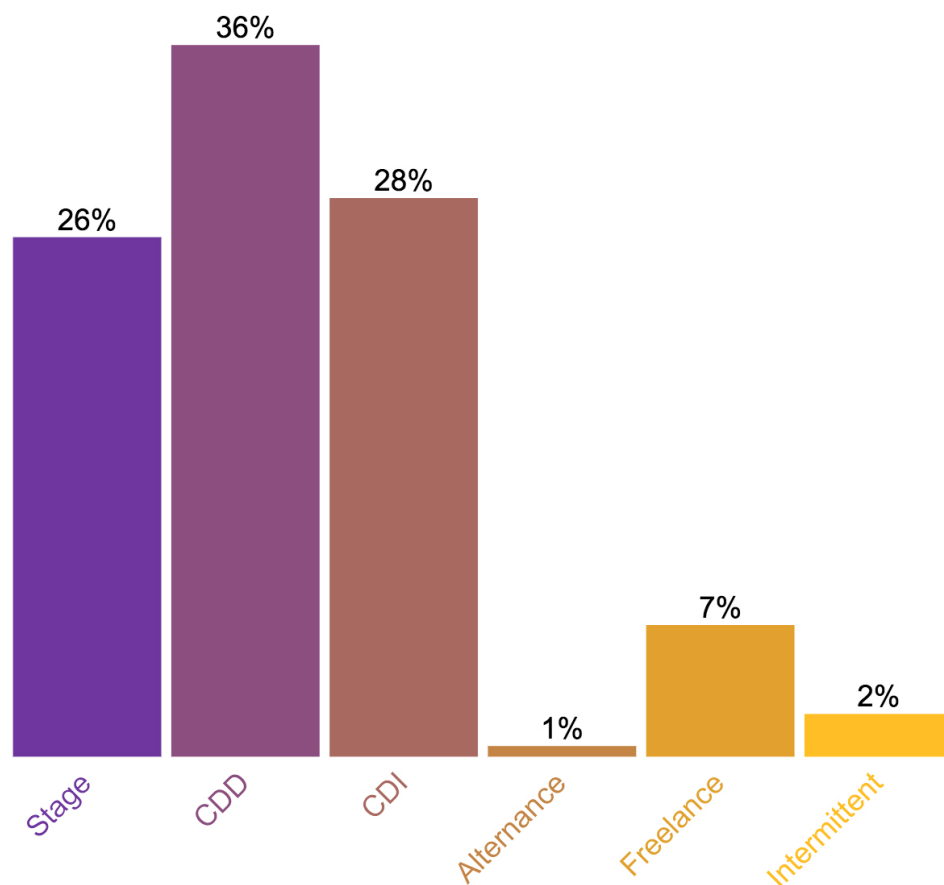
La répartition des métiers selon les régions

Les régions suivent plus ou moins le schéma général de répartition des métiers (voir «Programmeurs : des talents parfois difficiles à trouver »), c'est-à-dire une prédominance des annonces en programmation suivi des infographistes, puis les offres en commercial / marketing et enfin les métiers de la conception. La Nouvelle-Aquitaine se détache quelque peu de ce schéma puisque ce sont les infographistes qui sont le plus recherchés (46%) devant les programmeurs (31%).

La région Auvergne-Rhône-Alpes se démarque par une prépondérance des recherches de concepteur (15%) face aux métiers de commercial / marketing (8%).

Métier / Région	Île-de-France	Auvergne-Rhône-Alpes	Occitanie	Nouvelle-Aquitaine	Provence-Alpes-Côte d'Azur
Administratif	23 (2 %)	8 (3 %)	2 (2 %)	1 (1 %)	-
Conception	95 (8 %)	45 (15 %)	5 (6 %)	10 (7 %)	7 (8 %)
Commercial / Marketing	108 (9 %)	24 (8 %)	7 (8 %)	4 (3 %)	4 (5 %)
Développement	357 (31 %)	88 (29 %)	39 (43 %)	45 (31 %)	43 (52 %)
Divers	3 (0 %)	-	-	-	-
Infographie	314 (27 %)	78 (26 %)	29 (32 %)	68 (46 %)	24 (29 %)
Management	17 (1 %)	7 (2 %)	-	3 (2 %)	-
Presse / Communication	42 (4 %)	9 (3 %)	3 (3 %)	-	-
Production	59 (5 %)	13 (4 %)	2 (2 %)	3 (2 %)	1 (1 %)
Musique / Son	7 (1 %)	2 (1 %)	-	3 (2 %)	-
Support / Hotline	25 (2 %)	6 (2 %)	1 (1 %)	2 (1 %)	1 (1 %)
Technique	5 (0 %)	6 (2 %)	1 (1 %)	1 (1 %)	-
Test / QA	69 (6 %)	9 (3 %)	-	6 (4 %)	3 (4 %)
Trad. / Localisation	7 (1 %)	1 (0 %)	1 (1 %)	-	-
Web / Internet	12 (1 %)	-	-	1 (1 %)	-
Data management	9 (1 %)	6 (2 %)	-	-	-

> LE CDI EST LA NORME, SAUF POUR LES INFOGRAPHISTES



La répartition des contrats selon les métiers

Le contrat à durée indéterminée (CDI) est largement employé dans l'industrie du jeu vidéo, sauf pour les infographistes qui se voient principalement proposer des contrats à durée déterminée (CDD). Deux facteurs peuvent expliquer cette tendance :

1. Les recrutements pour les métiers artistiques de l'image sont relativement simples compte tenu du nombre important de candidats qualifiés et expérimentés pour une même annonce. Les recruteurs cherchent alors moins à «séduire» les candidats que pour d'autres métiers.
2. Les infographistes sont d'avantage liés à une notion de production que les autres corps de métier.

On notera la faible utilisation des contrats d'intermittent qui sont par ailleurs majoritairement utilisés par les industries de l'audiovisuelle, de l'animation ou des effets spéciaux.

Métier / Contrat	Stage [565]	CDD [502]	CDI [760]	Alternance [14]	Freelance [75]	Intermittent [15]
Administratif	4 (11 %)	12 (34 %)	15 (43 %)	2 (6 %)	2 (6 %)	-
Conception	50 (29 %)	66 (38 %)	51 (30 %)	-	5 (3 %)	-
Commercial / Marketing	71 (42 %)	18 (11 %)	78 (46 %)	3 (2 %)	-	-
Développement	161 (26 %)	116 (19 %)	312 (50 %)	1 (0 %)	26 (4 %)	2 (0 %)
Divers	-	-	3 (75 %)	-	1 (25 %)	-
Infographie	146 (26 %)	200 (36 %)	157 (28 %)	3 (1 %)	37 (7 %)	12 (2 %)
Management	4 (12 %)	6 (18 %)	21 (62 %)	2 (6 %)	-	1 (3 %)
Presse / Communication	35 (61 %)	6 (11 %)	14 (25 %)	2 (4 %)	-	-
Production	21 (24 %)	20 (23 %)	47 (53 %)	-	-	-
Musique / Son	4 (33 %)	8 (67 %)	-	-	-	-
Support / Hotline	18 (43 %)	9 (21 %)	13 (31 %)	1 (2 %)	1 (2 %)	-
Technique	2 (14 %)	9 (64 %)	3 (21 %)	-	-	-
Test / QA	36 (40 %)	25 (28 %)	27 (30 %)	-	2 (2 %)	-
Trad. / Localisation	5 (56 %)	-	3 (33 %)	-	1 (11 %)	-
Web / Internet	6 (40 %)	6 (40 %)	3 (20 %)	-	-	-
Data management	2 (13 %)	1 (6 %)	13 (81 %)	-	-	-



STATISTIQUES PAR
CONTRAT

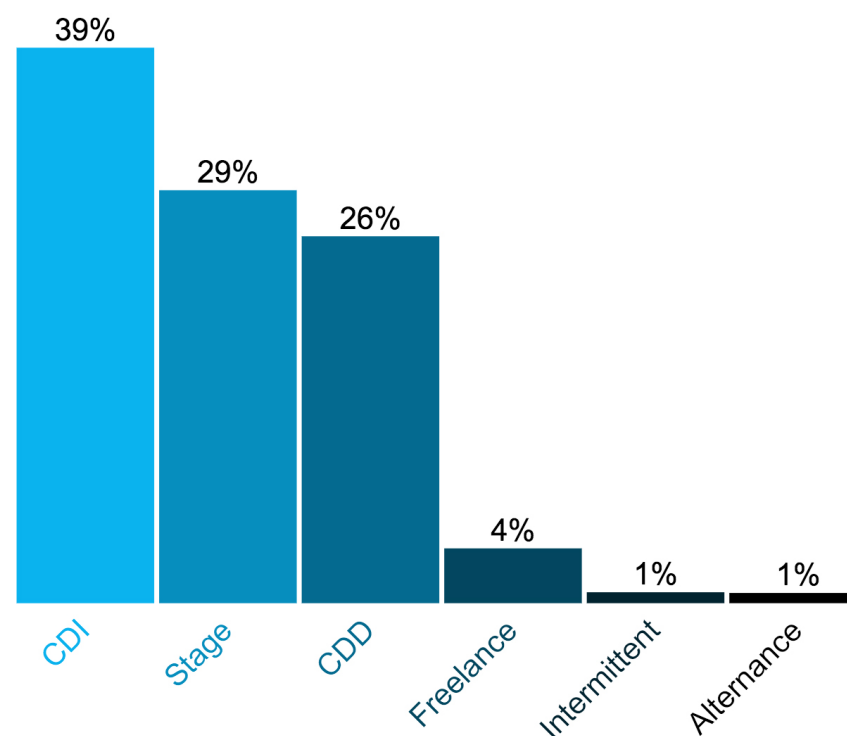
> L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO OPE POUR LA STABILITÉ

Répartition des contrats proposés en 2018

Le contrat à durée indéterminée (CDI) reste un argument important pour attirer de nouveaux talents dans les entreprises. Alors que des industries comme l'audiovisuel, l'animation ou les effets spéciaux ont largement adopté le statut d'intermittent, ce dernier n'a quasiment pas cours dans le jeu vidéo. Les recruteurs expliquent cette différence par le besoin de capitaliser à long terme sur l'humain, et plus particulièrement pour les métiers techniques et d'encadrement, justifiant ainsi le recours massif au CDI.

L'alternance (ou contrat de qualification) a également beaucoup de difficultés à s'imposer pour les métiers du jeu vidéo. Il faut cependant nuancer le chiffre car la plupart des écoles travaillent en direct avec les entreprises et certains postes échappent donc à la parution d'annonce.

#	Contrat	Nb annonces	Pourcent
1	CDI	760	39 %
2	Stage	565	29 %
3	CDD	502	26 %
4	Freelance	75	4 %
5	Intermittent	15	1 %
6	Alternance	14	1 %



> LE CDI SÉDUIT TOUJOURS PLUS

Evolution depuis 2016

Avec 7% de progression en 3 ans, le CDI semble séduire autant les candidats que les recruteurs et c'est l'ensemble des alternatives contractuelles (CDD, stage, freelance) qui perd en volume. On notera une baisse de 4% des stages, ce qui tend à confirmer que les entreprises recherchent de plus en plus du personnel qualifié et expérimenté à l'embauche.

#	Contrats	2016	2017	2018	+/-
1	CDI	33 %	31 %	39 %	7 %
2	Stage	33 %	34 %	29 %	-4 %
3	CDD	29 %	30 %	26 %	-3 %
4	Freelance	5 %	5 %	4 %	-1 %
5	Intermittent	1 %	1 %	1 %	0 %
6	Alternance	1 %	0 %	1 %	0 %

> CDI À PARIS, CDD EN PROVINCE

Comparaison des contrats dans les 3 principales régions

Il faut nuancer l'appétence des entreprises pour le CDI. En effet, lorsque l'on trie les contrats en fonction des régions, on constate que la province adopte à ce sujet une stratégie différente de l'Île-de-France. La difficulté de se loger à Paris (40% des annonces) et les garanties demandées par les bailleurs incitent les candidats à privilégier les contrats à durée indéterminée, renforçant ainsi la compétition entre les différents recruteurs franciliens.

Région	Stage	CDD	CDI	Alternance	Freelance	Intermittent	Total
Île-de-France	33 %	19 %	42 %	1 %	4 %	1 %	1152
Auvergne-Rhône-Alpes	20 %	45 %	30 %	2 %	3 %	0 %	302
Nouvelle-Aquitaine	12 %	52 %	35 %	0 %	1 %	1 %	147

POUR ALLER PLUS LOIN



L'Essentiel du Jeu Vidéo

Février 2019

Parce que le jeu vidéo est un secteur en perpétuelle croissance et en évolution constante, le S.E.L.L. publie chaque année l'Essentiel du Jeu Vidéo (EJV).

Depuis Février 2018, les estimations des chiffres marché sont le résultat de la collaboration entre trois organismes fournissant leurs données au SELL, permettant de dresser une analyse précise de l'activité du secteur. :

- GSD (Game Sales Data) : pour le marché physique
- GSD et GameTrack : pour le marché Digital.
- App Annie et GameTrack : pour les données Mobile.

www.sell.fr/lindustrie



Baromètre annuel du Jeu Vidéo en France

Cinquième Edition – 2018

Réalisé par le SNJV et IDATE DigiWorld chaque année, le baromètre dresse un état des lieux de la production, de l'emploi et de la situation économique et financière des entreprises en France. Il est enrichi chaque année grâce à une enquête auprès des entreprises de l'industrie en France et permet de mesurer avec précision les évolutions et tendances du secteur.

La quatrième édition du baromètre annuel aborde 4 thèmes : le tissu d'entreprises et leur production dont la dimension créative est fondamentale, l'emploi, la situation économique et financière des sociétés, le moral des dirigeants et leur point de vue sur le contexte économique et sur l'attractivité de la France.

www.snjv.org/publications

SMARTVR STUDIO EST UN STUDIO DE RÉALITÉ VIRTUELLE AYANT CRÉÉ UN DES PREMIERS JEUX ESPORT VR AU MONDE : AFTER-H.

LE STUDIO PROPOSE UNE OFFRE CLÉ EN MAIN PERMETTANT D'OUVRIR UNE ARÈNE ESPORT VR ET VIENT RÉVOLUTIONNER LE MARCHÉ DE L'INDOOR ENTERTAINMENT.

PLUSIEURS CENTAINES DE SALLES VR EXPLOITENT DÉJÀ LES CONTENUS DU STUDIO DANS LE MONDE.

LE STUDIO TRAVAILLE POUR LE LANCEMENT STEAM DU JEU AFTER-H, UNIQUEMENT DISPONIBLE EN SALLE POUR LE MOMENT.

UN PROJET SECRET EST ÉGALEMENT EN COURS ET SERA ANNONCÉ LORS DE LA PGW 2019 !

CHIFFRES CLÉS

- > **200 salles**
dans le monde
- > **20 collaborateurs**
- > **5 jeux VR**



Les principaux métiers de smartVR studio sont :

Production de contenu

- Game designers
- Modélisateurs 3D,
- Animateurs, FX
- Développeur UNITY
- Sound designers
- Chefs de projet VR
- Graphiste

Product

- Ingénieur IoT
- Designers

Plateforme

- Développeur
- Web front/back

Business Développement

- Business developer

Support

- Responsable communication
- RAF
- Support et SAV client

smartVR studio recrute et compte doubler ses effectifs d'ici l'été 2020.

smartVR recrute à court terme :

- des développeurs unity 3D
- des modélisateurs 3D Temps réel
- un expert FX
- un chef de projet Customer Support.
- un business developer junior



GAMING
BUSINESS
SCHOOL

BE PART OF THE GAME

1^{ère} école de management
dédiée aux enjeux et
aux métiers des jeux vidéo
et de l'esport

BAC+3 / BAC+5

PARRAIN : ANTOINE COHET

HEAD OF MARKETING AND COMMUNICATION FRANCE BENELUX **ELECTRONIC ARTS**

Plus d'informations sur : [Gaming.BS](https://gaming.bs)

APOLLO
DIGITAL CONFERENCE

 **chiliz**

OMEN
by 

 **JOA**
JOUER - OSER - S'AMUSER

ZOL

MAXNOMIC
the original by **NEED FOR SPEED**

— **Crédit Mutuel** —

TW
TALENT WEB

 **UBISOFT**

 **VITALITY**

OBSERVATOIRE DE
L'EMPLOI DU JEU VIDÉO

CO-ÉDITÉ PAR



WWW.AFJV.COM/OBSERVATOIRE