

SÉBASTIEN A.

**Chef de département
Gameloft**



Pouvez-vous décrire les principales MISSIONS et RESPONSABILITES que vous exercez dans le cadre de votre emploi actuel ?

Je suis chef du département des Producers de jeux-vidéos. Ma mission principale est de m'assurer que mon équipe de producers (15 personnes) ait tout ce dont elle a besoin pour livrer d'excellents jeux de la plus haute qualité possible en respectant les contraintes de budget et de temps. Je suis responsable de leur recrutement, de leur formation, de leur bien-être et de la qualité du jeu final ainsi que du budget global du département. Je suis également le point de contact principal pour toutes les équipes offshore lorsqu'elles ont besoin d'aide ou de renseignement sur nos jeux.

COMMENT en êtes-vous arrivé.e à occuper votre emploi actuel et à atteindre ce niveau de responsabilités ?

Un peu par hasard au début : sans emploi à la sortie du Master, j'ai épluché les annonces comme tout le monde et je suis tombé au bout de quelques semaines sur une de Gameloft au Vietnam. Le jeux vidéo étant ma grande passion, j'ai décidé de tenter le coup : 2 mois après la fin du Master, j'ai été recruté en tant que chef de projet débutant. C'était il y a plus de 6 ans. Mon attention aux détails (que je mets sur le compte de la rédaction des 2 mémoires de Master !) et ma capacité à prendre du recul pour mieux appréhender les obstacles (que je mets aussi sur le compte du Master, de par l'approche scientifique et globale nécessaire) m'ont permis de monter les échelons rapidement pour être au poste à haute responsabilité que j'occupe actuellement depuis 4 ans.

Pouvez-vous nous indiquer ce que le Master vous a apporté en termes de COMPETENCES ?

Avec le recul, je me rends surtout compte que le Master de Géo m'a permis d'acquérir un grand nombre de cartouches dans énormément de domaines différents, chaque étudiant traçant sa propre route lors de la rédaction des mémoires. Cette approche pluridisciplinaire m'a permis d'être opérationnel très rapidement dans des équipes composées de programmeurs, de designers, d'artistes, de testeurs ; tandis que l'approche scientifique citée plus haut m'a permis d'excellents rapports avec les équipes offshore grâce à des communications basées sur des faits réels et argumentés de manière limpide, avec des sources fiables (les fameuses biblio et leurs conventions très lourdes sont au final un excellent exercice !).

A obtenu un M2 Géographie et aménagement - Sociétés, aménagement, territoires [R] au terme de l'année 2010_2011
Témoignage recueilli début 2018 - Contact : Observatoire Des Etudiants (Agnès Binet) / ode@univ-pau.fr