

ACCUEILLIR DES JEUNES EN IMMERSION

FAITES DÉCOUVRIR LES MÉTIERS DU JEU VIDÉO

SOMMAIRE

Myfuture & Moi dans 10 ans	1
L'intérêt de l'immersion	2
Étapes indispensables	3
Animer la découverte	4
Ressources	6
Planning type	7
Fiches Métiers	8
Remerciements	8

MOI DANS 10 ANS
MYFUTURE

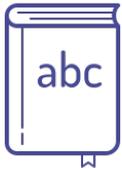
Qui sommes-nous ?

L'entreprise sociale **Myfuture** et l'association **Moi dans 10 ans** ont pour mission d'**accompagner les jeunes dans leur choix d'orientation**. Ensemble, nous avons développé la plateforme web stagedecouverte.fr qui permet aux jeunes de 14 à 24 ans de réaliser des immersions dans le monde professionnel en donnant accès à plus de 6000 professionnel·les de tous secteurs.

Par le biais de cette plateforme web, **nous souhaitons contribuer à ce que chaque jeune soit en mesure de faire un choix d'orientation qui lui permette de s'épanouir**, quel que soit son milieu social.

Pourquoi les guides métiers ?

Afin de faciliter l'accueil de jeunes et l'organisation de la découverte, **nous mettons à votre disposition ce guide d'accueil sur le secteur du jeu vidéo**. Dans ce guide, vous pourrez par exemple retrouver les étapes indispensables à l'organisation d'une immersion ou encore une liste de ressources pédagogiques spécifiques à votre secteur d'activité que vous pourrez mobiliser au cours de l'immersion pour faire découvrir autrement votre secteur à la personne accueilli·e.



L'intérêt de l'immersion ?

Les immersions sur le lieu de travail sont en effet un **levier d'action efficace** à différents points de vue :

- C'est un excellent moyen de **découvrir de façon concrète un domaine d'activité**, de se projeter et ainsi de valider ou non un intérêt pour un ou plusieurs métiers ;
- Pour des jeunes qui sont peu à l'aise à l'école, c'est une excellente façon de **donner du sens au parcours professionnel**, en les confrontant à des parcours variés ;
- C'est également un levier efficace pour **développer l'employabilité et faciliter l'insertion des jeunes** : à profil comparable, un·e candidat·e qui a réalisé des immersions courtes a beaucoup plus de chance ensuite de décrocher un premier contrat d'alternance ou un stage long.

Où sont les femmes dans le numérique ?



Si **33% de femmes** travaillent dans ce secteur, elles sont **seulement 15%** à occuper des fonctions techniques, davantage perçues comme des professions masculines¹.

Cette sous-représentation des femmes dans le numérique a un impact d'une part, sur l'efficacité de ces organisations dans lesquelles les équipes techniques sont souvent exclusivement masculines, et d'autre part sur la façon dont sont conçus un certain nombre d'objets, services, applications ayant pourtant une vocation grand public, voire s'adressant uniquement à des femmes. Si vous souhaitez en savoir plus, n'hésitez pas à consulter [cet article](#) !

¹ [Femmes@Numérique](#)

Les étapes indispensables

1

En amont de l'immersion, prévenez votre équipe de l'arrivée du·de la jeune. Au début de la semaine, **prenez le temps de présenter le·la stagiaire à toute votre équipe** et de lui faire visiter votre lieu de travail, il·elle **se sentira en confiance !**

2

En amont de la semaine d'immersion, listez l'ensemble des activités ou tâches auxquelles vous pourriez associer le·la jeune, ainsi que les collaborateur·rices qui seraient prêt.es à passer du temps avec lui·elle. À partir de là, **construisez le planning de la semaine** (*vous trouverez un planning type à la fin de ce guide*).

3

Chaque secteur d'activité détient un **vocabulaire professionnel** qui lui est propre et auquel les jeunes ne sont pas familiers. **Essayez d'identifier ce vocabulaire afin de l'expliquer facilement au·à la jeune accueilli·e**. Il·elle sera davantage en mesure de définir votre secteur d'activité avec ses propres mots.

Comment animer la découverte ?

Découvrir la structure



Afin que le·la jeune prenne ses repères dans votre environnement professionnel, organisez un jeu de piste ! Donnez à la personne accueillie **une liste de collaborateur·rices dont il·elle devra retrouver le poste de travail**, et qu'il·elle devra retrouver au sein de la structure afin de leur poser des questions sur leur poste, activités et missions. **Cette activité lui permettra de créer l'organigramme de votre structure.** Nous vous conseillons de lui faire une présentation générale de la structure à la suite de l'activité.

Si la taille de votre structure ne le permet pas, accueillez le·la jeune avec une présentation globale de votre activité et de votre parcours.



Le·La stagiaire et les réunions

N'hésitez pas à associer le·la jeune à des réunions, c'est un bon moyen pour voir les interactions entre les collaborateur·rices. **Vous pourrez ensuite lui proposer de rédiger un compte-rendu !**

La boîte à activités

En amont de l'arrivée du·de la jeune, réfléchissez aux **activités qu'il·elle pourra réaliser au long de sa découverte.** Par exemple, réaliser une mise à jour de documents internes, s'initier aux logiciels utilisés en interne, élaborer un support de communication etc.

S'agissant du secteur du jeu vidéo, voici quelques idées d'activités :

- **S'initier au dessin 2D** : dessiner un personnage principal de jeu vidéo ou de dessin animé
- **S'initier à l'utilisation d'un logiciel** : par exemple à l'aide des logiciels *Blender, Daz 3D* ou encore *Clara.IO*
- **Imaginer de nouveaux mécanismes** et actions d'un jeu vidéo déjà existant
- **Se familiariser avec les moteurs de jeux** en effectuant des exercices
- **Imaginer et rédiger** le scénario du jeu vidéo rêvé du·de la jeune

Une semaine, un projet

Confiez-lui un projet, une mission, qu'il·elle réalisera au cours de la semaine et qui fera l'objet d'une présentation à la fin de l'immersion.

Par exemple, proposez au·à la jeune de **créer le cahier des charges pour un nouveau jeu vidéo.** Il·elle pourra ainsi écrire un scénario, imaginer les personnages et le décor ou encore définir le nombre de niveaux qu'il·elle souhaite donner au jeu.

Ressources pédagogiques

Au cours de la semaine, il est possible que vous manquiez parfois de temps pour faire découvrir toutes les facettes de votre activité au·à la jeune. C'est pourquoi nous mettons à votre disposition quelques ressources pédagogiques (vidéo, article, logiciel en ligne...) sur lesquelles vous pouvez vous appuyer tout au long de la semaine pour occuper le·la jeune de façon ludique.



S'agissant du secteur du **jeu vidéo**, voici quelques ressources utiles :

	<ul style="list-style-type: none">· <u>Découvrir le métier d'animateur·trice 2D/3D en vidéo</u>
	<ul style="list-style-type: none">· <u>Les métiers et l'emploi dans le secteur du jeu vidéo</u>· <u>Quiz sur les métiers du jeu vidéo</u>· <u>Découverte des métiers du numérique et témoignages</u>· <u>Faire découvrir le numérique à des jeunes</u>· <u>Découvrir la spécialité «numérique et sciences informatiques»</u>
	<ul style="list-style-type: none">· <u>Quiz pour tester ses connaissances sur le numérique</u>· <u>Testez les connaissances des jeunes sur le numérique</u>

PLANNING

Matinée

Après-Midi

LUN.

Accueil et présentation de votre équipe ◆

Présentation de votre structure ◆

Découverte de votre structure : proposez un jeu de piste ◆

◆ Présentation de votre parcours professionnel et de votre métier

◆ Présentation « Une semaine, un projet » : présenter le projet sur lequel il-elle va travailler tout au long de la semaine

Accueil du·de la stagiaire dans un autre service ou auprès d'un membre de votre équipe ◆

Observation de vos tâches quotidiennes et réalisation de quelques tâches ◆

◆ Temps pour « Une semaine, un projet »

◆ Rédaction du [rapport de stage](#)

MAR.

MER.

Accueil du·de la stagiaire dans un autre service ou auprès d'un membre de votre équipe ◆

Observation de vos tâches quotidiennes et réalisation de quelques tâches ◆

◆ Temps pour « Une semaine, un projet »

◆ Rédaction du rapport de stage

Accueil du·de la stagiaire dans un autre service ou auprès d'un membre de votre équipe ◆

Observation de vos tâches quotidiennes et réalisation de quelques tâches ◆

◆ Temps pour « Une semaine, un projet »

◆ Rédaction du rapport de stage

JEU.

VEN.

Accueil du·de la stagiaire dans un autre service ou auprès d'un membre de votre équipe ◆

Finalisation "Une semaine, un projet" ◆

◆ Présentation du projet à l'ensemble de l'équipe

◆ Evaluation du·de la jeune (points forts, points d'amélioration) et rapport d'étonnement

FICHES METIERS



Animateur·rice 2D/3D



Game Designer



Chef·fe de projet web



UX/UI Designer



Webdesigner

REMERCIEMENTS

**Pour leur participation à la rédaction
de ce guide d'accueil, merci à ...**

- ◇ **Fondation Femmes@Numérique** ◇
- ◇ **Agathe Paret, étudiante en animation à L'Institut Supérieur
des Arts Appliqués** ◇
- ◇ **Antoine Tran, Animateur 2D à Studio La Cachette** ◇
- ◇ **Camille Moreau, Game Designer** ◇

VOUS AVEZ DES QUESTIONS ? ✉ MARTIN@STAGEDECOUVERTE.FR

RETROUVEZ TOUS NOS CONSEILS ➔ BLOG.STAGEDECOUVERTE.FR

