

Créer un jeu vidéo : par où commencer ?

A person is shown in profile, focused on playing a video game. They are holding a game controller with both hands. The scene is dimly lit, with a strong light source from the side creating a silhouette effect and highlighting the person's hands and the controller. The background is dark and out of focus.

Formation — 10 juin 2025

Programme de mise en Réseau, d'Innovation et de Soutien aux Métiers créatifs

- Un programme de développement économique du canton du Valais
- Vise à soutenir et dynamiser les industries créatives et culturelles valaisannes
- PRISM fournit une expertise économique et entrepreneuriale
- Avec comme objectif de contribuer à la diversification économique, à l'identité culturelle et au rayonnement international du territoire valaisan

Les industries créatives et culturelles (ou ICC)



Industrie
phonotechnique



Radio-télévision



Arts et industrie
du spectacle



Industrie musicale



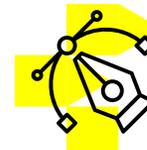
Architecture et
urbanisme



Cinéma



Publicité



Design



Marché de l'art



Création numérique



Artisanat



Presse



Livre et édition

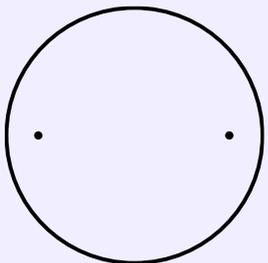


Mode

Un programme en 3 axes

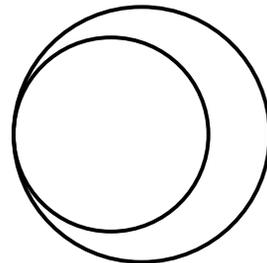
Sensibiliser

- Appel à projets
- Journées thématiques et formations



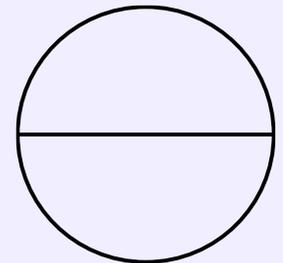
Accompagner

- Coaching individuel
- Accès à des spécialistes et experts



Accélérer

- Soutien au déploiement de projets
- Faciliter les collaborations intersectorielles



Les formations PRISM

Le concept en bref

- Une première approche à des thématiques clés du secteur créatif et culturel.
- Dans un format court et hybride, une à deux heures chrono en présentiel et en ligne.
- L'occasion idéale d'affiner vos compétences et d'élargir votre réseau !
- Replay accessible en ligne pour revoir la formation en tout temps



Formation —
Créer un jeu vidéo :
par où commencer ?

Le lieu du jour : IdeArk

3 piliers pour développer IdeArk



Attirer des entreprises à fort potentiel d'innovation et qui cherchent des compétences AI



Développer un parcours d'accompagnement pour les projets entrepreneuriaux



Expérimenter un positionnement qui valoriserait les activités liées aux industries créatives et culturelles

Place aux orateurs du jour !



Guillaume Mezino

Fondateur de Kipwak Studio et Edazot SA



Luca Cannellotto

Game Design Specialist chez Pro Helvetia

MASTERCLASS PRISM 2025

Game development



Kipwak Studio

10 juin 2025

PRISM



Sommaire

1 Présentation

2 Étapes de création

3 Métiers du jeu vidéo

4 Plateformes de distribution

5 Être développeur en Suisse

6 Accompagnements



01

Présentation

01 Présentation



Guillaume Mezino

Développeur & chef de
projet

15 ans d'expérience



Kipwak Studio

Développement de jeux
vidéo

Juin 2023

Valais

01 Présentation



Phaethon Games

Project Manager &
Developer Unity

Voodoo

Voodoo Games

Project Manager &
Developer Unity

twinpix

Twinpix

Project lead developer sur
Sierra-Zinal Challenge



SION XVÈME :
*Le serviteur de la
rédemption*

Developer Unity



01 Présentation

Wisdom Academy

EARLY ACCESS



Les étapes de création

02 Les étapes de création

- 1 Phase de recherche et d'analyse
- 2 Phase de conception du jeu
- 3 Phase de prototypage
- 4 Phase de planification détaillée et préparation
- 5 Phase de démonstration et de communication
- 6 Phase de production
- 7 Phase de post-production

02 Les étapes de création

1 Phase de recherche et d'analyse



02 Les étapes de création

2 Phase de conception du jeu



Contraintes

Budget

Équipe

Temps



Core Gameplay

Mécanique de base

Règles

Plaisir du joueur



Hook

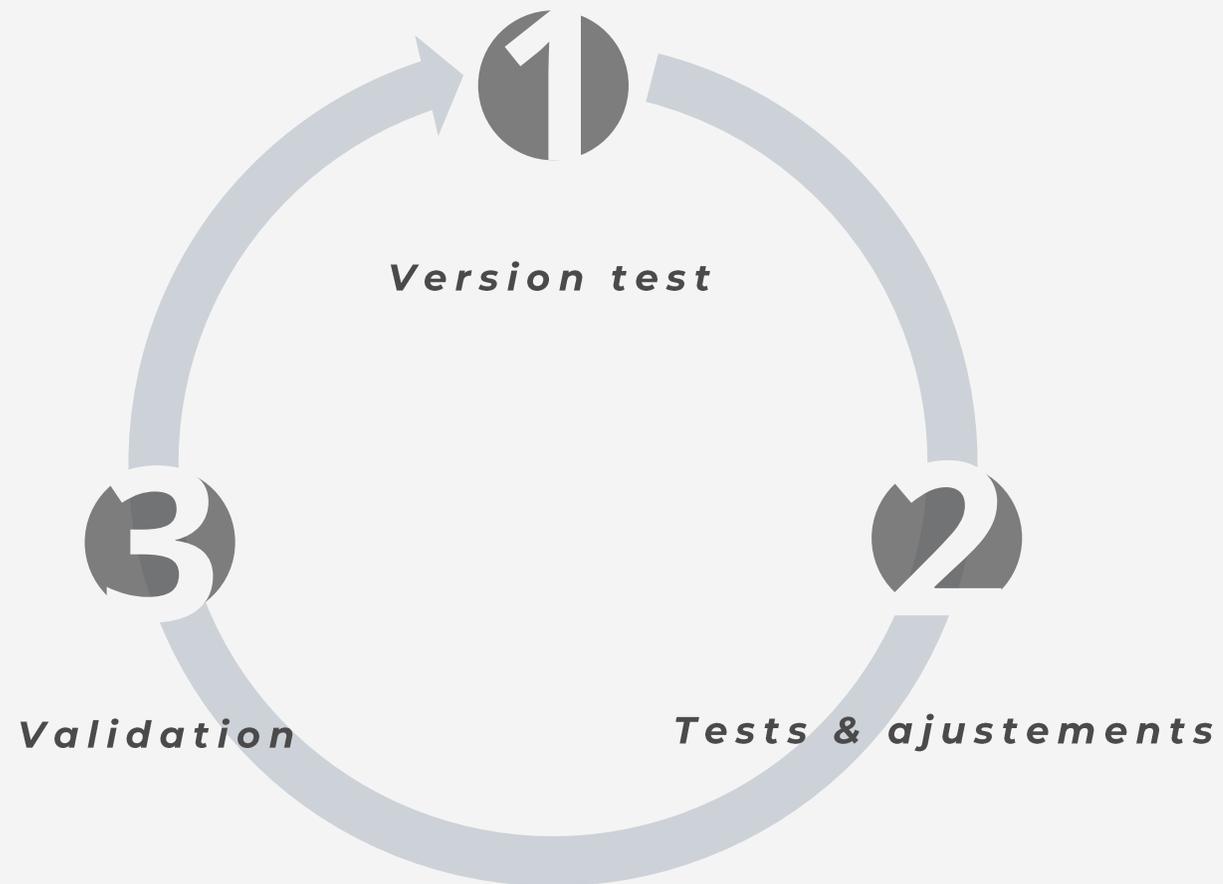
Élément accrocheur

Démarque des autres

Player fantasy

02 Les étapes de création

3 Phase de prototypage



02 Les étapes de création

4 Phase de planification détaillée et préparation



Game Design Document

Définition des mécanismes
en détails

Document complet



Équipe & budget

Préparation sur plusieurs
années

Révision



Roadmap

Calendrier clair

Étapes précises

02 Les étapes de création

5 Phase de démonstration et de communication



Démonstration

Investisseurs

Public



Communication

Site web

Page Steam

Réseaux sociaux



Salons

Visibilité

Networking

02 Les étapes de création

6 Phase de production



Early Access

Accès anticipé

Première version jouable

Retour communauté



DLC

Extensions

Fidélisation

Augmentation durée de vie



Portage

Adaptation

Consoles

Plateformes

02 Les étapes de création

7 Phase de post-production



Mise à jour & support

Corrections bugs

Améliorations



Évènements & partenariats

Festivals

Collaboration



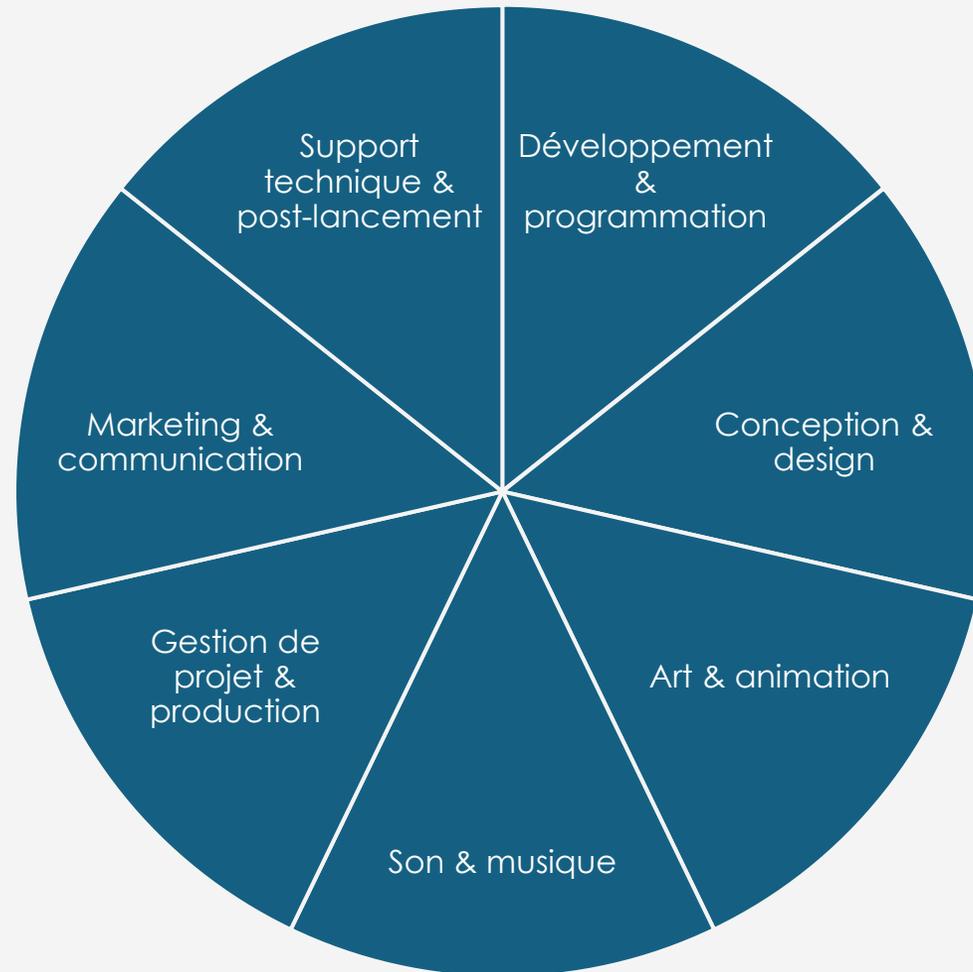
Propriété intellectuelle

Protection

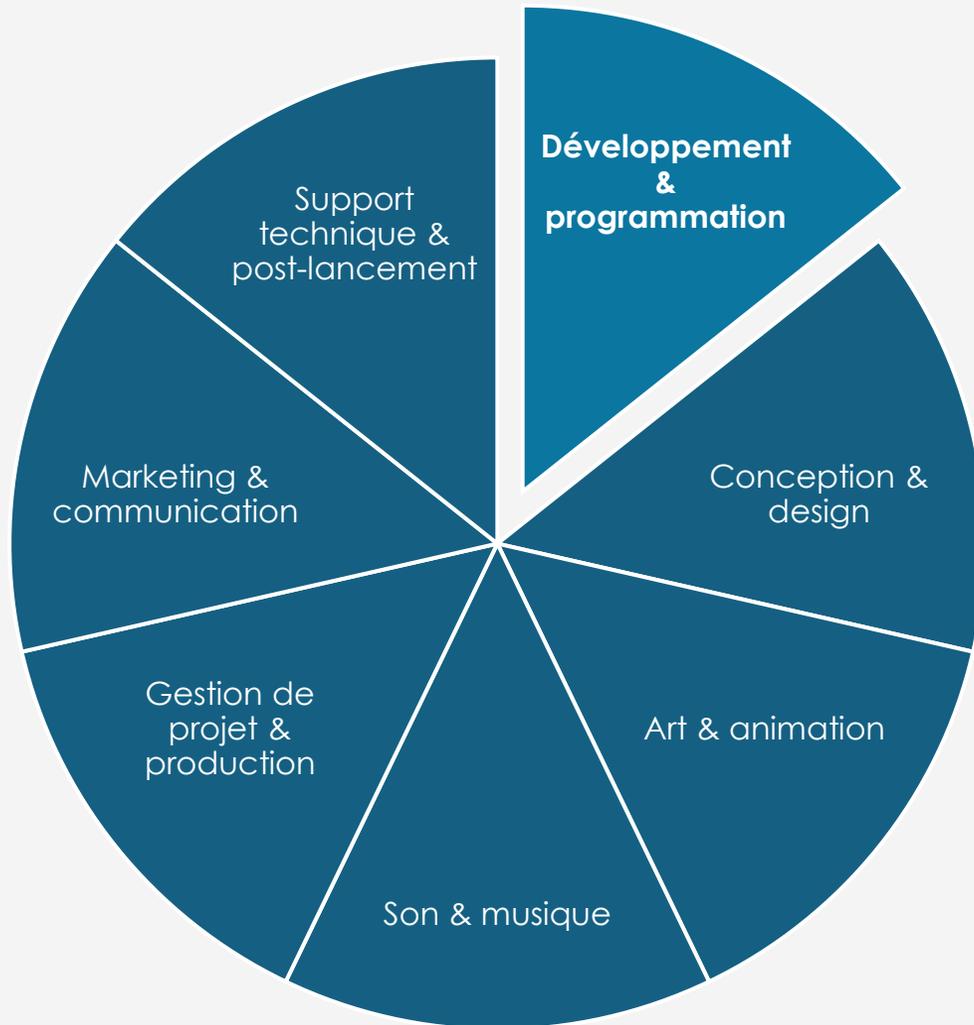
Projection

Les métiers du jeu vidéo

03 Les métiers du jeu vidéo



03 Les métiers du jeu vidéo

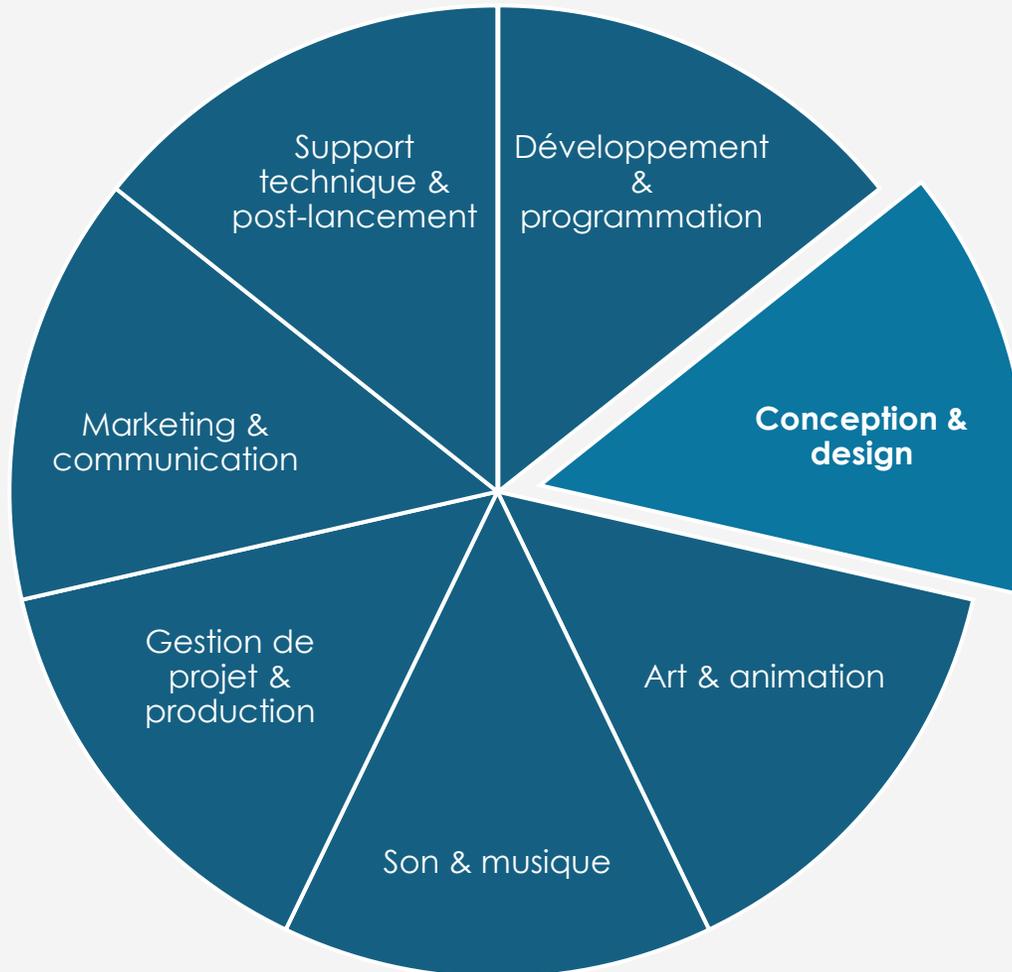


Programmeur gameplay

Programmeur moteur

Programmeur réseau

03 Les métiers du jeu vidéo

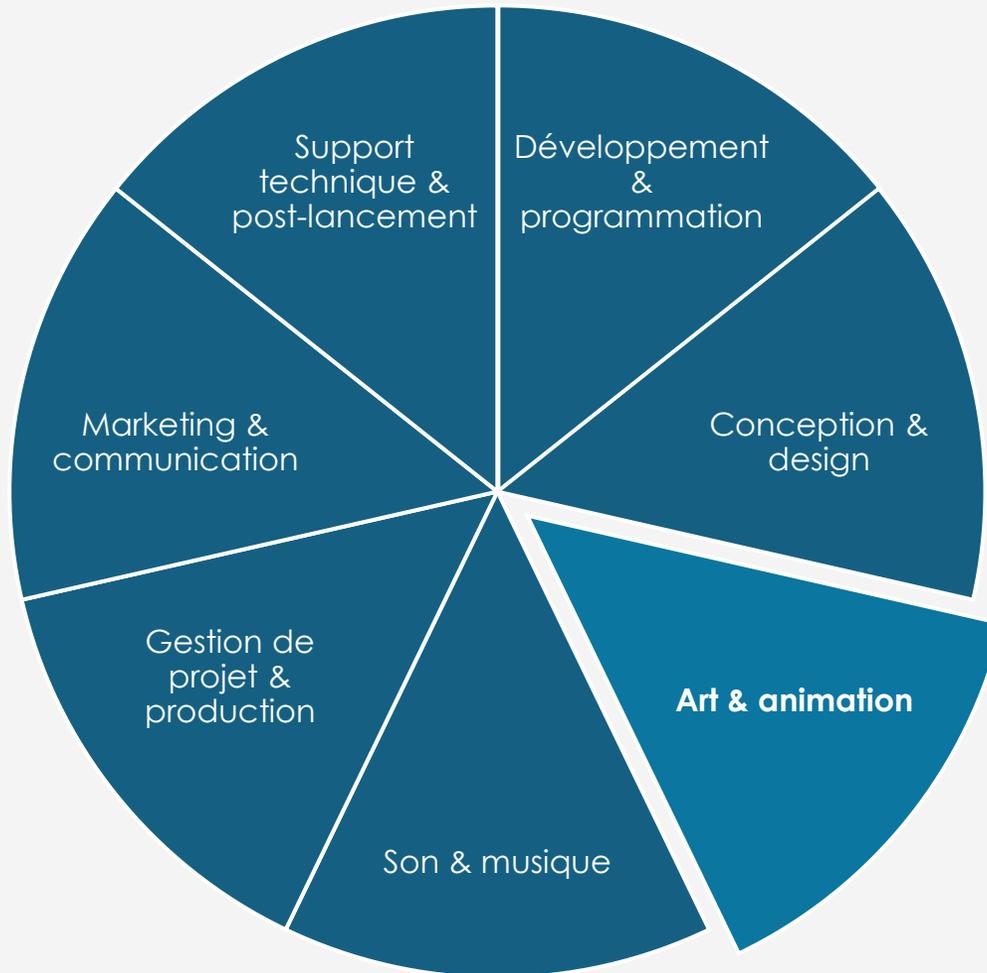


Game designer

Level designer

Narrative designer

03 Les métiers du jeu vidéo

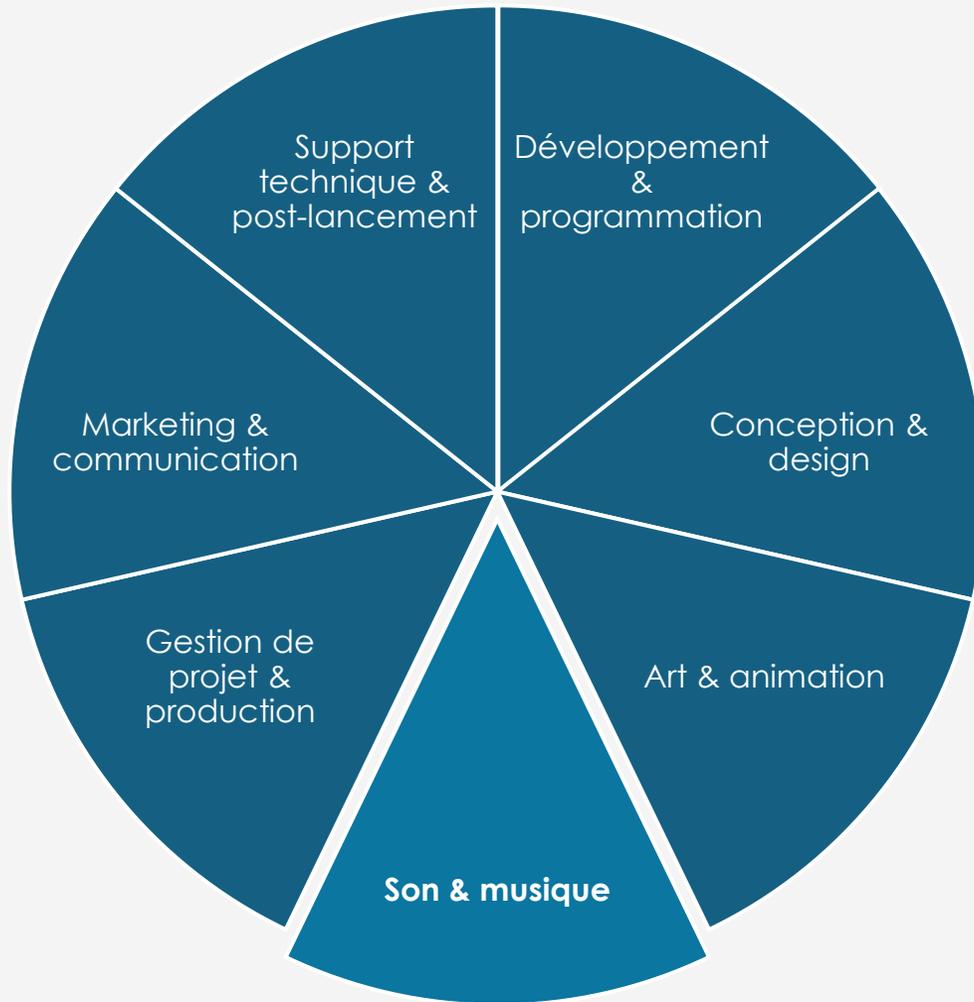


Graphiste 2D/3D

Animateur

Concept artist

03 Les métiers du jeu vidéo

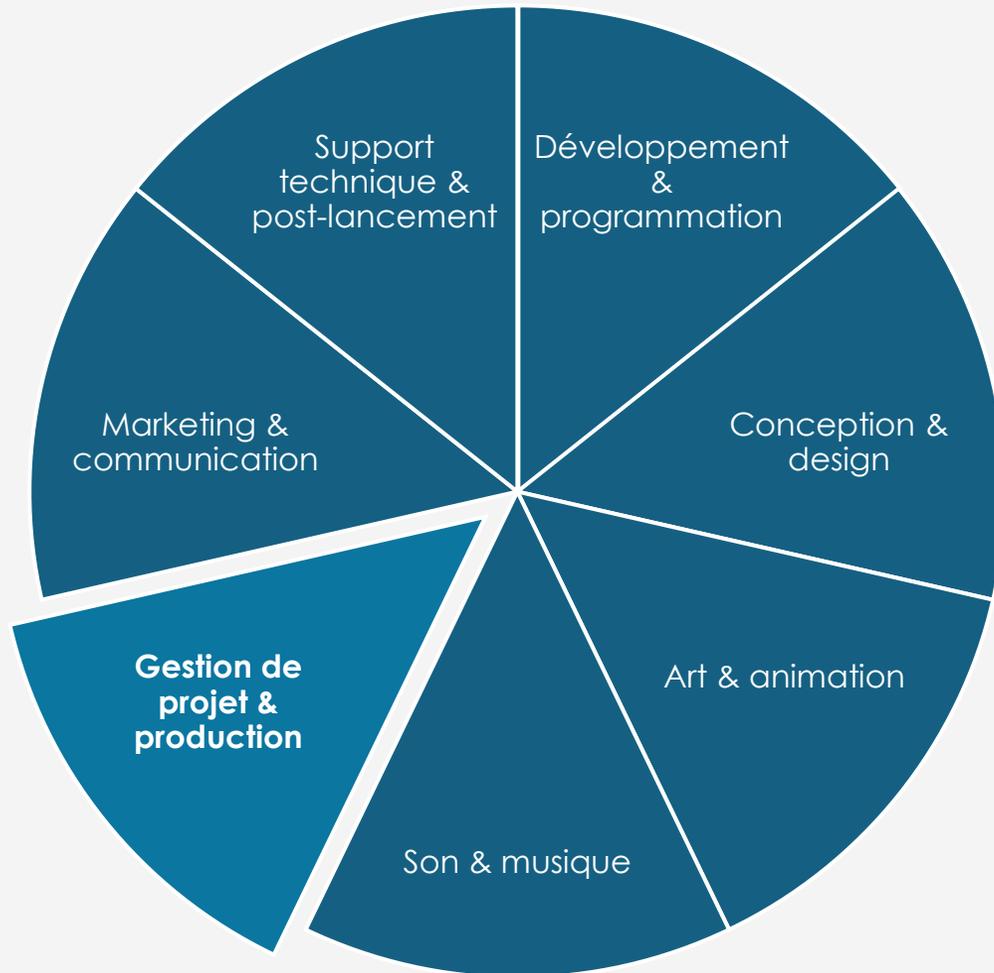


Sound designer

Compositeur

Doublage (voix off)

03 Les métiers du jeu vidéo

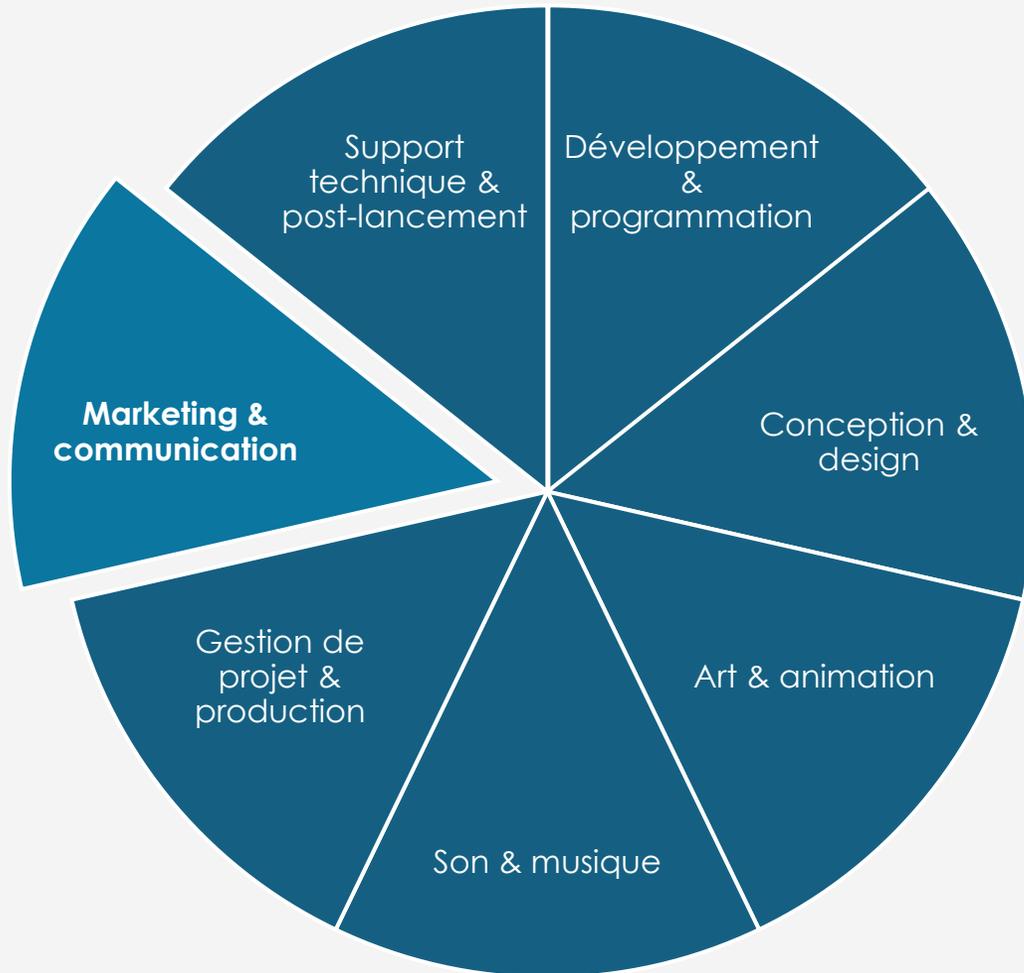


Producteur

Chef de projet

Testeur qualité

03 Les métiers du jeu vidéo

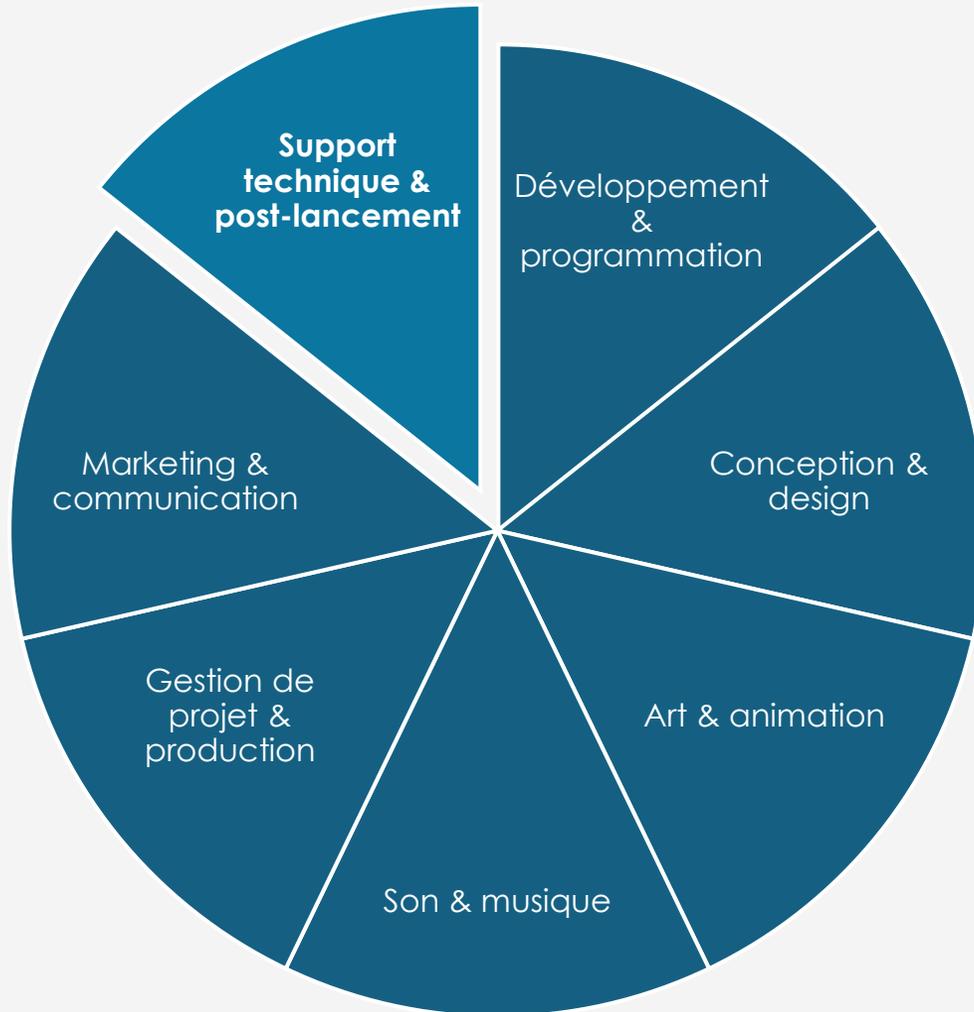


Responsable marketing

Community manager

PR

03 Les métiers du jeu vidéo



Service client

Spécialiste des mises à jour et correctifs

Plateformes de distribution

04 Plateformes de distribution



ÉCOSYSTÈME
ÉTENDU

***Partenariat avec des entreprises
spécialisées***

Distribution, édition, localisation, QA...
de nombreux acteurs peuvent accompagner
les studios.

04 Plateformes de distribution



TECHNOLOGIES
FACILITANTES

Utilisation de moteurs comme Unity

Permet un portage multiplateforme simplifié (PC, consoles, mobile, etc.) avec un seul projet source.



04 Plateformes de distribution



RÉFLEXION
STRATÉGIQUE
EN AMONT

*Intégrer la vision multiplateforme
dès le début*

Anticiper les contraintes techniques, UX et marketing spécifiques à chaque plateforme.

A large, bold, orange graphic of the numbers '05' is centered in the background. The '0' is a simple circle, and the '5' has a horizontal top bar. The text is overlaid on this graphic.

*Être développeur
en Suisse*

1 Les défis



Coût de la vie

Rendre viable un projet indépendant ou une petite structure est un défi constant.



Filiale encore jeune & en développement

L'écosystème manque encore de structures solides, d'investisseurs spécialisés et de visibilité à l'international.

2 Pistes de solutions



Renforcer les réseaux

Collaboration entre studios, partage de ressources et mutualisation des compétences.



Diversifier les aides

Nouvelles formes de soutien public et privé (incubateurs, subventions, mentoring).



Favoriser les co-productions et l'ouverture à l'international

Créer des ponts avec d'autres marchés, notamment européens et asiatiques.

Accompagnements

06 Accompagnements



FINANCEMENT



MENTORAT ET
SOUTIEN



RÉSEAUTAGE



CONCOURS



INCUBATEURS
ET
ACCÉLÉRATEURS

Merci pour votre attention

Des questions ?



MASTERCLASS PRISM 2025



swiss arts council

prohelvetia

DÉPARTEMENT: DESIGN SOUTIEN AU GAME DESIGN

Luca Cannellotto, 10.06.2025

Que et qui soutenons-nous?

- Game Design professionnel
- Jeunes talents : jusqu'à 7 ans après l'obtention d'un diplôme dans un domaine pertinent ou la création d'un studio (en tant qu'entité juridique)
- Citoyens suisses ou résidents permanents en Suisse
- Idées originales que le propriétaire du projet a le droit d'utiliser



Notre système de soutien

CRÉATION

Soutien
financier

QUALIFICATION

Coaching
Mentoring

CONNEXION

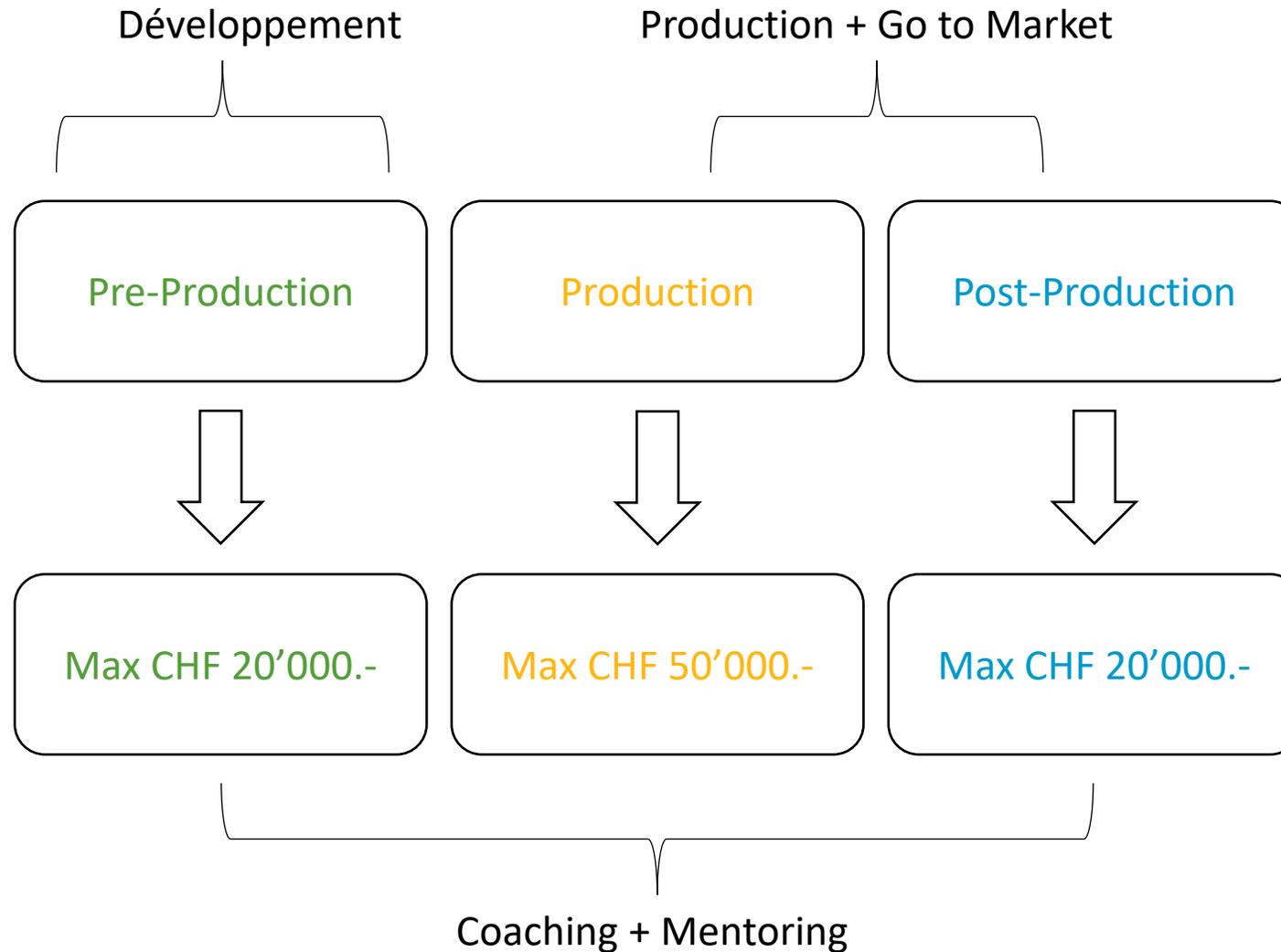
Foires
Réseautage

INSPIRATION

Résidences
Voyages de
recherche

Transdisciplinarité
Transversalité

Soutien financier



Coaching individuel

Bourses Game Design

- Coaching individuel sur des sujets spécifiques (développement commercial, marketing/relations publiques, contenu)

SwissGames Showcase Mentorship Programme

- Coaching en ligne avec des mentors se concentrant sur les défis individuels des studios
- Développement d'un projet avec l'aide de coachs sur une période de 12 mois
- Soutien financier, participation à des foires, conférences, mise en relation et accès à l'industrie

She Got Game

- Programme de mentorat et de mise en réseau visant à renforcer l'égalité des chances dans l'industrie du jeu, tant en Suisse que dans les régions couvertes par les bureaux de liaison de Pro Helvetia.

Plateformes internationales (SwissGames)

- **Nordic Game Conference**, Malmö, Sweden (May 2025)
- **Gamescom**, Cologne, Germany (August 2025)
- **GDC**, San Francisco, USA (March 2026)

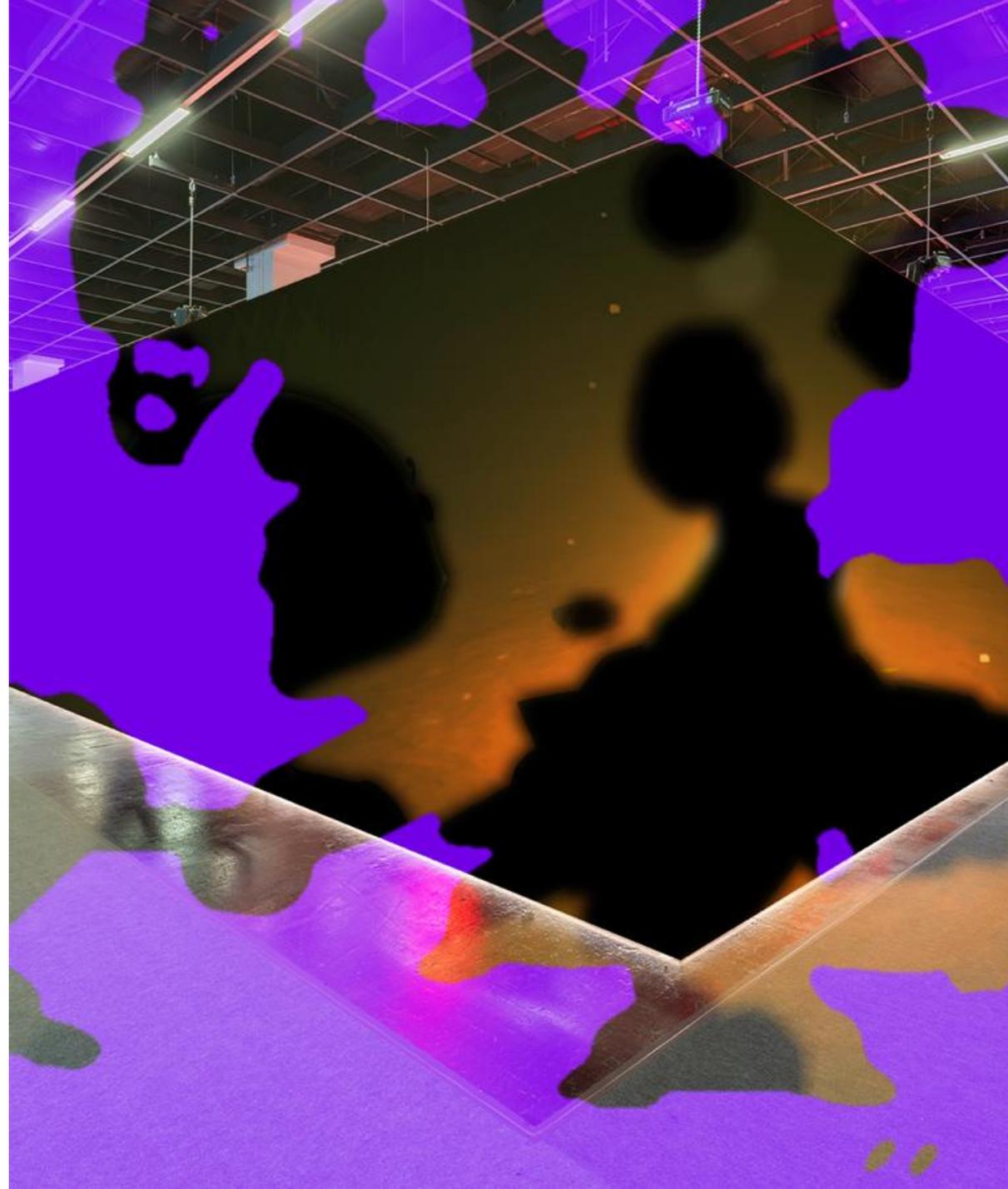
Plateformes internationales (SwissGames)

Participation individuelle

- Objectif: participer à une plateforme/un événement professionnel en dehors de la Suisse
- Destination: Globale, pas possible si PH organise déjà une plateforme/un événement
- Durée: Durée de la plateforme/de l'événement
- Jusqu'à CHF 4'000.- pour la location d'un stand, les frais de transport, de voyage et d'assurance
- Demande: au moins 8 semaines avant le début de la plateforme/de l'événement

Comment rester au courant?

- Suivez-nous sur LinkedIn: [@SwissGames](#)
- Consultez le site web de notre département: <https://prohelvetia.ch/en/our-funding-areas/design/>
- Abonnez-vous à notre newsletter sur le site de Pro Helvetia
- Contactez-nous par e-mail: design@prohelvetia.ch



À ne pas manquer !

Le replay de la formation :

Dès la semaine prochaine, retrouvez le replay intégral de la formation sur l'onglet « Ressources » de notre site web !

En français, sous-titré en allemand



Les prochains rendez-vous :

- Événement sur le design industriel
Automne 2025, organisé en collaboration avec ProHelvetia
- Troisième formation (monétiser son contenu)
Novembre 2025, en allemand

Merci pour votre participation !

PRISM

Anyssia Bovier

Chef de projet PRISM

+41 58 332 21 43

Anyssia.bovier@cimark.ch

