

IV – POST-PRODUCTION

- ▶ Lever l'incertitude sur :
 - ▶ Comportement du système en environnement réel (beta test avec vrai joueurs)
 - ▶ Assemblage final des composants
- ▶ Préparer la distribution du jeu (notamment le mercatique)

V – POST-MORTEM

- ▶ Lever l'incertitude sur les causes de réussite ou d'échec du projet
- ▶ On se pose les questions
 - ▶ Qu'est-ce qui s'est bien passé ?
 - ▶ Qu'est-ce qui s'est mal passé ?
 - ▶ Que peut-on apprendre avec cette expérience ?
- ▶ Objectif de s'améliorer
- ▶ Voir section lectures complémentaire pour quelques exemples