II - PRÉPRODUCTION

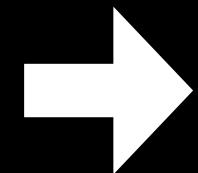
- Lever l'incertitude sur :
 - Les choix de conception (mécaniques de jeu, technologies, etc.)
 - Choix des outils de production (incompatibilité, compétence, etc.)
 - La capacité à réaliser le jeu dans un temps et à un coût raisonnable
- Production de
 - Planification et priorisation
 - Documents de spécification (GDD, spécifications techniques, etc.)
- Accord du comité « Green Light » nécessaire pour passer en phase de production

II - PRÉPRODUCTION



Icône créée par <u>Freepik</u> de <u>www.flaticon.com</u>

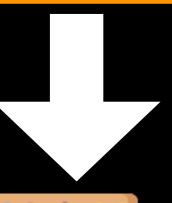
I - Formation de l'équipe





Icône créée par <u>Freepik</u> de <u>www.flaticon.com</u>

II - Analyse et mise à jour des documents de spécifications





Icône créée par Freepik de www.flaticon.com

III - Finalisation des documents et préparation d'un prototype



Icône créée par Roundicons de www.flaticon.com

Non-Approbation = fin du projet

Approbation = phase de préproduction





Icône créée par <u>Vectors-market</u> de <u>www.flaticon.com</u>

IV - Présentation au comité « Green Light » pour approbation finale

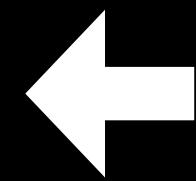


Diagramme des étapes clefs de la phase de préproduction