

## ORGANISATION D'UN STUDIO

### Concepteurs de jeu

- ▶ Responsable du « gameplay » : Règles, mécaniques, équilibrage, etc.
- ▶ Souvent des scénaristes, ex-programmeurs
- ▶ Demande des connaissances dans plusieurs domaines [7]
- ▶ Exemple : [Hideo Kojima](#), [Shigeru Miyamoto](#), [Shinji Mikami](#), [Michel Ancel](#), [Eric Chahi](#)



## ORGANISATION D'UN STUDIO

### Producteurs

- ▶ Gestion du planning
- ▶ Parfois jouent le rôle de « senior game designer »
- ▶ Exemple : [Hideo Kojima](#), [Shigeru Miyamoto](#), [David Cage](#), [Jade Raymond](#)

## RÉFÉRENCES

- ▶ [1] - Profil de la main-d'oeuvre dans l'industrie du jeu électronique au Québec en 2016, TECHNOCompétences.
- ▶ [2] - This Is How Much 'Grand Theft Auto 5' Cost To Make, <https://gamerant.com/grand-theft-auto-5-development-cost/>.
- ▶ [3] - This is How Much The Witcher 3 Cost To Make, <https://www.gamespot.com/articles/this-is-how-much-the-witcher-3-cost-to-make/1100-6430409/>.
- ▶ [4] - Beyond: Two Souls budget was \$27 million - Report, <https://www.gamespot.com/articles/beyond-two-souls-budget-was-27-million-report/1100-6414844/>.
- ▶ [5] - Metal Gear Solid V cost over \$80 million to develop, says Nikkei report, <https://www.psu.com/news/metal-gear-solid-v-cost-over-80-million-to-develop-says-nikkei-report/>.
- ▶ [6] - Level Up! The guide to great video game design, Scott Rogers
- ▶ [7] - The Art of Game Design, Jesse Schell, <https://www.jesseschell.com>