

ORGANISATION D'UN STUDIO

Éditeurs

- ▶ Parfois entité externe au studio
- ▶ Gestion de la fabrication, de la distribution et du « mercatique »
- ▶ On est son propre éditeur dans le cas d'un jeu indépendant
- ▶ Exemple : [SEGA](#), [Nintendo](#), [Konami](#), [Square Enix](#), [Ubisoft](#)

ORGANISATION D'UN STUDIO

Autres

- ▶ Recherche et développement
- ▶ Administration
- ▶ Tests utilisateurs
- ▶ Département informatique (HS : regardez [The IT Crowd](#))
- ▶ etc.