

## 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](#)

## 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](#)