

## ORGANISATION D'UN STUDIO

### Principes de l'usine

- ▶ Produire des outils et composants de base réutilisables qui évolueront au cours des différents projets
- ▶ Outils et composants développés avec le même soin, sinon plus que le jeu lui-même
- ▶ Documentation des outils et composants disponibles
- ▶ Outils et composants accessibles (infrastructure pour les partager)

# ORGANISATION D'UN STUDIO

## Différents groupes de production

Groupe	Description
Concepteurs	Trouvent les idées, produisent les documents de conception et améliorent le gameplay des jeux en développement
Architectes logiciels	Supervisent l'architecture du projet et l'interaction entre les équipes
Outils	S'occupent de la conception d'outils qui seront utilisés pour concevoir les jeux
Composants	Écrivent le code bas niveau propre aux plateformes
Projets	Écrivent le code du jeu en faisant appel aux composants et aux outils
Recherche	Font de la veille technologique et cherchent des nouvelles idées à intégrer dans les composants