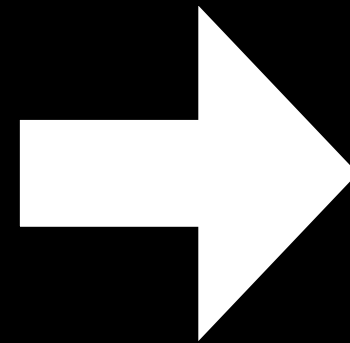


# PHASES DE PRODUCTION



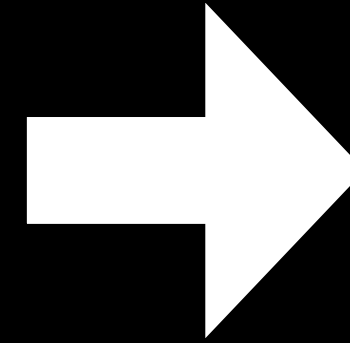
Icône créée par [Geotatah](#) de [www.flaticon.com](http://www.flaticon.com)

**I - Conception**  
Recherche de l'idée,  
du concept



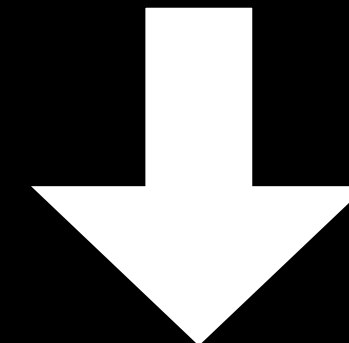
Icône créée par [Photo3idea-studio](#) de [www.flaticon.com](http://www.flaticon.com)

**II - Préproduction**  
Conception,  
Spécification, Outils,  
Planification



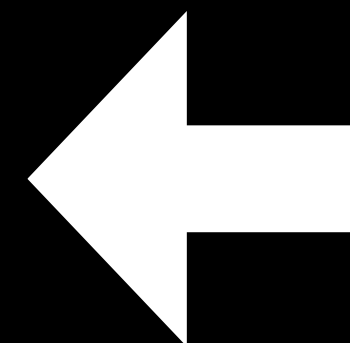
Icône créée  
par [Freepik](#) de [www.flaticon.com](http://www.flaticon.com)

**III - Production**  
Codage, Assemblage,  
Test, etc.



Icône créée  
par [Smashicons](#) de [www.flaticon.com](http://www.flaticon.com)

**IV - Post-Production**  
Distribution,  
Maintenance,  
Extension



Icône créée  
par [Freepik](#) de [www.flaticon.com](http://www.flaticon.com)

**V - Post-Mortem**  
Bilan du projet,  
Leçons retenues

- ▶ À chaque fin d'étape, on lève de l'incertitude
- ▶ On peut augmenter/  
ajuster le budget du projet

## I – CONCEPTION

Lever l'incertitude sur la rentabilité du jeu qui sera développé

- ▶ Type de jeu (plateforme, action-aventure, cartes, etc.)
- ▶ Histoire
- ▶ Direction artistique
- ▶ Public cible
- ▶ etc.

## 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