

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

II - PRÉPRODUCTION

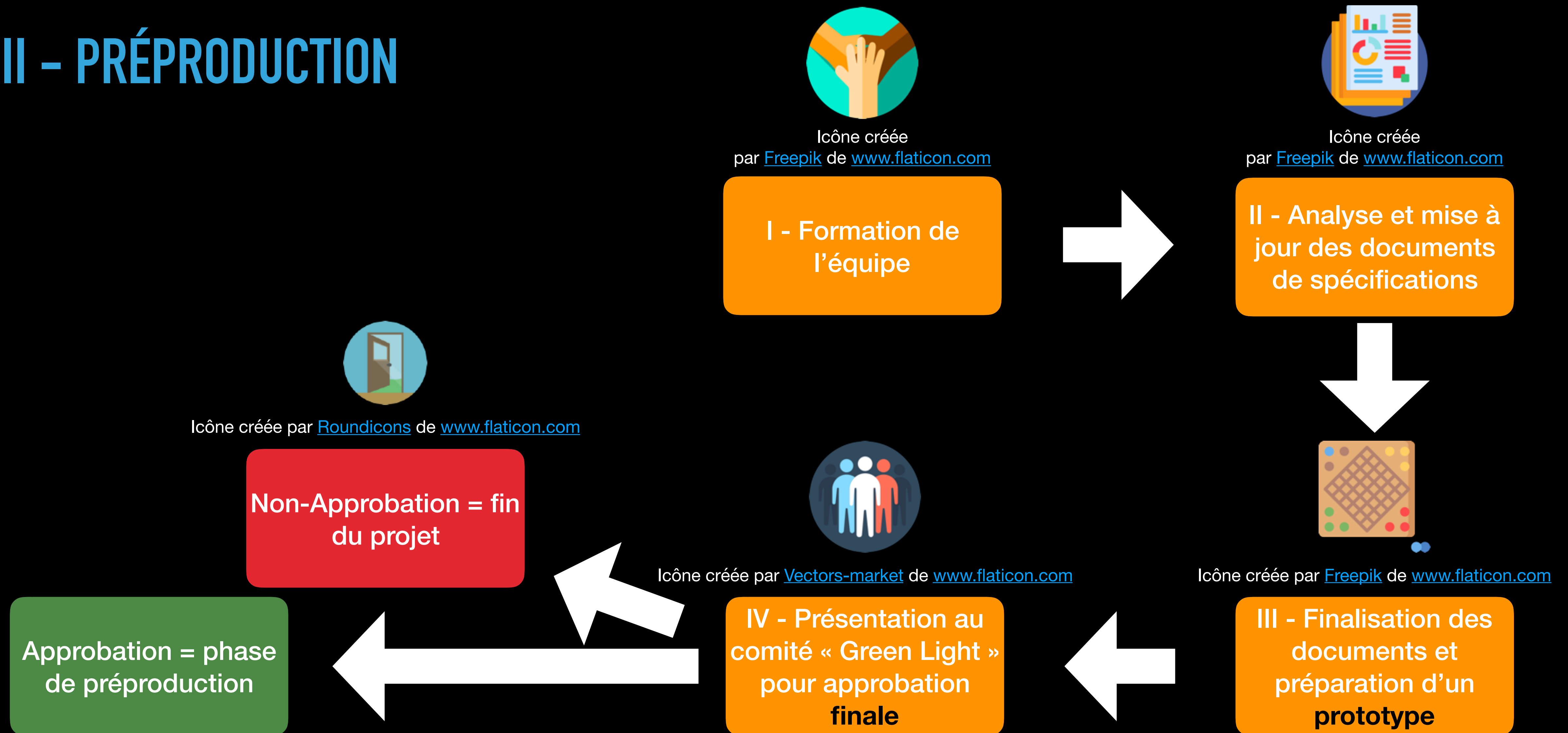


Diagramme des étapes clés de la phase de préproduction