

## ORGANISATION D'UN STUDIO

- ▶ Organisation en différents groupes
- ▶ Généralement dans les (très) gros studios, utilisation de l'approche usine de développement
  - ▶ production **similaire** à celle de l'industrie automobile
  - ▶ les jeux produits par cette méthode ne seront pas tous identiques, et sans imagination ou talent
  - ▶ production est rationalisé et certains des éléments peuvent être utilisés dans différents projets
- ▶ Dans le monde du jeu vidéo (en informatique) la **réutilisation** est un mode de vie
- ▶ Objectif de raccourcir la durée de développement, réduire les risques et maximiser l'utilisation des spécialistes

## ORGANISATION D'UN STUDIO

### Éléments réutilisables

- ▶ Textures, animations, sons, modèles 3D
- ▶ Gestion des entrées (manettes de jeu, clavier, souris, etc.)
- ▶ Composants de base de l'IA
- ▶ Gestionnaire d'interface
- ▶ CODEC (encodeurs-décodeurs) personnalisé