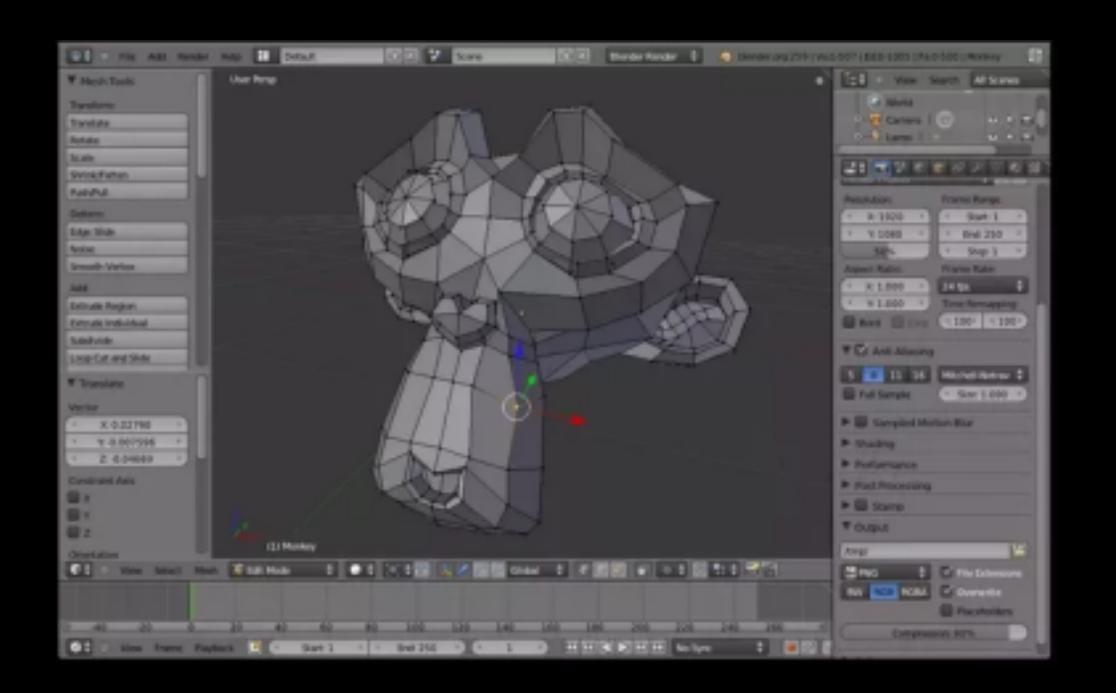
ORGANISATION D'UN STUDIO

Artistes

- Contenu est roi
- Dirigé par un directeur artistique
- Plusieurs spécialités
 - Artiste concept
 - Modeleur 3D
 - Artiste texture ou lumières
 - Animateur
 - Doublage
 - etc
- Exemple: Nobuo Uematsu, Yoko Shimamura



ORGANISATION D'UN STUDIO

Concepteurs de jeu

- Responsable du « gameplay » : Règles, mécaniques, équilibrage, etc.
- Souvent des scénaristes, ex-programmeurs
- Demande des connaissances dans plusieurs domaines [7]
- Exemple: <u>Hideo Kojima</u>, <u>Shigeru Miyamoto</u>, <u>Shinji Mikami</u>, <u>Michel Ancel</u>, <u>Eric Chahi</u>

