

# 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

## ORGANISATION D'UN STUDIO

Usine n'a pas que des avantages

### Avantages

- ▶ Diminution du temps moyen de développement
- ▶ Meilleure fiabilité du code à terme
- ▶ Meilleure visibilité de la progression du projet
- ▶ Meilleure spécialisation des développeurs

### Inconvénients

- ▶ Premiers projets plus longs
- ▶ Code plus générique implique difficile à écrire et (potentiellement) moins performant
- ▶ Apprentissage des bibliothèques maison pour les nouveaux développeurs
- ▶ Plus d'administration