**Phases et milestones de production**

**Milestones** : principaux livrables

* Jeux premium
  + Fin conception : proto 3C
  + Fin pré-prod : FPP (first playable publishable (on pourrait le sortir demain)), vertical slice, potentiel de vente
  + Production : Alpha et beta (fin prod)
  + Fin debug : Gold master
* Jeux F2P
  + Fin conception : proto 3C
  + Fin pré-prod : FPP (first playable publishable (on pourrait le sortir demain)), vertical slice, potentiel de vente
  + Production : Alpha et beta (fin prod)
  + Fin soft launch : Gold master

**Producer** arbitre pour tenir au mieux le mandat de production (bon de commande) :

* **Qualité** : critère plus ou moins objectif 🡪 au min 8h de jeu, telle note sur un site de JV ….
* **coût** : souvent liés à la taille de l’équipe, licence,…
* **temps**

**GESTION DE RISQUE 🡪** problème qui peut survenir. **comment gérer les risques ?** (boucle)

* **review 🡪** risk review meeting : réunion sur les risques (anciens et nouveaux)
* **identifier** : souvent par le bon sens et la logique
* **évaluer** (célérité ?) 🡪 matrice de risques
  + impact : a quel point l’impact est grand s’il arrive
  + probabilité
* **planifier :** 
  + cap 🡪 plan d’action: que faire du risque ?
    - accepter
    - réduire
    - éviter
    - transférer
  + pas cap… 🡪 créer une tâche
    - description
    - affectation
    - deadline
    - durée
* **agir** : suivi de tache

*Excel milestone/prod : id, type, name, cause, consequence, priorité, qui, deadline, date/temps travail, conception, integration, dépend de (si enlever, impact), difficulté,...*