



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: Réflexions sur la démarche de création d'un jeu vidéo**

**Subject: Re: Réflexions sur la démarche de création d'un jeu vidéo**

Posté par: [\\_tibo\\_](#)

Contribution le : 3/9/2007 8:52:24

Ah bin on commence à avoir du concret ! J'attends encore quelques posts et je compile ça.

NX, rien qu'expliquer le système du PERT ce serait déjà un gros morceau, donc voilà ce que je propose :

On explique qu'il y a différents moyens de s'organiser, le PERT, le GANTT, voir un simple retro-planning si l'équipe est très réduite. On file des liens vers les explications des diagrammes et des exemples de diagramme. Si tu accepte de partager celui de votre jeu, c'est vraiment super ! Moi je devrais pouvoir trouver un GANTT si le 'propriétaire' est d'accord pour le publier.

Alexis, ton lien est une vraie mine d'or !

Au fait il divise les phases comme suit :

Citation :

Chapitre 1 : La phase créative

Chapitre 2 : La préproduction

Chapitre 3 : La production

Chapitre 4 : Debug et tests

Chapitre 5 : La vente

...

Je constate qu'à part la phase "debug et tests" que j'avais fusionné avec la phase précédente, ça ressemble beaucoup à ce que j'avais proposé

Edit : Nx, je savais pas que vous faisiez des jeux aussi ! On peut les trouver dans le commerce ?