

# UBISOFT
## AU QUÉBEC

TROUSSE MÉDIA

UBISOFT

# LE GROUPE **UBISOFT** EN BREF

Fondé en 1986

Présent sur 5 continents avec +45 studios de développement

Plus grande force créative interne de l'industrie, avec plus de 85% de nos équipes dédiées à la création

Un réseau international avec plus de 90 nationalités représentées et 50 langues différentes

+20 000 employé.es

100 millions de joueurs et joueuses actifs.ves uniques (hors mobile).



## AU CANADA

Sept studios de jeu vidéo : Montréal, Québec, Saguenay, Sherbrooke, Toronto, Winnipeg et Halifax avec plus de 5000 employé.es

Considéré comme l'un des 5 meilleurs employeurs au pays par le magazine Forbes

Objectif 2025 des studios canadiens : passer de 20 à 200 millions de joueurs et joueuses actifs.ves chaque mois

# **UBISOFT** MONTRÉAL

Fondé en 1997

Plus de 4000 employé.es

Plus grand studio de développement de jeu vidéo au monde

Créateur de 5 des plus grandes franchises d'Ubisoft au niveau mondial. (Assassin's Creed, Far Cry, For Honor, Rainbow Six, Watch_Dogs)

Les quatre familles de métiers les plus représentées:

PROGRAMMATION

ART

DESIGN DE JEU ET DE NIVEAU

IT

Plus de 100 jeux développés

# UBISOFT QUÉBEC



Fondé en 2005

Plus de 500 employé.es

Plus grand studio de jeu vidéo de la ville de Québec

+ de 30 jeux développés à ce jour

Créateurs d'Assassins's Creed Odyssey et Immortals Fenyx Rising

# **UBISOFT** SAGUENAY

Fondé en 2018

Mandat : bâtir l'expertise en ligne d'Ubisoft, l'un des axes de croissance et d'innovation dominant de l'industrie du jeu vidéo

Plus de 80 employé.es

13% font un retour dans leur région natale

46% sont originaires du Saguenay-Lac-Saint-Jean

# **UBISOFT** SHERBROOKE



Ouverture en 2022

80 employé.es d'ici 3 ans

250 employé.es d'ici 10 ans

Mandat : codévelopper certaines des principales franchises de la société, et contribuer au développement des plus récentes innovations dans le domaine du divertissement et de la technologie.

# **UBISOFT** AU QUÉBEC C'EST AUSSI...




## **UBISOFT** HYBRIDE

Fondé au Québec en 1991 et acquis par Ubisoft en 2008

Participation à 95 superproductions d'envergure internationale dont les films à succès Avatar, The Hunger Games, Jurassic World et Star Wars

Leader mondial en production d'effets visuels et imagerie numérique

195 employé.es réparti.es dans ses deux studios de Piedmont et Montréal

# L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO AU **QUÉBEC**

Troisième pôle de jeu vidéo au monde après l'État de la Californie et la ville de Tokyo

Plus de 13 500 emplois directs au Québec

Plus de 290 entreprises

Impact économique : 1 milliard

Un salaire annuel moyen de 78 600$

Formations : 45 formations collégiales et professionnelles, 16 formations universitaires liées au multimédia et au jeu vidéo dans 11 régions de la province

Une augmentation de 64% du nombre d'entreprises entre 2017 et 2021

Représente 31% des studios et 42% des emplois de l'industrie canadienne



Sources :
Entertainment Software Association of Canada, Le secteur canadien du jeu vidéo 2021
KPMG-Secor, L'industrie du jeu vidéo : un moteur économique pour le Québec- 2017

# NOS
# DIRIGEANT.ES



# CHRISTOPHE DERENNES

DIRECTEUR GÉNÉRAL,
UBISOFT MONTRÉAL

Christophe Derennes rejoint Ubisoft aux bureaux de Montreuil en 1990 en tant que responsable du contrôle, de la gestion, des achats et des opérations, ainsi que l'informatisation de l'entreprise. Après sept années au siège, il quitte la France pour venir s'installer au Québec et mener à terme, en étroite collaboration avec Sabine Hamelin, le projet d'ouverture du studio de Montréal. Christophe est alors responsable de la mise en place et de la gestion du contrôle qualité du groupe Ubisoft.

En 2000, il quitte momentanément pour ouvrir le studio Gameloft à Montréal à titre de directeur général, mais revient deux ans plus tard en tant que vice-président éditorial, puis de vice-président exécutif à la production de 2006 à 2020, où il veille à la livraison du portfolio de production en accord avec les enjeux stratégiques du studio et du groupe.

Après plus de 25 années au sein du groupe, Christophe est nommé à la tête du studio de Montréal en juillet 2020.



## NATHALIE BOUCHARD

DIRECTRICE GÉNÉRALE,
UBISOFT QUÉBEC

Animée par le leadership transformationnel, Nathalie Bouchard travaille depuis plus de 20 ans à mobiliser l'intelligence collective autour du changement organisationnel. Dotée d'un sens stratégique aiguë, d'un fort esprit d'analyse et d'une personnalité énergique, elle a fait sa marque dans le domaine du divertissement et acquis une solide expérience en contexte international, notamment au Cirque du Soleil où elle agissait à titre de directrice générale de l'Atelier de costumes et des services artistiques. Elle a rejoint l'équipe d'Ubisoft Québec à titre de directrice générale en début d'année 2021 et prend les rênes d'une équipe talentueuse, novatrice et passionnée qui a le vent dans les voiles.

Fondé en 2005, le studio a été impliqué dans plusieurs franchises clés d'Ubisoft, assumant notamment le leadership d'Assassin's Creed Syndicate et Assassin's Creed Odyssey. En décembre 2020, le studio a également lancé Immortals Fenyx Rising, une toute nouvelle expérience de jeu.



## JIMMY BOULIANNE

DIRECTEUR GÉNÉRAL,
UBISOFT SAGUENAY

Jimmy Boulianne cumule plus de 22 ans d'expérience en développement et en innovation de produits pour des services en ligne. Avant de se joindre à l'équipe d'Ubisoft, il a travaillé pour différentes entreprises technologiques telles que Hyperchip, Beltron et Matrox Networks. Il a œuvré à Ubisoft Montréal pendant 14 ans où il a travaillé sur plusieurs marques, dont Splinter Cell, Assassin's Creed et Rainbow Six. Après 5 ans à la direction du groupe technologique online d'Ubisoft, Jimmy accepte la direction d'un nouveau studio. Situé au Saguenay-Lac-St-Jean, Ubisoft Saguenay travaille au développement d'expériences online en collaboration avec les autres studios canadiens.



## Nathalie Jasmin

DIRECTRICE DU STUDIO,
UBISOFT SHERBROOKE

Nathalie débute sa carrière dans le secteur du jeu vidéo en 2000 au sein de l'entreprise PTM Kids. En 2002, elle est ensuite embauchée par Behaviour Interactive, où elle occupe les postes de productrice et productrice séniore pendant dix ans. C'est au début de l'année de 2012 qu'elle fait son entrée chez Ubisoft. Elle y occupe le poste de productrice séniore et participe à certains grands projets, comme les jeux The Mighty Quest for Epic Loot, Assassin's Creed Syndicate et Rainbow Six Siege. En mai 2019, elle se joint à l'équipe d'Harbour – le développeur de plateforme online d'Ubisoft – avant de devenir directrice du studio de Sherbrooke en 2021.

Au fil du temps, Nathalie est passée maître dans l'art de mettre sur pied des équipes solides, de favoriser la collaboration et la chimie à l'intérieur des groupes. Elle a également perfectionné son sens de l'organisation de même que ses compétences techniques. Grâce à cette vaste expertise, elle est aujourd'hui en mesure de comprendre et d'anticiper les obstacles dans tous les aspects de la gestion du changement et de la production jusqu'à la direction artistique.

L'expérience de Nathalie – qui connaît aussi bien les équipes techniques que les équipes de production hautement spécialisées – lui permet de comprendre aisément les possibilités qui s'offrent à l'entreprise ainsi que les défis à relever. L'ambition du Groupe Ubisoft ne cesse de croître et d'évoluer, et Nathalie mettra à profit son leadership et ses connaissances à Ubisoft Sherbrooke, où elle désire valoriser la gestion de la production et l'établissement de relations avec les communautés de la région.

# LES ENGAGEMENTS D'**UBISOFT** AU QUÉBEC



# UBISOFT ÉDUCATION

**ATTIRER** DAVANTAGE DE JEUNES VERS LES DISCIPLINES LIÉES AUX *STIM

**APPUYER** LE DÉVELOPPEMENT DE COMPÉTENCES DES JEUNES EN STIM

**DIVERSIFIER** LE BASSIN DE TALENTS EN STIM AU QUÉBEC



*Sciences, Technologies, Ingénierie, Mathématiques



# NIVEAUX PRIMAIRE, SECONDAIRE ET COLLÉGIAL

PLUS DE
**75 000**
JEUNES PARTICIPANTS
AUX ACTIVITÉS

SOUTIEN À
**200**
« CODE CLUBS »
DE KIDS CODE JEUNESSE
AU QUÉBEC

(ateliers de programmation
pour appuyer le développement
de compétences numériques
des jeunes de 8 à 12 ans)

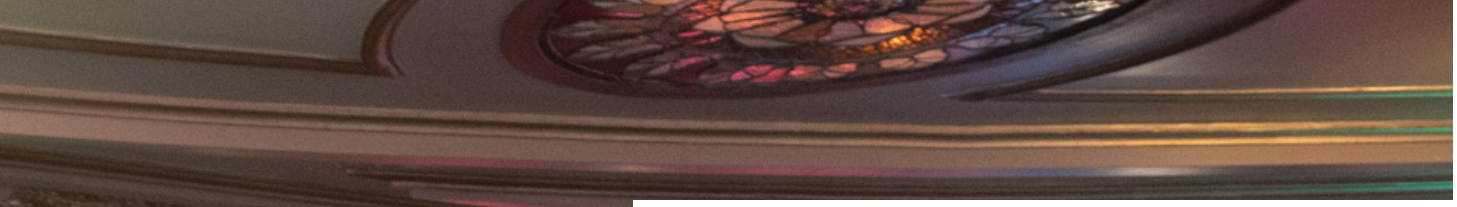
PRÈS DE
**300**
EMPLOYÉ.ES
IMPLIQUÉ.ES

DES
**PARTENARIATS**
DE HAUT NIVEAU
AFIN DE DÉVELOPPER LES
COMPÉTENCES DU FUTUR ET
INITIER LES JEUNES À
LA PROGRAMMATION.

RÉSEAU TECHNOSCIENCE, FUSION
JEUNESSE, ACADEMOS, CODE MTL, ETC.

SOUTIEN ET CRÉATION
**D'INITIATIVES DE PROMOTION**
DES MÉTIERS DES STIM
AUPRÈS DES JEUNES FILLES

TECHNOVATION, LES AUDACIEUSES,
LES FILLES & LE CODE, LE CODE DES FILLES, ETC.





# NIVEAU UNIVERSITAIRE

## CONCOURS UNIVERSITAIRE

**10**
SEMAINES POUR DÉVELOPPER UN PROTOTYPE DE JEU

**12**
UNIVERSITÉS PARTICIPANTES

PRÈS DE
**200**
EMPLOYÉ.ES DE NOS TROIS STUDIOS QUÉBÉCOIS IMPLIQUÉ.ES DANS LE PROGRAMME

**30**
STAGES OU EMPLOIS ATTRIBUÉS PARMI LES PARTICIPANT.ES LORS DE LA DERNIÈRE ÉDITION

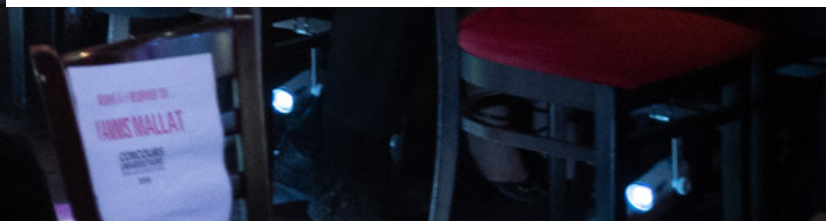
**168**
PARTICIPANT.ES AU CONCOURS LORS DE LA DERNIÈRE ÉDITION

**22 000$**
REMIS EN BOURSES

## AUTRES INITIATIVES

**5000$ à 10 000$**
EN BOURSES REMISES DANS 8 UNIVERSITÉS, DONT LA MOITIÉ À DES JEUNES FEMMES

PLUSIEURS
**STAGES**
RÉMUNÉRÉS





# UBISOFT
# ENTREPRENEUR.ES

### ACCOMPAGNEMENT

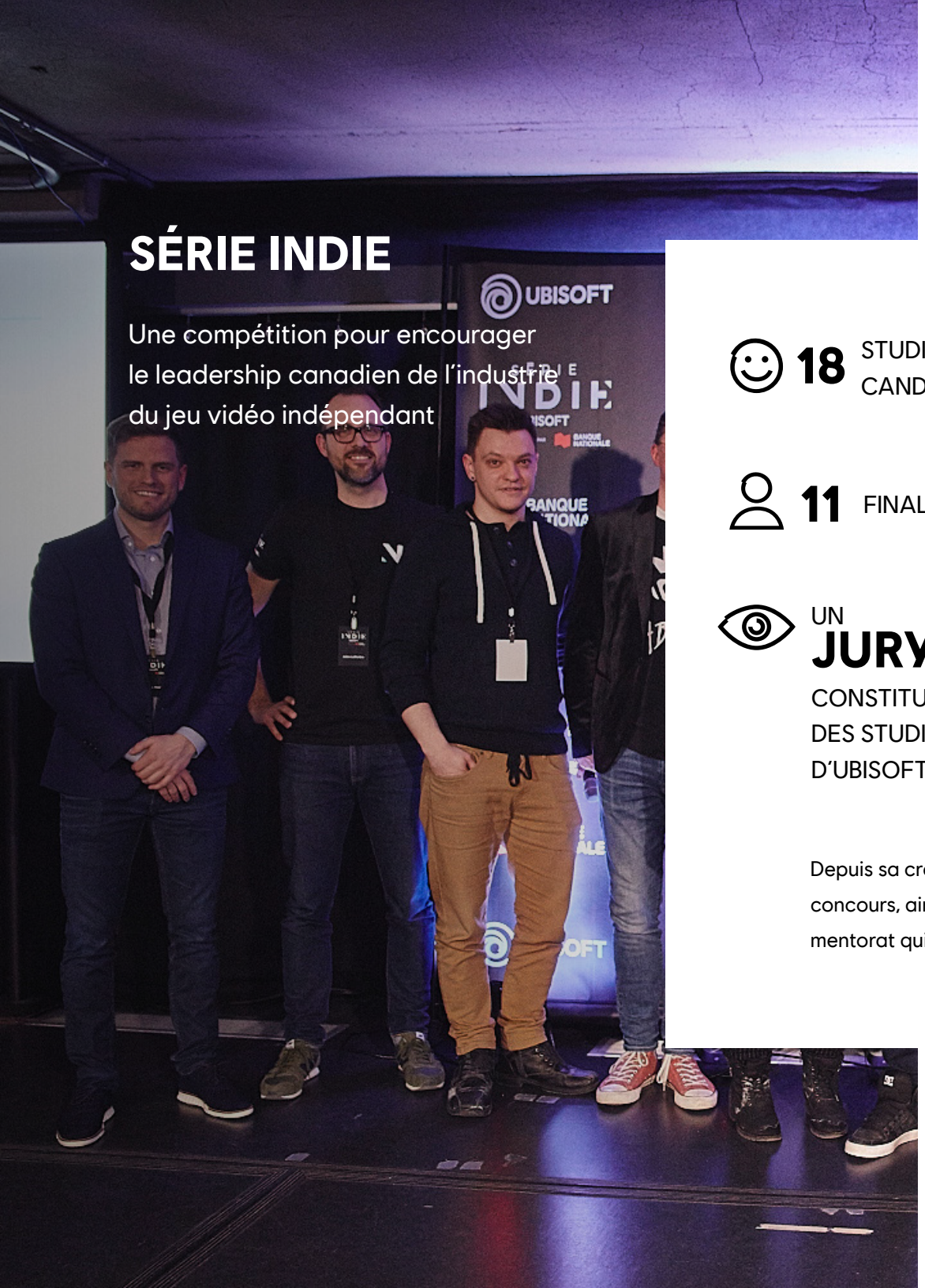
ACCÉLÉRER LA RELÈVE ENTREPRENEURIALE TECHNO-CRÉATIVE

### PARTENARIATS

CONNECTER LES ENTREPRISES D'ICI À L'ÉCOSYSTÈME MONDIAL D'UBISOFT

### CAPITAL DE RISQUE

PROPULSER LES ENTREPRISES TECHNO-CRÉATIVES VIA WHITE STAR CAPITAL




# SÉRIE INDIE

Une compétition pour encourager le leadership canadien de l'industrie du jeu vidéo indépendant

**18** STUDIOS CANDIDATS EN 2021

**11** FINALISTES

UN **JURY** CONSTITUÉ D'EXPERT.ES DES STUDIOS QUÉBÉCOIS D'UBISOFT

UN GRAND PRIX DE **50 000$** ET UN PRIX COUP DE CŒUR DE **25 000$**

UN PROGRAMME DE **MENTORAT** AVEC NOS EXPERT.ES

Depuis sa création, ce sont 72 studios indépendants qui ont participé au concours, ainsi que 375,000$ CAD de bourses et plus de 300 heures de mentorat qui ont été offerts à 10 studios indépendants de développement.

# FONDS D'INVESTISSEMENT WHITE STAR CAPITAL

Avec une participation de cinq millions de dollars, Ubisoft s'associe, aux côtés de la Caisse de dépôt et placement du Québec, le Fonds de solidarité FTQ, Investissement Québec (IQ) et la Banque de développement du Canada, au fonds d'investissement de White Star Capital destiné à être investi dans des entreprises techno-créatives québécoises.

Deux entreprises québécoises ont pu bénéficier d'une injection de 20 M$ de WSC – Dialogue, entreprise de télémédecine, et Vention, plateforme infonuagique de conception assistée par ordinateur.

# PARTENARIATS D'AFFAIRES

Depuis 2017, les studios d'Ubisoft Montréal, Québec et Saguenay ont collaboré avec plus de 350 entreprises québécoises de tous les secteurs, dont 85 entreprises techno-créatives.  Le chiffre d'affaires de ces entrepreneur.e.s québécois.es s'est élevé à plus de 61 M$.





# UBISOFT
# LA FORGE

**ACCÉLÉRER** LA R&D
PAR LE PROTOTYPAGE

**FAVORISER** LA COLLABORATION
ENTRE LE MILIEU DE LA RECHERCHE
UNIVERSITAIRE ET LES ÉQUIPES
DE PRODUCTION

**CONCRÉTISER** LES IDÉES
TECHNOLOGIQUES



PLUS DE
**25**
EMPLOYÉ.ES D'UBISOFT ET PRÈS DE 40 ÉTUDIANT.ES ET CHERCHEURS ET CHERCHEUSES IMPLIQUÉ.ES

**7**
UNIVERSITÉS QUÉBÉCOISES IMPLIQUÉES

DE MULTIPLES PUBLICATIONS SCIENTIFIQUES

UNE PRÉSENCE DANS
**2**
STUDIOS (MONTRÉAL ET TORONTO)

# LA VIE À UBISOFT

## Congés universels

Six semaines de vacances dès votre première année. Du temps pour vous, vos passions et les moments importants.

## Congé parental enrichi

Plus de flexibilité et de support pour profiter pleinement de l'arrivée d'un enfant. Recevez 75% de votre plein salaire durant votre congé parental.

## Travail hybride & flexible

Concilier travail et vie personnelle en vous offrant le choix de travailler du bureau ou de la maison. Le meilleur des deux mondes.

## Gym

Gym Ubi sur place offrant des cours en groupe, des programmes d'entraînement personnalisés et des sports collectifs

## Travail à temps partiel

Du temps pour vous ou vos projets grâce à des occasions de travail à temps partiel.

## Santé

Clinique Ubisoft à Montréal offrant des services de médecine générale, massothérapie, myoposturologie, nutrition, physiothérapie et vaccination, combinés aux services de télémédecine

## Droit à la déconnexion

Lorsque la journée de travail est terminée, c'est terminé. Une division claire entre le travail et le temps personnel.

## Développement

Fomations, conférences, ateliers et groupes de dicussions pour favoriser le partage d'expertise et faire progresser la carrière de nos employé.es

## Finances

Rémunération globale compétitive, assurances et REER collectifs avantageux



# NOS MARQUES PHARES



# ASSASSIN'S CREED

PLUS DE
**155 MILLIONS**
D'UNITÉS VENDUES

PLUS DE
**120 MILLIONS**
DE JOUEURS ET JOUEUSES

DEUX VERSIONS « DISCOVERY TOUR » DONNENT ÉGALEMENT LA CHANCE AUX JOUEURS ET JOUEUSES D'EN APPRENDRE DAVANTAGE SUR L'HISTOIRE DE L'ÉGYPTE ET DE LA GRÈCE ANTIQUE DANS UN ENVIRONNEMENT LIBRE DE CONFLITS OU DE LIMITATIONS DE GAMEPLAY.

PLUS DE

# 60 MILLIONS

DE JOUEURS ET JOUEUSES

---

PROGRAMME ESPORTS ET
AUDIENCE EN PLEINE CROISSANCE :

PLUS DE

# 40 ÉQUIPES

PROFESSIONNELLES

DE ESPORT EN COMPÉTITION EN AMÉRIQUE
DU NORD, EUROPE, AMÉRIQUE LATINE ET ASIE.






PLUS DE

## 60 MILLIONS

D'UNITÉS VENDUES
DEPUIS FAR CRY 2

---

FAR CRY 5 EST DEVENU

## LE PLUS GROS SUCCÈS D'UBISOFT

EN NOMBRE D'UNITÉS VENDUES
SUR LA DERNIÈRE GÉNÉRATION DE
CONSOLES, EN 2018-2019.

---

PLUS DE

## 10 MILLIONS

D'UNITÉS VENDUES DE
FAR CRY 5

PLUS DE

# 50 MILLIONS

DE JOUEURS ET JOUEUSES






PLUS DE

# 25 MILLIONS

DE JOUEURS ET JOUEUSES




MONTRÉAL

**ANTOINE LEDUC-LABELLE**

CONSEILLER EN RELATIONS MÉDIAS ET COMMUNICATIONS NUMÉRIQUES

514 490-2000 #5415
antoine.leduc-labelle@ubisoft.com

QUÉBEC

**MEGGIE MÉTIVIER**

CONSEILLÈRE AUX COMMUNICATIONS

418 524-1222 #2087
meggie.metivier@ubisoft.com

SAGUENAY

**JESSIKA GAGNÉ**

CONSEILLÈRE AUX COMMUNICATIONS

418 579-8777
jessika.gagne@ubisoft.com


UBISOFT