




UBISOFT

AU QUÉBEC

| TROUSSE MÉDIA

 UBISOFT

LE GROUPE UBISOFT EN BREF



Fondé en 1986



Présent sur 5 continents avec
+40 studios de développement



Plus grande force créative interne
de l'industrie, avec plus de 80% de
nos équipes dédiées à la création



Un réseau international avec plus
de 108 nationalités représentées et
55 langues différentes



+18 000 employé.es



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

2

AU CANADA



Six studios de jeu vidéo : Montréal,
Québec, Saguenay, 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 employés



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)

3



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 employés



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

4



UBISOFT SAGUENAY



Fondé en 2018



Plus de 70 employé.es



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

22% font un retour dans leur région natale

56% sont originaires du Saguenay-Lac-Saint-Jean



UBISOFT AU QUÉBEC C'EST AUSSI...

UBISOFT HYBRIDE



Fondé au Québec en 1991 et
acquis par Ubisoft en 2008



Participation à 90 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



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



L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO AU QUÉBEC

Montréal :
cinquième pôle mondial en
production de jeux vidéo,
après Tokyo, Londres,
San Francisco et Austin

Plus de
13 000 emplois directs au Québec
218 entreprises

Impact économique :
827M\$

Salaire annuel moyen :
plus de 67 000\$

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 63,8% du
nombre d'entreprises entre 2015
et 2019

Représente 31,5% des studios et
46,8% des emplois canadiens
de l'industrie

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 aigüé, 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.

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

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 TECHNOLOGIE, FUSION
JEUNESSE, ACADEMOS, CODE MTL, ETC.



SOUTIEN ET CRÉATION

**D'INITIATIVES
DE PROMOTION**

DES MÉTIERS DES STIM
AUPRÈS DES JEUNES FILLES

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

NIVEAU UNIVERSITAIRE

CONCOURS UNIVERSITAIRE



10

SEMAINES POUR
DÉVELOPPER UN
PROTOTYPE DE JEU



12

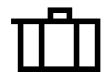
UNIVERSITÉS
PARTICIPANTES



PRÈS DE

200

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



30

STAGES OU EMPLOIS
ATTRIBUÉS PARI LES
PARTICIPANT.ES LORS DE
LA DERNIÈRE ÉDITION



168

PARTICIPANT.ES
AU CONCOURS
LORS DE LA
DERNIÈRE ÉDITION



22 000\$

REMIS EN BOURSES

15

AUTRES INITIATIVES



5000\$ à 10 000\$

EN BOURSES REMISES DANS
8 UNIVERSITÉS, DONT LA MOITIÉ
À DES JEUNES FEMMES



PLUSIEURS

STAGES

RÉMUNÉRÉS



UBISOFT ENTREPRENEURS



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



24

STUDIOS CANDIDATS
EN 2020



UN GRAND PRIX DE

50 000\$

ET UN PRIX COUP

DE CŒUR DE **25 000\$**



UN
JURY

CONSTITUÉ D'EXPERT.ES
DES STUDIOS QUÉBÉCOIS
D'UBISOFT



UN PROGRAMME DE

MENTORAT

AVEC NOS EXPERT.ES

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

En 2017-2018, les studios d'Ubisoft Montréal, Québec et Saguenay ont collaboré avec plus de 350 entreprises québécoises de tous les secteurs, y compris 85 entreprises techno-créatives.

En 2017, Ubisoft a contribué au chiffre d'affaires de 350 entrepreneurs québécois.es à hauteur 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



Développement

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



Célébrations

Célébration des succès de nos équipes et événements pour famille et amis



Horaires

Horaires flexibles qui s'adaptent au style de vie des employé.es



Finances

Rémunération globale compétitive, assurances et REER collectifs avantageux



Environnement de travail

Espaces de travail et de détente inspirants qui stimulent la créativité



Gym

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



Santé

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



| **NOS MARQUES PHARES**



ASSASSIN'S CREED

🏆 PLUS DE
155 MILLIONS
D'UNITÉS VENDUES

👤 PLUS DE
100 MILLIONS
DE JOUEURS ET JOUEUSES

23

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.



RAINBOW SIX



FAR CRY

🏆 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
36 MILLIONS
DE JOUEURS ET JOUEUSES



PLUS DE
14 MILLIARDS
DE HACKS EFFECTUÉS
DEPUIS LA SORTIE



WATCH_DOGS



FOR HONOR

 PLUS DE

25 MILLIONS

DE JOUEURS ET JOUEUSES

 PLUS DE

4,5 MILLIARDS

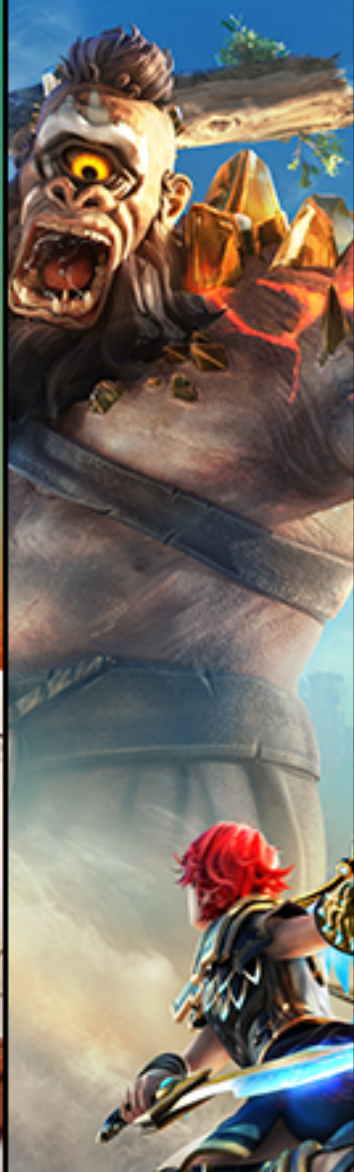
DE SOLDAT.ES TOMBÉ.ES
SUR LES CHAMPS DE
BATAILLE



ROLLER CHAMPIONS™



FAR CRY 6™



IMMORTALS FENYX RISING™



HYPER SCAPE™



ASSASSIN'S CREED VALHALLA™



WATCH DOGS: LEGION™

| ET PLUSIEURS NOUVEAUTÉS !

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

