



UBISOFT

AU QUÉBEC

| TROUSSE MÉDIA



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).

2

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)

3



Les quatre familles de métiers les plus représentées:

PROGRAMMATION

ART

DESIGN DE JEU ET DE NIVEAU

IT



Plus de 100 jeux développés



UBISOFT

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'Assassin's Creed
Odyssey et Immortals Fenyx
Rising



UBISOFT SAGUENAY



Fondé en 2018



Plus de 80 employés



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

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



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.

250 employé.es d'ici 10 ans

6



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

Cinquième pôle mondial après
l'état de la Californie, Tokyo,
Londres, San Francisco et Austin

Plus de
13 000 emplois directs au Québec

Plus de 230 entreprises

Impact économique :
827M\$

Salaire annuel moyen :
plus de 76 000\$

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 66% 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 aigüe, 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 sénior 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 sénior 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

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 PARI LES
PARTICIPANT.ES LORS DE
LA DERNIÈRE ÉDITION



168

PARTICIPANT.ES
AU CONCOURS
LORS DE LA
DERNIÈRE ÉDITION



22 000\$

REMIS EN BOURSES

17

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

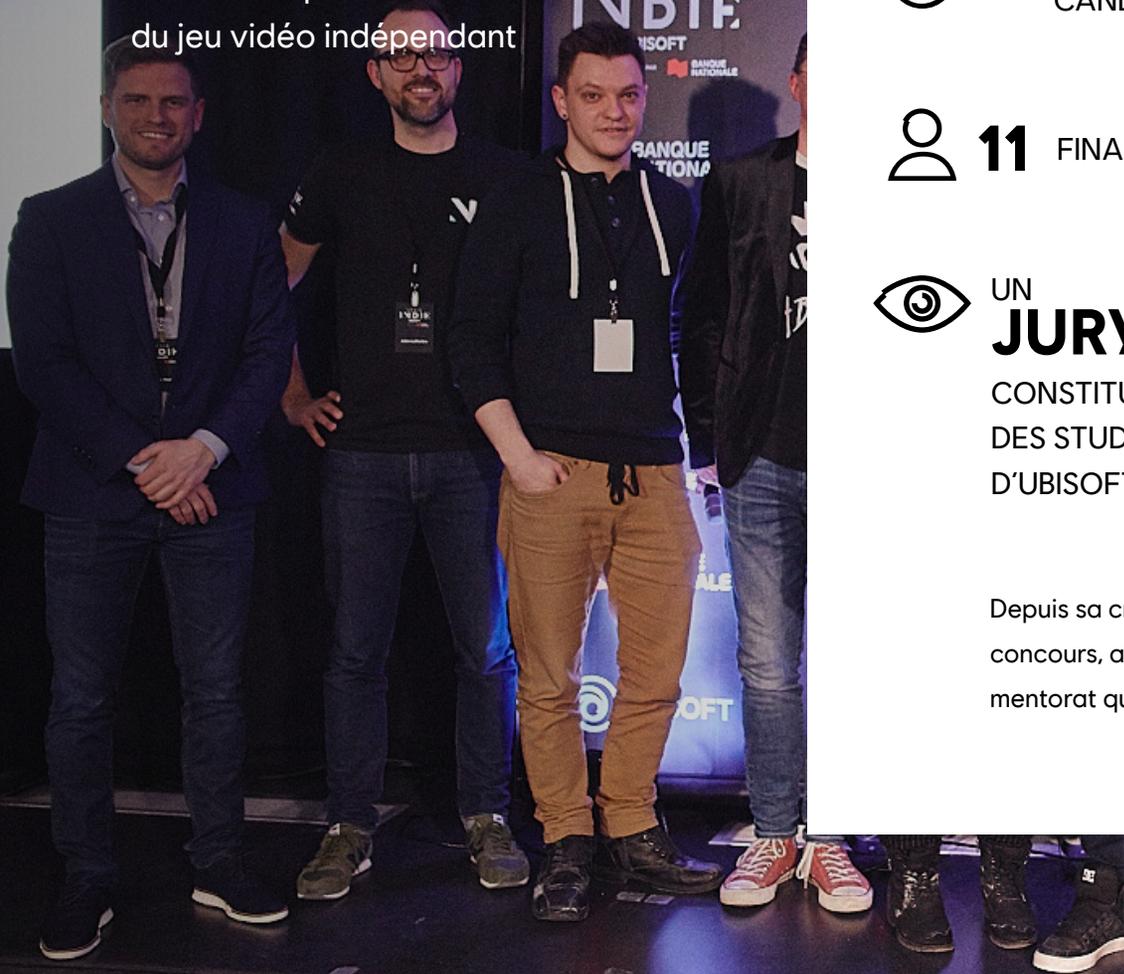


CAPITAL DE RISQUE

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)



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.



Travail à temps partiel

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



Droit à la déconnexion

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



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.



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



Développement

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



Finances

Rémunération globale compétitive, assurances et REER collectifs avantageux

LA VIE À UBISOFT



| **NOS MARQUES PHARES**



ASSASSIN'S CREED

🏆 PLUS DE
155 MILLIONS
D'UNITÉS VENDUES

👥 PLUS DE
120 MILLIONS
DE JOUEURS ET JOUEUSES

25

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
50 MILLIONS
DE JOUEURS ET JOEUSES



WATCH_DOGS



PLUS DE

25 MILLIONS

DE JOUEURS ET JOUEUSES

FOR HONOR

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

