



# UBISOFT

AU QUÉBEC

| TROUSSE MÉDIA



# LE GROUPE UBISOFT EN BREF



Fondé en 1986



Présent dans 30 pays 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



+21 000 employé.es

## 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



# 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: Assassin's Creed, Rainbow Six Siege, Far Cry, Watch Dogs et For Honor



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 550 employé.es



Plus grand studio de jeu vidéo  
de la ville de Québec



+ de 30 jeux développés  
à ce jour



Créateurs d'Assassin's Creed  
Odyssey, d'Assassin's Creed  
Codename Red et Immortals  
Fenix Rising



# UBISOFT SAGUENAY



Fondé en 2018



Mandat: Unir les forces et les différences de nos talents afin de connecter les joueurs, de repousser les limites de l'industrie et de faire briller Ubisoft partout à travers le monde.



10 jeux développés en collaboration interstudio



Plus de 100 employés.es

13% font un retour dans leur région natale

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

250 employés.es d'ici 2030



# UBISOFT SHERBROOKE



Fondé en 2021



80 employé.es d'ici 2025

250 employé.es d'ici 2030



Mandat: Unir les forces et contribuer au développement de la franchise Assassin's Creed ainsi que 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 100 superproductions d'envergure  
internationale dont les franchises à succès  
Avatar, For All Man Kind, The Hunger Games,  
Invasion, Jack Ryan, Jurassic World, Star Wars



Leader mondial en production  
d'effets visuels et imagerie  
numérique



230 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 14 500 emplois directs au Québec

---

Plus de 300 studios

---

Impact économique :  
1,4 milliards

Un coût effectif par ETP (combiné de la rémunération salariale et non-salariale) de 87 700\$

---

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

# 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 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 2022



**10**

SEMAINES POUR  
DÉVELOPPER UN  
PROTOTYPE DE JEU



**12**

UNIVERSITÉS  
PARTICIPANTES



PLUS DE

**50**

EMPLOYÉ.ES DE NOS  
STUDIOS À MONTRÉAL,  
QUÉBEC ET SAGUENAY  
IMPLIQUÉ.ES



PRÈS DE

**30**

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



**184**

PARTICIPANT.ES  
AU CONCOURS  
LORS DE LA  
DERNIÈRE ÉDITION



**22 000\$**

REMIS EN BOURSES

17

## AUTRES INITIATIVES



**10 000\$**

EN BOURSES REMISES  
DANS 7 UNIVERSITÉS,  
DONT LA MOITIÉ  
À DES JEUNES FEMMES



PLUSIEURS

**STAGES**



**JOURNÉES  
UBISOFT**

DANS LES UNIVERSITÉS



# UBISOFT ENTREPRENEUR.ES



## **ACCOMPAGNEMENT**

ACCÉLÉRER LA RELÈVE  
ENTREPRENEURIALE TECHNO-CRÉATIVE



## **PARTENARIATS**

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

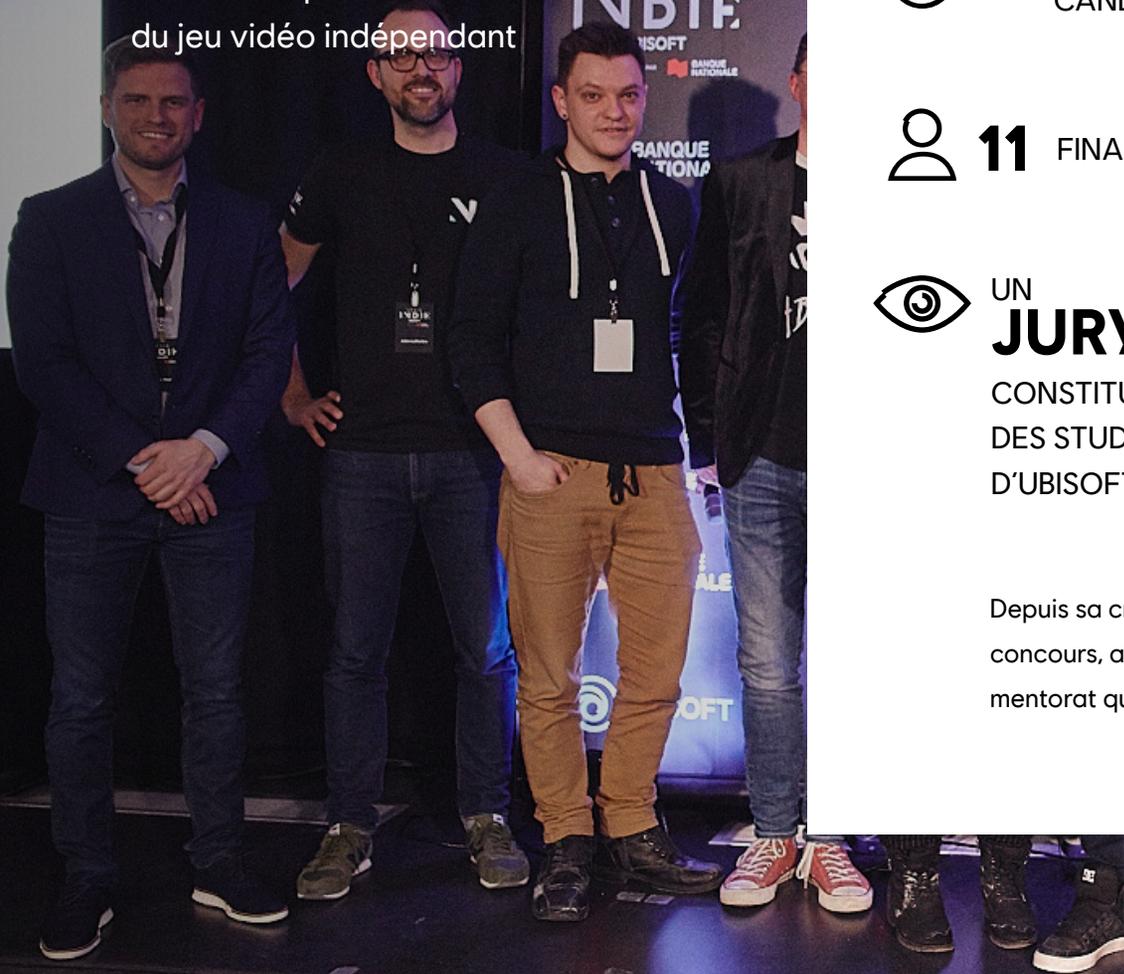


## **CAPITAL DE RISQUE**

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.

## UBISOFT RADAR

Ubisoft RADAR, le tout premier fonds d'investissement d'Ubisoft, vise à soutenir l'entrepreneuriat québécois dans le domaine du jeu vidéo en détectant, finançant et propulsant les jeux vidéo créés par les studios indépendants du Québec.



## 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  
**200 MILLIONS**  
D'UNITÉS VENDUES

---

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

26

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

 PLUS DE

**85 MILLIONS**

DE JOUEURS ET JOUEUSES  
UNIQUES

---

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

---

🎮 PLUS DE  
**70 MILLIONS**  
DE JOUEURS ET JOEUSES  
UNIQUES

---

🎮 PLUS DE  
**10 MILLIONS**

D'UNITÉS VENDUES DE  
FAR CRY 5

 PLUS DE  
**50 MILLIONS**  
DE JOUEURS ET JOEUSES  
UNIQUES



**WATCH\_DOGS**



PLUS DE

**25 MILLIONS**

DE JOUEURS ET JOUEUSES  
UNIQUES

**FOR HONOR**



MONTRÉAL

**ANTOINE LEDUC-LABELLE**

CHEF RELATIONS PUBLIQUES

---

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

QUÉBEC

**GUILLAUME BOUVRETTE**

CONSEILLER AUX COMMUNICATIONS

---

418 524-1222 #2040  
guillaume.bouvette@ubisoft.com

SAGUENAY

**JESSIKA GAGNÉ**

CONSEILLÈRE AUX COMMUNICATIONS

---

418 579-8777  
jessika.gagne@ubisoft.com

SHERBROOKE

**CAMILLE MORIN**

CONSEILLÈRE AUX COMMUNICATIONS

---

873 700-8133  
camille.morin@ubisoft.com

