



## Ubisoft Montréal est l'un des plus grands studios de jeux vidéo au monde!

Près de 12 ans après sa création, Ubisoft à Montréal est aujourd'hui un des plus importants studios de développement de jeux vidéo au monde. Depuis 1997, le studio a développé plus de 55 titres qui ont généré des revenus de plusieurs centaines de millions de dollars.

Là où initialement on y développait des jeux pour enfants tels Donald Duck : Goin' Quackers et d'autres jeux basés sur la série de jouets Playmobil, le studio du géant français a contribué à positionner Montréal comme la capitale du jeu vidéo en lançant la série Tom Clancy's Splinter Cell en 2002. Depuis, plusieurs titres ont connu du succès tels Assassin's Creed, Rainbow Six Vegas et Prince of Persia.

Le studio de Montréal qui comptait moins de 100 personnes à sa création emploie actuellement près de 2 000 créateurs. Ubisoft poursuit sa stratégie de développement avec l'objectif de créer un millier d'emplois additionnels d'ici 2013.

« La présence d'Ubisoft au Canada ne cesse de s'étendre grâce à un climat d'affaires très favorable et à la disponibilité d'une main-d'œuvre compétente. Jusqu'à maintenant, cette expansion s'est matérialisée

grâce à la mise sur pied d'un studio à Québec en 2005, par la création d'Ubisoft Arts Numériques (UDA) en 2007 et par l'acquisition d'Hybride Technologies, spécialiste de la création d'effets visuels pour le cinéma, la télévision et la publicité, en 2008. Nous nous sommes également récemment installés sur la côte Ouest du Canada par l'acquisition du développeur Action Pants Inc. à Vancouver. Ce studio qui emploie présentement 110 employés



**Yannis Mallat**

se spécialise dans les jeux sportifs adaptés à la console Wii », a raconté M. Yannis Mallat, président directeur général d'Ubisoft Montréal.

### À l'affut de l'innovation et de la créativité

Ubisoft a activement participé au développement d'un véritable savoir-faire créatif et technologique qui a permis au Canada de s'imposer sur un marché en

pleine croissance. Le studio peut profiter de quelque 7000 diplômés en informatique et multimédia issus des principales universités québécoises.

Ubisoft recrute également auprès de collèges d'enseignement spécialisés tels le Centre national d'animation et de design, la formation 3D au Collège Bois de Boulogne, l'imagerie 2D/3D au Collège Inter-Dec et la formation musicale fournie par l'Institut National de l'Image et du Son.

De plus, depuis 2005, le Campus Ubisoft, créé en collaboration avec le Cégep du Vieux-Montréal, le Cégep de Matane, le Collège Dawson, l'Université de Sherbrooke et l'Université de Montréal, offre des programmes de formation de niveaux collégial et universitaire en programmation, en

animation 3D, en modélisation, en conception de niveaux de jeu et en design de jeu. Le Campus Ubisoft est la première initiative au Québec combinant des programmes d'enseignement de niveaux collégial et universitaire menant à l'obtention de diplômes reconnus par le ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport du Québec. Les étudiants des différents niveaux sont appelés à collaborer sur des projets d'études communs simulant la création





embauchant les plus qualifiés pour développer les meilleurs jeux qui se démarquent par leur caractère innovateur et qui redéfinissent les standards de l'industrie.

Chef de file de son domaine, Ubisoft voue l'ambition de venir le premier studio de développement de jeux vidéo au monde.



d'une production de jeu vidéo, les préparant ainsi à intégrer rapidement l'industrie du divertissement interactif.

### Avenir prometteur

Dans un contexte économique qui fluctue, le chiffre d'affaires global réalisé par l'industrie du jeu vidéo devrait atteindre les 68,3 milliards de dollars d'ici 2012. On peut certes affirmer qu'Ubisoft a bien l'intention de se maintenir à la tête des éditeurs indépendants en



Pour en savoir plus sur les possibilités d'investissement au Canada, veuillez consulter [www.investiraucanada.com](http://www.investiraucanada.com)