

ALEXANDRE RIVET, CRHA
DIRECTEUR RESSOURCES HUMAINES
PARTENAIRES + MOBILITÉ INTERNATIONALE
UBISOFT MONTRÉAL



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 95 nationalités représentées et 55 langues différentes



+17 000 employé(e)s



100 millions de joueurs actifs uniques (hors mobile). Un record d'engagement global pour l'année 2018-2019

UBISOFT MONTRÉAL



Fondé en 1997



Plus de 3700 employé(e)s



Plus grand studio de développement de jeu vidéo au monde



Trois pays les plus représentés hors Canada : France, États-Unis, Royaume-Uni



Les quatre familles de métiers les plus représentées:

PROGRAMMATION

ART

DESIGN DE JEU ET DE NIVEAU

IT



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



Plus de 100 jeux développés



**CULTIVONS UN
ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL
AGILE, DURABLE ET OUVERT
DANS LEQUEL LA SOMME DE
NOS TALENTS CONTRIBUE DE
SON PLEIN POTENTIEL AUX
SUCCES DU STUDIO**



**DU
« QUOI »
AU
« POURQUOI? »**



TALENTS



CULTURE



**RÉUSSITES INDIVIDUELLES
SUCCÈS COLLECTIFS**



**DÉPASSEMENT
AUDACE
CHALLENGE**



**CLAN D'INDIVIDUALITÉS
ÉPANOUISSEMENT
BIENVEILLANCE**



DU CŒUR, DE L'AUDACE, DES RÉUSSITES



STRATÉGIE:
ART DE COORDONNER DES
ACTIONS, DE MANŒUVRER
HABILEMENT POUR ATTEINDRE
UN BUT



Yannis



200M DE JOUEURS
ACTIFS DANS NOS JEUX,
À CHAQUE MOIS, D'ICI
2025



WARNING

CETTE PRÉSENTATION CONTIENT DES INFORMATIONS FINANCIÈRES SUR L'INDUSTRIE DES JEUX VIDÉO ET SUR UBISOFT QU'ON POURRAIT QUALIFIER DE « *PAS TOP SOLIDES* ». L'INTENTION EST DE DÉPEINDRE UN CONTEXTE.

POUR POUSSER LA RÉFLEXION PLUS LOIN, LA SUPERVISION D'UN ANALYSTE FINANCIER EST CONSEILLÉE.





UNE INDUSTRIE EN PLEINE TRANSITION

DISHONORED 2

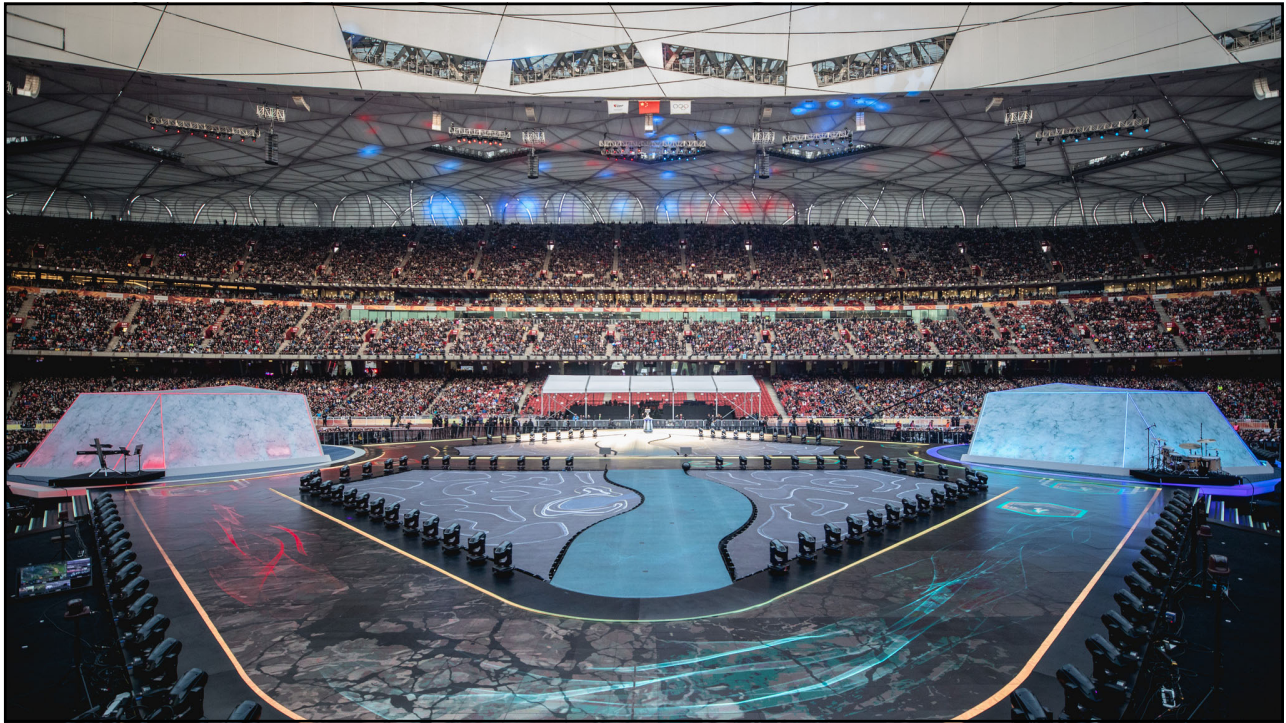
CALL OF DUTY INFINITE WARFARE

TITANFALL 2

80%









NOUVEAU MODÈLE D'AFFAIRES

LE GAME AS A SERVICE



UBISOFT MTL/QC/TO/SGN/WPG SONT DES STUDIOS DE
PRODUCTION DE JEUX.

NOTRE ADN VEUT QU'ON CRÉE DES PRODUITS QUI SERONT
VENDUS PAR LES ÉQUIPES BUSINESS.

ON PASSE D'UN **PRODUIT** (AAA) VERS UN **SERVICE** (GAAS)
DE LA **PRODUCTION** À L'**OPÉRATION**



PROJET MAZE



OBJECTIFS

1. Identifier et implanter des **initiatives RH** visant à supporter les équipes de production GaaS.
2. Anticiper **les besoins futurs** des équipes de production GaaS et y répondre avec agilité durant **toutes les phases** de développement du jeu. (Conception, production, opérations)



**Maze Wars est le premier first person shooter multi-joueur utilisant plus d'une machine. (1974)*

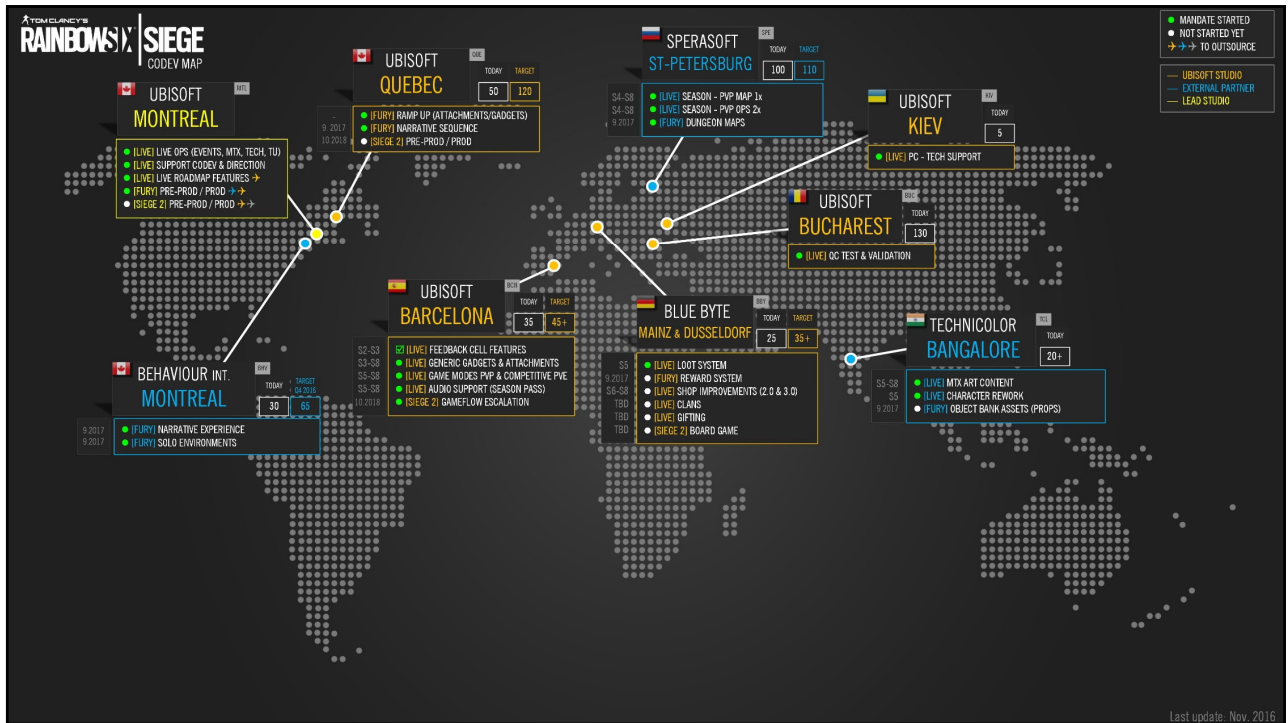
PROJET MAZE

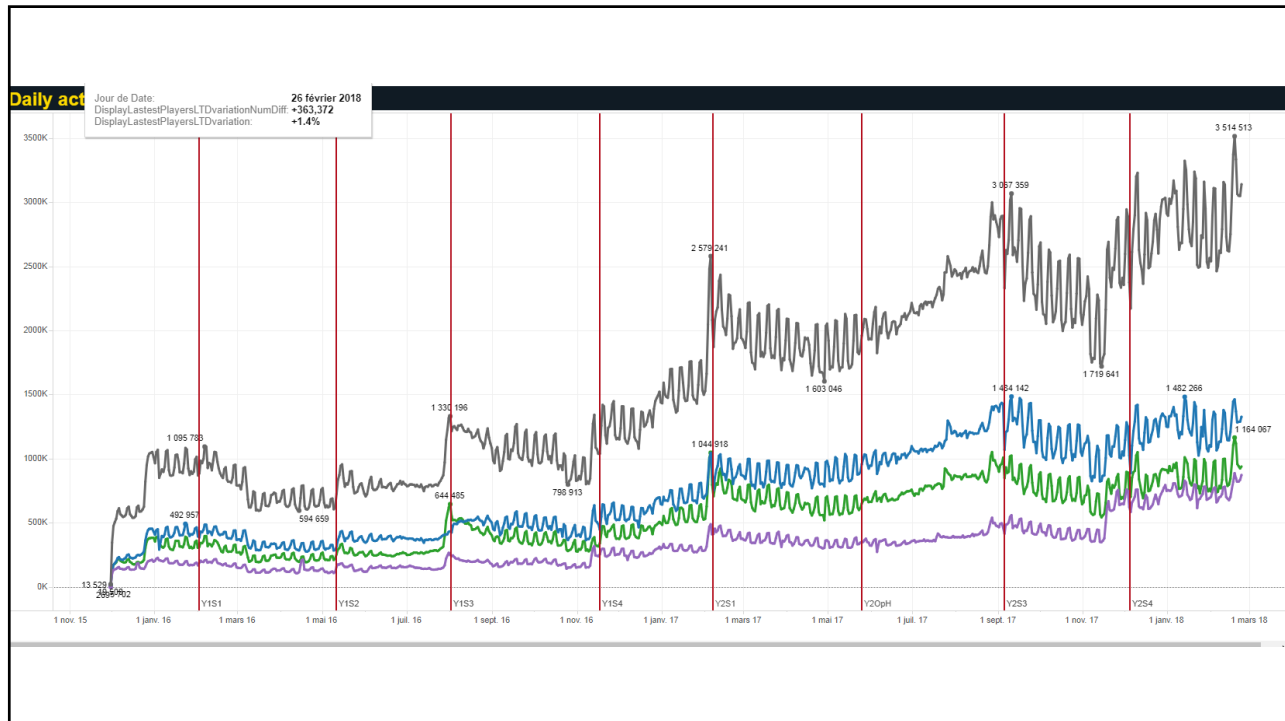
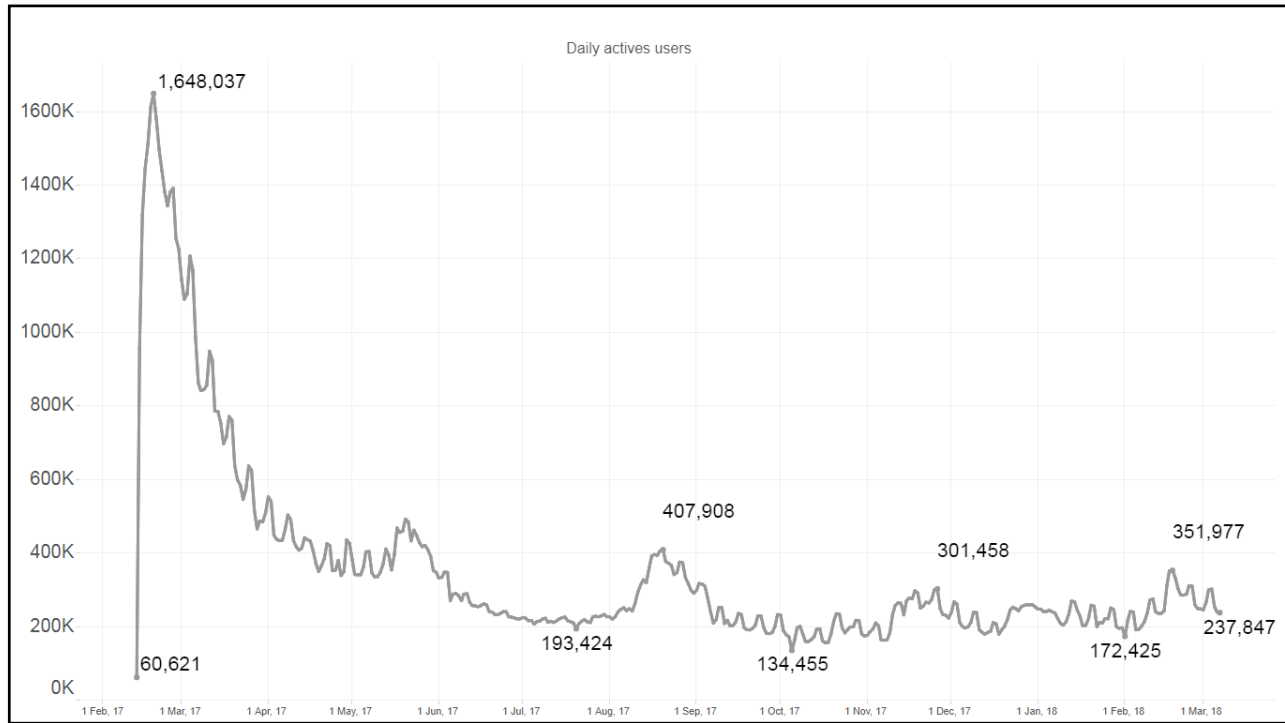


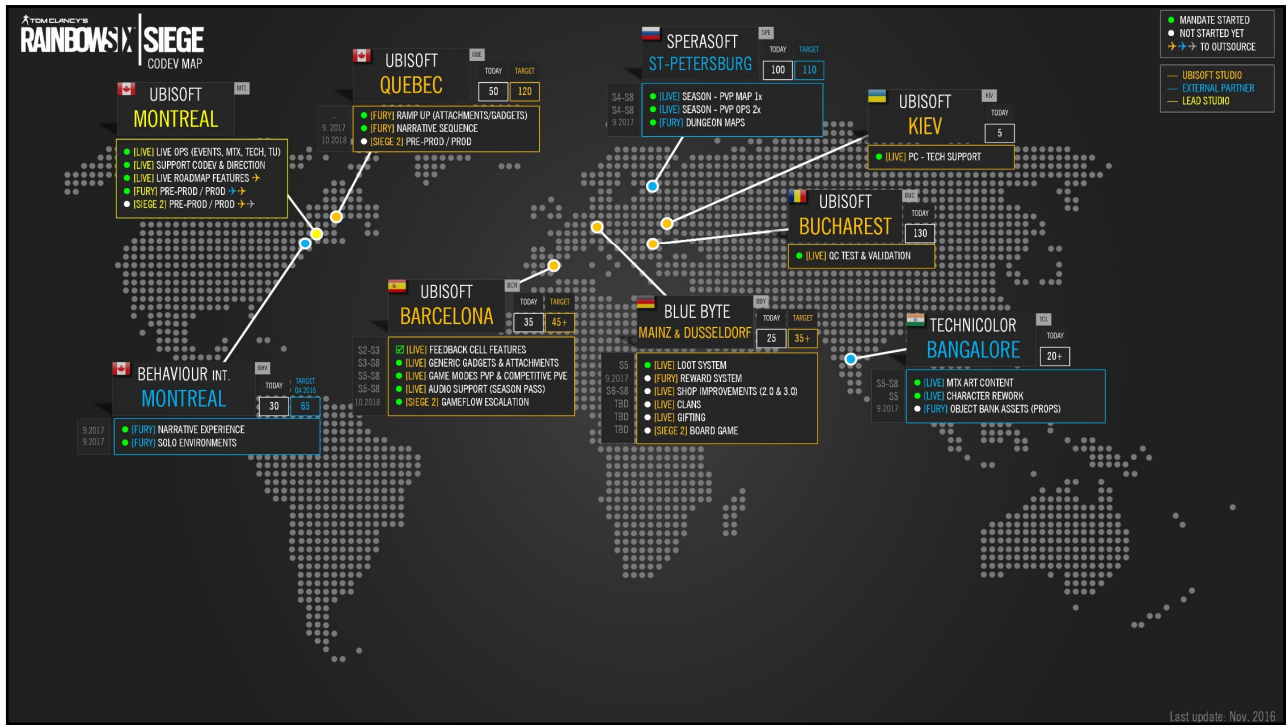
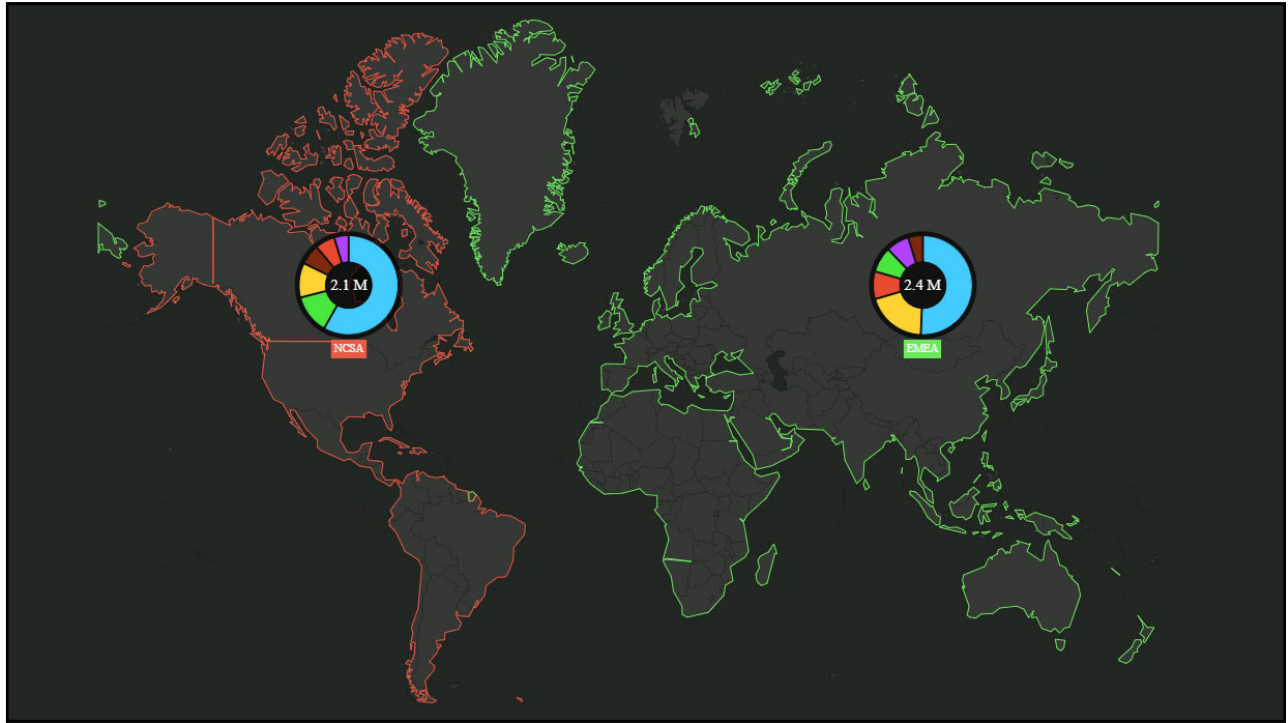
1. AUDIT INTERNE/ EXTERNE
2. ACCOMPAGNEMENT DES ÉQUIPES

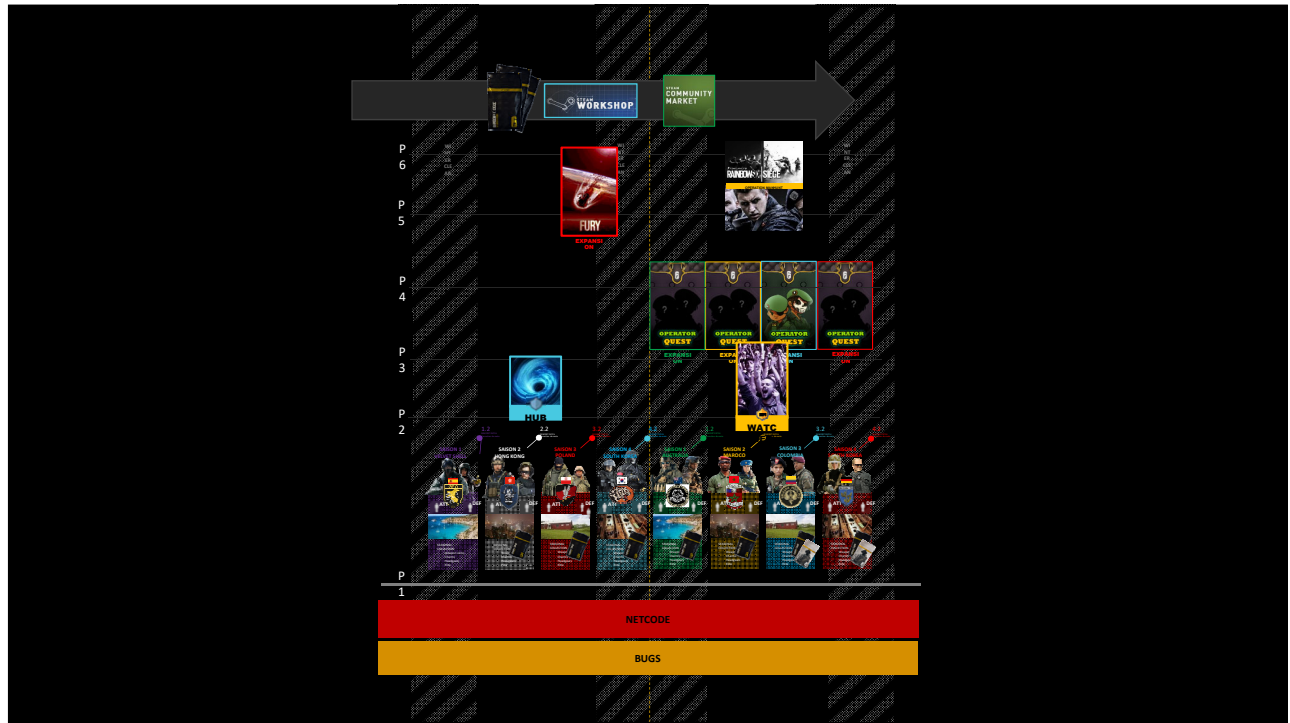


**Maze Wars est le premier first person shooter multi-joueur utilisant plus d'une machine. (1974)*

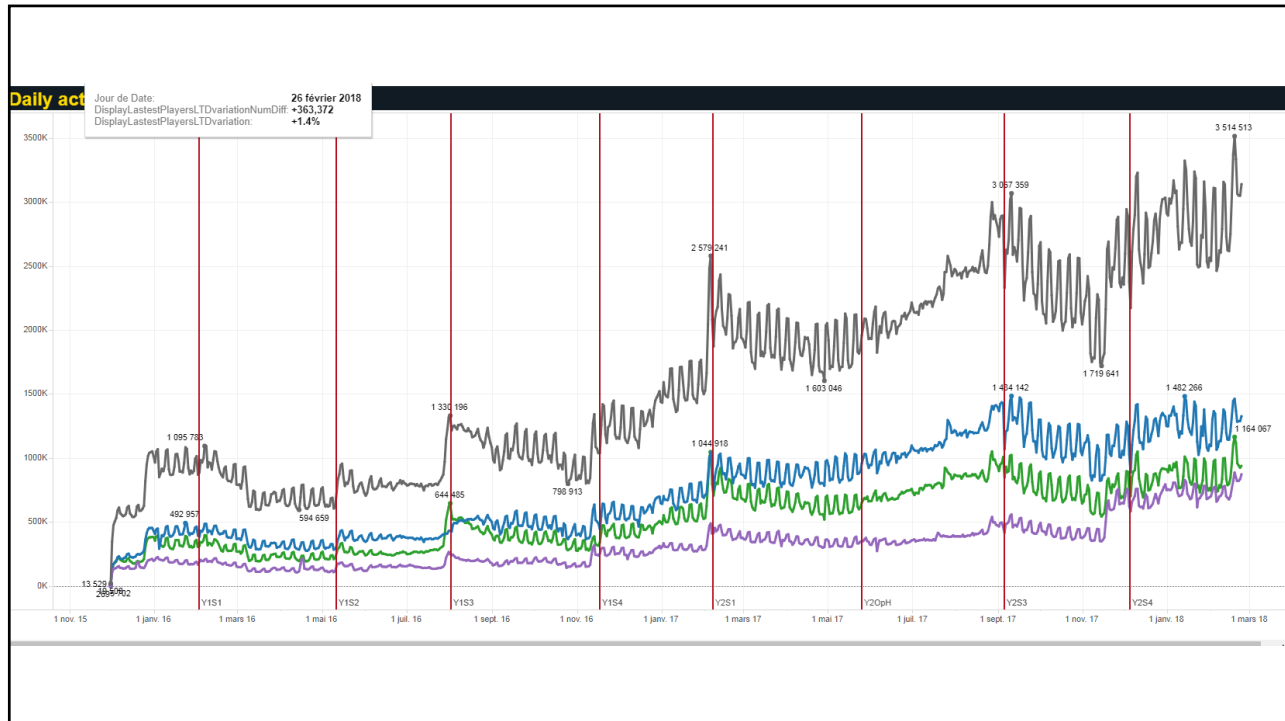












PROBLÉMATIQUE DE FATIGUE

ASSASSINATE
 Assassination opportunity
 [Mission Objective]

Unspent Sync Points
 You have unspent Sync Points (x). Go to the Character Customization menu to assign them!

Engie Vn-4m
 Drop
 Comb



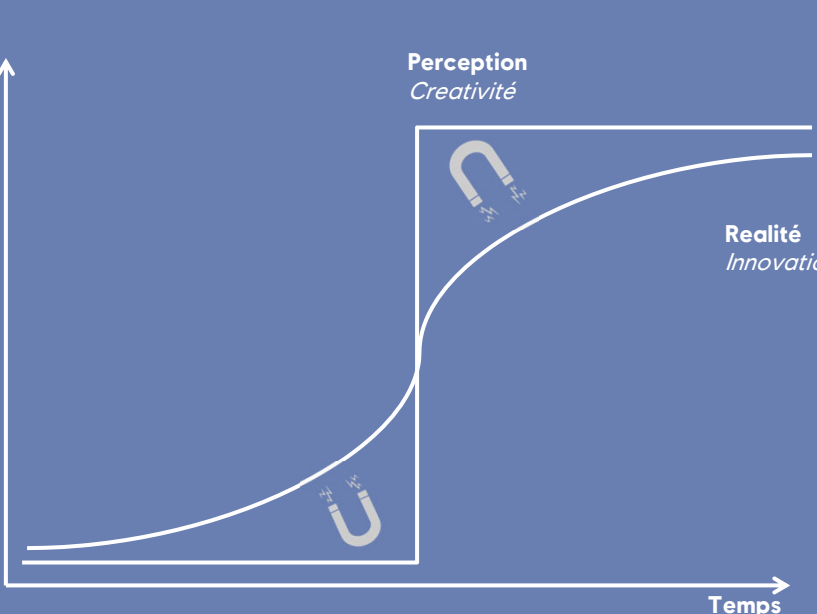
LUC DE BRABANDÈRE



BCG CentraleSupélec

©

LA DEUXIÈME MOITIÉ DU CHANGEMENT



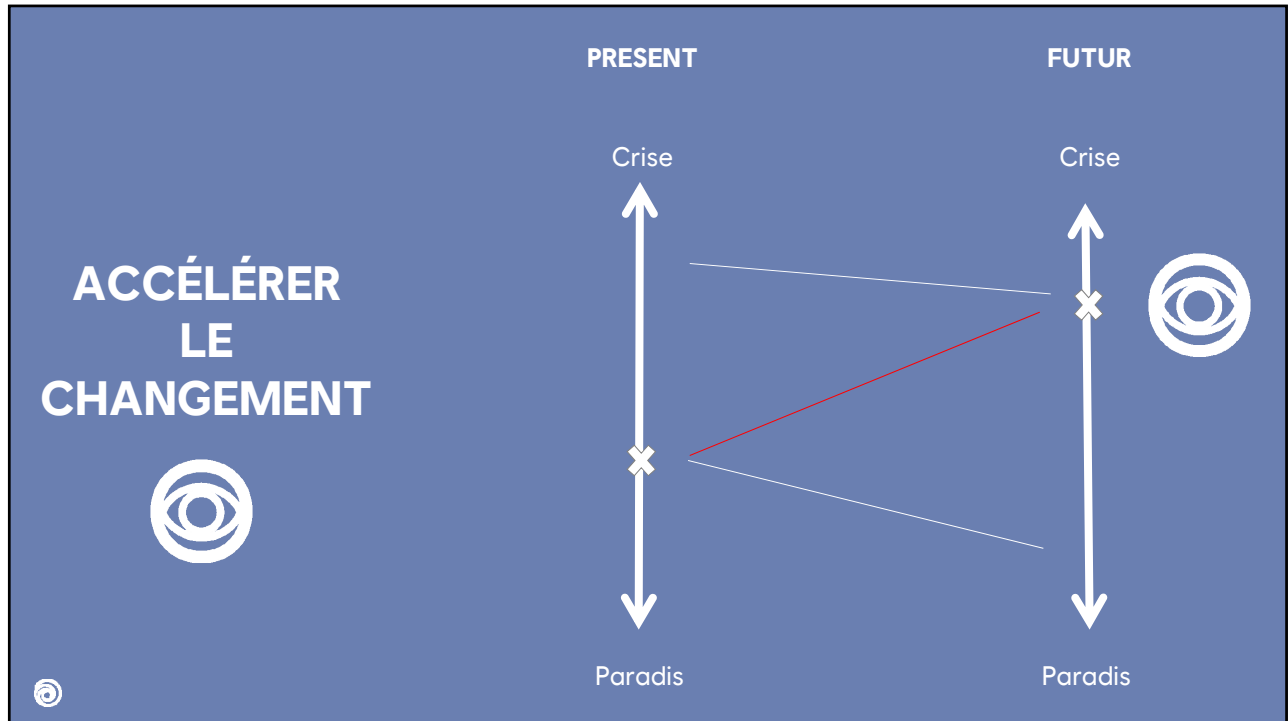
Perception
Creativité


Realité
Innovation

Change ment

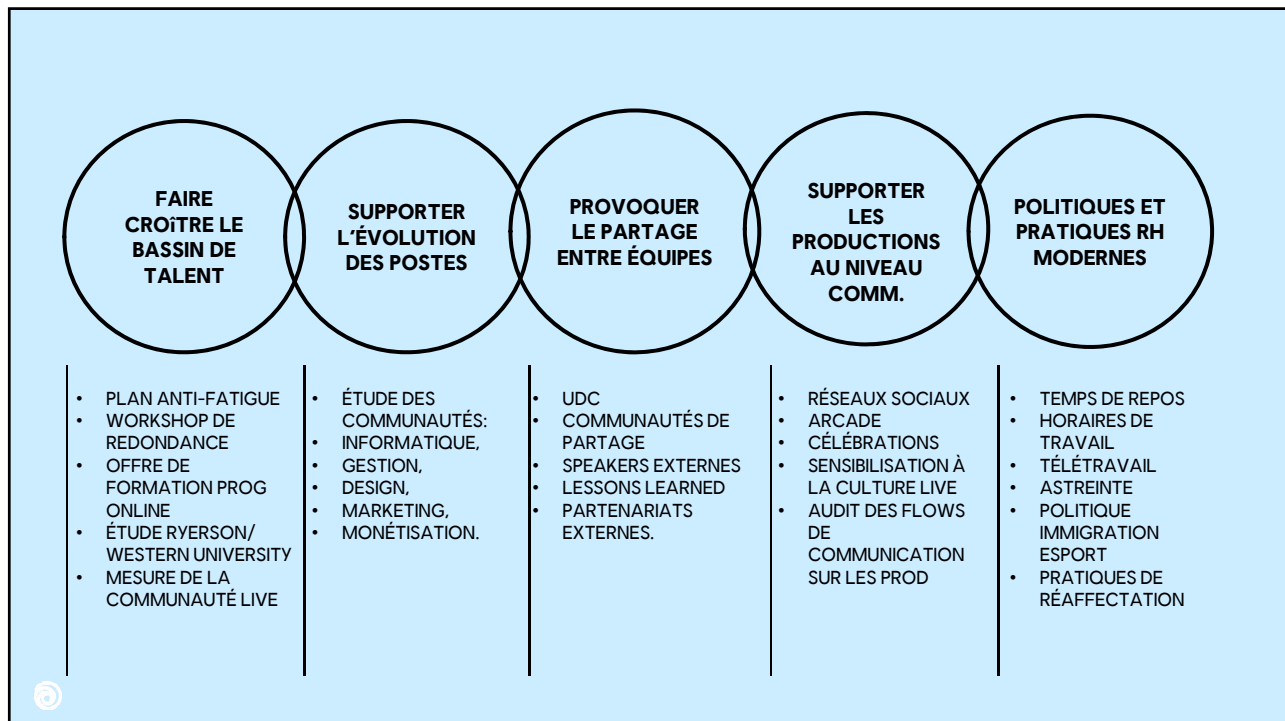
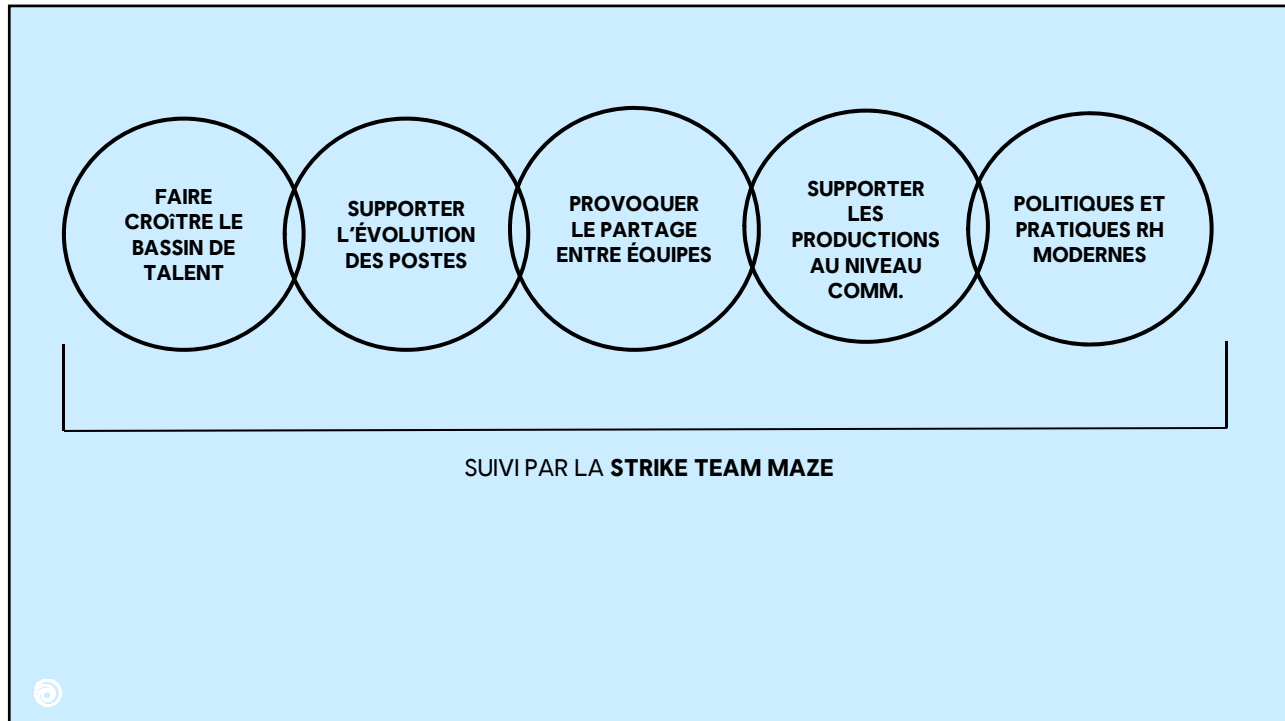
Temps

©



**PROJET
MAZE**  **PHASE 2
ACCOMPAGNEMENT**

©





IMPACT STRATÉGIQUE GESTION RH

1. CONNAISSANCE POUSSÉE DES ENJEUX DE L'ORGANISATION
2. PLAN D'ACTION DIRECTEMENT LIÉ AUX OBJECTIFS D'AFFAIRES
3. DÉPLOIEMENT EN COLLABORATION AVEC LES ACTEURS CLÉS DE L'ORGANISATION



