



UBISOFT

DOSSIER DE PRESSE CORPORATE

2023

SOMMAIRE



UN PIONNIER MONDIAL DU JEU VIDEO

Fondé en 1986, Ubisoft est un pionnier de l'industrie du jeu vidéo. Au cours des trois dernières décennies, Ubisoft est devenu un développeur et éditeur de premier plan qui continue de façonner le secteur du jeu vidéo, le segment de l'industrie du divertissement à la croissance la plus rapide. Des marques à succès aux nouvelles franchises, Ubisoft a plus de 35 ans d'expérience dans la création d'un portefeuille de jeux le plus varié de l'industrie.

Pendant les années 1990, Ubisoft s'est implanté en France, Roumanie, au Canada et en Chine, avant de poursuivre son expansion vers un réseau mondial de studios et de filiales basés dans 30 pays. Établir une présence internationale était alors essentiel pour suivre la croissance exponentielle de l'industrie.

Ubisoft et l'industrie vidéoludique sont aujourd'hui à une période charnière de leur histoire : la popularité croissante des jeux vidéo, les technologies émergentes et les événements de ces dernières années ont impacté les comportements et les choix des joueurs et des joueuses.

Ubisoft est dans une position unique pour tirer le meilleur parti de ces évolutions, grâce à un réseau international de studios qui apportent chacun leurs perspectives et talents, l'un des portefeuilles de jeux les plus variés, des expériences de divertissement plus variées, une volonté d'améliorer l'impact positif des jeux vidéo sur la société et une capacité à tirer parti des nouvelles technologies dès leur création.

Pour en savoir plus,
rendez-vous sur

Ou sur nos réseaux
sociaux



À PROPOS

À PROPOS D'UBISOFT

Ubisoft est un créateur de mondes qui s'engage à enrichir la vie des joueurs et joueuses à travers des expériences de jeu uniques et mémorables. Ses équipes internationales créent et développent un portefeuille varié de jeux, comprenant des marques telles qu'Assassin's Creed®, Brawlhalla®, For Honor®, Far Cry®, Tom Clancy's Ghost Recon®, Just Dance®, The Lapins Crétins™, Tom Clancy's Rainbow Six®, The Crew® et Tom Clancy's The Division®. Grâce à Ubisoft Connect, les joueurs et joueuses profitent d'un écosystème de services pour aller plus loin dans leur expérience de jeu, obtenir des récompenses et rester en contact avec leurs ami.e.s quelle que soit leur plateforme. L'offre d'abonnement Ubisoft+ leur permet également de profiter d'un catalogue de plus d'une centaine de titres et contenus téléchargeables (DLC) d'Ubisoft. Pour l'exercice 2022-23, le net bookings d'Ubisoft s'est élevé à 1,74 milliard d'euros.



UN RÉSEAU INTERNATIONAL DE TALENTS FAISANT AVANCER LE DIVERTISSEMENT DEPUIS 1986

Présent sur **5 continents**

Avec **20 000 talents**

Plus de **90 nationalités**

65 langues parlées



UNE FORCE CRÉATIVE DE PREMIER PLAN DANS L'INDUSTRIE

Plus de **45 studios de développement**

Plus de **85% de nos équipes dédiées à la création**



REVENUS ANNUELS (NET BOOKINGS À TAUX DE CHANGE CONSTANT) :

2022/2023 : 1,74 milliard €, baisse de 18% par rapport à 2021/2022

2021/2022 : 2,13 milliard €, baisse de 5% par rapport à 2020/2021

Cotation en bourse : Euronext, CAC40, (UBIP: PA)

COMITÉ EXÉCUTIF

COMITÉ EXÉCUTIF



YVES GUILLEMOT
CO-FONDATEUR & CEO

En 1986, Yves Guillemot et ses quatre frères fondent Ubisoft, société dédiée aux jeux vidéo qu'ils présentent déjà comme étant le futur du divertissement. Les frères Guillemot comprennent rapidement que le succès d'Ubisoft reposera sur sa capacité à créer du contenu original et posséder ses propres marques, tout en attirant et fidélisant les meilleurs talents. Depuis plus de 30 ans, Yves accompagne ainsi la croissance d'Ubisoft dans une industrie en perpétuelle évolution. Sous son impulsion, les équipes de passionné.e.s d'Ubisoft ont su tirer parti des différentes ruptures technologiques pour innover et renforcer l'engagement des joueurs et joueuses. Convaincu depuis toujours que le jeu vidéo peut enrichir la vie des gens, Yves a pour objectif de permettre à des milliards de joueurs et joueuses à travers le monde de s'amuser, de briller et d'exprimer pleinement leur singularité.



SANDRINE CALOJARO
CHIEF PORTFOLIO OFFICER

Sandrine Caloiaro a été nommée Chief Portfolio Officer en janvier 2021. Sandrine dirige l'équipe récemment créée Brand Portfolio Management, qui contribue au développement d'un portefeuille de marques fortes et diversifiées qui répondent aux attentes des joueurs et joueuses. Sandrine a rejoint Ubisoft en 2014, où elle a d'abord occupé le poste de Consumer & Market Intelligence Director, avant de devenir VP of Consumer & Market Knowledge. Sandrine a précédemment travaillé au sein d'entreprises d'étude et de conseil en marques comme IFOP, BVA et SORGEM.



ALAIN CORRE
CHIEF PUBLISHING OFFICER

Alain Corre a été nommé Chief Publishing Officer en 2021, après avoir été Directeur Général de la zone EMEA (Europe, Moyen-Orient, Asie-Pacifique) depuis 2000. En tant que Chief Publishing Officer, Alain dirige désormais le groupe Global Publishing, en charge du développement des activités d'Ubisoft, qui combine l'impact de campagnes mondiales avec une forte présence locale. En étroite collaboration avec la production, Alain supervise les équipes Global Publishing dans le développement de stratégies de marques pour informer, engager et servir les joueurs et joueuses d'Ubisoft dans le monde entier, et accélérer la croissance du Groupe.

COMITÉ EXÉCUTIF



LAURENT DETOC
CHIEF DIRECT-TO-PLAYER OFFICER

En 2021, Laurent a été nommé au poste de Chief Direct-to-Player Officer, afin d'accélérer la stratégie de plateforme d'Ubisoft. La branche Direct-to-Player supervise à la fois les activités d'Ubisoft+ et l'Ubisoft Store, tout en travaillant en étroite collaboration avec les équipes d'Ubisoft Connect afin de s'assurer que tous ces services répondent aux attentes des joueurs et joueuses. Laurent était précédemment Président de la zone Amérique du Nord, Amérique Centrale et Amérique du Sud depuis 1998, après avoir rejoint l'entreprise en 1991.



JEAN-MICHEL DETOC
CHIEF MOBILE OFFICER

En tant que Chief Mobile Officer, Jean-Michel Detoc est responsable de la définition de la stratégie mobile d'Ubisoft et de l'introduction de franchises AAA sur mobile, le segment de l'industrie du jeu vidéo connaissant la plus forte croissance. Au cours de ses 30 ans de carrière au sein du groupe, il a renforcé la position d'Ubisoft sur les marchés chinois et allemand et a également travaillé sur toutes les facettes de l'industrie du jeu vidéo.



FRÉDÉRICK DUGUET
CHIEF FINANCIAL OFFICER

Frédéric Duguet a rejoint Ubisoft en 2009 en tant que Chief Financial Planning Officer afin de focaliser l'allocation des ressources sur le développement de marques plus fortes et les services live, pour créer de la valeur sur le long terme et soutenir la stratégie du groupe. En 2019, Frédéric a été nommé Chief Financial Officer et a depuis contribué à renforcer la trésorerie et la maturité financière d'Ubisoft, en supervisant notamment l'émission d'obligations financières dans des conditions exceptionnelles. Frédéric a commencé sa carrière en banque d'affaires chez Indosuez et Bankers Trust et a acquis une solide expérience en finance et gestion chez L'Oréal puis Procter & Gamble avant de rejoindre Ubisoft.

COMITÉ EXÉCUTIF



ANIKA GRANT
CHIEF PEOPLE OFFICER

Anika Grant a été nommée Chief People Officer et membre du Comité Exécutif d'Ubisoft en avril 2021. Anika a pour mission de mettre en œuvre des stratégies innovantes afin d'attirer, développer et engager les meilleurs talents et contribuer à l'amélioration de l'organisation d'Ubisoft. Indépendamment de son rôle chez Ubisoft, Anika siège également au conseil consultatif de deux entreprises technologiques qui préparent des levées de fonds, AwanTunai et Ecosystm, à qui elle fait bénéficier de son expertise en ressources humaines et culture. Avant de rejoindre Ubisoft, Anika était Global HR Director chez Dyson et a auparavant occupé le poste de Senior Director HR chez Uber.



CAROLINE JEANTEUR
CHIEF PURPOSE OFFICER

Après avoir été Chief Strategic Innovation Officer pendant cinq ans, Caroline Jeanteur a été nommée Chief Purpose Officer en février 2021. Caroline est chargée de définir les principes directeurs de l'identité du groupe qui unissent les équipes d'Ubisoft, afin de les guider dans leurs choix stratégiques et opérationnels et permettre à Ubisoft d'atteindre son plein potentiel créatif et mieux répondre aux grands défis de notre temps.



MARIE-SOPHIE DE WAUBERT
SENIOR VICE PRESIDENT, STUDIOS OPERATIONS

Dans son nouveau rôle, Marie-Sophie de Waubert est responsable de la définition et de la mise en œuvre de la stratégie des studios de production d'Ubisoft dans le monde, tout en donnant aux équipes les moyens de créer des jeux, des technologies et des services innovants et passionnants. Marie-Sophie était auparavant Managing Director d'Ubisoft Paris, où elle supervisait tous les aspects de la stratégie et des opérations du studio. Sa solide expérience en production lui a permis d'acquérir une connaissance approfondie des processus de développement des jeux.

COMITÉ EXÉCUTIF



CECILE RUSSEIL
CHIEF LEGAL OFFICER

Cécile Russeil est un membre clé de l'équipe dirigeante d'Ubisoft depuis plus de 30 ans. Cécile a créé la fonction juridique du groupe en 2000, et dirige aujourd'hui une équipe mondiale qui supervise toutes les facettes des affaires juridiques et des opérations d'Ubisoft. Cécile a structuré et développé une vision et une stratégie juridique pour Ubisoft, basées sur une analyse des risques pour optimiser la prise de décision, l'agilité et le positionnement des partenariats business. Au fil des ans, elle a acquis une solide expérience dans l'anticipation des futurs changements technologiques et défis juridiques et réglementaires sur les marchés sur lesquels Ubisoft opère.



MARTIN SCHELLING
SENIOR VICE PRESIDENT PRODUCTION

Martin Schelling a rejoint Ubisoft en 2003 et a joué un rôle majeur dans la mise en place de la structure et de la philosophie de la stratégie de production des studios mondiaux d'Ubisoft. Au fil des ans, Martin a contribué à la sortie des plus grandes franchises d'Ubisoft et, en tant que Senior Producer d'Assassin's Creed, a dirigé la conception de quatre jeux en 10 ans. En 2020, Martin a endossé un nouveau rôle de VP Production et a récemment été promu au poste Senior VP Production. Dans ce rôle, Martin continuera de mettre à profit ses vastes connaissances et son expérience pour superviser la stratégie et la structure de production mondiale d'Ubisoft.

UNE PRÉSENCE INTERNATIONALE



Avec plus de **85% de nos équipes dédiées à la création**, réparties dans **45 studios de développement**, la présence mondiale d'Ubisoft et son modèle unique de collaboration nous ont permis de créer un large portefeuille de marques, où chaque studio apporte son expertise au sein de nos différents jeux.

OÙ NOUS TROUVER

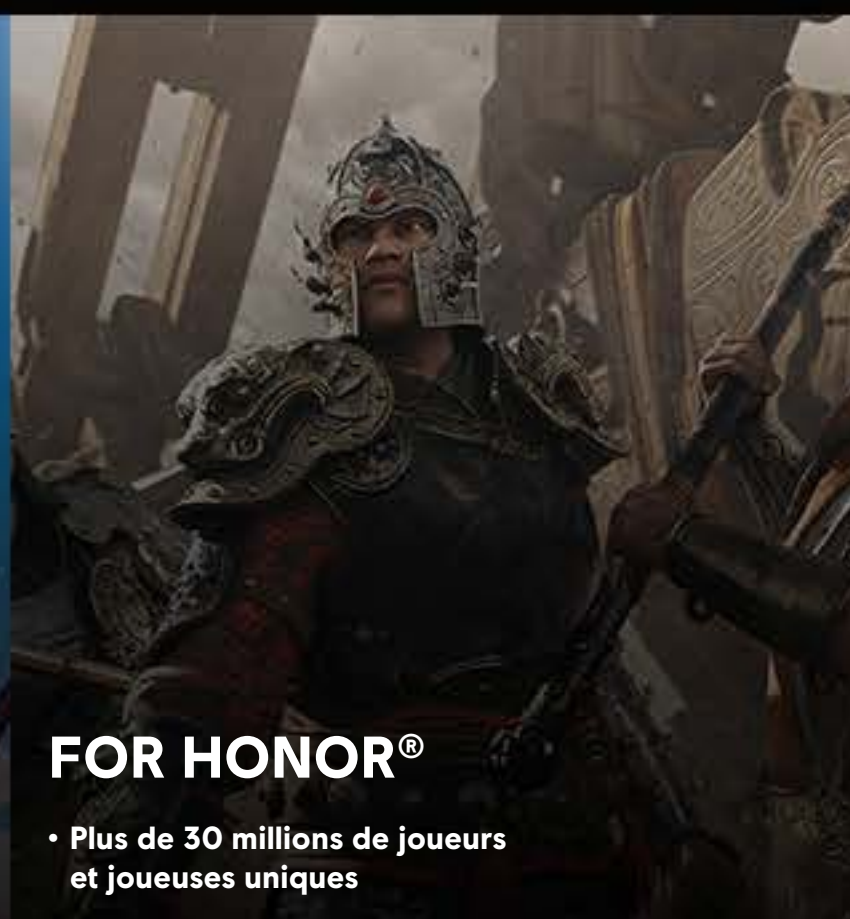
DES MONDES POUR TOUTES ET TOUS

Chez Ubisoft, nous créons des mondes pour toutes et tous. Nous souhaitons enrichir le quotidien de nos joueurs et joueuses en développant des titres de grande qualité qui ne laissent personne indifférent, ainsi que des jeux fédérateurs qui permettent à chacun et chacune d'apprendre et d'évoluer tout en s'amusant.



RABBIDS®

- Plus de 20 millions d'unités vendues dans le monde entier
- Une série d'animation télévisée diffusée dans plus de 110 pays



FOR HONOR®

- Plus de 30 millions de joueurs et joueuses uniques



WATCH DOGS®

- Plus de 50 millions de joueurs et joueuses uniques



TOM CLANCY'S GHOST RECON®

- Plus de 40 millions d'unités vendues depuis le lancement de la franchise en 2001 et plus de 10 millions de copies de Ghost Recon Wildlands vendues sur la dernière génération de consoles



FAR CRY®

- Plus de 60 millions d'unités vendues depuis Far Cry 2
- Plus de 80 millions de joueurs et joueuses uniques
- Plus de 10 millions de copies de Far Cry 5 vendues



BRAWLHALLA®

- 100 millions de joueurs et joueuses
- Le jeu de combat le plus joué sur Steam



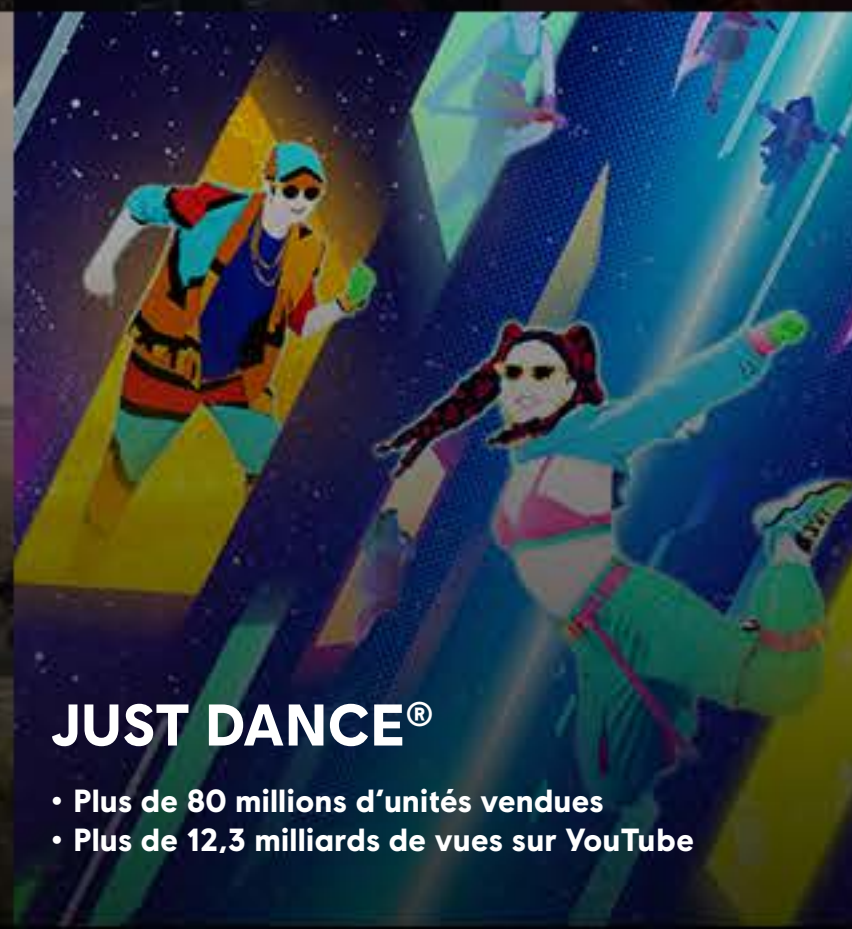
ASSASSIN'S CREED®

- Plus de 155 millions d'unités vendues
- Plus de 155 millions de joueurs et joueuses uniques



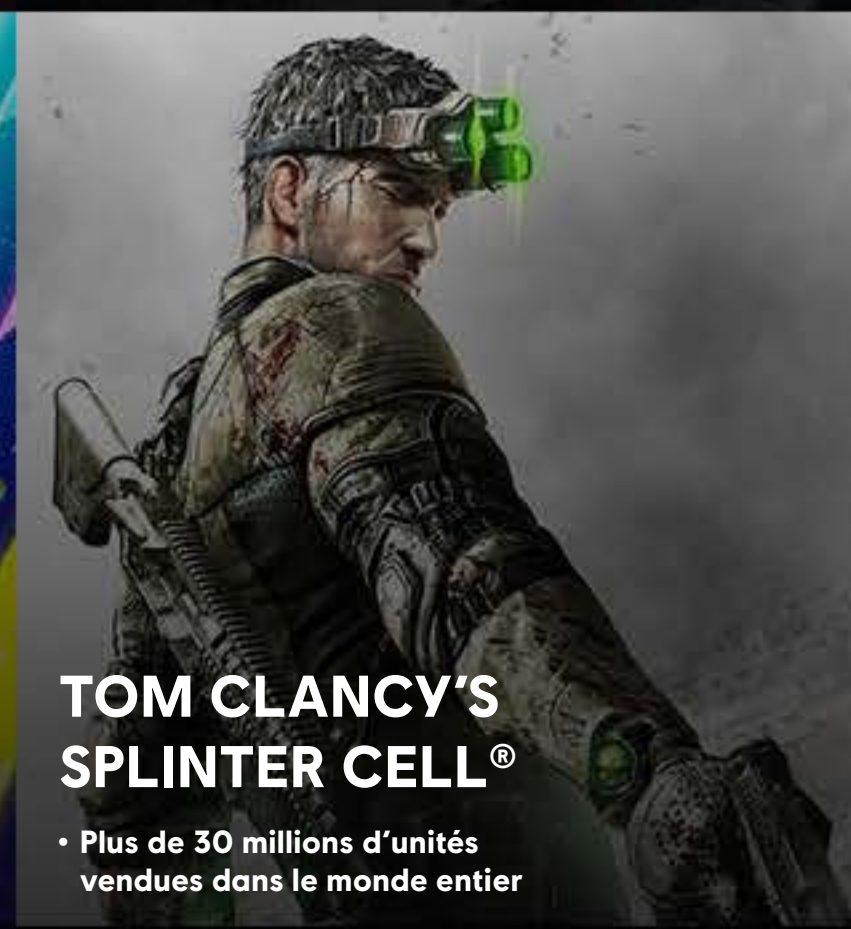
TOM CLANCY'S THE DIVISION®

- Plus de 40 millions de joueurs et joueuses depuis le lancement de la franchise en 2016
- La nouvelle franchise vendue la plus rapidement dans l'histoire d'Ubisoft
- Plus de 10 millions de copies vendues sur la dernière génération de consoles



JUST DANCE®

- Plus de 80 millions d'unités vendues
- Plus de 12.3 milliards de vues sur YouTube



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL®

- Plus de 30 millions d'unités vendues dans le monde entier



THE CREW®

- Plus de 40 millions de joueurs et joueuses depuis le lancement de la franchise en 2014
- Trois ans d'opérations live sur le premier opus, dont deux extensions et plus de 20 mises à jour



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX®

- Une communauté grandissante de plus de 85 millions de joueurs et joueuses
- Plus de 40 équipes professionnelles en compétition dans nos ligues d'esport en Europe, Amérique du Nord, Amérique Latine et Asie-Pacifique.

RENFORCER L'EXPÉRIENCE DE JEU

La création d'expériences en ligne uniques et mémorables est une priorité stratégique pour Ubisoft. Des services de base à la sécurité des joueurs et joueuses, notre ensemble complet de solutions modulaires et gérées permet à nos développeurs et développeuses et à nos équipes d'édition d'offrir une expérience de jeu complète, et en constante amélioration, aux joueurs et joueuses.

UBISOFT+

Notre service d'abonnement

Ubisoft+ offre un voyage premium dans nos univers, donnant accès à nos jeux dès leur sortie et à une bibliothèque de plus de 100 titres. Ubisoft+ comprend de nombreux avantages, dont l'accès aux marques préférées des joueurs et joueuses, des season pass, des récompenses mensuelles ainsi qu'une bibliothèque de jeu régulièrement mise à jour. Notre abonnement est disponible sur Xbox, PC et Amazon Luna pour que les joueurs et joueuses puissent jouer sur plusieurs appareils, éviter le téléchargement et profiter d'une plus grande liberté de jeu.

UBISOFT CONNECT

Un écosystème pour tous les joueurs et joueuses

Ubisoft Connect offre une expérience multiplateforme unifiée pour tous les jeux Ubisoft, et est accessible sur PC, console, plateformes de cloud gaming, mobile et sur internet. Grâce à un écosystème de services, tels que des récompenses, des défis et des événements en direct, Ubisoft Connect vise à offrir la meilleure expérience de jeu possible aux joueurs et joueuses et leur permet de rester en contact avec leurs amies et amis, quelle que soit la plateforme utilisée. Ubisoft Connect sert également de passerelle entre nos joueurs et joueuses et les équipes d'Ubisoft pour animer et promouvoir les jeux de manière personnalisée.

BIEN PLUS QUE DES JEUX

Chez Ubisoft nous créons bien plus que des jeux. En nous appuyant sur nos franchises à succès et nos riches univers, nous explorons de nouveaux territoires pour offrir des expériences de divertissement pour le plus grand nombre.



DES PARTENARIATS EXCLUSIFS ET PRODUITS DÉRIVÉS

Ubisoft permet à tous et toutes d'interagir avec ses univers par le biais de partenariats exclusifs, d'expériences dans nos jeux et d'une large gamme de produits dérivés. Nous sommes fiers et fières de nous associer à des marques emblématiques telles que Prada, Reebok, Red Bull, et bien d'autres pour créer des expériences de marques dans nos mondes, ainsi que des objets de collection, et d'offrir la possibilité à nos joueurs et joueuses de combiner leurs centres d'intérêts avec nos jeux.



DES HISTOIRES QUI S'ÉMANCIPENT DES JEUX VIDÉO

Chez Ubisoft, nous aimons raconter de nouvelles histoires dans nos différents univers. Vous pouvez suivre les aventures de nos personnages dans les films et séries télévisées produits par Ubisoft Film & Télévision, ainsi que dans des livres, des podcasts, des séries audio, des webtoons, des documentaires ou encore des jeux de société.



DE NOUVELLES EXPÉRIENCES IMMERSIVES

Pour continuer d'offrir des expériences mémorables à un public de plus en plus large, nous créons de nouvelles façons d'interagir avec les univers d'Ubisoft dans le monde physique, tout en partageant notre expertise en matière de divertissement avec de nouveaux partenaires. Chez Ubisoft, nous avons développé plusieurs expériences immersives, telles que des parcs à thème, des centres de divertissement, des escape games, des spectacles vivants, des expériences culturelles dans des musées ou bien encore du tourisme augmenté.

UN IMPACT POSITIF ET DURABLE

Chez Ubisoft, nous cherchons à enrichir la vie des joueurs et joueuses par la création d'expériences de jeu originales et mémorables, et en nous appliquant à toujours améliorer l'impact positif de nos jeux.



RENFORCER LA DIVERSITÉ ET L'INCLUSION

Chez Ubisoft, nous valorisons et célébrons nos différences. Nous faisons de notre diversité une force qui nous permet de créer des expériences de divertissement originales et innovantes dont les gens du monde entier peuvent profiter. Nos équipes s'efforcent d'offrir un lieu de travail où tous et toutes peuvent s'épanouir, de promouvoir des communautés ouvertes d'esprit qui rassemblent les joueurs et joueuses, et de créer des jeux qui reflètent la diversité du monde dans lequel nous vivons. Nous travaillons chaque jour pour mettre l'inclusion au cœur de tout ce que nous faisons, et c'est un engagement que nous avons pris sur le long terme.



RENDRE NOS JEUX ACCESSIBLES

L'objectif d'Ubisoft est de créer des jeux dont tout le monde peut profiter. Dirigées par un collectif transversal d'expert.e.s en accessibilité, nos équipes ont pour objectif de développer une expérience utilisateur.rice entièrement accessible et inclusive pour tous les joueurs et joueuses à travers nos jeux, sites web, événements et initiatives marketing. Nous avons fait d'énormes progrès au cours des dernières années, en incluant davantage les joueurs et joueuses en situation de handicap, en renforçant la sensibilisation sur le sujet et en normalisant les bonnes pratiques à tous les niveaux.



PRÉSERVER L'ENVIRONNEMENT

Ubisoft s'engage dans la lutte contre le changement climatique en contribuant à la neutralité carbone mondiale, en réduisant notre impact environnemental et en inspirant nos communautés à agir en intégrant des thèmes environnementaux dans nos jeux. En 2019, nous avons rejoint l'Alliance Playing for the Planet du Programme des Nations Unies pour l'environnement afin de collaborer avec d'autres acteurs de l'industrie du jeu vidéo dans le but de partager les bonnes pratiques et de permettre aux joueurs et joueuses d'approfondir leur compréhension des enjeux environnementaux grâce au pouvoir des jeux.



ÉDUIQUER À TRAVERS LES JEUX VIDÉO

Nous pensons que les jeux vidéo constituent un terrain de jeu idéal pour apprendre. Les joueurs et joueuses peuvent développer de nouvelles compétences ou approfondir leurs connaissances sur des sujets variés, tels que l'histoire ou le développement durable, et ce de façon engageante et immersive. En plus des jeux que nous produisons, comme nos trois expériences Assassin's Creed Discovery Tour et le jeu primé Rabbids Coding, nous nous engageons aux côtés d'organisations comme la Digital Schoolhouse et l'Université McGill pour promouvoir la valeur éducative des jeux au sein de nos communautés.

35 ANS D'INVESTISSEMENT CONTINU DANS LA R&D ET NOS TECHNOLOGIES PROPRIÉTAIRES

En tant que pionnier de l'industrie du jeu vidéo, Ubisoft repousse constamment les limites de la technologie pour transformer nos idées en mondes mémorables. Avec l'une des plus grandes forces de R&D de l'industrie et des solutions de production de pointe développées en interne, nous ne faisons pas que des jeux, nous changeons la façon dont les jeux sont développés.

UBISOFT LA FORGE

Ubisoft La Forge est un laboratoire de recherche et de développement (R&D) qui relie le monde académique à l'industrie par la création de prototypes. Cette équipe est logée au cœur même de la production et est en contact direct avec les réalités de l'industrie. Le partage des connaissances entre ces experts issus de deux milieux distincts, mais très complémentaires permet l'émergence de nouvelles idées et de concepts novateurs.



Anvil a été créé pour le premier Assassin's Creed et a contribué à définir le genre du jeu en monde ouvert à grande échelle, développé dans des environnements de production ultra-collaboratifs. Conçu pour être modulaire et s'adapter à une grande variété de genres et de plateformes, il a donné vie à des titres majeurs, tels que Tom Clancy's Rainbow Six Siege, For Honor ou Immortals Fenyx Rising, sur une grande variété de plateformes.



La philosophie du moteur Snowdrop a été conçue pour privilégier la qualité à la quantité. Doté d'un puissant moteur de rendu, Snowdrop a prouvé sa polyvalence en donnant vie à des jeux de différents genres tels que Tom Clancy's The Division, Mario+The Lapins Crétins : Kingdom Battle and The Settlers. Snowdrop donnera également vie aux prochains jeux d'Ubisoft : Star Wars et Avatar: Frontiers of Pandora.



Ubisoft Scalar exploite la puissance et la flexibilité du cloud pour offrir une liberté et une évolutivité inédites aux jeux de demain. Son architecture transforme les éléments des moteurs de jeu en micro-services dans le cloud pour libérer joueurs et joueuses, développeurs et développeuses, des contraintes matérielles. Avec une expérience de jeu native dans le cloud, nos créateurs peuvent bâtir des mondes et des simulations auparavant impossibles, ouvrant la voie à de nouvelles possibilités dans le jeu vidéo.

L'INDÉPENDANCE TECHNOLOGIQUE COMME FACTEUR DE DIFFÉRENCIATION CRÉATIVE

Qu'il s'agisse d'explorer de nouveaux territoires, de créer des expériences de jeu immersives ou d'offrir la meilleure connectivité possible, notre force se repose sur nos expertises en technologies de pointe sur l'ensemble du processus de création d'un jeu.



INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Nous créons des mondes immersifs et donnons vie de façon réaliste à nos personnages non-jouables, en modulant leurs comportements et interactions dans leurs environnements. Nous développons également les meilleurs outils de création possibles pour créer des mondes toujours plus crédibles et améliorer les expériences des joueurs et joueuses.



TECHNOLOGIES CLOUD

Qu'il s'agisse de s'affranchir des limites de la technologie pour permettre un meilleur accès aux jeux, d'explorer les possibilités pour nos créateurs et créatrices de développer de nouvelles expériences « cloud-natives », ou d'utiliser sa puissance pour transformer radicalement nos pipelines de production et notre infrastructure informatique, plusieurs de nos équipes travaillent activement au développement de cette technologie porteuse.



IT

Le service informatique interne d'Ubisoft est la colonne vertébrale de notre entreprise. Fort d'une expertise technologique et commerciale, le département conçoit des produits et des services fiables et sur-mesure pour nos communautés de joueurs et joueuses, nos équipes de développement et d'édition, ainsi que nos employé.e.s



OUTILS

Le Technology Group d'Ubisoft travaille sur le développement d'une suite de middleware de pointe et de nombreuses solutions dans des domaines tels que l'IA, le gameplay, l'animation, le débogage, la conception et bien d'autres. Le Technology Group contribue également à accélérer le processus de création, à améliorer la qualité de nos jeux ainsi qu'à faciliter la collaboration entre nos équipes.



HOSTING

i3D.net est un leader mondial des solutions d'hébergement en ligne et d'infrastructure globale de haute performance. Ses milliers de serveurs, répartis sur plus de 40 sites sur 6 continents, hébergent une multitude de jeux triple A sur console, mobile et PC provenant de différents éditeurs.

TRAVAILLER CHEZ UBISOFT

Les équipes d'Ubisoft comptent 20 000 personnes réparties sur plus de 30 pays à travers le monde et sont liées par une mission commune : enrichir la vie des joueurs et des joueuses par des expériences de jeu originales et mémorables.



TRAVAILLER CHEZ UBISOFT

Nous sommes des passioné.e.s qui ne demandent qu'à partager, collaborer et innover pour positivement impacter l'avenir du jeu vidéo. Les membres de nos équipes viennent du monde entier, ont des parcours différents et sont animés par la volonté de résoudre des défis passionnants chaque jour.



NOS MÉTIERS

Une multitude de métiers et d'expertises sont présents chez Ubisoft et permettent à nos équipes de mettre à contribution leur talent et leurs compétences. Rejoignez-nous et créez l'inconnu !

Apprenez-en davantage sur la vie chez Ubisoft sur nos réseaux sociaux dédiés :



© Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are registered trademarks in the US and/or other countries. Nintendo properties are licensed to Ubisoft Entertainment by Nintendo. SUPER MARIO characters © Nintendo. Trademarks are property of their respective owners. Avatar: Frontiers of Pandora™ & © 20th Century Studios. Game Software © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Lucasfilm, the Lucasfilm logo, STAR WARS and related properties are trademarks and/or copyrights, in the United States and other countries, of Lucasfilm Ltd. and/or its affiliates. © & ™ 2021 Lucasfilm Ltd. All rights reserved.