Cours 3

**Profil de jeux vidéo au Québec**

Pourquoi il y a plein de studios de développement au Québec?

Extrême orienté servicing : (Game as service : continu à rouler tout le temps, toujours des updates (League of Legends, battlefront 2), jeux gratuits). Demande précise, contrat, quelqu’un qui fait un jeu de quelqu’un d’autre.

White label : personne ne saura jamais qu’un développeur aura travailler dessus, son nom n’apparait pas dans les crédits. Pas si un studio appartient à une autre compagnie et fait le jeu de son propriétaire.

NDA : Ne transmet pas d’information. Travaille confidentiel.

IP (intellectual proporty): faire son propre jeu.

Avantage d’une compagnie au Québec : Fond des médias Canadiens FMC. Pour les créations Canadiennes : films, séries, jeux-vidéo. Il prête de l’argent (financement à 100% des fois), on doit les rembourser après un certains, mais si on ne les rembourse pas ce n’est pas grave si grave. Donne de l’argent a tout ceux qui lance un projet. Veulent promouvoir la culture canadienne. Voir site web onglet A propos du FMC, pour la mission, vision, valeurs. Veulent de l’innovation, plus que la réussite.

Le camp : aide les petits studios à se lancer. Espace a louer, pas cher, et il y a d’autre studios qui peuvent s’entre aider. Il on des programmes qui peuvent aidée, ressources d’Expert dans le domaine du jeux-vidéo, salle réunion, programme de comptabilité, etc….

Programme catapulte : concours qui a chaque année. Choisisse le jeu qui aura besoin le plus d’aide. Le gagnant gagne 55 000$. Avantage : accompagnement d’une équipe d’expert représentant tous les aspects du développement sans cote. 1 année ou il y a une portion du camp qui est à toi. Une séance dans les laboratoires de recherche utilisateurs d’Ubisoft Québec avec les meilleurs ergonomistes du Canada (très important). Des heures d’accompagnement avec Peak media. Gagne une bande d’annonce fait par des affaires.

Subvention Canadienne, retour d’impôts.

Itch.io/jams