# Diagnostique externe de l’entreprise Ubisoft, entreprise française de création de jeux-vidéos :

**Politique :** Aide gouvernementale accordée par Québec et la France (aide de 3,5 millions d'euros avec Ubisoft concernant un projet de recherche et développement avec le CEA et le CNRS) => *opportunité*

**Economique :** Chiffre d’affaires : 484 M€ => opportunité car la santé du marché du jeu vidéo est des plus vivaces.

Crise économique mondiale accompagnée d’une montée du piratage des jeux Ubisoft : *menace*

**Sociologique :** le jeu vidéo se démocratise de plus en plus à tel point qu’il y a plus de 60% des français qui jouent à des jeux-vidéos, soit une hausse considérable depuis la création de l’entreprise => *opportunité*

Le vieillissement de la population force la main aux entreprises pour s’adapter à un nouveau marché, certes juteux, mais composé de jeux dits « casual », qui ne représentent que peu de challenge. => *menace & opportunité*

**Technologique** : L’amélioration rapide des configurations de PC et des dernières consoles entrainent avec elles une amélioration considérable des systèmes de jeux, permettant la création de nouveaux horizons, comme des Open World en ligne où une génération de PNJ interactif qui passe de la dizaine active à plus d’un millier => *opportunité*

**Ecologique** : La virtualisation des jeux vidéo encourage une baisse des ventes de supports physiques et ainsi arrêter la mise en déchets de boites de jeux, de cd, etc (et en prime, les coûts liés sont moindres) => *opportunité*

**Légaux** : les lois sur le copyright protègent de mieux en mieux les créations, dans le monde vidéo ludique inclus => *opportunité* (délit de contrefaçon en France. La peine maximale encourue est de trois ans d’emprisonnement et de 300.000 euros d’amende pour un particulier, et de cinq ans et 500.000 euros d’amende si le piratage s’effectue en bande organisée.)