# Caractérisation de l’entreprise

Dénomination : ubisoft

Adresse :

* Siege social : Rennes : 107 AVENUE HENRI FREVILLE
* Siege administartif : Montreuil

Type d’oganisation : entreprise

Taille de l’entreprise : tres grande entreprise (16 000)

Statut juridique : Société Anonyme

Ressources :

* Humaines : 16 000 employés
* Immatérielle : image de marque, logo
* Matérielle : siège social
* Financières : Chiffre d’affaires : 1,7319 milliard € en 2018 et 300€ millions de resultat, Capital fixe : 8 735 329,42 Euros

Champ d’action : international

Activité : développement de jeux vidéos

# Aspects culturels de UBISOFT

## Rythes

Pas trouvés

## Mythes

Certains jeux sont myrhiques comme assasins creed

## Valeurs

Ses équipes, leurs talents, leurs diversités, la culture d’entreprise qui prone les bonnes conditions de travail , un état d'esprit pionnier et entrepreneurial

## Heros

Yves Guillemot : un des créateurs, le PDG

Serge Hascoët (directeur créatif)

# Rappels historiques

Création de ubisoft : 09/04/1986

**MOMENTS FORTS DE L’HISTOIRE D’UBISOFT  
1986** – Ubisoft Entertainment S.A. une société qui publie et distribue des jeux vidéo et des logiciels

pédagogiques, est créée par les cinq frères Guillemot

**1988** – La société connaît une croissance rapide et Yves Guillemot est nommé PDG

**1990** – Ubisoft lance Zombi sur l’Atari ST

**1991** – Ubisoft établie les premières filiales de distribution des ses jeux aux Etats-Unis, en Angleterre et en Allemagne

**1992** – Ubisoft fonde son premier studio interne à Bucarest, Roumanie  
**1993** – Ubisoft crée un studio interne à Paris, France  
**1995** – Ubisoft crée “Rayman®” pour l’ Atari Jaguar  
**1996** – Ubisoft Entertainment S.A. est introduite sur le Second Marché de la Bourse de Paris **1996** – Ubisoft ouvre un studio de développement et une filiale à Shanghai, Chine

**1997** – Ubisoft crée le studio de Montréal au Québec, Canada

**1998** – Ubisoft crée des nouveaux studios de développement au Maroc, en Espagne et en Italie

**1998** – Ubisoft étend son réseau en ouvrant des filiales à Hong Kong, Pays Bas et Danemark

**1999** – Ubisoft fonde des studios à Montpellier et Annecy, France

**2000** – Les actions d’Ubisoft sont transférées au Premier Marché de la Bourse de Paris

**2000** – Ubisoft acquiert le studio de développement Red Storm Entertainment à Morrisville, North Carolina, Etats-Unis

**2000** – Ubisoft lance le portail de jeux vidéo en ligne ubi.com  
**2000** – Lors de l’introduction en Bourse de Gameloft, développeur de jeux pour téléphones mobiles,

Ubisoft acquiert 20 pourcent des actions  
**2002** – Ubisoft s’agrandi en ouvrant des filiales en Suisse, Finlande and Corée du Sud.  
**2002** – Tom Clancy’s Splinter Cell® gagne le titre du Jeu d’action et aventure de l’année à l’ E3 **2003** – Ubisoft célèbre la vente de son 100 millionième jeu

**2003** – Prince of Persia® Sands of Time gagne le titre de jeu de l’année de l’Academy of Interactive Arts & Sciences

**2004** – Tom Clancy’s Splinter Cell Pandora Tomorrow® gagne le titre du Jeu d’action et aventure de l’année de l’Academy of Interactive Arts & Sciences

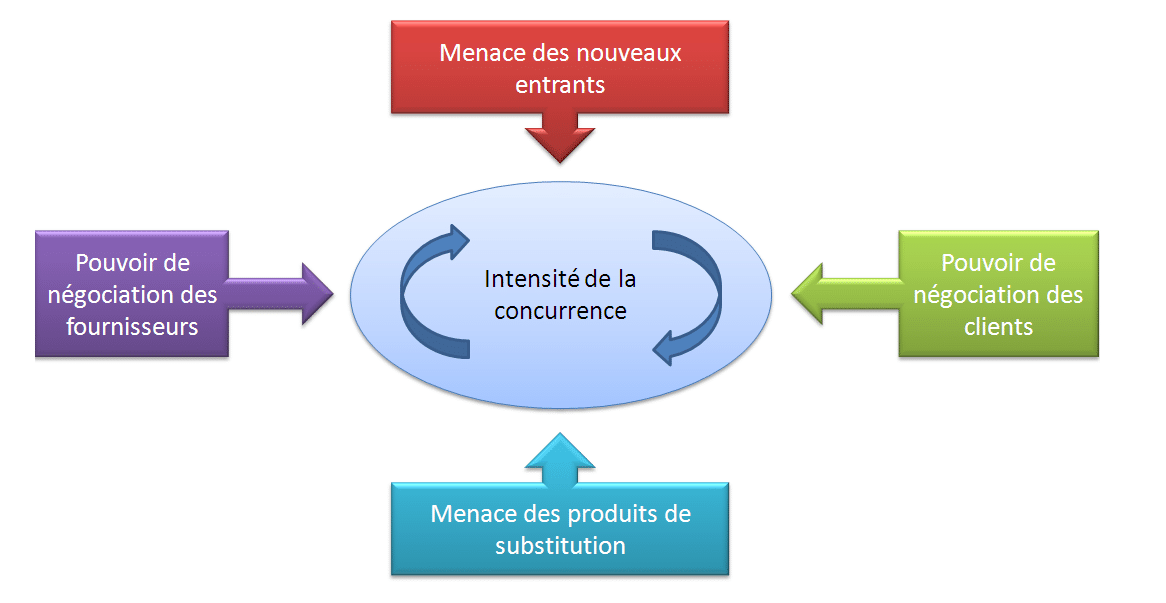
**2005** – Ubisoft Campus est créé à Montréal où sont offerts des programmes de formation de niveaux collégial et universitaire couvrant les principaux aspects du développement de jeux vidéo

**2005** – Peter Jackson’s King Kong gagne le titre Meilleur jeu basé sur un film au Spike VGA Awards 2005 **2006** – Tom Clancy’s Ghost Recon® pour le Xbox 360 établi un record, vendant plus de titres dans sa

première semaine de vente qu’aucun titre précédent  
**2006** – Ubisoft acquiert la marque Driver®, et intègre l’équipe de Reflections Interactive.

**2007** – Ubisoft acquiert SunFlowers, propriétaire de la marque Anno, une des marques de stratégies les plus populaires en Allemagne.

# Forces de Porter



Intensité de la concurrence : Electonic Arts (Fifa, Battlefield, NFS) et Activision (Call of Duty, tony hawks) sont très prèsents sur le marché et impactent pas mal ubisoft.

A cause d’eux au mois de février 2019, ils ont subis une decote de 9% en bourse.

Menace des produits de substitution : jeu mobile activision est déjà sur le coup car ils ont developpé call of duty mobile alors qu’ubisoft ne sont pas encore sur le crédeau, ils sont toujours sur les jeux consoles et pc.

Jeux de divertissements autre que jeux video comme le jeu de societe qui revient a la mode.

Pouvoirs de négociation des fournisseurs : Très faible car ce qu’on peut appeler fournisseur pour une entreprise comme ubisoft ce sont les entreprises avec lesquels il ya de la sous traitance (de capacité et de spécialité, mais principalement de capacité) pour certaines parties de jeux. Et etant donné que ces entreprises sont multiples, elles n’ont pas un grand pouvoir de négociation.

Menace des nouveaux entrants : Vu la place que prennent les acteurs déjà présents sur le marché on peut dire que la menace des nouveaux entrants est faible car elle ne représente qu’un pourcentage très faible de part de marché.

Pourvoir de négociation des clients : le pouvoir de négociation des clients est énorme dans ce milieu car le jeu video est un marché exclusivement porté au grand public et pas aux professionnels donc si le jeu ne plait pas auprès du grand public, il y a de grandes chanches que le jeu fasse un flop.

# Point à traiter : micropaiement + Lien avec l’entreprise

Le micropaiement est un mécanisme de paiement qui permet de procéder à l'achat de biens ou de services de faible montant allant de quelques centimes à quelques dizaines d'euros. Ce service de paiement est fréquemment utilisé par les éditeurs de sites internet. Différentes solutions de micropaiement existent : les numéros de téléphone surtaxés, l'envoi de SMS surtaxés, PayPal, la facturation sur la facture du fournisseur d'accès à Internet ou de l'opérateur mobile, ou encore les crypto monnaies tel que le bitcoin. L'utilisation du micropaiement présente l'avantage pour les commerçants de ne pas avoir recours à des solutions de paiement plus coûteuses telles que la carte bancaire. Il permet également aux cybermarchands de gérer avec simplicité leur module de paiement sur leur site internet. Le micropaiement offre aussi des avantages pour les consommateurs. En un simple clic, le client peut acheter un bien ou un service sans avoir à créer un compte personnel ni à fournir des données personnelles. Il s'agit d'un moyen de paiement sécurisé et très utilisé notamment sur les sites de jeux en ligne.

C’est sur ce point qu’on peut parler d’ubisoft car comme bcp de créateurs de jeux, ces derniers utilisent les micropaiement dans leurs jeux vidéos.

En effet ces derniers sont utilisés par exemple dans le but d’aller plus loin dans un jeu, c’est-à-dire qu’un joueur qui a fini un jeu peut très bien acheter un dlc, une extension du jeu afin d’obtenir une petite suite du jeu, un complément. Ces achats se font souvent via micropaiments.

Il existe aussi des jeux dit pay to win dans lesquels comme le nom l’indique si on ne paye pas dans le jeu nos chances de gagner se voient diminuer drastiquement.

Ubisoft a d’ailleurs fait objet de débat à ce sujet au mois d’octobre dernier avec le jeu ghost recon breakpoint dans lequel quasiment toutes les meilleurs armes pouvaient être achetées dès le début du jeu ce qui avantage grandement les joueurs qui payent et désavantage enormément la progression dans le jeu entres les joueurs

# Sources

<http://media.generationmp3.com/Jeu%20vid%E9o/Ubi%20Days%2007/UBIDAYS_PRESSKIT/_CORPORATE/Info%20in%20French/MilestonesFR.pdf>

<https://www.numerama.com/startup/ubisoft>

<https://business.lesechos.fr/entrepreneurs/success-stories/0302414812776-yves-guillemot-la-valeur-de-notre-entreprise-ce-sont-nos-equipes-leurs-talents-et-leur-diversite-324297.php>

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Ubisoft#cite_note-5>

<https://www.indeed.fr/cmp/Ubisoft/about>

<https://www.ubisoftgroup.com/comsite_common/fr-FR/images/d20160725040228ubisoft%20-%20document%20de%20référence%202016%20-%20220716_tcm100-260349_tcm100-196733-32.pdf>

<https://www.lerevenu.com/bourse/valeurs-en-vue/ubisoft-seffondre-de-9-en-bourse-emporte-par-ses-concurrents>

<https://cmandon.files.wordpress.com/2010/01/dossierubisoft.pdf>