

UBISOFT

Découverte de
l'environnement
économique et
écologique



SAE Module 1.06 - BUT INFORMATIQUE S1 Sujet 1 : Empreintes numériques

SOMMAIRE :

01.

INTRODUCTION

02.

DESCRIPTION
DE UBISOFT

03.

SON EMPREINTE
ÉCOLOGIQUE

04.

LES SOLUTIONS

05.

CONCLUSION

01.

INTRODUCTION

Quelle est l'empreinte écologique de l'entreprise Ubisoft en tant que société du numérique ?





2. PRESENTATION DE L'ENTREPRISE

Assassin's creed/ Rainbow six siege/ Just dance...

1986, création d'Ubisoft par les frères Guillemot

LES VALEURS D'UBISOFT



Créativité

Leur point clé et se battent pour la défendre



Divertissement

Multiple divertissements créer pour varier les plaisirs



Innovation

Base pour la société / découverte d'univers



Ecologie

Réduct° de 10 Kt CO2 en 1an / Objectif -10.8% d'ici 2024



Indépendance

Créateur et éditeur de jeu



Diversités

Immense communauté mondiale et inclusivité de nombreux genres

CHIFFRES Clés

59

Studios



113

Nationalités

21000

Employés

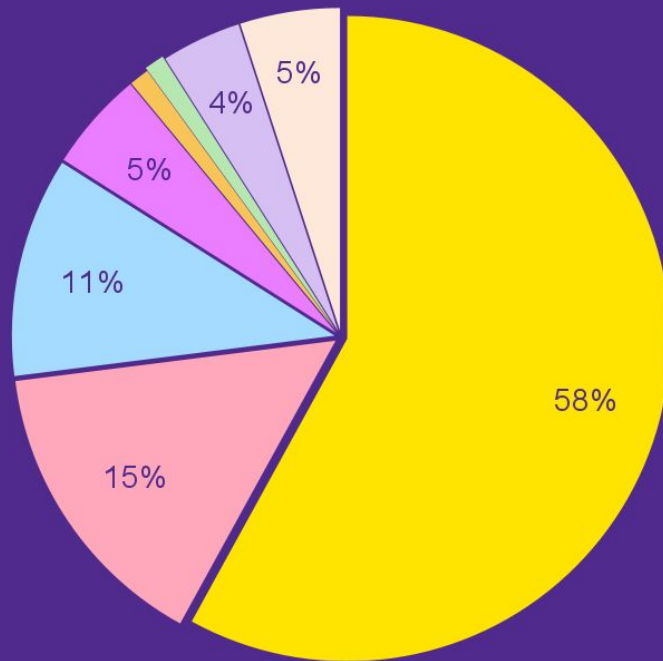
4068

Effectif féminin

03. Présentation de l'empreinte écologique

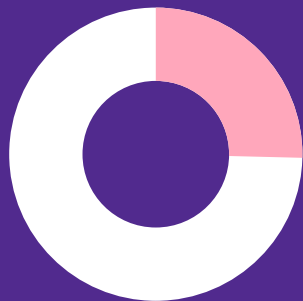


Empreinte écologique d'Ubisoft en 2021



● Achats ● Bâtiments ● Data centers ● Manufacturing ● FRET ● Voyages d'affaire
● Déplacements et visites ● Equipement informatiques

LES PLUS POLLUANTS

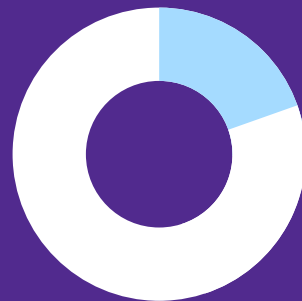


15%

Bâtiments

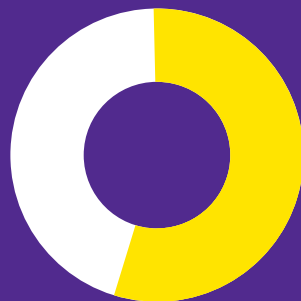
58%

Achats



11%

Data Centers

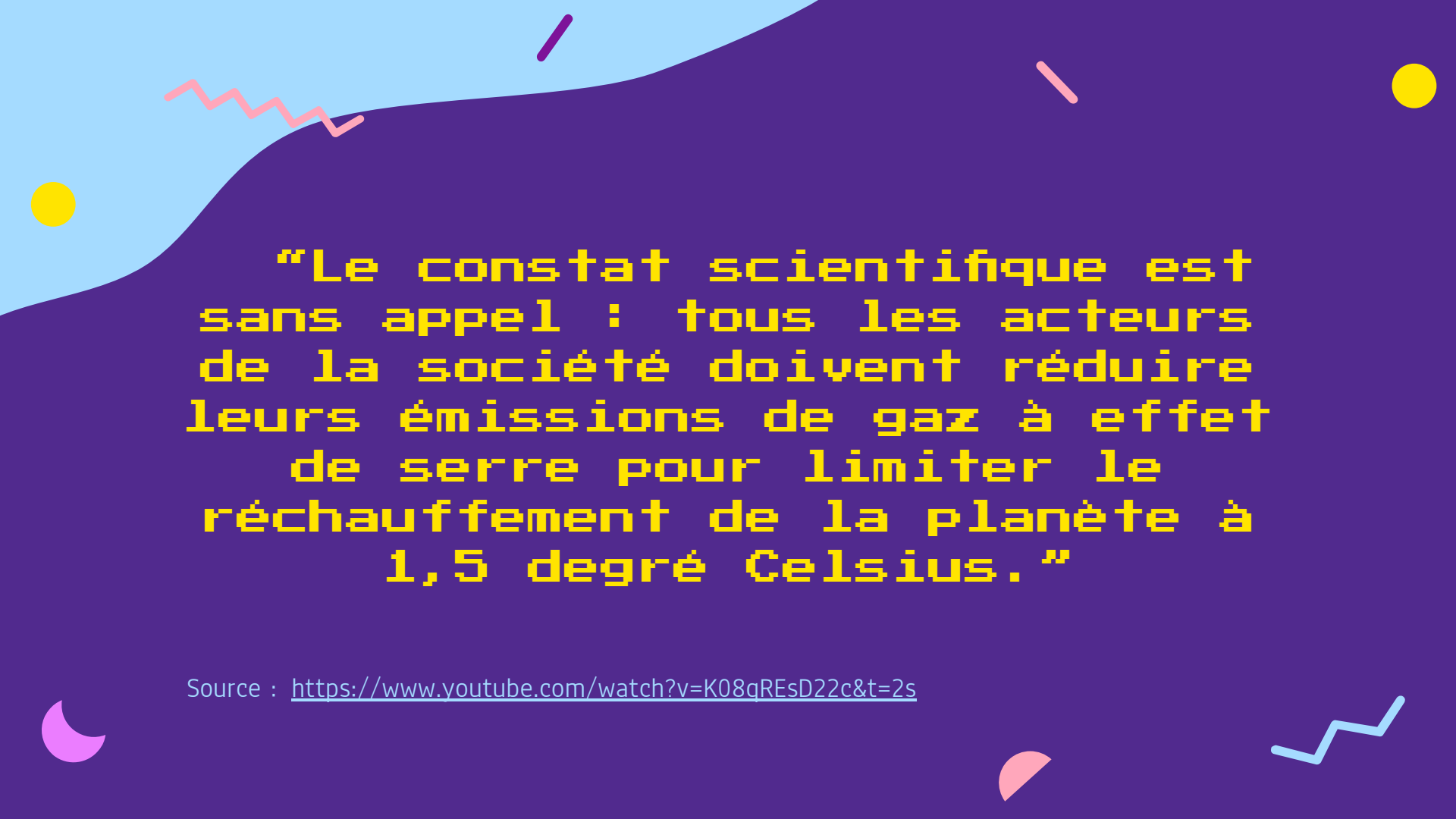


04.

LES SOLUTIONS

Comment réduire cette empreinte écologique ?





“Le constat scientifique est sans appel : tous les acteurs de la société doivent réduire leurs émissions de gaz à effet de serre pour limiter le réchauffement de la planète à 1,5 degré Celsius.”

Source : <https://www.youtube.com/watch?v=K08qREsD22c&t=2s>



INITIATIVES

1

PLAYING FOR THE PLANET ALLIANCE

Avec d'autres leaders du jeu vidéo en
2019 : toucher 1 Milliard de joueurs

2

PLAY GREEN

En 2020 : réduire son empreinte carbone
et encourager les parties prenantes à
agir pour la planète

3

INTERNE

Objectif à court terme : réduire l'
empreinte carbone de 10.8% par
employés (soit 9,5 t eq CO2) d'ici 2024

Comment réduisent-ils leur empreinte ?

Déplacements



Boitiers
recyclés

\ Notices
numériques

100%



Professionnels

renouvelable

0

plastique
à usage
unique

Numérisation
des jeux



Dans leurs
jeux



5. CONCLUSION

10.8% d'ici 2024

OBJECTIFS

COURT TERME



LONG TERME

OPERATION
1

L'efficacité

OPERATION
2

La sobriété

OPERATION
3

Transition vers les
énergies renouvelables

OPERATION
4

Évoluer vers des
alternatives à faible
émission de carbone

Merci pour votre attention



SUPPORT DE PRÉSENTATION ORALE DE LA SAE MODULE 1.06 -
CAMELIA ANTOINE - SOPHIE DONG - PAULINE VU - LEONA DUPONT