

Rapport sur Ubisoft



UBISOFT

Présenté par Simon NICOD, Gaëtan et Adrien Le Gousse

SOMMAIRE

Introduction : Présentation de Ubisoft :	4
1)-Quel est le service rendu par l'entreprise ?.....	5
1.1) Que produit-elle ?.....	5
1.2) Les savoir-faire de l'entreprise.....	5
1.4) Les différents services rendus.....	5
1.5) Ces clients et usagers.....	5
1.6) Les différents fournisseurs.....	5
1.7) Les services extérieurs auquel elle fait appel.....	5
2) Comment l'entreprise est-elle organisée ?.....	6
2.1) Les différentes activités qui contribuent a la réalisation des services rendus.....	6
2.2) Les différents services interne.....	6
2.3) Est-ce que l'on travaille seul, en équipe ?.....	7
2.4) Les postes à responsabilités.....	7
2.5) Les tâches sont-elles répétitives ? Variées ?.....	7
3) Informations stratégiques comptables et financière :	8
3.1) Présentation des chiffres clés.....	8
3.2) L'histoire économique d'Ubisoft.....	8

Introduction : Présentation de Ubisoft :

Ubisoft (anciennement Ubi Soft Entertainment) est une entreprise française de développement, d'édition et de distribution de jeux vidéo, créée en mars 1986 par les cinq frères Guillemot, originaires de Bretagne, en France. De 1989 à 1995, on assistera à une forte expansion internationale avec les premières filiales de distribution aux Etats-Unis, en Allemagne et au Royaume – Unis. Les premiers studios de développement interne seront en France et en Roumanie. Elle va par la suite ouvrir de nouveau studios à l'étranger dans des villes tel que Shanghai et Montréal. Elle procédera à des acquisitions stratégiques qui la propulseront dans le top 10 mondial des éditeurs indépendants en 2001 en achetant Red Storm Entertainment ou Blue Byte Software par exemple.



Ubisoft maintiendra sa réputation d'acteur incontournable jusqu'à aujourd'hui en sortant de nombreuses franchises cultes comme Rayman, The Lapins Crétins, Prince of Persia, Assassin's Creed, Far Cry, Watch Dogs, Just Dance et Tom Clancy.

La société s'est diversifiée en transposant ses franchises de jeux vidéo dans les domaines de la bande dessinée depuis 2009 avec Les Deux Royaumes et du cinéma et de la télévision depuis 2011 avec sa filiale Ubisoft Motion Pictures.

Commençant donc d'un groupe de cinq personnes, elle compte maintenant 18.000 employés partout dans le monde, dont 15.000 dédiés à la production de jeu. Ces employés sont composés à 80% d'hommes et 20% de femmes. Ubisoft possède énormément de poste et une hiérarchie très complexe. Nicod Simon a rédigé l'introduction et la partie trois, Adrien Le Gousse a rédigé la partie une et Gaetan Jobst a rédigé la partie deux

1)-Quel est le service rendu par l'entreprise ?

1.1) Que produit-elle ?

Ubisoft est une entreprise qui produit majoritairement des jeux-vidéos, elle fait aussi des produits dérivés, comme des habits, des BD et des films à l'effigie des jeux qu'elle propose.

1.2) Les savoir-faire de l'entreprise.

Les savoir-faire de l'entreprise comme nous pouvons le voir au-dessus, sont de créer des jeux mais aussi les éditer. Pour créer les différents jeux, il y a différents métiers, appelés aussi activités qui sont expliqués à la partie 2.1 de ce rapport. Ils ont aussi, parfois, uniquement édité les jeux, sans les créer, afin de donner de la visibilité aux créateurs et, bien évidemment, de prendre une part des bénéfices.

1.4) Les différents services rendus.

C'est une entreprise non-financière à but lucratif. Elle rend donc des services payants. Ces services sont divers, l'on peut y trouver comme mentionné ci-dessus des jeux-vidéos, BD, films.. Ce sont des services de divertissement.

1.5) Ces clients et usagers.

Ubisoft a plusieurs types de clients. En premier lieu il y a les particuliers, qui achètent leurs jeux puis y jouent, ce sont aussi les usagers, car c'est eux qui profitent des services rendus. En second, l'on peut y trouver des entreprises indépendantes qui développent des jeux-vidéos, en effet, Ubisoft est aussi un éditeur de jeu à part entière, ces entreprises paient donc pour avoir la visibilité d'une aussi grosse entreprise.

1.6) Les différents fournisseurs

Pour toute la partie matériel informatique, leur fournisseur principal est la marque DELL. Ils ont aussi pas mal d'autres fournisseurs pour la partie logiciels, en effet beaucoup de différents logiciels sont achetés par cette entreprise afin d'avoir le plus de fonctionnalités possible, et donc de créer le meilleur jeu. Les fournisseurs pour la partie logiciels n'ont pas pu être trouvés.

1.7) Les services extérieurs auquel elle fait appel.

Ubisoft fait appel à de nombreux services extérieurs. En premier l'on peut voir les entreprises de Mocap ensuite, il y a les entreprises de modélisation 3D pour certains

éléments qu'elle n'arrive pas à créer par elle-même (c'est de plus en plus rare mais toujours présent). Récemment, l'entreprise a commencé à faire appel à des gens extérieurs pour des scans d'objets réels pour avoir directement le modèle en 3D, ce qui fait moins de travail pour les graphistes mais aussi un rendu d'autant plus réel.

2) Comment l'entreprise est-elle organisée ?

2.1) Les différentes activités qui contribuent à la réalisation des services rendus.

Il y a énormément d'activités qui contribuent à la réalisation du service rendu par Ubisoft. En effet, on peut constater les corps de métier suivant : Le développement, qui est constitué de plusieurs métiers : les développeurs 3D, ils s'occupent de créer tout ce qui est moteur 3D du jeu, les développeurs outils, qui s'occupent de créer des outils pour les graphistes, pour les animations etc., les développeurs de gameplay, qui s'occupent de développer toute la partie où le joueur va directement être en contact avec, et les développeurs d'IA qui vont s'occuper de donner vie à tous les personnages non-joueurs. Ensuite on peut trouver des graphistes, ils s'occupent de créer tout l'environnement du jeu en 3D, c'est-à-dire les arbres, immeubles, l'herbe, les routes..., il y a aussi la partie animation, où là ce sont des graphistes spécialisés qui vont créer chaque position du personnage, quand il est accroupi, quand il porte son arme quand il s'allonge ect..., et pour finir il y a la partie sons, ce sont des ingénieurs du son qui s'occupent de ça, ils vont créer les différents sons dans leur studio, avec des objets du quotidien de manière générale, ils sont rarement fait avec les mêmes objets que l'on voit en jeu. Chaque activité possède bien évidemment chacune leur chef respectif.

2.2) Les différents services internes.

Les services internes sont eux aussi plutôt nombreux, en effet on peut y retrouver les ressources humaines qui gèrent toute la partie salariale, c'est-à-dire le recrutement, faire remonter des problèmes si il y en a, donner les vacances etc..., ensuite l'on peut retrouver la maintenance matériel, qui s'occupent de faire fonctionner toutes les machines correctement ainsi que le réseau et les serveurs internes, ils s'occupent aussi de mettre à jour le matériel. Ensuite l'on peut y voir la direction, qui s'occupent de diriger le studio, c'est-à-dire donner les instructions aux employés, de faire remonter les informations économiques et/ou techniques. Puis, pour finir, la production qui eux sont les différentes activités décrites ci-dessus.

2.3) Est-ce que l'on travaille seul, en équipe ?

Dans cette entreprise, l'on travaille en équipe. En effet, chaque activité est réalisée en groupe, que ce soit la partie développement ou la partie graphisme, animation, ou même la partie son, ceci permet un travail plus efficace, plusieurs cerveaux réfléchissant en même temps sera toujours mieux que un seul, cela permet aussi d'avoir un travail effectué de façon presque permanente par exemple si la journée d'un employé se termine à 14h, alors il y en a un autre qui viendra le remplacer pour continuer ce qu'il a effectué, cela est d'autant plus efficace si plusieurs studios, très éloignés, travaillent ensemble, à cause du décalage horaire, par exemple le studio de Singapour.

2.4) Les postes à responsabilités.

Les personnes qui ont des responsabilités sont nombreuses. L'on commence avec les chefs d'équipe pour chaque activité, qui se doivent de faire remonter toutes les informations au chef de projet, qui lui-même doit rendre des comptes au chef de studio qui ensuite fait remonter au chef d'Ubisoft France, puis ensuite l'édito qui gère un peu tous les projets en cours, puis pour finir il y a le PDG. L'entreprise se doit d'avoir autant de postes à responsabilité car il y a énormément de personnels dans l'entreprise (environ 18000 salariés), ces postes à responsabilités sont donc là pour faire en sorte que tout soit bien coordonné et qu'il n'y ait pas de problèmes internes.

2.5) Les tâches sont-elles répétitives ? Variées ?

Non, les tâches ne sont pas répétitives. En effet, les projets peuvent être très très différents entre eux, donc le travail ne sera pas du tout le même, quel que soit le corps de métier. Par exemple, si une équipe est en train de développer un nouvel opus de Far Cry, puis, une fois le projet fini, ils commencent un nouvel opus de Just Dance il est évident que le travail ne sera pas du tout le même. On peut voir aussi une variété de travail au niveau des développeurs, par exemple, il y a des périodes de travail, appelées sprints, qui durent 3 semaines. Pendant cette période, il va y avoir un des développeurs qui va être chargé de créer les différents outils nécessaires pour les différentes activités, puis, quand ce sprint sera terminé, ce développeur repartira, sur, par exemple, du développement d'IA, et un autre viendra prendre sa place.

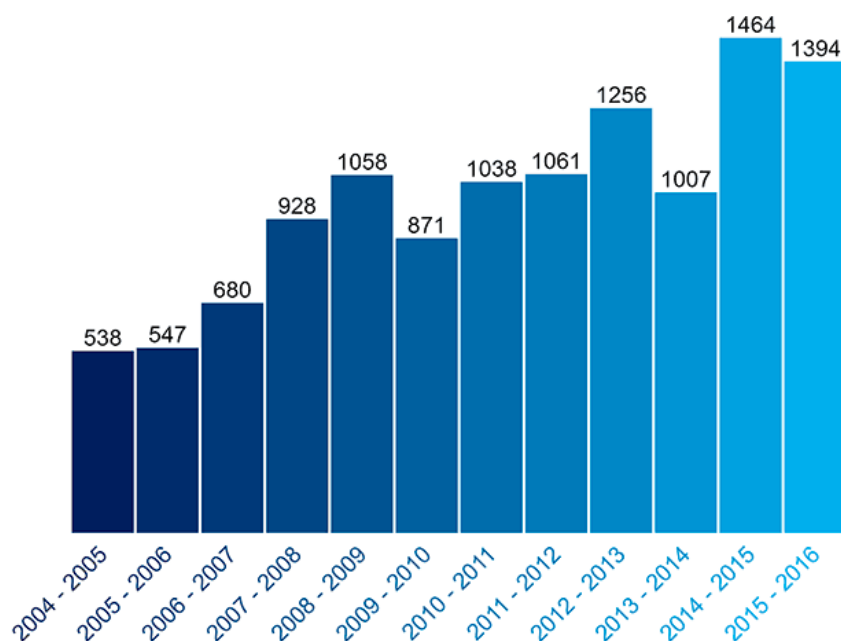
3) Informations stratégiques comptables et financière :

3.1) Présentation des chiffres clés

Ubisoft connaît depuis sa création une hausse de ses statistiques que l'on va étudier dans cette partie, ainsi que les stratégies qu'ils auront utilisé.

L'étude de l'évolution du chiffre d'affaire de l'entreprise nous permettra de constater cette évolution et de la commenter.

Chiffre d'Affaires d'Ubisoft de 2004 à 2016 (en millions d'€)



Source : Ubisoft

Chart by AFJV

Chiffre d'affaire d'Ubisoft de 2004 à 2006 (en Million d'euros)

Source : Ubisoft

3.2) L'histoire économique d'Ubisoft

Ubisoft commencera à sortir des jeux à partir de 1986 avec un premier jeu nommé Asphalt. Tous les jeux qui sortiront dans les années suivantes se joueront sur des plateformes telles que l' Amstrad CPC ou l' Atari ST. L'entreprise saura s'adapter aux sorties des nouvelles consoles en sortant de nouveaux opus sur les différentes plateformes apparues. En 1995, Ubisoft a

produit le premier jeu d'une série culte, Rayman, un an après la sortie de la première Playstation. Celui-ci sera l'un de leur premier jeu à apparaître sur autant de plateforme (11). Plus on avancera dans les années, plus le nombre de jeux produit par an va augmenter : 9 en 1999 contre 22 en 2004. On observera une grosse hausse du chiffre d'affaire en 2014 expliquée par la sortie de classiques de l'entreprise tel que WatchDogs, 2 Assassin's Creed...

En 2016, Ubisoft possédait 29 studios dans le monde contre 35 aujourd'hui ce qui contribue à montrer la croissance de l'entreprise. Le studio pionnier étant celui de Paris, se rendant célèbre en créant des marques iconiques du groupe telles que Rayman ou Just Dance. Il participera

Aujourd'hui Le chiffre d'affaire 2020-2021 s'élève à 2 223,8 Millions d'euros en hausse de 39,4% par rapport aux 1 594,8 Millions d'euros réalisés en 2019-2020