

# Rapport : Projet Ubisoft



**INFO**  
Département Informatique  
IUT Belfort-Montbéliard



**IUT**  
Belfort-  
Montbéliard



# Sommaire

<b>Introduction.....</b>	<b>4</b>
<b>1 Présentation de l'entreprise.....</b>	<b>5</b>
1.1 L'histoire de sa création.....	5
1.2 Activités économiques.....	6
1.3 Organisation de l'entreprise.....	7
<b>2 Ubisoft et le développement durable.....</b>	<b>8</b>
2.1 Priorités.....	8
2.2 Sensibilisation.....	9
2.3 Initiatives.....	10
<b>3 Travail de groupe.....</b>	<b>11</b>
<b>Conclusion.....</b>	<b>12</b>

# Introduction

Ce rapport provient d'un travail de groupe que nous devons réaliser dans le cadre de nos études en B.U.T informatique. Il s'agit d'un rapport faisant une présentation générale, économique et écologique d'une entreprise du secteur numérique.

Nous avons choisi de réaliser ce projet en portant notre regard sur une entreprise renommée dans le domaine du jeu vidéo : Ubisoft. Étant toutes trois passionnées de jeux vidéo, Ubisoft nous a semblé être un choix tout désigné. Son influence dans le milieu ainsi que toutes les informations trouvables à son propos sur Internet nous ont également conforté dans notre choix.

Nous nous sommes réparties l'écriture du rapport de cette façon :

- Charlène s'est occupée de la partie sur l'histoire de la création d'Ubisoft, d'une part des activités économiques ainsi que de la partie sur le travail de groupe ;
- Tomi s'est chargée du reste de la partie économique et également de la relation d'Ubisoft avec le développement durable ;
- Enfin, Mélanie s'est occupée de l'introduction, de la partie sur l'organisation au sein de l'entreprise et de la conclusion.

# 1 Présentation de l'entreprise

## 1.1 L'histoire de sa création

Les années 1980 sont synonymes d'un grand nombre d'innovations technologiques, et l'arrivée d'Internet vient renforcer un secteur qui ne cesse d'évoluer à grande vitesse.

C'est pour cela qu'une fratrie composée de cinq frères, respectivement Yves, Claude, Michel, Christian et Gérard Guillemot, a eu comme idée de diversifier l'activité familiale, à l'origine spécialisée dans l'agriculture.

C'est ainsi que fut créée en 1984 Guillemot Informatique, une société de vente d'ordinateurs dans leur village natal, Carentoir. La société Ubisoft à proprement parler fut créée en 1986 des suites du mélange du préfixe « ubi », inventé de toutes pièces par Gérard Guillemot, et de « soft » signifiant logiciel en anglais.

Ubisoft est une société anonyme et son siège social se trouve à Montreuil. Elle réunit donc beaucoup d'associés qui sont des personnes membres de la société et qui adhèrent au contrat de la société.

Guillemot (famille)	15,9%
Vivendi	6,72%
Tencent Holdings	4,95%
Ubisoft Entertainment (fonds)	3,43%
BlackRock	2,07%
The Vanguard Group	2,03%
Norges Bank Investment	1,44%
Lazard Asset Management	1,43%
Ubisoft Entertainment (auto détention)	1,41%
Ellipsis Asset Management	1,35%

Actionnaires d'Ubisoft au 30 avril 2019,

Wikipédia

En contrepartie, ils reçoivent des droits sociaux qui leur permettent d'avoir le droit de voter lors d'un conseil d'administration, ou de toucher un dividende.

Elle réunit aussi beaucoup de capitaux c'est-à-dire l'ensemble des moyens de production durable permettant de produire des biens ou des services.

C'est aussi une entreprise privée, c'est-à-dire qu'elle produit et vend des biens ainsi que des services afin de réaliser des bénéfices tout en cherchant à assurer sa pérennité.

## **1.2 Activités économiques**

L'entreprise Ubisoft s'est spécialisée dans les secteurs d'activité de l'informatique et de l'électronique, et s'impose en France dans le secteur de l'industrie vidéoludique.

Elle possède aujourd'hui une quarantaine de franchises qu'ils ont soit développés eux-mêmes, soit achetées à d'autres studios. Par exemple, Asphalt sorti en 1986 est un jeu vidéo d'action édité par Ubisoft qui l'a propulsé dans son domaine d'activité et a généré 10 millions d'euros. Parmi ses licences phares se trouvent notamment Rayman, Far Cry, Assassin's Creed, etc.

Le chiffre d'affaires d'Ubisoft en 1998 est de 132 millions d'euros alors qu'en 2016 il était de 1,459 milliard d'euros, ce qui montre que les licences et autres jeux qu'Ubisoft a développés ou édité ont impacté la croissance du chiffre d'affaires.

Ils ont également créé leur propre maison d'édition de bande dessinée et leur première parution fut en 2009. Dans le domaine de l'audiovisuel, Ubisoft a élaboré son propre studio de production qui diffuse des séries en lien avec leurs licences phares comme Assassins's Creed par exemple.

Bien moins connu du grand public, Ubisoft a ouvert également un parc d'attractions à Montréal.

Comme toute grande entreprise à succès, Ubisoft a au fur et à mesure dû se confronter à de nombreux concurrents, les plus connus et marquants sont Lucasfilm Games, Electronic Arts plus connu sous le diminutif EA, ou encore Take-Two Interactive.

## 1.3 Organisation de l'entreprise

A ce jour, Ubisoft est toujours administrée par la famille Guillemot, avec Yves Guillemot en tant que PDG et Bénédicte Germain en tant que directrice générale France. La parité de l'entreprise est de 21 % en mars 2021.

Forte de sa renommée, elle dispose de nombreuses filiales à travers le monde et en compte aujourd'hui plus d'une vingtaine (Ubisoft Toronto, Ubisoft São Paulo, ...). Au cours de ces dernières années, Ubisoft a également renforcé son influence sur le marché du jeu vidéo avec le rachat de plusieurs studios indépendants (Nadeo, RedLynx, ...).

Consciente de l'importance de disposer d'employés épanouis dans leur travail, la direction d'Ubisoft compte essayer de mettre en place dans les années à venir un système de travail nommé "Travaillez où vous voulez". Ce projet consistera à proposer aux employés quatre semaines au cours de l'année durant lesquelles les employés pourront travailler où ils le souhaitent.

Ubisoft est une entreprise en constante évolution et a toujours besoin d'employés renseignés sur les nouvelles technologies. Ainsi, ils ont la possibilité d'accéder à de nombreuses formations en continu et proposent également de la formation interne ainsi que du parrainage.

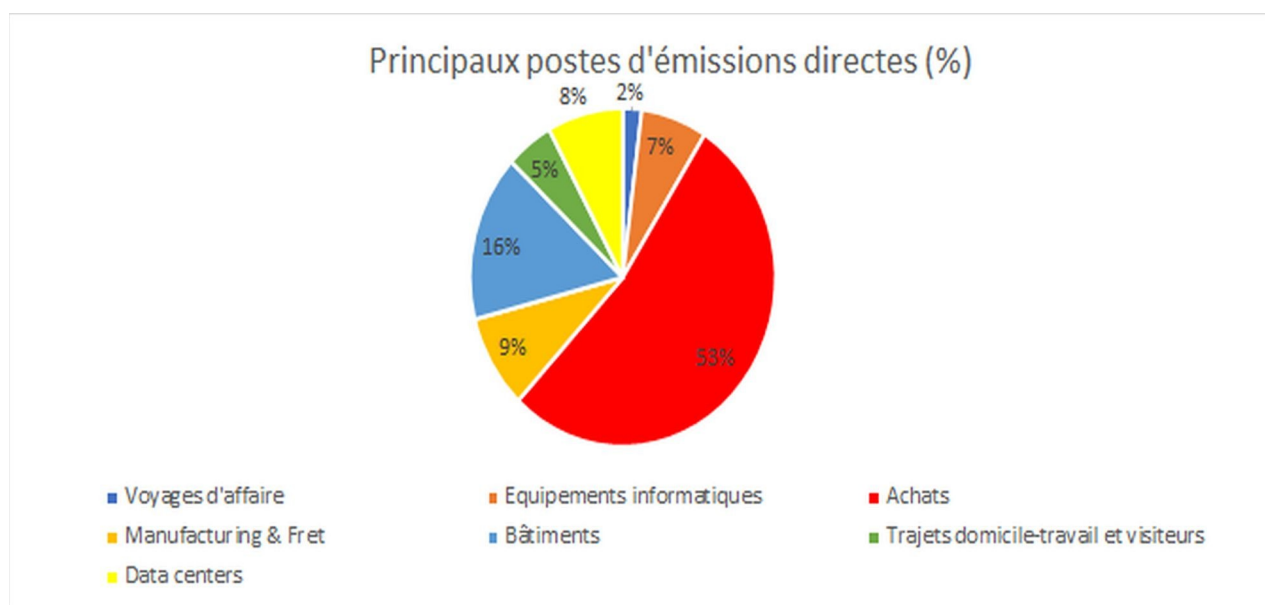
Elle est également en partenariat avec l'association Loisirs numériques qui leur permet de financer des jeunes étudiants à l'aide d'une bourse pour qu'il fasse une formation aux métiers du jeu vidéo et puisse possiblement être embauché par Ubisoft par la suite.

Il existe également un projet du nom de WomXn Develop at Ubisoft qui permet aux femmes et aux personnes non-binaires de disposer d'un mentorat spécialisé en programmation et en game design entourés d'experts et expertes. Ce mentorat a pour but de proposer une immersion dans le quotidien de professionnels d'Ubisoft et ainsi d'aider les participants à se construire un réseau dans le milieu/industrie.

## 2 Ubisoft et le développement durable

Ubisoft est une grande entreprise, et comme toutes entreprises elle pollue énormément, elle a donc décidé d'agir pour le développement durable. En effet, la société estime avoir une empreinte carbone égale à 141,7 KTCO<sub>2</sub>E en 2020.

Nous avons ici repris un graphique qu'a fait Ubisoft qui illustre les principaux postes d'émissions directes en 2020.



### 2.1 Priorités

Les priorités liées au développement durable d'Ubisoft sont tout d'abord les voyages et les déplacements de leurs employés. En effet, l'entreprise souhaite réduire son impact écologique et sa pollution en priorisant les outils de collaboration à distance et, lorsque cela n'est pas possible, elle encourage la réduction des voyages par avion.

Ubisoft cherche également à utiliser plus d'énergie renouvelables, avec par exemple en 2020 73% de l'électricité consommée par le groupe provenait de sources d'énergies renouvelables.



En ce qui concerne tout le matériel informatique, Ubisoft souhaite prolonger la durée de vie de leurs équipements informatiques si le matériel est en fin de vie. L'entreprise veut prioriser la remise à neuf et le don d'équipements si cela est possible. Ubisoft a également pensé, en engageant des centres de données dans un programme de gestion environnementale, à faire des recherches sur des moyens de recycler et mettre à profit la chaleur et le liquide de refroidissement de leurs serveurs.

## 2.2 Sensibilisation

Pour être plus efficace dans la lutte pour l'environnement, Ubisoft a décidé de sensibiliser son équipe à travers un comité écologique et des campagnes de sensibilisation. Ses filiales mettent également en place des mesures pour contrôler l'efficacité énergétique de leur bâtiment et infrastructure et en utilisant des moyens de transports écologiques et en réduisant la quantité de déchets.

D'ailleurs, la société aussi eue l'écocertification d'Ubisoft Singapour, c'est-à-dire qu'ils ont travaillé avec le Conseil environnemental de Singapour pour obtenir une certification de bureau écologique.

Ubisoft est aussi devenue partenaire de l'initiative « Playing for the Planet » qui est organisée par le programme environnemental des Nations Unies, c'est pour dire son importance, aussi dans un but de sensibiliser l'industrie du jeu vidéo.



Logo initiative « Playing for the planet »

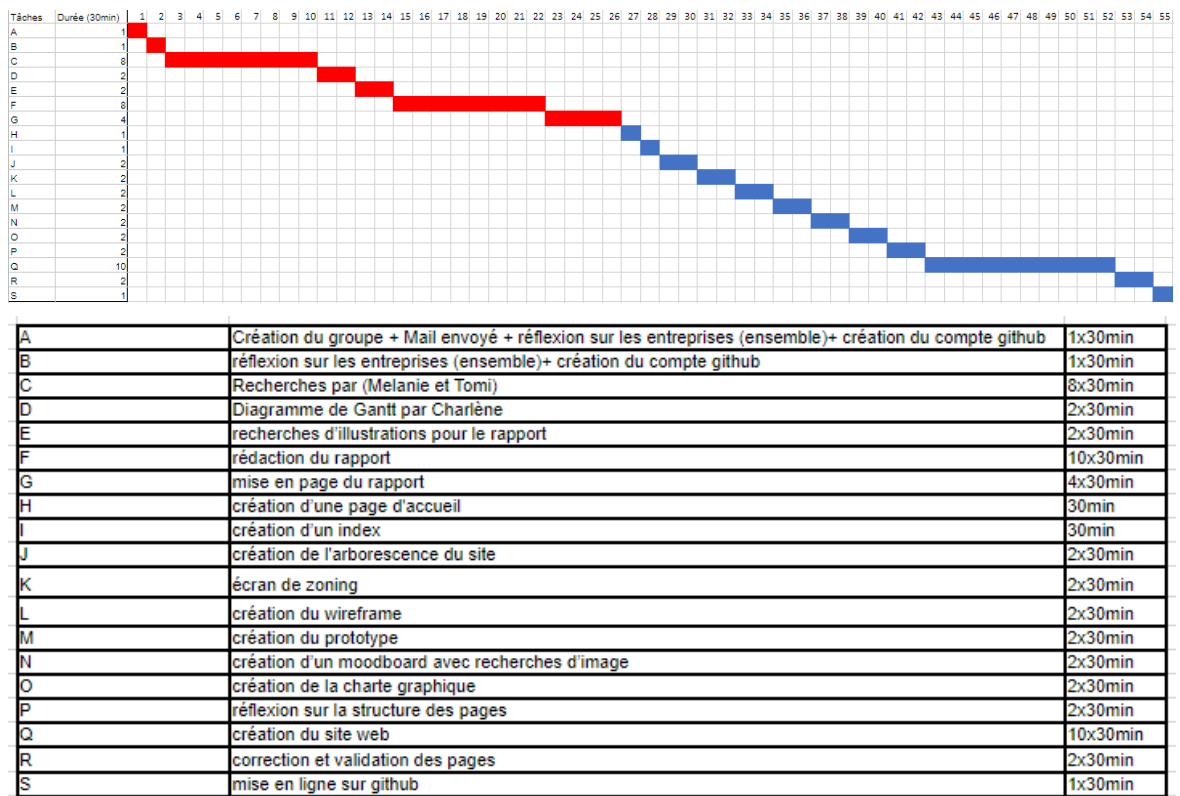
## 2.3 Initiatives

Pour réaliser tous ses projets, Ubisoft a commencé à prendre plusieurs initiatives.

Étant une entreprise principalement connue pour ces jeux, Ubisoft a pensé à créer des jeux qui inciteront les joueurs à agir sur les questions environnementales.

Pour finir, Ubisoft a envisagé de faire un jardin sur le toit du studio de Malmö ainsi qu'un vignoble sur celui de Montréal.

### 3 Travail de groupe



Voici le graphique de Gantt que Charlène a réalisé pour ce projet. La partie en rouge concerne le temps réservé pour le rapport et celle en bleue le temps réservé pour le site web.

## Conclusion

Pour conclure, ce projet nous a permis de développer une meilleure organisation des tâches, notamment en divisant les différentes parties à faire. Il nous a également une meilleure gestion des priorités en devant alterner la préparation du site web et l'écriture du rapport.

Aujourd'hui, Ubisoft est une entreprise en pleine expansion dans un milieu de plus en plus répandu mais aussi de plus en plus compétitif. Ce développement, qui continuera au fur et à mesure des ans, est accompagné d'objectifs à réaliser. En effet, cette entreprise met beaucoup en avant le bien-être de son personnel et va essayer de créer un environnement de travail plus apte à la collaboration et à la liberté des employés, notamment avec le projet « Travaillez où vous voulez ». L'égalité des sexes est également une valeur importante, ainsi le souhait d'obtenir une parité de 25 % de femmes d'ici 2023 a été énoncé.

# **Table des illustrations**

**Actionnaires d'Ubisoft au 30 avril 2019, Wikipédia**

**Logo initiative « Playing for the planet »**

# Sitographie

**BLANCHOT, Valentin, « Ubisoft, la réussite d'un modèle de management centré sur l'innovation », *SiecleDigital*, 18/10/2017 [consultation le 31/09/21]. Consultable à l'adresse :**

<https://siecledigital.fr/2017/10/18/ubisoft-la-reussite-dun-modele-de-management-centre-sur-linnovation/>

**Bercy Infos, « Quel statut juridique choisir pour son entreprise ? », Ministère de l'économie des finances et de la relance, 08/09/2021 [consultation le 30/09/21]. Consultable à l'adresse :**

[https://www.economie.gouv.fr/entreprises/entreprise-choisir-statut-juridique#Soci%C3%A9t%C3%A9%20anonyme%20\(SA\)](https://www.economie.gouv.fr/entreprises/entreprise-choisir-statut-juridique#Soci%C3%A9t%C3%A9%20anonyme%20(SA))

**Ubisoft, « Comment être embauché chez Ubisoft », Ubisoft, 14/04/2021 [consultation le 30/09/21]. Consultable à l'adresse :**

<https://montreal.ubisoft.com/fr/comment-etre-embauche-chez-ubisoft/>

**Ubisoft, « Document d'enregistrement universel », 2020, Ubisoft, [consultation le 01/10/21]. Consultable à l'adresse :**

[https://ubistatic-a.akamaihd.net/0078/ug/UBI2020\\_URD\\_FR\\_MEL\\_DEF\\_20\\_06\\_05.pdf](https://ubistatic-a.akamaihd.net/0078/ug/UBI2020_URD_FR_MEL_DEF_20_06_05.pdf)

**Ubisoft, « Environnement », Ubisoft [ consultation le 07/10/21]. Consultable à l'adresse :**

<https://www.ubisoft.com/fr-fr/company/social-impact/environment>

**Ubisoft, « Jouer responsable : Ubisoft s'engage pour la neutralité carbone collective. », Ubisoft, 17/06/2021 [consultation le 07/10/21]. Consultable à l'adresse :**

<https://news.ubisoft.com/fr-fr/article/6a5MCxkfp13uWmDlnuKmPU/jouer-responsable-ubisoft-sengage-pour-la-neutralit-carbone-collective>

**Ubisoft, « Ubisoft Paris : une nouvelle conduite du changement », Ubisoft, 19/03/2021 [consultation le 01/10/21]. Consultable à l'adresse :**

[https://paris.ubisoft.com/fr/blog/nos-engagements/ubisoft-paris-une-conduite-du-changement/?doing\\_wp\\_cron=1633676639.0141630172729492187500](https://paris.ubisoft.com/fr/blog/nos-engagements/ubisoft-paris-une-conduite-du-changement/?doing_wp_cron=1633676639.0141630172729492187500)

**Wikipedia, « Ubisoft » [consultation le 30/09/21], Wikipédia, Consultable à l'adresse :**

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Ubisoft>

•