



***Analyse et amélioration des processus de création et d'innovation dans le contexte du jeu vidéo***

\*\*\*



Entreprise : **Ubisoft / Strategic Innovation Lab**

Période : **2012 - 2013**

Tuteur entreprise :

Lieu :

\*\*\*

Créateur et distributeur de Jeux Vidéo, Ubisoft est aujourd'hui un acteur majeur du secteur du divertissement. Avec un chiffre d'affaires en constante progression Ubisoft est le troisième éditeur indépendant de jeux vidéo en Europe et la deuxième force de production au monde. Plus de 6400 collaborateurs dans le monde entier participent à la richesse et à la créativité de nos projets.

Dans un univers en mutation constante, du fait de l'évolution des pratiques, du renouvellement régulier des consoles et des technologies, l'organisation de nos projets et de notre société est amenée à évoluer en permanence pour s'adapter tant aux spécificités des jeux en développement qu'à ces transformations.

Au sein d'Ubisoft, le Strategic Innovation Lab collabore avec les différentes équipes internes pour leur proposer de nouvelles façons de penser et de travailler, et soutenir ainsi la qualité et l'innovation dans nos projets et dans notre organisation. Ses recherches et ses actions portent tant sur la manière de concevoir nos produits, que sur leur contenu ou sur l'organisation de nos équipes. Sa démarche est de valider la pertinence et l'intérêt des idées ou méthodes identifiées avec les équipes et de créer ensuite avec elles, les outils nécessaires à leur mise en œuvre chez Ubisoft, enfin d'en accompagner le déploiement.

L'activité du Lab a donc plusieurs facettes :

- recherche et benchmark,
- énonciation et clarification des bénéfices potentiels et apports de ces nouveaux sujets aux équipes,
- puis accompagnement du déploiement opérationnel des projets.

L'étudiant qui choisira ce projet pourra donc contribuer à faire évoluer le processus de création et d'innovation au sein de nos projets, et à travers l'organisation. Le thème précis du projet pourra être discuté et déterminé en fonction des orientations de l'étudiant des axes de recherche du master et des sujets actuellement prioritaires au Lab.

3 thématiques sont actuellement envisagées :

- l'étude des motivations sociales et la proposition des meilleurs moyens de les intégrer dans notre processus de création,



- le profiling psychologique et ses différentes applications possibles dans la conception de nos jeux,
- le fonctionnement des incubateurs d'innovation et leur utilisation dans les processus d'innovation internes d'Ubisoft...

Ce projet s'adresse à des étudiants ayant un intérêt prononcé pour le secteur du jeu vidéo.