



MANAGER L'INNOVATION DANS LE JEU VIDEO



Entreprise : **Ubisoft / Strategic Innovation Lab**

Période : **2013 - 2014**

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 et la deuxième force de production au monde. Plus de 6750 collaborateurs dans le monde entier participent à la richesse et à la créativité de nos projets.

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. Nos recherches et nos actions portent tant sur la manière de concevoir nos produits, que sur leur contenu ou sur l'organisation de nos équipes.

Notre approche est de valider avec les projets la pertinence et l'intérêt des idées ou méthodes que nous avons identifiées et de créer ensuite avec les équipes les outils nécessaires à leur mise en œuvre chez Ubisoft, enfin d'en accompagner le déploiement.

Notre travail 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 nous rejoindra pourra donc contribuer, avec nous, à faire évoluer le processus de création et d'innovation au sein de nos projets, et à travers l'organisation.

Le projet précis de votre stage pourra être discuté et déterminé en fonction de vos propres axes de recherche et des sujets actuellement prioritaires au Lab. Les thématiques de votre projet pourraient par exemple porter sur :

- 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 nos processus d'innovation internes...

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