



Researching the winning formula for Positive Impacts Entertainment

* * *



UBISOFT

Entreprise : Ubisoft

Période : **2022 – 2023**

Tuteur entreprise : Sebastien Doré

Lieu : Saint Mandé, Ubisoft HQ

Présentation de l'entreprise

Ubisoft est l'un des leaders de la création, de l'édition et de la distribution de divertissement et de services interactifs, avec un riche portfolio de marques de renommée internationale comme Assassin's Creed, Far Cry, For Honor, Just Dance, Watch Dogs, la série de jeux vidéo Tom Clancy, qui comprend Ghost Recon, Rainbow Six et The Division. Les équipes Ubisoft, au travers du réseau de studios et de bureaux dans le monde entier, se sont engagées à offrir des expériences de jeu originales et mémorables sur toutes les plates-formes populaires, que ce soit consoles, téléphones mobiles, tablettes et PC. Pour l'exercice fiscal 2019-2020, Ubisoft a généré un revenu de 1.534 millions d'euros.

Thématique et descriptif du projet

L'équipe *Positive Play* du siège international (HQ) a pour mission d'identifier les principaux [leviers d'impacts positifs des jeux vidéo](#) et d'aider les studios d'Ubisoft à s'y préparer.

Pour ce faire, une partie du travail de l'équipe consiste en des recherches visant à identifier les expériences les plus pertinentes à analyser (jeux vidéo et divertissement), des analyses quantitatives et qualitatives, et enfin des études consommateurs destinées à mieux comprendre l'impact et l'expérience vécus par les consommateurs. L'autre partie du travail consiste à synthétiser ces données pour en tirer des apprentissages et des conclusions utiles et à les présenter aux équipes d'Ubisoft.

Le/la ou les alternant.s PIC seront placés sous la responsabilité de l'un des directeurs de Positive Play, pour l'accompagner dans ses travaux de réflexion comme dans ses tâches plus opérationnelles.

Profil(s) recherché(s)

Le projet est proposé à un binôme ingénieur et business school ou un seul étudiant.



Researching the winning formula for Positive Impacts Entertainment



UBISOFT

Entreprise : Ubisoft

Période : **2022 – 2023**

Tuteur entreprise : Nicolas Schoener

Lieu : Saint Mandé, Ubisoft HQ

Présentation de l'entreprise

Ubisoft est l'un des leaders de la création, de l'édition et de la distribution de divertissement et de services interactifs, avec un riche portfolio de marques de renommée internationale comme Assassin's Creed, Far Cry, For Honor, Just Dance, Watch Dogs, la série de jeux vidéo Tom Clancy, qui comprend Ghost Recon, Rainbow Six et The Division. Les équipes Ubisoft, au travers du réseau de studios et de bureaux dans le monde entier, se sont engagées à offrir des expériences de jeu originales et mémorables sur toutes les plates-formes populaires, que ce soit consoles, téléphones mobiles, tablettes et PC. Pour l'exercice fiscal 2019-2020, Ubisoft a généré un revenu de 1.534 millions d'euros.

Thématique et descriptif du projet

L'équipe *Positive Play* du siège international (HQ) a pour mission d'identifier les [leviers d'impacts positifs des jeux vidéo](#) et d'aider les studios d'Ubisoft à s'y préparer.

Pour ce faire, une partie du travail de l'équipe consiste en des prototypes de jeux visant à démontrer aux équipes de conception des innovations en lien avec le divertissement à impact. Ces multiples prototypes sont autant de projets à gérer en simultané sur des technologies innovantes ((AR/VR, *gameplay* innovants, etc.). Une partie du travail consiste à organiser le développement et le suivi de ces prototypes, l'autre partie consistant à diffuser au sein de l'entreprise les plus pertinents d'entre eux.

Le/la ou les alternant.s PIC seront placés sous la responsabilité de l'un des directeurs de Positive Play, pour l'accompagner dans ses travaux de réflexion comme dans ses tâches plus opérationnelles.

Profil(s) recherché(s)

Le projet est proposé à un binôme ingénieur et business school ou un seul étudiant.