

**BORDEAUX**  
**Ma ville**

— **ENTREPRENDRE**

**Julien Mayeux**

**Ubisoft mise sur Bordeaux**

Magazine d'information de la Ville de Bordeaux

**BORDEAUX**  
mag.

Agora 2017 s'intéresse au  
mariage entre ville et nature

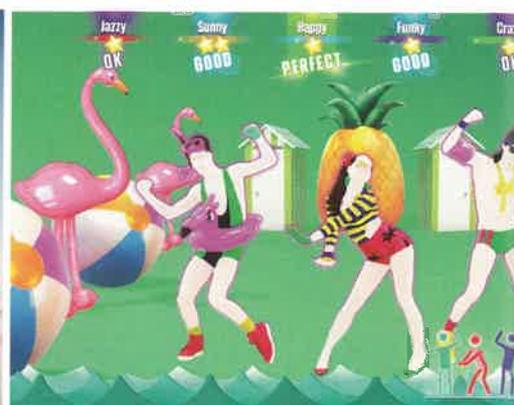
— **ÉVÈNEMENT**

Sylvie Violan,  
l'esprit libre du FAB

— **ENTRETIEN**

bordeaux.fr





## Ubisoft mise sur Bordeaux



Vingt ans après l'ouverture de sa dernière antenne française, le géant mondial du jeu vidéo Ubisoft installe son nouveau studio de création à Bordeaux. Après le succès du festival du film d'animation Cartoon Movie, l'arrivée du fleuron français du divertissement numérique sur les bords de Garonne vient conforter l'attractivité de la cité bordelaise pour les industries créatives.

**A**vec plus de 1 milliard d'euros de chiffre d'affaires, 10 000 salariés répartis dans le monde entier, Ubisoft se place tout en haut de la hiérarchie des éditeurs de jeux vidéo. Des marques de renom telles que *Rayman*, *Splinter Cell*, *Ghost Recon* ou encore *Assassin's Creed* ont fait le succès de cette entreprise née il y a plus de trente ans en Bretagne. Et ce n'est pas par hasard si ce poids lourd de l'industrie créative a choisi Bordeaux pour implanter son nouveau studio et y créer 50 emplois. L'arrivée de la LGV cet été ou encore la croissance de l'activité économique ont joué leur rôle, mais c'est avant tout le dynamisme entrepreneurial bordelais en matière de numérique qui a fait la différence. Asobo, Concoursmania, l'association Bordeaux Games ou encore le cluster CATS témoignent d'un écosystème tourné vers les métiers de demain, qui mêlent créativité et technologie de pointe. La qualité des formations à ces nouveaux métiers proposées à

Bordeaux a, elle aussi, joué un rôle moteur dans le choix d'Ubisoft. Des écoles telles que l'ENSEIRB-MATMECA, l'ECV ou l'ENSC constituent un véritable vivier de talents pour l'éditeur qui y voit un environnement propice pour dénicher des programmeurs, designers et développeurs de grande qualité. « *Nous avons su montrer aux dirigeants d'Ubisoft que la place bordelaise en matière de numérique était de très grande valeur. Notre objectif est de créer les meilleures conditions possibles en faveur de l'implantation de grandes entreprises sur notre territoire mais aussi de permettre aux startups locales de se développer, d'être compétitives à l'international et de créer de l'emploi* », explique Virginie Calmels, 1<sup>re</sup> adjointe au maire en charge de l'économie, de l'emploi et de la croissance durable.

### L'ATTRACTIVITÉ BORDELAISE POUR LES INDUSTRIES CRÉATIVES

Plusieurs villes françaises étaient en concurrence pour accueillir ce nouveau studio d'Ubisoft mais le choix s'est finalement porté sur

Bordeaux. En mars dernier, la Ville avait déjà frappé fort avec l'accueil du plus important festival du film d'animation d'Europe, Cartoon Movie. Alors qu'il se déroulait depuis sept éditions à Lyon, le festival a opté pour un nouvel élan à Bordeaux, s'appuyant sur la forte croissance de l'emploi dans les industries créatives, qui a augmenté de 20 % entre 2009 et 2015. Une croissance qui se traduit aussi dans les infrastructures avec notamment l'ouverture prochaine (automne 2017) de la Cité numérique métropolitaine où entreprises et startups du secteur trouveront leur place dans plus de 1 500 m<sup>2</sup>. Précisément, l'offre de services proposée aux entreprises qui y seront situées permettra de favoriser la créativité au sein de secteurs de pointe tels que la prise en compte de l'expérience utilisateur et de l'expertise humaine au sein du numérique. Encore un bon point pour l'attractivité économique et numérique du territoire bordelais qui peut compter sur sa marque territoriale, Magnetic Bordeaux, pour attirer les investisseurs et motiver l'innovation.

**TABLEAU DE BORD**

**3<sup>e</sup>** ÉDITEUR MONDIAL DE JEUX VIDÉO

UN SAVOIR-FAIRE DE PLUS DE **30** ANS

**10 000** EMPLOYÉS RÉPARTIS SUR **29** STUDIOS DANS LE MONDE

CHIFFRE D'AFFAIRES 2016 : **1,394** MILLIARD D'EUROS

# ZOOM ENTREPRENEUR



## RENCONTRE AVEC...

**Julien Mayeux,**  
directeur des  
opérations des studios  
Ubisoft en France

### Pourquoi avoir choisi Bordeaux pour installer votre nouveau studio? Pouvez-vous nous raconter l'histoire de cette nouvelle installation?

Ubisoft, qui est en forte croissance, a choisi de s'implanter à Bordeaux dans le cadre d'un besoin très important en recrutement. En dépit d'une croissance à deux chiffres de nos effectifs français depuis de nombreuses années, nous n'avions pas ouvert de nouveau studio en France depuis vingt ans et nous avons trouvé que Bordeaux offrait un cadre de vie superbe et une renommée mondiale unique.

### Précisément, quelles vont être les activités de ce studio?

Au début, la montée en puissance se fera étape par étape. Ubisoft Bordeaux recrutera 40 personnes la première année, encadrées par 10 experts seniors en provenance des autres studios français du groupe. Le studio collaborera en premier lieu avec les autres

équipes françaises de Paris, Montpellier, Lyon et Annecy sur les marques au succès mondial que sont *Les Lapins Crétins*, *Rayman*, *Just Dance*, *Steep* ou *Ghost Recon*.

### Selon vous, en quoi Bordeaux est une ville attractive pour les entreprises du numérique?

La notoriété de la ville est un atout important pour attirer des talents internationaux (il y a plus de 25 nationalités qui créent ensemble dans les studios français d'Ubisoft). La vie y est agréable et sa proximité avec Paris - 2 heures avec la nouvelle LGV - favorise son interopérabilité avec les autres studios du groupe. Ses écoles, ses labos de pointe, y compris en informatique (LABRI, INRIA), ses formations, sa proximité avec Angoulême où réside l'excellente école du jeu vidéo, l'ENJMIN, alliés à un fort héritage dans notre secteur avec de gros studios et des studios « indés » (*indépendants*) très dynamiques, sont des atouts indéniables qui ont assez rapidement convaincu Yves Guillemot, le président d'Ubisoft, et la direction des studios qu'il fallait creuser le sujet. Enfin, l'accueil que nous avons reçu a été formidable, et nous avons eu la chance de travailler avec des gens enthousiastes et

de grands professionnels de la Métropole et de la Région Nouvelle-Aquitaine.

### De manière plus globale, quelle est l'actualité d'Ubisoft?

Ubisoft a une actualité internationale extrêmement dynamique toute l'année. Les lancements récents des jeux *Steep* (jeu de sports extrêmes de montagne réalisé par le studio d'Annecy), *For Honor* (jeu de combat multijoueur online qui se déroule en pleine fantaisie médiévale) et *Ghost Recon Wildlands* ont surpris et enthousiasmé le public. *Ghost Recon*, réalisé par le studio Ubisoft Paris avec l'assistance d'autres équipes en Europe, est perçu comme très innovant: permettre à 4 joueurs en même temps d'écumer une Bolivie livrée aux cartels est une expérience inédite qui rencontre un grand succès chez les joueurs du monde entier. C'est un véritable blockbuster technologique qui a mobilisé pas moins de 350 talents (game designers, gameplay programmeurs, artistes...) rien qu'en France. Aujourd'hui, il faut bien comprendre que le jeu vidéo est devenu une véritable richesse culturelle française, au même titre que les livres, les films ou la musique. Après Paris, Montpellier, Annecy et Lyon, Bordeaux devait y prendre sa part.

## EN BREF

### Paysages économiques et numériques 2017

Les 21 et 22 septembre, Bordeaux Métropole s'associe sous la bannière « Magnetic Bordeaux » à différents acteurs économiques bordelais pour mettre en œuvre l'opération « Paysages économiques et numériques 2017 », en écho à l'arrivée de la LGV. Une trentaine d'entrepreneurs embarqueront à bord de la LGV pour aller chercher leur « B+1 » à Paris et leur faire découvrir les opportunités d'affaires à Bordeaux. Objectif: faire connaître l'offre foncière et immobilière, la qualité de l'offre d'accueil pour les entreprises et les atouts économiques du territoire afin d'attirer capitaux, talents et emplois. Au programme, des échanges business et une soirée ouverte à l'ensemble des entrepreneurs bordelais.

### Un guichet unique pour le recrutement local

Lors de l'implantation d'entreprises impliquant un fort besoin en personnel – comme ici Ubisoft –, la Maison de l'emploi de Bordeaux se mobilise avec ses partenaires du service public de l'emploi (Pôle emploi, Mission locale, Cap emploi) pour proposer une offre de services commune et intégrée. Ce « guichet unique » est ainsi capable de mobiliser toutes les ressources du territoire afin de faciliter l'installation de l'entreprise sur le volet ressources humaines (définition des besoins, présélection de candidats, adaptation des compétences, intégration des collaborateurs, etc.).

**2000** EMPLOYÉS EN FRANCE  
DONT **900** PERSONNES  
DÉDIÉES À LA CRÉATION DES JEUX

**20** ANS QUE UBISOFT  
N'AVAIT PAS OUVERT DE STUDIO  
DE CRÉATION EN FRANCE  
(ANNECY 1996)

Consultez  
les offres d'emploi  
et l'actualité économique  
à Bordeaux sur  
[emploi.bordeaux.fr](http://emploi.bordeaux.fr)