



FAITS ESSENTIELS

2019



ENTERTAINMENT
SOFTWARE
ASSOCIATION OF CANADA



Nordicity

Introduction



Notre recherche a pour but de fournir des renseignements sur la croissance du secteur ainsi qu'un contexte pour les décideurs et législateurs.

En appui à ce mandat, l'ALD a dressé le profil des professionnels du secteur afin de donner un aperçu des innovations emballantes et des talents remarquables qu'on trouve partout au pays.

Nous sommes heureux d'inviter le public à visionner les profils vidéo provenant de cinq studios – Other Ocean Interactive, Ubisoft, EIDOS-Montréal, EA-Bioware et Kabam.

Ces studios sont réputés pour leurs jeux AAA emblématiques. Rencontrez leurs créateurs et apprenez comment ils contribuent à la croissance et à l'avancement du secteur.



Lesley Phord-Toy

**Directrice Affaires Corporatives, Centre et Ouest du Canada – Ubisoft
Toronto (Ontario)**

En plus de sa formation en génie de l'Université de Waterloo, Lesley Phord-Toy compte 20 ans de carrière et a travaillé notamment en développement de logiciels d'effets visuels à Los Angeles ainsi qu'en développement et en production de jeux vidéo à Vancouver, à Montréal et à Toronto. En tant que membre fondatrice d'Ubisoft Toronto, Lesley a contribué à faire croître le studio de 5 à 800 employés et a dirigé des projets et des équipes pour des franchises vedettes comme Tom Clancy's Splinter Cell, Assassin's Creed et Watch Dogs.

Dans le cadre de son poste de directrice affaires corporatives, Lesley est responsable de la supervision des initiatives stratégiques d'Ubisoft liées au gouvernement, aux institutions et aux partenaires du secteur pour le centre et l'ouest du Canada. Elle est motivée par son mandat, qui est de soutenir la croissance et le développement de l'écosystème du jeu vidéo grâce à des programmes axés sur l'éducation, la recherche et le développement ainsi que sur l'entrepreneuriat.

FAITS ESSENTIELS

Retombées économiques





Chris Navarro

Development Director – Other Ocean Interactive
St. John's (T.-N.-L.)

Originaire de Mexico, Chris a déménagé en Californie en 1999. Il a commencé sa carrière de développeur de jeux vidéo avec LucasArts en 2004 comme testeur et est ensuite devenu responsable adjoint et responsable de la conformité. En 2008, il s'est installé avec sa famille à Terre-Neuve-et-Labrador, au Canada. En 2009, il s'est joint de nouveau au secteur du jeu vidéo avec Other Ocean Interactive, une entreprise canadienne. Chris travaille à Other Ocean Interactive depuis 10 ans et a contribué à de nombreux titres comme testeur, producteur et maintenant directeur du développement au studio de Terre-Neuve.

FAITS ESSENTIELS

Taille et structure





Tania Poulter

Directrice, Développement de produits – EA Edmonton (BioWare)
Edmonton (Alberta)

Tania est à la tête d'EA Create Art, un groupe composé de divers artistes répartis un peu partout dans le monde. Create Art réalise des expériences visuelles attrayantes de divers genres et styles d'art. L'art visuel et l'art technique s'amalgament pour créer des personnages aussi incroyables que le monde qu'ils habitent. Tania travaille dans le secteur du jeu vidéo depuis plus de 15 ans et est dévouée à aider les autres à être de meilleures versions d'eux-mêmes. Elle siège au conseil d'administration à titre de représentante du groupe de ressources pour femmes employées d'EA et est une défenseuse de la diversité et de l'inclusion. Tania vit à Edmonton, mais voyage partout dans le monde pour soutenir ses équipes. Elle est mariée et mère de trois merveilleux enfants.

FAITS ESSENTIELS
Main-d'œuvre





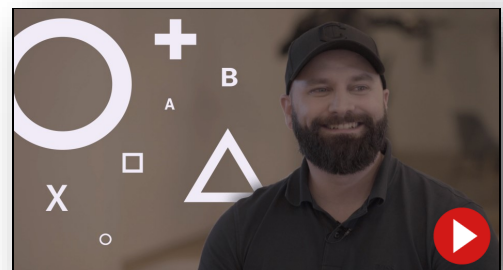
Éric Martel

Directeur, Intelligence artificielle et apprentissage machine, Eidos-Montréal
Montréal (Québec)

Éric Martel est actuellement directeur, Intelligence artificielle et apprentissage machine à Eidos-Montréal, où il dirige le service responsable de la recherche et de l'élaboration de méthodes novatrices de développement de jeux à l'aide de l'intelligence artificielle. Éric travaille dans le secteur du jeu vidéo depuis déjà 18 ans. Au fil des ans, il a amené des équipes à intégrer une intelligence artificielle créative et solide aux jeux vidéo pour des franchises telles qu'Assassin's Creed, Far Cry et Thief.

Éric, qui croit fermement au partage de l'expérience et des connaissances, a donné plusieurs conférences, notamment au GDC et au MIGS. Il a aussi publié des articles dans AI Wisdom et Game AI Pro.

FAITS ESSENTIELS
Impact sur l'emploi





Sven Tapp

Chef, Veille stratégique, Kabam
Vancouver (Colombie-Britannique)

Sven Tapp est un comptable en gestion primé qui compte plus de 15 ans d'expérience en analyse stratégique. Son rôle consiste à permettre aux entreprises d'atteindre leurs objectifs stratégiques en tirant parti de renseignements essentiels en matière de gestion lors des prises de décision. À titre de chef, Veille stratégique de Kabam Games Inc., il dirige une équipe responsable de la veille stratégique et des analyses de l'entreprise, de la modélisation des décisions de gestion et de la planification stratégique. Sven a travaillé plus de 15 ans dans le secteur des technologies de croissance. Avant son arrivée à Kabam, il a passé cinq ans en marketing direct et en commerce électronique au Japon, puis sept ans en planification stratégique et en marketing pour deux importantes entreprises de mobilité canadiennes.

FAITS ESSENTIELS

Géographie



