

**DÉFI
UBISOFT**



DÉVOILEMENT DU DÉFI



UBISOFT



Défi présenté par

DIANE RADIX

Chargée de projets RSE



UBISOFT



À PROPOS





CONTEXTE DU DÉFI

Ubisoft s'engage à rendre l'expérience de jeu inclusive pour tous — que ce soit dans ses jeux, son service client ou ses plateformes numériques. Au cours des dernières années, Ubisoft est passé d'un groupe de travail à une équipe dédiée à la **Diversité, Inclusion et Accessibilité (DIA)**, collaborant avec des experts et des joueurs en situation de handicap.

Cette approche systémique permet d'intégrer les normes d'accessibilité dès les premières étapes de la conception des jeux, garantissant que chaque mécanique, interface et option soit pensée pour éliminer les barrières inutiles.

Ubisoft collabore également avec des organisations comme **CapGame**, en invitant des personnes en situation de handicap à tester les jeux en développement et à fournir des retours, afin que l'accessibilité soit prise en compte dès le départ.



PERSONA # 1: MELISSA

Melissa est une fille vive et curieuse de 7 ans.

Elle est née avec une seule main, ce qui impacte son quotidien, mais ne diminue en rien son envie d'explorer, d'apprendre et de s'amuser.

Contexte familial et social :

Elle évolue dans un environnement chaleureux et aimant, entourée de sa famille et de ses amis qui jouent souvent aux jeux vidéo ensemble. Elle adore les regarder jouer, rire avec eux, et rêve de pouvoir pleinement participer à ces moments de partage.



PERSONA # 2: ALEXIS

Alexis est un garçon curieux et imaginatif de 13 ans, qui a du mal à rester concentré longtemps sur une tâche.

Il se laisse facilement distraire, surtout lorsque les activités sont trop complexes ou demandent plusieurs actions simultanées.

Contexte scolaire et social :

Il est entouré d'amis qui jouent aux jeux vidéo, mais il se sent parfois dépassé par des jeux trop rapides ou exigeants. Il aimerait pouvoir jouer à un jeu qui l'aide à rester concentré, sans frustration ni exclusion



Défi: Comment pourrions-nous concevoir un jeu utilisant au maximum 2 boutons (ou même un seul bouton) pour des jeunes ayant des limitations physiques ou intellectuelles ?

LIVRABLES:

- Choisissez entre Persona 1 et Persona 2 décrit ci-dessus (spécifier à qui le jeu s'adresse et ses limitations)
- Concept de jeu (comment jouer et gagner)
- Concept de manette (ou interface physique)
- Visuels du jeu (style graphique)

DÉFI
BOMBARDIER



DÉVOILEMENT DU DÉFI



Bombardier



Défi présenté par

MARCO BEAULIEU

Directeur, Partenariats avec les
écoles et Expérience de stage



Bombardier



À PROPOS

Bombardier est une entreprise canadienne renommée pour la conception, la fabrication et l'entretien des avions d'affaires de haute performance. Fondée par Joseph-Armand Bombardier, elle est passée d'une entreprise familiale du Québec rural à un leader mondial de l'aviation d'affaires.

La main-d'œuvre technique est essentielle à la réussite de Bombardier, permettant de maintenir des normes élevées et d'innover continuellement pour offrir des produits de qualité supérieure. **Ce sont des techniciennes et techniciens qualifié.es qui participent directement au processus de fabrication des avions, en assurant la qualité, la précision et la performance de chaque appareil.**

Les métiers techniques jouent un rôle crucial chez Bombardier, notamment les **ébénistes, finisseurs de meubles et rembourreurs, les techniciens en maintenance aéronautique, les techniciens avioniques, les peintres aéronautiques.**



CONTEXTE DU DÉFI

Les métiers techniques sont essentiels à notre société, mais ils sont souvent sous-estimés et **moins mis en avant dans les parcours d'orientation scolaire et professionnelle**. Au cours des 20 dernières années, les inscriptions dans les programmes manufacturiers pour les DEC et DEP au Québec ont considérablement diminué. Cette baisse est attribuée à divers facteurs, notamment la pandémie de COVID-19 et la glorification des études universitaires au détriment des formations professionnelles.

Pourtant, derrière chaque avion qui sillonne le ciel se cachent des femmes et des hommes aux talents exceptionnels, véritables "Artisans du Ciel", qui mêlent précision artisanale et maîtrise technologique.

ARTISANS DU CIEL

Défi: Comment faire découvrir aux jeunes le côté fascinant des "Artisans du Ciel" - ces métiers qui mêlent savoir-faire artisanal et haute technologie dans la création d'avions d'exception?

LIVRABLES

1. Présentez un concept percutant pour transformer l'image de ces métiers
2. Créez un défi viral qui donnerait envie à vos amis de découvrir ces professions

**DÉFI
SAVOURA**



CHAMPIONNAT DE
CRÉATIVITÉ
DU QUÉBEC

AUTOMNE 2025

LC LIGUE
CRÉATIVITÉ
•ORG

Qui est SAVOURA

45



employé.es

6

régions
du Québec

3

hectares de fraises
et tomates

9



Notre défi



Depuis 30 ans, Savoura est synonyme de tomates québécoises de qualité auprès de vos parents et grands-parents.

Que doit-elle faire maintenant pour devenir la marque préférée de VOTRE génération?





Prix équipe gagnante

**Présentation de leur initiative
au comité de direction**

Visite VIP de la serre

Produits SAVOURA



Merci

SAVOURA HD/3

savoura.com

**DÉFI
TÉLÉ-QUÉBEC**



Télé-Québec



CHAMPIONNAT DE
CRÉATIVITÉ

DU QUÉBEC

AUTOMNE 2025

Demi-finale

Équipe Télé-Québec !



Andréanne
Robichaud-Barrette
Conseillère en
croissance numérique



Anissa Bouikni
Chef de contenus
jeunesse



Audrey-Anne Côté
Coordonnatrice en
relations de presse et
événements



Hélène Gingras
Directrice des stratégies
et de la production
publicitaire



Isabelle Guibert
Conseillère de
marques jeunesse



Télé-Québec

Média public du Québec depuis 1968

Notre mission :

- ❖ **Transmettre** la culture, les idées et le savoir québécois, parler des réalités d'ici.
- ❖ **Créer** des émissions, des séries, des documentaires, des segments pour réfléchir, apprendre, s'émouvoir, s'exprimer... et parfois juste pour se divertir.
- ❖ **On parle à tout le monde** — aux jeunes, aux moins jeunes, à ceux et celles qui vivent en ville ou en région, à ceux et celles qui veulent comprendre le monde ou simplement mieux se connaître.

Télé-Québec est un média qui nous ressemble, qui évolue, qui se montre audacieux et qui veut rester proche de ce qui fait le Québec aujourd'hui.

Vous êtes au cœur de nos préoccupations

Ce qui nous intéresse, c'est ce qui vous touche : vos passions, vos questions, vos histoires, vos voix. **On veut être pertinent et vous divertir.**

Création du mouvement MAMMOUTH en 2017 : vous donner la parole et refléter à l'écran vos préoccupations et vos intérêts.



2017



Aujourd'hui

CONTEXT

E

Le monde des médias est en pleine transformation et les habitudes de consommation ont radicalement changé dans les dernières années.

Un média = un moyen de diffuser du contenu auprès d'une audience.

Exemples : **Les médias traditionnels** : journal, magazine, radio, livre, télé

Les médias non traditionnels : réseaux sociaux, balados, plateformes de contenus en ligne, *streaming*, influenceurs, marques et plus encore!

CONTEXT E

- ❖ Multiplication des plateformes de visionnement (Netflix, AppleTV, Prime Video, etc.);
- ❖ Nombreuses plateformes de contenus (YouTube, Twitch, etc.);
- ❖ Les réseaux sociaux qui captivent et retiennent l'attention, tous les jours.

Il est difficile de rejoindre le public dispersé sur les différentes plateformes et de se démarquer avec nos contenus.

C'est encore plus vrai lorsqu'on veut vous rejoindre.



CHAMPIONNAT DE
CRÉATIVITÉ
DU QUÉBEC
AUTOMNE 2025

VOTRE DÉFI !

**Inventer un média qui vous donne le goût d'y retourner.
Autant dans la forme que dans le contenu.**

- Quels types de contenus on y trouve?
- Quelle est l'expérience pour consommer les contenus?
- Surtout, pourquoi les jeunes comme toi s'y intéressent?