

Depuis sa création en 2005, le studio d'Ubisoft à Québec et ses employés s'engagent dans la communauté en priorisant le soutien à la relève et la persévérance scolaire. Que ce soit en s'impliquant bénévolement pour inspirer les jeunes et partager son expertise, par des dons ou des commandites, Ubisoft Québec souhaite faire la différence.

La région de Québec bouillonne de projets tous très porteurs et le nombre de demandes de dons et commandites est très élevé. L'équipe d'Ubisoft Québec ne peut malheureusement pas répondre positivement à l'ensemble des demandes. Le studio s'est donc doté d'une politique afin d'en encadrer la sélection et la gestion, tout en tenant compte des objectifs stratégiques et de la réalité organisationnelle du studio.

*\* Ubisoft ne contribue pas aux partis ou mouvements politiques, ni aux organisations religieuses ou aux activités sportives.*

## A. OBJECTIF DE LA POLITIQUE

En se dotant de cette politique, Ubisoft Québec sera en mesure de :

- Fournir un cadre de décision et de gestion à l'équipe des communications du studio d'Ubisoft Québec, qui a la responsabilité d'administrer le budget de commandites, en assurant le respect des principes de transparence, de rigueur et d'équité ;
- Faire connaître aux organismes demandeurs les critères de sélection et les créneaux supportés par le studio dans un souci de transparence ;
- Permettre au studio de positionner clairement son engagement social et de faire des choix pertinents qui maximiseront les retombées, tant pour Ubisoft Québec que pour les organismes demandeurs ;
- Assurer que les commandites soient intégrées à la stratégie globale de communication et qu'elles contribuent à l'atteinte des objectifs d'Ubisoft Québec.

## B. NOTRE APPROCHE

Les employés d'Ubisoft Québec sont unis pour créer des mondes exceptionnels, mais ils sont aussi unis pour faire la différence dans leur communauté en soutenant la relève et la persévérance scolaire.

## C. ADMISSIBILITÉ

1. L'organisme demandeur doit:
  - Réaliser le projet ou tenir l'événement faisant l'objet de la demande de don ou de commandite sur le territoire de la grande région de Québec;
  - Présenter un projet visant à soutenir ou à encourager la relève ou la persévérance scolaire;
  - Représenter un groupe d'individus;
  - Démontrer une saine gestion;
  - Ne pas avoir d'association à une cause sportive, religieuse ou politique.
2. Toute demande de don ou commandite doit:
  - Être présentée par écrit en remplissant tous les champs du Formulaire de dons et commandites disponible sur notre site Web à l'adresse suivante : <http://quebec.ubisoft.com/fr/engagement> ;
  - Être présentée dans un délai préalable de 60 jours au projet ou à l'événement.

3. Les événements et projets commandités par Ubisoft Québec se doivent de :
- Rejoindre le positionnement du studio et refléter les valeurs et la personnalité de la marque Ubisoft;
  - Accorder à Ubisoft Québec une visibilité significative selon un plan d'échange dont la valeur est au moins équivalente à la contribution du studio;
  - Permettre la promotion de l'expertise et de l'ensemble des produits et services d'Ubisoft Québec;
  - Offrir un rayonnement d'envergure auprès d'une masse critique de gens;
  - Contribuer à l'atteinte d'objectifs s'inscrivant au plan d'affaires du studio;
  - Contribuer à la notoriété positive du studio d'Ubisoft Québec;
  - S'inscrire dans une démarche de communications intégrées, permettant à Ubisoft Québec d'exploiter son association à l'événement.

## D. GESTION DES COMMANDITES

### PORTÉE LOCALE

Le niveau local est le niveau privilégié dans la sélection des demandes. Ce territoire vise la grande région de Québec. Toutefois, le studio n'exclut pas, dans certains contextes, la possibilité de s'investir dans un projet ou un événement ayant une portée plus large, provinciale ou nationale.

### PALIERES DE DÉCISION

Toute demande de commandites doit d'abord être présentée par écrit en remplissant le Formulaire de dons et commandites disponible sur notre site Web à l'adresse suivante : <http://quebec.ubisoft.com/fr/engagement>. Une fois la demande soumise, l'équipe des Communications d'Ubisoft Québec fera une première analyse et formulera des recommandations d'acceptation ou de refus en fonction de la présente politique.

*\* Ubisoft se réserve le droit de refuser une demande même si l'organisme satisfait les critères. En raison du nombre élevé de demandes reçues, Ubisoft Québec n'a d'autre choix que de faire une sélection parmi les dossiers éligibles.*

## E. PROCESSUS

Le processus de gestion des dons et commandites comporte six étapes :

1. Réception de la demande : le service des Communications d'Ubisoft Québec est le seul responsable du traitement des demandes de dons et commandites.
2. Analyse et recommandation : Le service des Communications contacte, au besoin, l'organisme pour compléter l'information reçue. Une fois cette première analyse complétée, le dossier est traité selon les paliers de décision mentionnés plus haut.
3. Envoi d'un courriel de refus ou d'acceptation à l'organisme demandeur.
4. Négociation d'une entente : toute contribution doit faire l'objet d'un protocole d'entente.
5. Utilisation d'une commandite : se traduit soit par des actions de publicité, des actions de promotion de produits et de services, des actions de relations publiques et de presse, ou une combinaison de plusieurs de ces actions.
6. L'évaluation des retombées : chaque contribution d'Ubisoft Québec doit faire l'objet d'un bilan. Pour une commandite, Ubisoft Québec doit obtenir le rapport d'activités de l'organisme commandité, élaborer un bilan du partenariat et analyser la pertinence du renouvellement de l'association avec l'organisme demandeur.

*\* Ubisoft se réserve le droit de modifier cette politique en tout temps. Le genre masculin est utilisé comme générique à seule fin d'alléger le texte.*