

A. OBJECTIF DE LA POLITIQUE

Ubisoft Québec propose aux institutions d'enseignement des visites du studio afin de faire découvrir Ubisoft, la production de jeux vidéo et les multiples métiers accessibles au sein de l'industrie.

Étant donné la disponibilité limitée de nos équipes, la nature confidentielle des projets développés et le nombre élevé de demandes reçues, Ubisoft Québec s'est doté d'une politique de visite permettant au service des communications de sélectionner les demandes qui leur sont adressées.

B. ADMISSIBILITÉ

Pour l'année scolaire 2018-19, les demandes de visites devront nous être acheminées avant le vendredi 14 septembre à 23h59. Toutes les demandes reçues après cette date seront placées sur une liste d'attente.

C. CRITÈRES DE SÉLECTION

Les écoles seront choisies selon les critères suivants :

- Avoir rempli et envoyé le formulaire disponible sur notre site Web à l'adresse suivante : <http://quebec.ubisoft.com/fr/engagement/> avant le 14 septembre à 23h59.
- Être un groupe scolaire de 4^e, 5^e secondaire, ou de niveaux collégial ou universitaire.
- Être au minimum 10 personnes et au maximum 30 personnes.
- Le groupe doit être composé d'étudiants souhaitant faire carrière en jeux vidéo.

E. PROCESSUS

Veillez noter que les élèves devront être accompagnés par leur enseignant et d'un maximum de 2 autres adultes. L'usage d'appareils photo, caméra vidéo et téléphones cellulaires sera strictement interdit.

Parmi toutes les demandes reçues, un tirage au sort sera effectué afin de sélectionner 8 groupes qui auront la chance de visiter le studio (quatre à l'automne et quatre au printemps).

Pour inscrire votre groupe à une visite du studio d'Ubisoft Québec, veuillez remplir le formulaire suivant et nous l'acheminer avant le 14 septembre.

Nous communiquerons uniquement avec les écoles qui seront sélectionnées.

La visite sera d'une durée approximative de 2h.

** 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.*