

## Campus Ubisoft: Première école de jeu vidéo au Maroc

18/04/2008

C'est la société du même nom qui compte parmi les plus gros éditeurs mondiaux d'animation 3D qui chapeaute le projet. Elle est installée à Casablanca depuis 1998 et compte 65 salariés. Ubisoft, lors de son 10e anniversaire, avait même annoncé de passer à 200 développeurs d'ici trois ans. Le lancement de Campus Ubisoft confirme cette stratégie: une matière grise locale performante à un coût concurrentiel (formation et salaires). Dès octobre, l'école ouvrira ses portes. Quant à la sélection des futurs étudiants, «elle débute à partir de juin», précise Cyril Vermeil DG d'Ubisoft Maroc. Deux critères sont déterminants: Technicité informatique et créativité artistique.

### Positionnement

Le Campus va s'implanter à l'Institut polytechnique, dans les environs de la route d'El Jadida. Ce sont les Québécois, Cégep de Matane, qui vont assurer le rôle de coordinateur pédagogique. D'autres partenaires académiques sont mis à contribution: l'Université Al Akhawayn et l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques d'Angoulême, basée en France. La formule du financement est alléchante. Les frais de formation seront pris en charge par l'Anapec et Ubisoft. En contre partie, «les lauréats seront payés à 5.000 DH par mois durant la première année d'embauche», précise-t-on. Un stage de formation de 6 mois, payé au Smig, complétera la formule. C'est «un modèle mixte qui regroupe formation technique et universitaire», soulignent les fondateurs. Au menu, programmation à l'animation et modélisation 3D, design, conception de niveaux de jeu. Même la gestion de projets est prévue.

Le positionnement d'Ubisoft à Casablanca ne doit pas surprendre. Ses troupes marocaines ont déjà fait leurs preuves en créant, en novembre dernier, un jeu vidéo à 100% made in Morocco. Ceci a nécessité à son équipe à peine 9 mois et 16,5 millions DH. Une prouesse lorsqu'on sait que le coût de production d'un jeu vidéo peut «atteindre les 220 millions de DH et exige en moyenne un an de travail». Nos développeurs ont une autre performance à leur actif, plus actuelle. La conception et la pré-production du dernier long-métrage «Prince of Persia». Son tournage, piloté par les studios Disney, a récemment démarré à Ouarzazate. C'est «la première fois qu'un film de cette envergure est basé sur un jeu vidéo», avait déclaré le DG d'Ubisoft Maroc.

Le Maroc va-t-il saisir sa chance: un hub industriel de l'animation 3D? Cette opportunité d'investissement est symbolisée par la convergence du cinéma avec le jeu vidéo.

L'éventuelle signature d'un mémorandum pour une industrie 3D fait son chemin. De sources sûres, «des discussions ont été tenues dans ce sens, lors d'un récent voyage à Paris, entre le ministère des nouvelles technologies, les tops managements de Casanearshore, et de la CDG», avec des représentants du secteur en France. N'empêche que notre gouvernement doit se remuer. L'Inde a déjà investi ce filon: à Poona, au Sud-est de Bombay, l'achat à la mi-avril du studio indien de Gameloft par Ubisoft le confirme. C'est la première acquisition du genre en Asie du sud-est.

Faiçal Faquih

Source: L'Economiste

<http://www.yabiladi.com/article.php?cat=economie&id=1626>