

# TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION ET DES COMMUNICATIONS

Le secteur des technologies de l'information et des communications (TIC) est la plus grande grappe de haute technologie du Grand Montréal, tant au niveau du chiffre d'affaires que du nombre d'emplois.

La force de la grappe a permis à l'emploi en TIC de croître à un rythme annuel moyen de 1,5% au cours des 5 dernières années dans le Grand Montréal. <sup>(1)</sup>



► Ubisoft, Montréal

## L'INDUSTRIE EN BREF <sup>(2)</sup>

- Plus de 30 000 emplois
- Près d'un emploi privé sur dix
- 5 200 établissements
- 35 000 emplois répartis dans plus de 400 établissements étrangers

## TALENTS <sup>(3)</sup>

- 7 100 étudiants inscrits par année dans des programmes universitaires spécialisés en sciences de l'informatique, informatique de gestion et en génie informatique et de la construction des ordinateurs.
- 1 600 diplômés universitaires dans ces mêmes programmes universitaires chaque année.
- 600 diplômés d'études collégiales par année en formation technique issus des programmes suivants: technique d'animation 3D et de synthèses d'images, technique de l'électronique, technique de l'informatique, technique d'intégration multimédia et technologie des systèmes ordonnés.

## PRINCIPAUX LEADERS ET INVESTISSEMENTS ÉTRANGERS

- La région métropolitaine de Montréal compte sur la forte présence d'IBM, leader dans les services informatiques, et d'Ericsson, chef de file des télécommunications. Plusieurs autres leaders en TIC profitent des atouts du Grand Montréal, dont Autodesk, Bell Canada, CGI, Dassault Systèmes, DMR-Fujitsu, Electronic Arts et SAP.
- Se situant parmi les plus importants centres de production de jeux numériques au monde, le Grand Montréal est le lieu d'accueil de plusieurs joueurs majeurs de l'industrie, dont Eidos Interactive, Electronic Arts, Funcom, THQ, Ubisoft et Warner Bros. Interactive Entertainment.
- La compétitivité de l'industrie montréalaise des TIC a été renforcée dans les dernières années par d'importants investissements étrangers effectués par plusieurs entreprises de renom, telles que Funcom, IBM, Morgan Stanley, THQ, Ubisoft et Warner Bros. Interactive Entertainment.

## INNOVATION

Le Grand Montréal possède plusieurs centres de recherche publics et parapublics reliés aux TIC. Les principaux centres sont les suivants :

- Le centre de recherche informatique de Montréal (CRIM)
- Centre de recherches mathématiques (CRM)
- Centre de systèmes et technologies avancés en communications (SYTACom)
- Institut national de la recherche scientifique Énergie, Matériaux et Télécommunications (INRS-ÉMT)
- Regroupement Stratégique en Microsystèmes du Québec (ReSMiQ)

## LE SAVIEZ-VOUS ?

Le 1<sup>er</sup> décembre 2009, le studio d'édition de jeux vidéo **Ubisoft Montréal** a lancé un nouveau jeu fort attendu, *Avatar: The Game*, basé sur le film du même nom. La version 3D du jeu permet aux utilisateurs de jouer dans un environnement particulièrement immersif. Les studios montréalais de la française Ubisoft sont également à l'origine de trois des plus populaires franchises récentes du monde du jeu vidéo : *Prince of Persia*, *Assassin's Creed* et *Tom Clancy's Splinter Cell*.<sup>(4)</sup>

## COÛTS ET INCITATIFS

### Coûts d'exploitation<sup>(5)</sup>

- Selon KPMG (2010), le Grand Montréal se classe au 1<sup>er</sup> rang du top 20 des plus grandes régions d'Amérique du Nord pour la compétitivité des coûts totaux d'exploitation pour une entreprise dans le secteur des TIC.
- Si le Grand Montréal est en mesure d'offrir des coûts d'exploitation si avantageux aux entreprises, c'est en partie en raison de la compétitivité de ses coûts de main-d'œuvre. En 2010, le coût total moyen annuel de la main-d'œuvre dans le secteur des TIC était de 90 490 \$ US par employé dans le Grand Montréal, soit significativement moins qu'au sein des plus importantes régions rivales en Amérique du Nord.

### Coût total moyen de la main-d'œuvre (\$ US) par employé TIC - Sélection de régions métropolitaines du Canada et des États-Unis, 2010

	Salaires moyens (\$ US)	Avantages sociaux (facultatifs et obligatoires) (\$ US)	Rémunération totale (\$ US)
<b>Montréal</b>	<b>68 368</b>	<b>22 122</b>	<b>90 490</b>
Toronto	70 959	21 373	92 332
Minneapolis	71 943	29 996	101 939
Seattle	74 169	30 785	104 955
Boston	75 416	30 464	105 881
San Francisco	81 938	33 548	115 486

Note: Taux de change: 1 \$ US = 1,06 \$ CA

Source: KPMG, 2010 **Compilation:** Montréal International

## Principaux incitatifs

### ■ Crédit d'impôt pour la production de titres multimédias

Le crédit d'impôt remboursable pour la production de titres multimédias aide les entreprises à réduire leurs coûts de production. Selon la catégorie de titres produits, cette aide peut représenter jusqu'à 37,5 % des coûts de main-d'œuvre.<sup>(6)</sup>

### ■ Crédit d'impôt pour le développement des affaires électroniques

Une entreprise qui exerce des activités dans le secteur des technologies de l'information peut être admissible à un crédit d'impôt remboursable égal à 30 % des salaires admissibles.<sup>(7)</sup>

### ■ Crédits d'impôt pour les dépenses de R-D

Les entreprises établies dans le Grand Montréal bénéficient d'un crédit d'impôt de 20 % alloué par le gouvernement du Canada et de 17,5 % par le gouvernement du Québec (remboursable au Québec). Ces deux mesures combinées permettent de réduire de plus de la moitié les coûts reliés à la R-D.

### ■ Congé d'impôt pour les chercheurs et experts étrangers

Les chercheurs et les experts étrangers peuvent profiter d'un congé d'impôt québécois sur le revenu personnel qui peut s'étaler sur une période de cinq années consécutives.

## Warner Bros. implante un studio de jeux vidéo à Montréal

« Grâce à sa main-d'œuvre créative et spécialisée dans les médias numériques et à ses universités réputées, le Québec est l'endroit parfait pour développer nos produits de demain et nos nouvelles technologies. De plus, le soutien du gouvernement du Québec, par l'entremise de ses crédits d'impôt et de ses autres incitatifs, a permis à Montréal de se distinguer et d'être l'emplacement de choix pour notre nouveau studio. Montréal, qui possède à la fois les talents et les coûts les plus avantageux, est le meilleur endroit pour notre développement. »

M. Martin Tremblay

Président de Warner Bros. Interactive Entertainment

Canada

Québec

Communauté métropolitaine de Montréal

Montréal

Montréal International remercie ses partenaires de leur appui financier : le gouvernement du Canada, le gouvernement du Québec, la Communauté métropolitaine de Montréal, la Ville de Montréal et les entreprises privées.

(1) Statistique Canada, 2010

(2) Montréal International et Techno-Montréal, 2010

(3) Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport du Québec, 2010

(4) Ubisoft, 2010

(5) KPMG, 2010

(6) Gouvernement du Québec, 2010

(7) Idem note (6)