

Le Grand Montréal : plaque tournante mondiale du jeu vidéo





Table des matières



01

Plaque tournante mondiale du jeu vidéo
p. 4

02

Un important bassin de talent hautement qualifié
p. 14

03

Des coûts d'exploitation et des incitatifs avantageux
p. 22

04

Montréal International : des services gratuits, personnalisés et confidentiels
p. 29



Le Grand Montréal : 5^e centre mondial en production de jeux vidéo



Un écosystème à la fine pointe

- **+ 140 studios**
- Un écosystème complet et diversifié d'entreprises clés en développement d'outils et prestation de services, p. ex. en sonorisation, assurance qualité, édition, localisation, etc.
- Ubisoft, EA, Eidos, Epic, Gameloft et plusieurs autres studios internationaux ont choisi la région de Montréal pour concevoir des jeux qui connaissent un succès mondial



Une main-d'œuvre hautement créative et spécialisée

- **15 000 professionnels du jeu vidéo**
- Près de **14 000 étudiants universitaires inscrits dans un programme lié aux TI**, et environ **1 300 dans un programme lié aux arts**
- **Plus de 4 000 étudiants collégiaux** inscrits dans un programme technique en lien avec le **jeu vidéo**



Des coûts d'exploitation avantageux et des incitatifs sur mesure

- Pour une entreprise en jeu vidéo, un **avantage-coût de 28 %** par rapport à la moyenne des 20 plus grandes régions métropolitaines du Canada et des É.-U.
- **Des salaires concurrentiels** et un coût de la vie abordable
- **Jusqu'à 37,5 % de crédit d'impôt** pour les entreprises du secteur du jeu vidéo



Une qualité de vie exceptionnelle

- **Meilleure ville au Canada et 6^e au monde** (TimeOut, 2019)
- **La métropole la plus abordable** du Canada et des É.-U. (UBS Prices and Earnings, 2018)
- **Meilleure ville étudiante de toute l'Amérique** (QS Best Student Cities, 2018)

01

Plaque tournante mondiale du jeu vidéo



Industrie du jeu vidéo à Montréal

Indicateurs clés



5^e

centre mondial en production
de jeux vidéo

Plus de 140

studios

15 000

experts

Un écosystème complet et diversifié d'entreprises clés en développement d'outils et prestation de services tels que : sonorisation, assurance qualité, localisation, etc.

Ubisoft, EA, Eidos, Epic, Gameloft et plusieurs autres studios internationaux ont choisi la région de Montréal pour concevoir des jeux qui connaissent un succès mondial, dont :

- *Assassin's Creed Origins*, d'Ubisoft
- *Batman Origins*, de Warner Bros Games
- *Deus Ex* et *Rise of the Tomb Raider*, d'Eidos

Source : « Best cities for video game development jobs », Game Industry Career Guide, 2015 ; LinkedIn, 2019 ; Alliance numérique, Association canadienne du logiciel de divertissement, 2018.



Deus Ex: Mankind Divided © Eidos

L'écosystème de Montréal réunit certains des plus grands acteurs

Services complets pour l'ensemble du secteur : du milieu universitaire aux spécialistes en développement d'outils et en animation, en passant par les studios de production et de postproduction

Source : Carte des studios et entreprises technologiques de Montréal, CBRE, 2018 ; Montréal International, 2019.

ROGUE
FACTOR

TYPHOON

NAD

UQAC
École des arts, de l'architecture,
de l'animation et de design

GAMELOFT

bE
HAVIOUR

UBISOFT

ÉCOLE PIVAUT
ÉCOLE SUPÉRIEURE
DES ARTS ET DES MÉTIERS
DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE

BUDGE

iLLOGIKA

RUBIKA
ÉCOLE DES TALENTS
DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE

GlobalStep
Association pour le jeu vidéo

GlobalStep
Association pour le jeu vidéo

WB
GAMES

Le campus
UQAM

RIDPOSTE
GAMES.CO

Desgraff

L'inis
UQAM

CÉSEP 011
VIEUX MONTRÉAL

PANACHE
JEUX NUMÉRIQUES

POLYTECHNIQUE
MONTRÉAL
MONTREAL
UNIVERSITY

Université
de Montréal

UQAT
UNIVERSITÉ DU QUÉBEC
EN ABITIBI-TÉMISCAMIENS

audiokinetic

McGill

GamePlay Spaces

idos

Red
Barrels

Microsoft

SQUARE ENIX

AUTODESK

EPIC
GAMES

Google MINO

ludia

AUTODESK

EA

MOTIVE

Playtika

BETHESDA
GAME STUDIOS

Concordia
UNIVERSITY

STINGRAY

Inter-Dec College

unity

DAWSON
COLLEGE

Keywords
STUDIOS

COMPLUSION
GAMES

Google

Des technologies, services et développeurs de talent, pour développer de grands jeux

Technologies



Le bureau de Montréal est au cœur des systèmes d'animation et des technologies d'IA de Unity



Les équipes de développement s'allient à l'équipe technique de Unreal Engine pour la création d'applications industrielles



Services logiciels appliqués aux domaines de l'architecture, de l'ingénierie, de la construction, de la fabrication, des médias et du divertissement



Logiciel audio pour l'industrie des jeux vidéo

Services



Services de postproduction pour le jeu : localisation, assurance qualité et opérations en temps réel



Services de production audio et de capture de mouvements



Services d'assurance qualité, de localisation, de soutien en ligne, d'analyse de données, de consultation et d'automatisation de tests



Éditeur de jeux sur mobile, PC et console, et plateforme de jeux en ligne

Développeurs



Le plus grand studio de jeux vidéo au monde, ayant travaillé sur de nombreuses marques reconnues internationalement



Deux studios à Montréal : Eidos Montréal et Square Enix, reconnus pour leurs titres AAA, dont *Shadow of the Tomb Raider*



Création et distribution multi-plateforme de divertissement interactif grand public



Studio spécialisé en production de jeux d'action et d'aventure 2D et 3D



Développeur connu principalement pour *Contrast* et *We Happy Few*

... et plus de 140 autres!

Un écosystème collaboratif

Montréal est une ville reconnue pour son ouverture et son esprit collaboratif. Des organisations veillent au respect de ces valeurs :



alliance
numérique

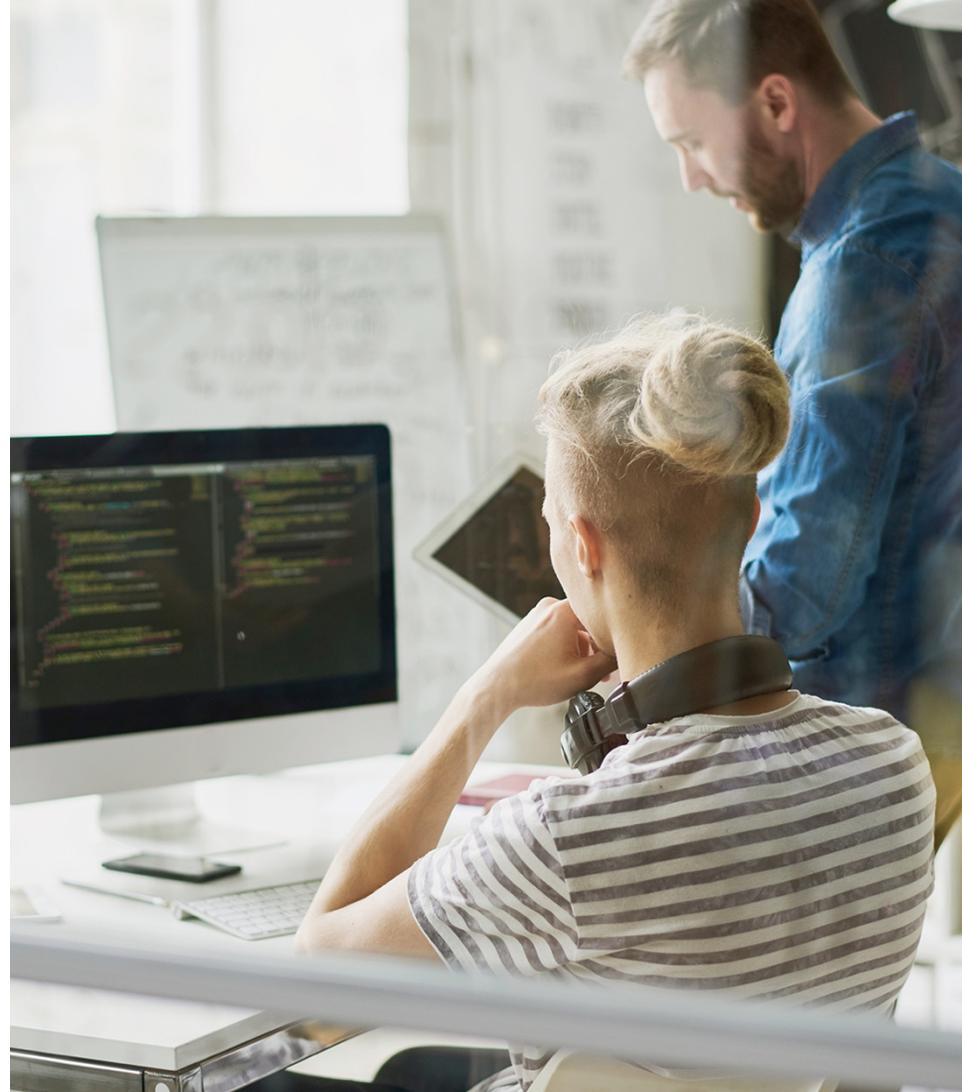
L'Alliance numérique représente des entreprises de jeux vidéo de toute taille et compte près de 100 membres actifs au Québec. Elle a pour mission de soutenir et de faire rayonner les réalisations et contributions de ce secteur auprès des médias, des décideurs gouvernementaux et du grand public.



La Guilde vise à soutenir et rendre pérennes les studios indépendants québécois du jeu vidéo. Avec 160 membres, elle constitue la plus grande coopérative d'entreprises de jeux vidéo indépendantes au monde.



Des initiatives privées comme GamePlay Space, fondé par Jason Della Rocca, contribuent aussi au dynamisme de l'écosystème montréalais du jeu vidéo.



Montréal, pionnière de l'industrie des TI

Les secteurs de l'IA, des arts numériques et du développement de logiciel forment une base solide sur laquelle s'appuie l'écosystème du jeu vidéo de Montréal :

- **107 500** employés et **5 240** entreprises spécialisés en TI
- **Un PIB de 11,6 G\$**
- **Les coûts d'exploitation les plus bas en Amérique du Nord** pour une entreprise en développement de logiciels, devant Toronto, Boston, New York et San Francisco
- **Une grande diversité d'industries liées aux jeux vidéo :**



1^{re}

concentration de chercheurs en apprentissage profond (IA) au monde



1^{re}

ville au Canada et parmi les premières au monde en effets visuels et en animation



5^e

plus grande concentration d'emplois technologiques parmi les grandes régions métropolitaines du Canada et des É.-U.

À l'avant-garde des technologies mobiles, de la RV/RA, de l'analyse des données et de la FinTech

Exemples d'entreprises majeures dans le Grand Montréal

Google

Microsoft

IBM

5thWall

Morgan Stanley

SAP

AUTODESK

technicolor

DIGITAL DIMENSION

DASSAULT SYSTEMES

MATHEMATIC

REEL FX

MobeeWave

BUF

lightspeed

FELIX & PAUL STUDIOS

ELEMENT AI

FRAMESTORE STUDIO

CINE SITE STUDIOS

RODEO Visual Effects Company

f

FRAMESTORE

Naissance et croissance de l'industrie du jeu vidéo à Montréal

Au cours des 25 dernières années, le Grand Montréal est devenu la principale plaque tournante pour les jeux vidéo au Canada, et la 5^e au monde.

Trois vagues de développement

1 – Naissance de l'industrie

- Avant qu'Ubisoft et Autodesk ne deviennent des figures phares de l'industrie montréalaise, les entreprises locales **Behaviour Interactive (BHVR)** et **Kaydara** avaient pavé la voie pour les entreprises de développement.
- Alors qu'on crée le **crédit d'impôt pour la production de titres multimédias** en 1997, **Ubisoft** prend un engagement clé envers Montréal et fait déferler la première vague, qui permettra à l'industrie d'atteindre une tout autre dimension.
- **Ubisoft**, tout comme **EA**, **Eidos**, **Gameloft** et **WB Games**, sont maintenant des studios de plus de 500 employés.



2 – Émergence du contenu montréalais

- La deuxième vague, l'émergence des jeux portables, a elle aussi transformé l'industrie.
- Des outils plus abordables, une base de talents solide, la possibilité d'autoédition et la demande croissante envers des jeux plus courts et plus addictifs ouvrent la voie pour les entreprises de développement locales et indépendantes.
- Des studios comme **Outerminds**, **Riposte Games**, **Compulsion Games**, **Red Barrels**, **Panache Digital Games** sont à l'avant-garde de cette tendance.

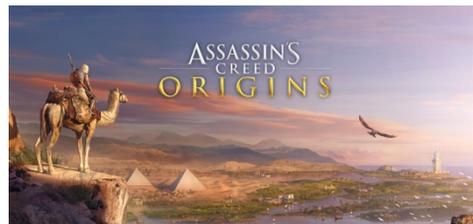


3 – Avenir de l'industrie

- Forte de ses succès précédents, Montréal s'est positionnée comme leader mondial des **nouveaux créneaux de jeux, comme la RV/RA et la ludification des domaines de la santé et de l'éducation.**
- Montréal s'est également forgé une réputation internationale comme **plaque tournante de l'IA et de l'apprentissage profond**, qui viendront bientôt révolutionner la création de jeux vidéo.

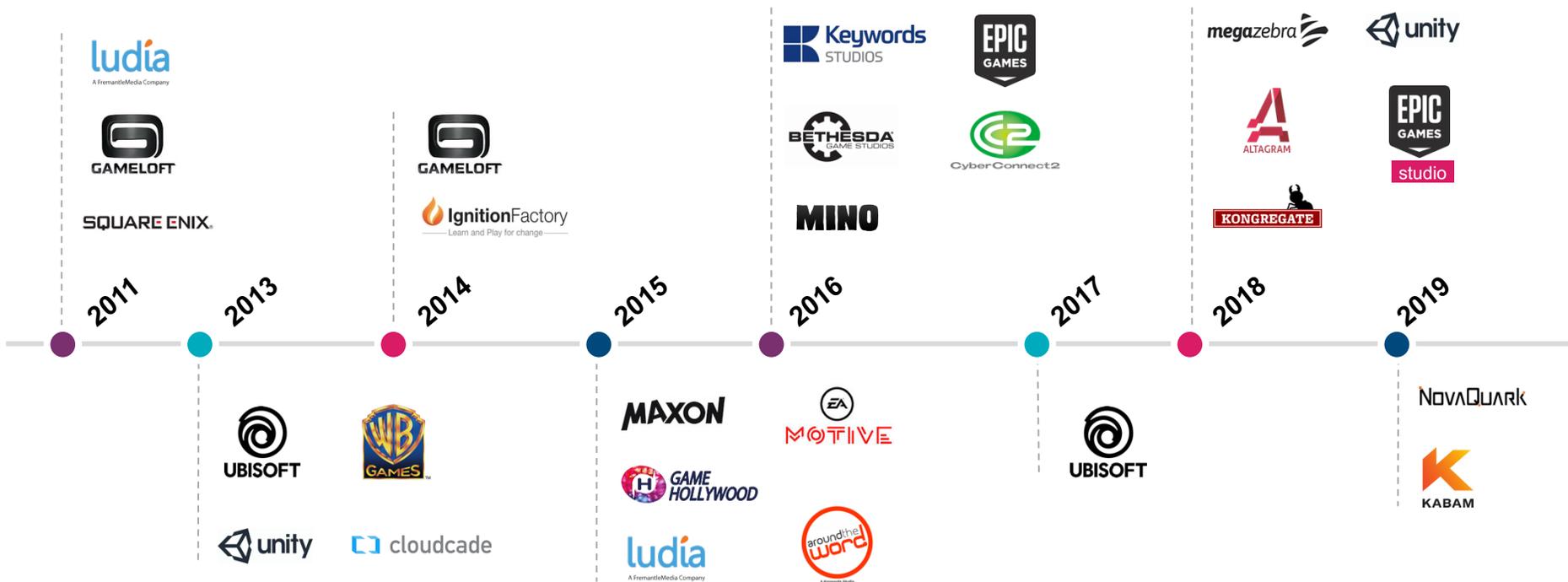


Exemples de réussites majeures réalisées dans le Grand Montréal



Des leaders mondiaux ont récemment choisi Montréal

L'industrie du jeu vidéo de Montréal a connu une croissance phénoménale au cours des dernières années, notamment grâce à l'expansion et à l'arrivée de filiales d'entreprises de partout dans le monde.



En 2019, Montréal sera l'hôte de trois événements internationaux de jeux vidéo

MUTEK

Août 2019

Festival montréalais dédié à la promotion de la musique électronique et des arts numériques



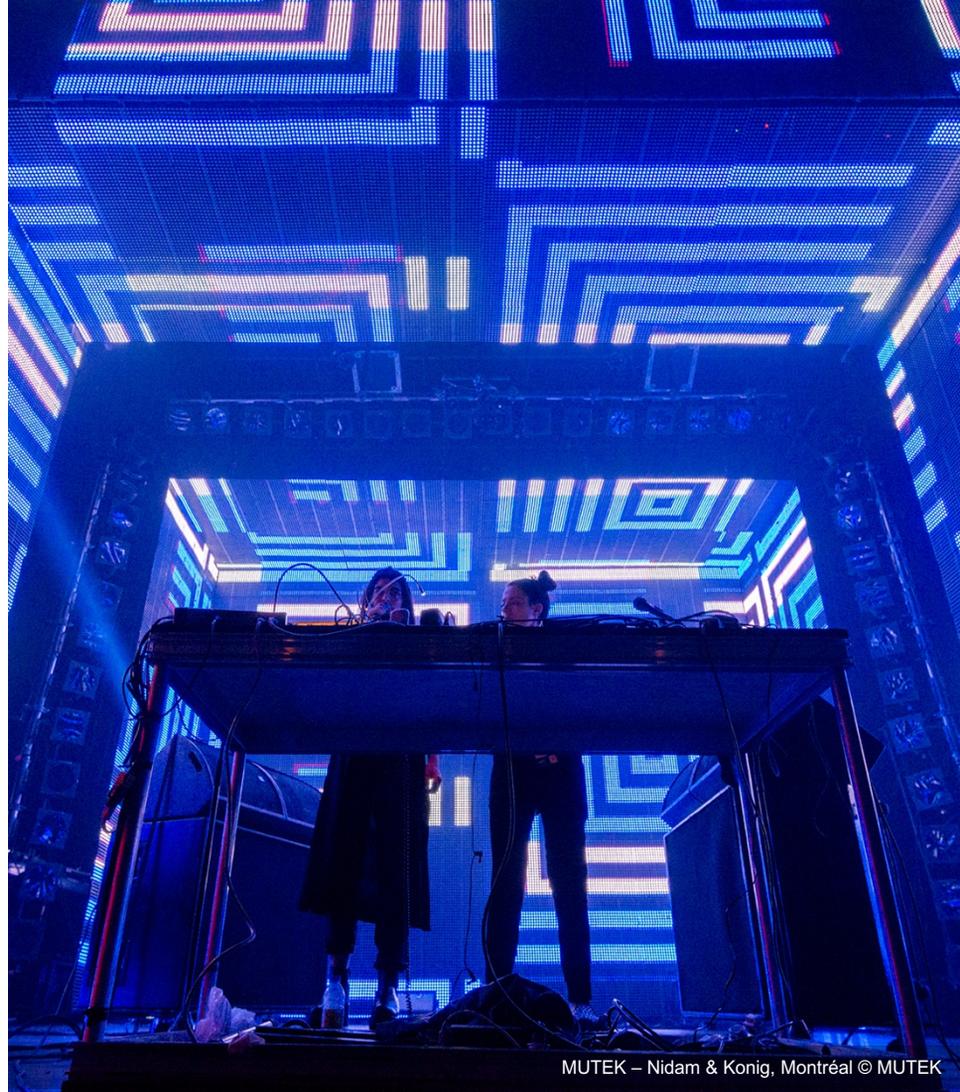
Septembre 2019

Édition montréalaise du plus grand festival numérique au monde



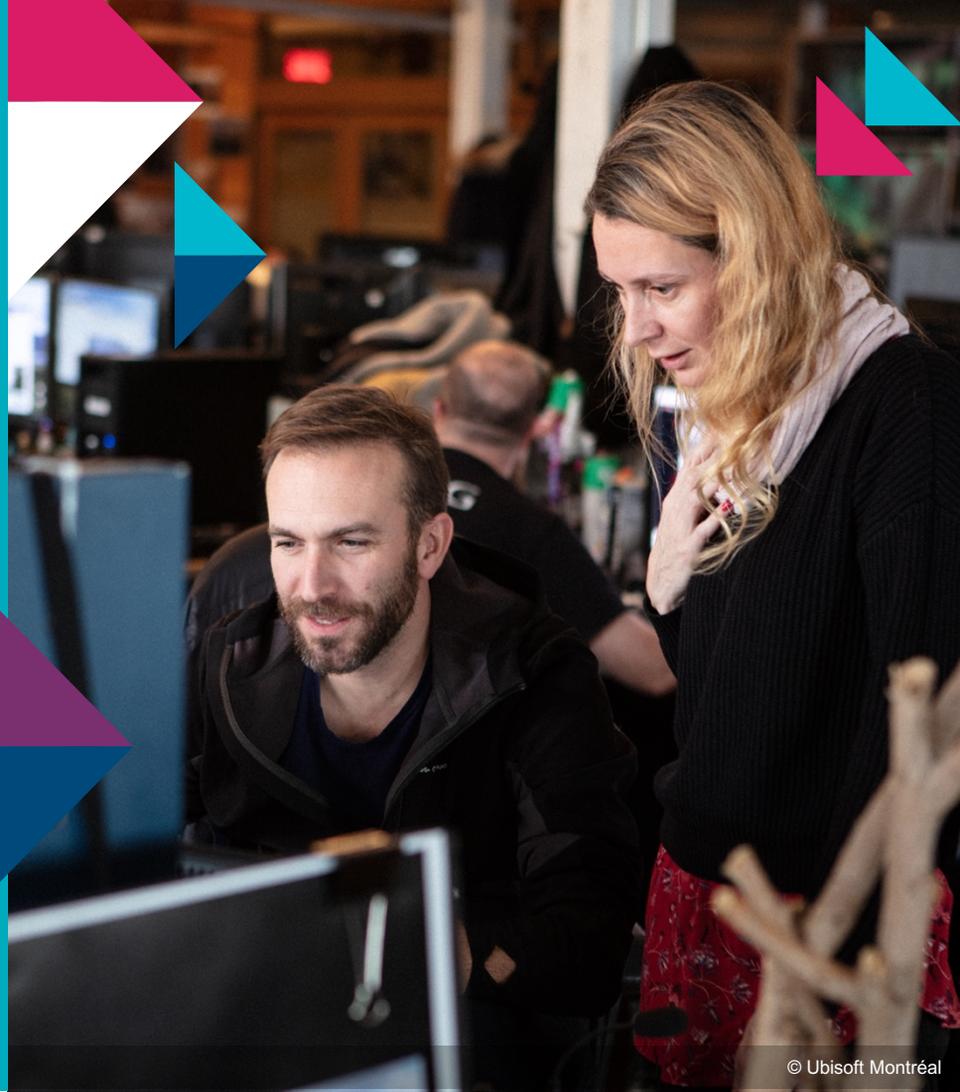
Novembre 2019

MEGA et MIGS unissent leurs forces pour créer la toute première édition de B2B2C, un événement de jeux vidéo de grande envergure!



02

Un important bassin de talent hautement qualifié



Montréal : un alliage parfait entre créativité et expertise technique

L'industrie du jeu vidéo du Grand Montréal compte près de 15 000 experts.

Et ce nombre présente une croissance rapide : chaque année, les collèges et universités de la région forment d'importantes cohortes de diplômés qui ont une expertise combinée en technologies et en arts numériques.

De plus, le Mile End, quartier phare de Montréal, abrite la plus forte concentration d'artistes au Canada et est considéré comme un important centre névralgique des arts et de la culture en Amérique du Nord.

Le quartier voit aussi arriver de plus en plus de studios de jeux vidéo et d'effets visuels, dont Ubisoft, Framestore, Behavior, Gameloft et Atelier Animation.



On compte près de 15 000 experts en jeu vidéo à Montréal

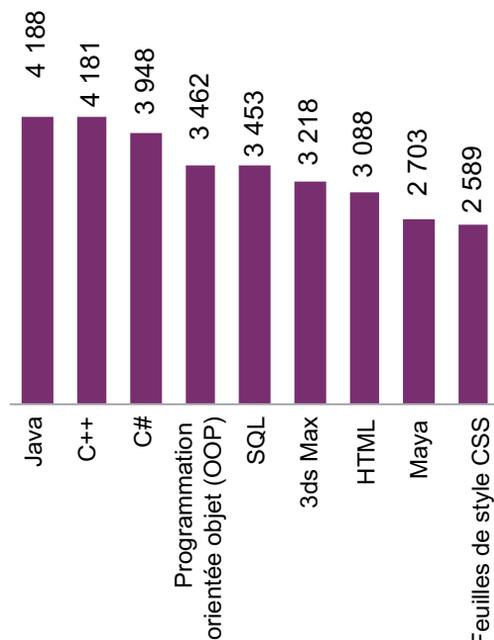
41 compétences clés ont servi à cibler les experts en jeu vidéo*



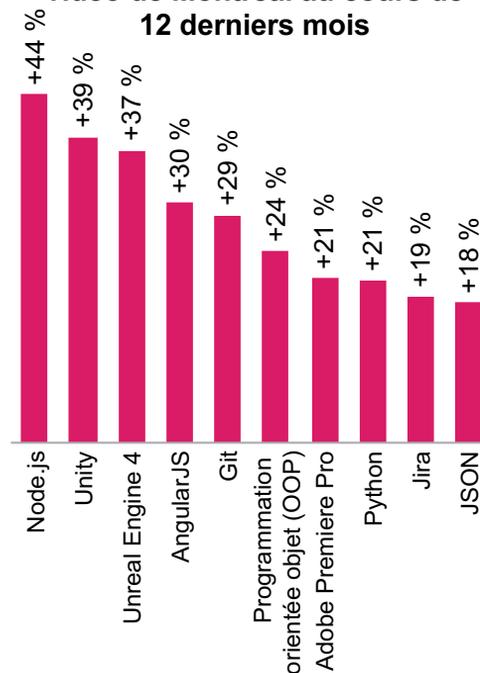
Nombre de profils LinkedIn**
présentant ces compétences à Montréal :

14 824

Experts en jeu vidéo de Montréal
ayant les compétences présentées
(en date du 13 mars 2019)



Compétences ayant la plus forte
croissance chez les experts en jeu
vidéo de Montréal au cours de
12 derniers mois



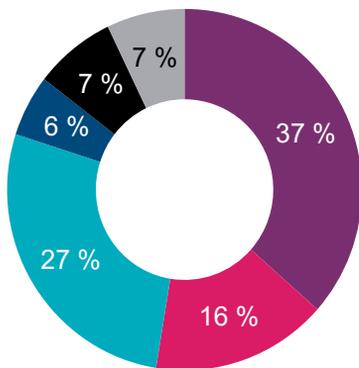
* Les compétences clés identifiées à l'aide de l'outil Talent Insights de LinkedIn ne sont ni cumulatives ni exclusives.

** Excluant les profils portant les titres suivants : « fondateur », « cofondateur », « PDG » ou « président ».

Source : Talent Insights (LinkedIn), le 13 mars 2019.

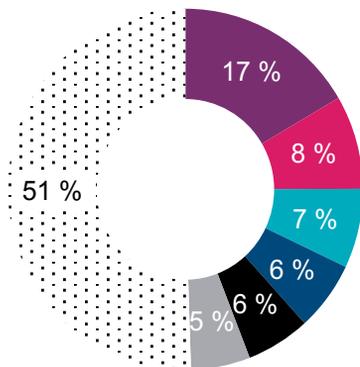
Une industrie diversifiée

Principaux domaines d'études des experts en jeu vidéo de Montréal
% de tous les domaines répertoriés



- Génie informatique et génie logiciel
- Arts et design
- Film, cinéma, multimédia et vidéo
- Commerce et finances
- Sciences et génie (autres)
- Autre

Principales écoles où les experts en jeu vidéo de Montréal ont gradué
% de toutes les écoles répertoriées



- Université Concordia
- Université de Montréal
- Université McGill
- Université du Québec à Montréal
- Collège Dawson
- École Polytechnique de Montréal
- ⋯ Autre

Exemples de programmes spécialisés en développement de jeux vidéo

Programmes de 1^{er}, 2^e et 3^e cycles (de baccalauréat à doctorat)



Programmes techniques (DEP)



Formations professionnelles (AEC)



Un riche bassin d'étudiants universitaires qui conjugue créativité et connaissances techniques

Programmes universitaires en lien avec les arts	Étudiants inscrits, 2016-2017
Arts graphiques	187
Beaux-arts	727
Arts plastiques	260
Arts (multidisciplinaire)	113
Total	1 287

Programmes universitaires en lien avec les TI	Étudiants inscrits, 2016-2017
Informatique	7 100
Génie électrique et électronique	3 279
Génie informatique	1 866
Mathématiques	1 411
Probabilités et statistiques	183
Mathématiques appliquées	134
Total	13 973

On compte **11 établissements universitaires** dans le Grand Montréal, dont certains des plus prestigieux au monde, p. ex. :



Chaque année, ces universités forment près de **14 000 étudiants universitaires** dans des programmes liés aux TI, et environ **1 300** dans des programmes liés aux arts.

D'importantes cohortes de diplômés universitaires en TI et en arts rejoignent chaque année les rangs de l'industrie du jeu vidéo.

Un riche bassin d'étudiants dans les formations techniques spécialisées en jeux vidéo

Programmes techniques en lien avec le jeu vidéo	Étudiants inscrits, 2016-2017
Animation 2D/3D et création de jeux vidéo	1 870
Arts visuels	1 111
Arts graphiques	1 056
Total	4 037

Le Grand Montréal réunit plus de **4 000 étudiants collégiaux** inscrits dans des formations techniques spécialisées en jeux vidéo, en animation et en effets visuels

Grâce à son vaste bassin de talents, la région de Montréal reste toujours à l'avant-garde de l'industrie du jeu vidéo, notamment en ce qui concerne les nouvelles tendances comme la réalité virtuelle et augmentée

« En 20 ans, Ubisoft a créé 3 600 emplois, investi plus de 3,5 milliards de dollars au Québec et y a développé parmi les plus grandes marques de l'industrie. Aujourd'hui, le jeu vidéo est le segment le plus dynamique du secteur du divertissement en plus d'être au cœur des évolutions technologiques. Nous avons une opportunité unique de construire ensemble le Québec technologique du futur. »

– Yves Guillemot, cofondateur et président-directeur général, Ubisoft



« Il y a beaucoup d'aspects très intéressants à Montréal : bien sûr il y a cet aspect multiculturel, qui est très très fort. Montréal est une ville centrée sur l'art sous diverses formes et a des universités avec un calibre incroyable. Et il y a aussi tout ce support à la création d'entreprises, principalement en ce qui concerne de la technologie. »

– David Anfossi, chef de studio, EIDOS-Montréal



« L'agrandissement de nos installations de Montréal nous aidera à nous positionner de façon encore plus performante au sein d'un segment du secteur du jeu qui présente la plus forte croissance de l'industrie. Chaque année, notre entreprise consacre une part importante de son chiffre d'affaires à la recherche et au développement, et notre équipe de Montréal occupe une place primordiale dans la mise en œuvre de nouveaux projets. »

– Mario Poulin, directeur général, Gameloft Montréal et Toronto



« Jamais une opération de recrutement n'aura été aussi facile : à Montréal, les talents abondent, les cultures et les langues sont variées, et la passion du jeu est omniprésente. Nous pouvons donc offrir les meilleurs services d'assurance qualité en traduction et en localisation, quel que soit le type de jeu, dans une panoplie de langues. Il va de soi que l'ouverture du studio Altagram au cœur du Plateau-Mont-Royal nous enchante au plus haut point. »

– Christian Norton, chef de la direction, Altagram Canada



« Le Québec, et plus particulièrement le Grand Montréal, constitue le lieu d'implantation par excellence pour notre société, avec des perspectives de croissance très prometteuses. Nos clients et partenaires font partie des plus grands noms de l'industrie vidéoludique et plusieurs, comme Electronic Arts, Square Enix, Ubisoft et Warner, ont déjà créé au Québec des studios de renommée internationale. La présence de nos partenaires, jumelée à la disponibilité de talents hautement créatifs et à une structure de coûts compétitive, nous ont convaincu d'investir dans la métropole québécoise. »

– Michel Golgevit, directeur général, Around the Word



« Nous avons notamment l'intention de miser sur le bassin de talents qu'offre Montréal pour agrandir rapidement notre équipe de concepteurs de jeux, en y ajoutant des développeurs de logiciels, des artistes et des experts en veille stratégique. »

– Mark Gazecki, cofondateur, MegaZebra



Des procédures d'immigration simples et rapides

Les politiques d'immigration au Canada sont simples, prévisibles et rapides, ce qui facilite le recrutement des meilleurs talents à l'international : les permis de travail ne sont pas octroyés par tirage au sort et aucun plafond n'est imposé.

Types de programmes d'immigration	1 – Obtention d'une ÉIMT* et d'un CAQ**	Temps de traitement	2 – Dépôt de la demande de permis de travail	Temps de traitement
Mutation à l'intérieur d'une société	s.o.	s.o.	Avoir travaillé pour l'entreprise au moins un an avant la mutation, être un cadre ou avoir des connaissances spécialisées.	De 0 à 2 semaines
ALENA	s.o.	s.o.	La catégorie d'emploi figure sur la liste de plus de 60 professions admissibles dans le cadre de l'ALENA.	De 0 à 2 semaines
Expérience internationale Canada	s.o.	s.o.	Avoir entre 18 et 35 ans (peut varier selon le pays de citoyenneté) et être originaire d'un des 30 pays ayant signé une entente avec le Canada. Il existe 3 types de permis, selon les ententes avec chaque pays : vacances-travail, jeunes professionnels et stage coop international.	8 semaines
Volet des talents mondiaux	Exemption de l'obligation de démontrer que les efforts d'embauche de main-d'œuvre locale ont échoué + la profession figure sur la liste des 13 professions exigeant des talents mondiaux.	2 semaines	Mêmes conditions que ci-dessus.	De 0 à 2 semaines
Démarche simplifiée (Québec)	Processus offert exclusivement aux entreprises au Québec. Exemption de l'obligation de démontrer que les efforts d'embauche de main-d'œuvre locale ont échoué. Environ 60 professions figurent sur la liste des professions admissibles au traitement simplifié.	Environ 15 semaines	Mêmes conditions que ci-dessus.	De 0 à 10 semaines
Processus régulier	Démontrer que des efforts raisonnables ont été entrepris pour embaucher de la main-d'œuvre locale.	Environ 15 semaines	Présenter la demande au bureau des visas à l'extérieur du Canada, ou aux douanes canadiennes si le candidat est dispensé de l'obligation de visa.	De 0 à 10 semaines

Note :

* ÉIMT : Évaluation de l'impact sur le marché du travail.

** CAQ : Certificat d'acceptation du Québec ; les délais d'obtention d'un permis de travail peuvent varier en fonction du pays de citoyenneté du candidat.

03

Des coûts d'exploitation et des incitatifs avantageux



Les coûts d'exploitation les plus concurrentiels pour le développement de jeux vidéo

1^{er}
rang

pour la compétitivité des coûts d'exploitation par rapport à toute autre grande région métropolitaine du Canada et des É.-U.

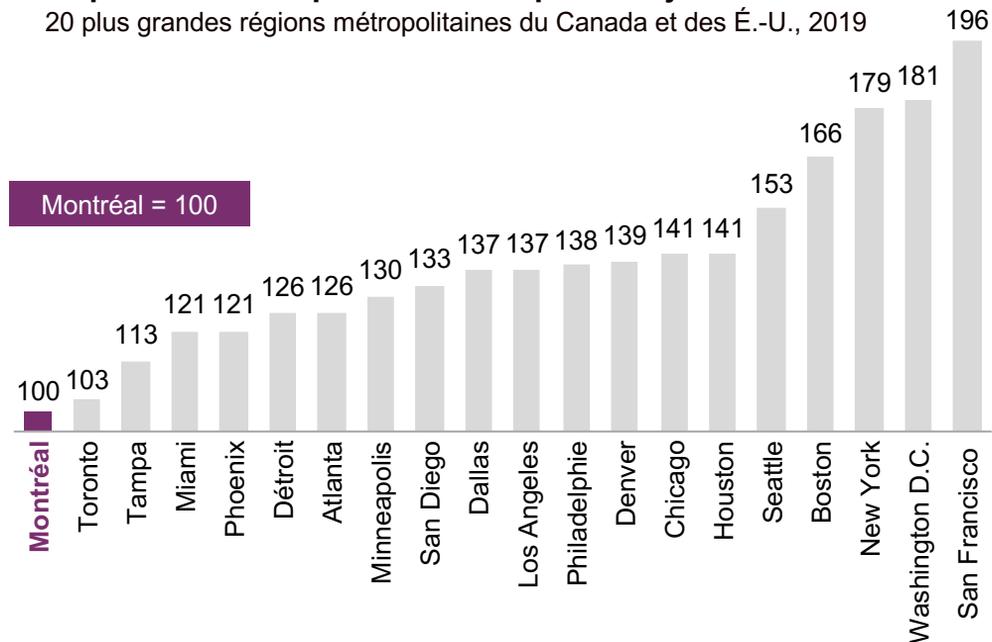
Un avantage-coût de
28 %

par rapport à la moyenne des 20 plus grandes régions métropolitaines du Canada et des É.-U. (2019)

Lorsqu'on tient compte du **crédit d'impôt québécois pour la production multimédia**, l'avantage-coût est encore plus important.

Total des coûts d'exploitation pour une entreprise de conception de jeux vidéo

20 plus grandes régions métropolitaines du Canada et des É.-U., 2019



Des salaires concurrentiels

Sans même tenir compte du crédit d'impôt pour la production multimédia (jusqu'à 37,5 %), les salaires à Montréal sont moins élevés qu'à Toronto (6 %) et qu'à Vancouver (5 %).

Salaires annuels médians* (\$ US) pour 5 professions types

	Montréal	Montréal (incluant le crédit d'impôt)	Toronto	Vancouver	Austin	San Francisco
Programmeur de jeux vidéo	62 484 \$	43 738 \$	66 228 \$	65 859 \$	86 453 \$	107 093 \$
Programmeur-analyste	65 242 \$	45 669 \$	69 099 \$	68 641 \$	92 060 \$	113 458 \$
Animateur 3D	56 125 \$	39 287 \$	59 709 \$	59 201 \$	73 037 \$	70 459 \$
Architecte de bases de données	65 920 \$	46 144 \$	69 804 \$	69 324 \$	91 083 \$	112 350 \$
Directeur des systèmes	84 270 \$	58 989 \$	89 759 \$	87 444 \$	126 184 \$	152 916 \$

* Salaires basés sur 5 ans d'expérience; Conception de systèmes informatiques et services connexes (SCIAN 5415).

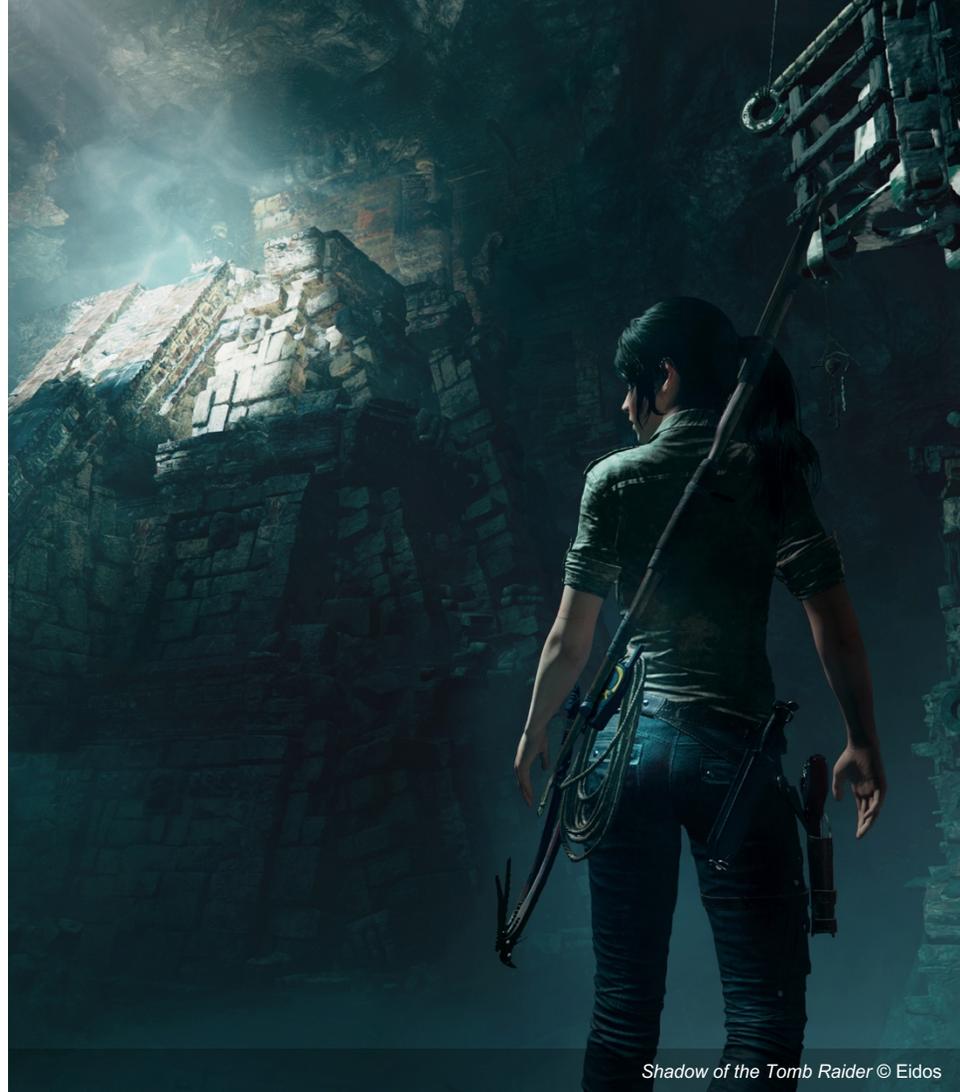
Taux de change selon la moyenne des trois derniers mois, mars 2019 : 1,00 \$ = 0,75 \$ US.

Source : Economic Research Institute Inc., le 13 mars 2019.

Crédit d'impôt pour l'industrie du jeu vidéo : l'un des plus avantageux au monde

- Le crédit d'impôt peut atteindre **37,5 %** des dépenses admissibles ou des titres admissibles destinés à une commercialisation, disponibles en version française et autre qu'un titre de formation professionnelle. Si le titre n'est pas disponible en version française, le taux du crédit est d'au plus **30 %**.
- Les dépenses doivent avoir été engagées par le producteur pour des travaux de production admissibles. **Les dépenses de main-d'œuvre désignent** l'ensemble des montants suivants* :
 - **les traitements et les salaires** versés aux employés admissibles (incluant les primes);
 - **la partie des montants versés à un sous-traitant** ayant un lien de dépendance avec le producteur multimédia pour la réalisation de travaux de production admissibles effectués par des employés du sous-traitant dans un établissement situé au Québec;
 - **50 % des montants versés à un sous-traitant** n'ayant pas de lien de dépendance avec le producteur multimédia pour la réalisation de travaux de production admissibles au Québec.

Note : * Il n'est pas nécessaire que le contrôle de la société soit québécois.
Source : Investissement Québec, 2019.



Scénario 1

Studio de **15 employés** pleinement opérationnel toute l'année; deux jeux de milieu de gamme en production; aucune activité de R&D

Salaire et crédit d'impôt

Poste	Salaire moyen
Directeur technique (1)	100 000 \$
Programmeur (3)	80 000 \$
Programmeur junior (2)	50 000 \$
Artiste technique (2)	35 000 \$
Directeur artistique (1)	50 000 \$
Artiste 3D (2)	50 000 \$
Artiste 2D/3D (2)	45 000 \$
Directeur de la création (1)	100 000 \$
Chef de studio (1)	130 000 \$
Total : 15 employés	980 000 \$
Total des salaires + primes de 10 %	1 078 000 \$
Crédit d'impôt multimédia de 30 %	(323 400 \$)
Crédit d'impôt multimédia de 37,5 %	(404 250 \$)

**Vous pourriez économiser
jusqu'à 404 250 \$ sur des dépenses
totales de 1 567 500 \$**

Total des dépenses et crédit d'impôt

Total des dépenses	Année 1
Salaires + primes de 10 % + avantages sociaux de 20 %*	1 274 000 \$
Dép. d'exploitation (loyer, activités, admin.)	230 720 \$
Capital initial	50 000 \$
Formation (1 % des salaires)	10 780 \$
Autre dépense non récurrente	2 000 \$
Total avant crédit d'impôt	1 567 500 \$
Total après crédit de 30 %	1 244 100 \$
Total après crédit de 37,5 %	1 163 250 \$

* Inclut les avantages sociaux obligatoires (de 12 à 14 %) ainsi que tous les autres avantages généralement offerts par les employeurs dans l'industrie du jeu vidéo. Ces avantages ne sont pas calculés dans le total des salaires admissibles aux fins du crédit d'impôt pour la production de titres multimédias.

Scénario 2

Studio de **125 employés** pleinement opérationnel toute l'année; deux jeux de milieu de gamme en production; aucune activité de R&D

Poste	Salaire moyen	Poste	Salaire moyen
Directeur technique (1)	145 000 \$	Directeur de la création/conception (2)	100 000 \$
Réalisateur (5)	80 000 \$	Gestionnaire de communauté (10)	45 000 \$
Programmeur intermédiaire (23)	100 000 \$	Développeur en ligne (5)	75 000 \$
Programmeur junior (16)	50 000 \$	Concepteur de réseaux (3)	80 000 \$
Artiste technique (13)	35 000 \$	Analyste en veille stratégique (4)	75 000 \$
Directeur artistique (4)	50 000 \$	Directeur acquisition des utilisateurs (2)	75 000 \$
Artiste 2D/3D (12)	50 000 \$	Admin/RH/Finances (3)	40 000 \$
Artiste 2D/3D junior (21)	45 000 \$	Chef de studio (1)	180 000 \$
TOTAL : 125 employés			7 510 000 \$
Crédit d'impôt multimédia de 30 %			(2 253 000 \$)
Crédit d'impôt multimédia de 37,5 %			(2 816 250 \$)

Vous pourriez économiser jusqu'à 2 816 250 \$ sur des dépenses totales de 11 450 100 \$

Total des dépenses	Année 1
Salaires + primes de 10 % + avantages sociaux de 20 %*	9 763 000 \$
Dép. d'exploitation (loyer, activités, admin.)	1 100 000 \$
Capital initial	500 000 \$
Formation (1 % des salaires)	75 100 \$
Autre dépense non récurrente	12 000 \$
Total avant crédit d'impôt	11 450 100 \$
Total après crédit de 30 %	9 197 100 \$
Total après crédit de 37,5 %	8 633 850 \$

* Inclut les avantages sociaux obligatoires (de 12 à 14 %) ainsi que tous les autres avantages généralement offerts par les employeurs dans l'industrie du jeu vidéo. Ces avantages ne sont pas calculés dans le total des salaires admissibles aux fins du crédit d'impôt pour la production de titres multimédias.

Des incitatifs accessibles et très avantageux

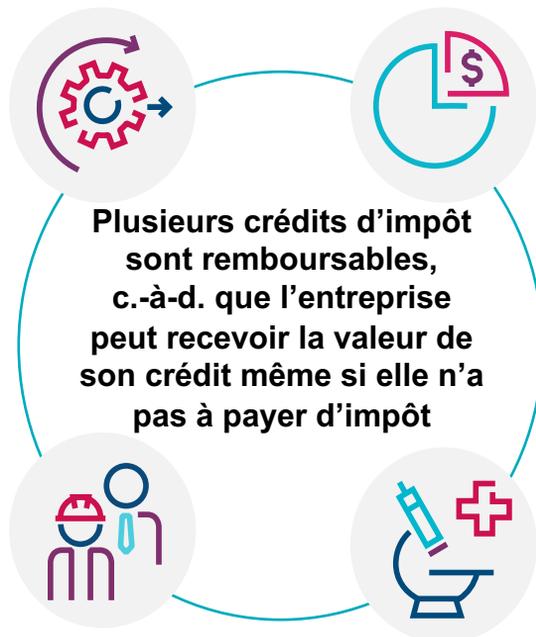
Innovations et projets majeurs

Bourses et prêts sans intérêts, comme le fonds **ESSOR** et les programmes de **Développement économique Canada**

Développement de la main-d'œuvre

Par exemple :

- **25 % des coûts** de mise en place d'un programme de formation
- **50 % des coûts** de création d'un service de RH



Crédits d'impôt sectoriels

Par exemple :

- **Jusqu'à 30 %** pour le développement de logiciels
- **Jusqu'à 43 %** pour les services de production cinématographique

Recherche et développement

- **Jusqu'à 30 %** de crédit d'impôt sur les coûts de R&D

04

Montréal International :
des services gratuits,
personnalisés et
confidentiels



Montréal International : un point d'accès unique à une variété de services gratuits, personnalisés et confidentiels



**Soutien stratégique
à long terme**



**Données économiques
et services de
communication**



**Relations
gouvernementales**



**Aide avec les
programmes
incitatifs**



**Conseils en immigration
des travailleurs
internationaux**



**Missions de recrutement
à l'étranger**



Pour nous joindre



Montréal
International

Montréal International
380, rue Saint-Antoine Ouest
bureau 8000
Montréal (Québec) H2Y 3X7

t +1 514 987-8191
www.montrealinternational.com

Ce document est la propriété de Montréal International. Vous êtes autorisé à reproduire, en tout ou en partie, ce document sous réserve de ne pas modifier son contenu et d'identifier clairement Montréal International en tant que source du matériel. Vous ne pouvez en aucun cas utiliser le matériel de manière à créer une impression fautive ou trompeuse quant à la source du matériel, notamment, mais sans limitation, par l'apposition de marque ou de mention autre que celles de Montréal International.