

BETTARA S.

**Gestionnaire de production
Ubisoft (Canada)**



Pouvez-vous décrire les principales MISSIONS et RESPONSABILITES que vous exercez dans le cadre de votre emploi actuel ?

Au sein de la production d'un jeu AAA, j'assiste l'Associate Producer (producteur associé) dans l'organisation et la gestion du contrôle qualité (QC) de notre jeu.

Mon mandat consiste au management d'une équipe de 5 testeurs de développement (à Québec) et à la coordination des équipes de testeurs de fonctionnalité délocalisées (à Bucarest en Roumanie et à Pune en Inde). D'autre part, je suis en charge de la création et/ou optimisation de nos processus de gestion des bugs.

COMMENT en êtes-vous arrivé.e à occuper votre emploi actuel et à atteindre ce niveau de responsabilités ?

Suite à l'obtention de mon Master, j'ai été embauché par Linkbynet (acteur majeur dans les domaines de l'infogérance service Cloud, web e-Business et des systèmes d'Information) dans un rôle de chef de projet (des projets de mise en place d'infrastructures d'hébergement dédiées ou mutualisées) puis de responsable opérationnel de comptes (Saint-Gobain, PPR, Euromaster entre autres).

Au cours de ma quatrième années chez Linkbynet, j'ai été approché par Ubisoft qui m'a proposé de devenir EMEA Online Manager au sein de leur département IT. Ma principale mission était de créer une équipe capable de couvrir les besoins d'infrastructure online pour la zone Europe, Moyen Orient et Afrique. En 3 ans et demi sur ce poste, nous sommes passés d'une équipe de 5 sur un site à une équipe de 30 au sein de différents studios Ubisoft à travers l'Europe (Malmö, Düsseldorf, Montpellier, Bucarest). Nous avions plusieurs jeux online sur des serveurs hébergés dans notre data center interne.

J'ai ensuite changé de poste au sein de l'IT pour monter une nouvelle équipe de Client Manager, qui a pour objectif de faire le pont entre les équipes des productions et les équipes IT. Enfin, après deux ans, j'ai fait le choix de quitter l'IT pour intégrer le cœur de métier de la compagnie, la production de jeux vidéo. Les RH ont fait circuler mon CV en interne et on m'a proposé un poste de Production Manager au sein du pôle canadien (j'avais le choix entre Montréal, Toronto et Québec).

Pouvez-vous nous indiquer ce que le Master vous a apporté en termes de COMPETENCES ?

Je dirais que les compétences principales apportées par le Master et qui m'ont le plus servi restent la polyvalence et l'adaptabilité. Les aspects et expertises techniques s'acquièrent avec la pratique, mais la capacité à ne pas craindre les changements et à les embrasser a été et est primordiale, dans le cadre de mon parcours du moins.

A obtenu un M2 Gestion des systèmes d'information (Pau) au terme de l'année 2005_2006
Témoignage recueilli début 2018 - Contact : Observatoire Des Etudiants (Agnès Binet) / ode@univ-pau.fr