



Multimédia

*Le Québec : Un milieu d'affaires
dynamique et profitable*

TABLE DES MATIÈRES

Accueil _____	3
Profil du secteur _____	4
Entreprises de renommée internationale _____	5
Studios de développement	6
Assurance qualité, test et localisation	9
Logiciel (animation, traitement du son et effets spéciaux)	10
Associations et événements _____	12
Main-d'œuvre _____	14
Formation	16
Coûts d'exploitation _____	18
Main-d'œuvre	19
Location	20
Solutions financières et fiscalité _____	21
Mesures favorisant la R-D	22
Taux d'imposition des sociétés	24
Congé de taxe sur le capital	27
Choisir Investissement Québec _____	28

ACCUEIL

LE QUÉBEC, PÔLE INCONTOURNABLE DU DIVERTISSEMENT NUMÉRIQUE

Berceau des pionnières **Softimage** et **Discreet Logic** et d'entreprises telles que **Behaviour Interactif**, **Frima Studio** et **Sarbakan**, le Québec s'impose aujourd'hui comme l'un des meilleurs endroits du monde pour le développement de jeux électroniques et de contenu interactif.

Grâce à une main-d'œuvre créative, à des frais d'exploitation très compétitifs et à un soutien gouvernemental de premier plan, l'industrie québécoise du jeu électronique a connu une forte croissance au cours des dernières années!

On y retrouve d'ailleurs plusieurs chefs de file de l'industrie tels qu'**Ubisoft**, **Visceral Games**, **Activision**, **Eidos** et **THQ**, ainsi que de nombreuses entreprises connexes, spécialisées dans les tests, la localisation, l'environnement sonore, la musique, l'animation et les effets spéciaux.

À ces entreprises de renom, il faut ajouter un solide réseau d'écoles spécialisées, d'universités et de collèges reconnus internationalement qui dispensent une formation complète, taillée sur mesure pour répondre aux besoins de l'industrie.

« Montréal est enviée pour son statut de leader dans le domaine du multimédia. Rares sont les villes qui peuvent se vanter d'un tel contexte. Un bassin de talent exceptionnel et un niveau de créativité et d'innovation qui, soutenus par d'excellentes écoles et par le gouvernement, font de Montréal un lieu d'affaires unique dans le monde entier. Sa feuille de route des dix dernières années en est la preuve concrète. » – Stéphane D'Astous, Directeur général, EIDOS-MONTRÉAL, 2009.

Votre entreprise est en croissance; prenez de l'expansion au Québec

Dernière mise à jour : mai 2010

PROFIL DU SECTEUR

La communauté technologique

L'industrie québécoise du divertissement numérique réunit plus de 80 entreprises spécialisées dans le développement de jeux, l'édition, les services de production, les logiciels et les intergiciels. Ces entreprises emploient 7 000 personnes, sans compter les nombreux emplois indirects qu'elles génèrent.

Le noyau de l'industrie est formé d'une cinquantaine de studios de développement qui mobilisent à eux seuls 5 000 travailleurs. Ces entreprises profitent d'un environnement d'affaires très concurrentiel, notamment de coûts d'exploitation très compétitifs qui sont inférieurs de 21 % à la moyenne américaine dans le secteur du multimédia. En outre, elles peuvent profiter d'un crédit d'impôt pouvant représenter 37,5 % de leur masse salariale.

Le talent et la créativité

C'est avant tout le talent et l'imagination des créatifs qui font du Québec et de Montréal un lieu de convergence des arts, des technologies et des nouveaux médias. Que l'on pense seulement à la multitude de prix décernés aux jeux vidéo créés au Québec. Que l'on pense aussi aux succès internationaux de nombreuses œuvres québécoises dans le domaine musical, cinématographique et des arts de la scène.

Les écoles

Le Québec possède des établissements de formation réputés qui forment plus de 5 000 diplômés chaque année en sciences informatiques et dans diverses disciplines connexes au multimédia. Outre les institutions publiques – collèges et universités –, on y trouve des centres de formation privés reconnus mondialement, comme le Centre national d'animation et de design (NAD), l'École nationale en divertissement interactif, le Campus Ubisoft et l'Institut national de l'image et du son (INIS).

Le soutien gouvernemental

Les entreprises qui produisent des titres multimédias peuvent bénéficier de généreux crédits d'impôt, qui peuvent atteindre 37,5 % des frais de main-d'œuvre. Investissement Québec gère cet incitatif fiscal pour le compte du gouvernement du Québec.

ENTREPRISES DE RENOMMÉE INTERNATIONALE

Parmi les entreprises du secteur du multimédia, on retrouve plusieurs développeurs de réputation internationale, des développeurs intermédiaires en expansion et une multitude de micro-entreprises innovantes. Toutes ces entreprises contribuent à l'effervescence de l'industrie québécoise du divertissement interactif.

- Studios de développement
- Assurance qualité, test et localisation
- Logiciel (animation, traitement du son et effets spéciaux)

Entreprises de renommée internationale Studios de développement

Entreprise	Nombre d'employés	Titres produits au Québec
<p>Ubisoft est l'un des principaux concepteurs et éditeurs de jeux électroniques dans le monde. Le studio de Montréal devrait passer à 3 000 employés d'ici 2013. Il est responsable de la production de près de 50 % du catalogue d'édition du groupe Ubisoft. Ce concepteur de jeux électroniques est également présent à Québec. La société a fait d'importants investissements pour la création d'un nouveau studio spécialisé dans l'animation numérique</p>	<p>1 848 à Montréal 200 à Québec</p>	<p>Tom Clancy's Splinter Cell (série), Assassin's Creed I & II, Far Cry (série), Prince of Persia (série)</p>
<p>Visceral Games est la principale entreprise mondiale de logiciels de divertissement interactif. Elle développe, publie et distribue des logiciels interactifs dans le monde entier pour des consoles de jeu électronique, des ordinateurs personnels, des appareils sans fil et Internet</p>	<p>750 (350 et 400 EA Mobile)</p>	<p>Army of Two: the 40th Day, The Sims 3: High-End Loft Stuff, Need for Speed: Nitro, Army of Two, NHL 07</p>
<p>Behaviour Interactif est le chef de file des développeurs de jeux vidéo indépendants au Canada. Depuis 1992, l'entreprise a produit 70 jeux sur toutes les plateformes existantes, vendant plus de 28 millions de copies à travers le monde</p>	<p>400</p>	<p>WET, Dante's Inferno, Twilight: Scene it?, Ice Age: Dawn of Dinosaurs, Kung Fu Panda, Iron Man</p>
<p>Gameloft, fondée en 1999 et installée à Montréal en 2000, est éditeur et développeur de jeux électroniques pour plateformes sans fil; Gameloft crée ses propres jeux mais en développe aussi pour d'autres entreprises</p>	<p>350</p>	<p>Non</p>

<p>Beenox Studios est une filiale en propriété exclusive d'Activision depuis 2005. L'entreprise figurait au Top 50 des meilleurs développeurs de jeux vidéo au monde, publié en mars 2008 par le Game Developers Research</p>	330	<p>disponibleGuitar Hero: Smash Hits, James Bond: Quantum of Solace, Monsters vs Aliens</p>
<p>Eidos Montréal prépare la sortie de deux titres AAA fort attendus : Thief 4 et Deus Ex. Le studio ouvert en 2007 est devenu un des grands employeurs du secteur</p>	280	<p>Deus Ex: Human Revolution 3, Thief 4</p>
<p>Frima Studio, installée à Québec, développe une vaste gamme de produits de divertissement et d'apprentissage interactifs. Bien qu'une part importante de sa production soit destinée à l'Internet, Frima Studio crée aussi des jeux et des logiciels pour les plateformes sans fil, la télévision interactive, les ordinateurs personnels, les consoles et les appareils de jeu portatifs</p>	265	<p>Little Princess, Zombie Tycoon, Big Brain Wolf, Diego's African Off Road Rescue</p> <p>Deal or No Deal, Family Guy (téléphones intelligents)</p>
<p>Bluberi Jeux et Technologies réunit des spécialistes de jeux vidéo et de systèmes de gestion de casinos destinés au marché mondial</p>	240	<p>Temple of Gold, Royal Reels, Bingo Diamond</p>
<p>Sarbakan est un studio de création numérique d'envergure mondiale dont le siège social est à Québec. Cette entreprise développe des projets originaux et offre également aux propriétaires de contenu, producteurs et agences de publicité une gamme complète de services de création et de production dans les marchés de l'Internet et de la télévision. Elle participe aussi à la production de jeux destinés aux consoles et plateformes mobiles</p>	125	<p>The Game of Life, Where's Waldo: The Fantastic Journey, The Incredibles: Save The Day, SpongeBob SquarePants: Invasion of the Lava King</p>

DTI Software est devenue le leader mondial dans le développement et la distribution de logiciels interactifs pour le divertissement en vol	120	Non disponible
Ludia (acquise par Freemantle en octobre 2010) s'est fait connaître pour ses jeux sociaux pour plateformes traditionnelles (PC, Wii, Nintendo DS) et s'est rapidement positionnée comme développeur pour iPad, iPhone et Facebook	100	The Price is Right, Who Wants To Be A Millionaire, Family Feud, Press Your Luck, Hell's Kitchen, Where's Waldo?, American Idol
Ingénio, créée en décembre 1998, est issue du secteur recherche et développement de Loto-Québec (organisme gouvernemental chargé d'exploiter les jeux de hasard et d'argent au Québec). Son activité principale est la création et le développement de nouveaux produits de loterie multimédia	50	Texas Hold'Em Poker, Trio Royal, Bingo, Fortune, Double Up Cyber Slingo, Eldorado, etc.
Tribal Nova est une entreprise de premier plan dans le développement et l'exploitation de contenus interactifs et d'univers virtuels de jeux et vidéo sur demande pour les enfants de 3 à 12 ans. Tribal Nova a annoncé une collaboration stratégique avec le réseau de télévision publique américain PBS en janvier 2008 pour la création du site Internet éducatif « Kids Play! »	50	Bayard Kids, PBS KIDS PLAY!, Toopy and Binoo, Caillou, Kidsmania
Funcom, reconnu comme l'un des principaux studios de développement et d'édition de jeux en ligne massivement multijoueurs, a été encensé par la critique à la suite du lancement des jeux Age of Conan et Anarchy Online.	30	À venir
Logiciels Mystic développe des jeux pour les consoles DS et wii. Logiciels Mystic a déjà vendu plus d'un million de ses jeux à travers le monde	28	Backyard Baseball, Family Feud, The Price is Right, Sherlock Holmes

Entreprises de renommée internationale

Assurance qualité, test et localisation

Entreprise	Nombre d'employés
<p>Enzyme Testing Labs se spécialise dans tous les services à l'industrie du jeu vidéo : tests d'assurance-qualité linguistiques et fonctionnels, aide à la localisation et support technique aux utilisateurs. Le tout dans un environnement hautement sécurisé</p>	300
<p>Bug Tracker, fondée en 1998 en France et installée à Montréal depuis 2002, est devenu un important fournisseur de solutions d'assurance qualité et de localisation dédiées à l'industrie du divertissement électronique</p>	250
<p>Babel Media se spécialise dans l'adaptation de médias numériques, incluant la migration de graphiques, animations, vidéos, sons, textes et bases de données sur Internet. Elle offre aussi des services de localisation, AQ, test, certification et marketing numérique</p>	200
<p>VMC, dont la société mère est située à Redmond, Washington, est le leader mondial dans le domaine des tests multi-plateformes et des services de soutien à l'industrie du jeu électronique. VMC est également le plus grand fournisseur de services d'assurance qualité à Montréal</p>	Non disponible

Entreprises de renommée internationale Logiciel (animation, traitement du son et effets spéciaux)

Entreprise	Nombre d'employés
<p>Presagis est l'un des principaux fournisseurs de logiciels commerciaux de modélisation, de simulation et d'affichage graphique intégré. Les solutions développées par Presagis ont été choisies par quelques-uns des grands de l'industrie, tels que Boeing, Lockheed Martin, Airbus, SAAB, BAE Systems, DaimlerChrysler, Volkswagen, CAE, Thales, Northrop Grumman et Vivendi Games</p>	228
<p>Digital Dimension, fondée en 1996 et récipiendaire de nombreux prix, se spécialise dans les effets spéciaux et les animations 3D haut de gamme pour les secteurs de la télévision, du cinéma, de la publicité et du divertissement interactif</p>	100
<p>Alchemic Dream se consacre depuis 2001 à la gestion, au soutien et à la localisation pour les jeux en ligne massivement multi-joueurs (Multi-Player Online Games, « MMOG »). Alchemic Dream ne développe pas de jeux mais fournit plutôt des solutions intégrées de soutien à la clientèle</p>	95
<p>Bluestreak Technologie est le créateur de MachBlue Player, un lecteur basé sur Flash qui exécute des applications média enrichies, telles que la télévision mobile, et des interfaces homme-machine (MMI).</p>	60
<p>D-Box Technologies développe le système Motion Code, qui recrée dans le siège du joueur de jeu électronique des mouvements réels qui sont synchronisés avec l'action vue sur le moniteur. Cette technologie brevetée est également utilisée pour le cinéma.</p>	56
<p>Quazal produit une infrastructure pour le développement de jeux massivement multi-joueurs en ligne (MMOG)</p>	17
<p>Feeling Software est une firme de consultation spécialisée en Infographie 3D et en développement de logiciels de haute performance.</p>	10

Autodesk connue pour son premier grand succès AutoCad (devenu un standard), est aujourd'hui un chef de file mondial dans le domaine des logiciels et services destinés aux secteurs de l'informatique de la construction, de la fabrication, du génie civil, des médias numériques et de l'informatique nomade

Non disponible

Toon Boom Animation se spécialise dans les logiciels d'animation 2D. Ses produits sont utilisés dans les studios Warner Bros., Paramount Pictures, Universal et bien d'autres. L'entreprise offre aussi des services de consultation et de formation

Non disponible

ASSOCIATIONS ET ÉVÉNEMENTS

Le Québec compte de nombreuses associations regroupant les divers acteurs du secteur du jeu vidéo et du multimédia.

Le **Centre de recherche informatique de Montréal** est un centre de recherche appliquée en technologies de l'information qui développe et transfère des technologies et des connaissances, pour valoriser les produits et services des entreprises et organismes et contribuer à leur commercialisation.

L'**Alliance numérique** est le réseau d'affaires de l'industrie du multimédia et des contenus numériques interactifs du Québec. Il soutient les entreprises dans leur expansion et facilite leur développement en offrant une gamme étendue de services qui répondent à leurs besoins.

L'**International Game Developers Association** possède une section à Montréal.

Siggraph est une association scientifique et professionnelle pour les artistes, professionnels et scientifiques actifs en infographie et en techniques interactives (2D et 3D, multimédia, visualisation et simulation, jeu vidéo et réalité virtuelle).

La **Société des arts technologiques** a été fondée en 1996. C'est un centre multidisciplinaire spécialisé dans la recherche, la création, la production, la présentation, l'éducation et la conservation dans le domaine de la culture numérique. La Société rassemble les créateurs travaillant avec les technologies numériques, facilitant ainsi la collaboration entre divers secteurs artistiques et scientifiques, formant des partenariats avec l'industrie et les établissements d'enseignement et assurant la visibilité de ses membres, au Québec comme à l'étranger.

TechnoMontréal, la plus récente organisation à voir le jour dans le monde des télécommunications et des technologies informatiques, est la grappe des technologies de l'information et des communications du Grand Montréal.

Le **Consortium en innovation numérique du Québec** soutient financièrement des projets de recherche et développement en arts et technologies médiatiques orientés par les besoins de l'industrie et veille au transfert et à l'intégration technologique dans les entreprises.

Oboro est un centre d'artistes qui favorise le développement des pratiques artistiques sur la scène locale, nationale et internationale. Le champ d'action d'OBORO couvre les arts visuels et médiatiques, les nouvelles technologies, les nouveaux arts de la scène et les pratiques émergentes.

Un événement d'envergure se tient à Montréal chaque année en novembre. Il s'agit du :

Sommet international du jeu de Montréal, destiné aux professionnels du jeu vidéo et électronique. Conçu pour répondre aux besoins de l'industrie, le Sommet international du jeu de Montréal vise à devenir « l'événement annuel » rassemblant les professionnels du jeu du Québec, du Canada et de la côte Est américaine. Cet événement d'envergure internationale accueille des participants des États-Unis et de l'Europe. Il se déroule habituellement au début du mois de novembre.

MAIN-D'ŒUVRE

Selon une étude réalisée par la société SECOR Conseil pour l'Alliance numérique¹, l'implantation de studios de grands éditeurs, les acquisitions et la croissance organique ont permis de développer une masse critique importante de « talents » qui placent le Québec parmi les régions phares de l'industrie internationale.

1 Alliance numérique, Analyse du positionnement de l'industrie du jeu interactif au Québec, novembre 2008

La relève

L'industrie du multimédia a besoin de jeunes talents pour continuer sur sa lancée. C'est pourquoi la formation revêt une importance capitale au Québec. Comme l'indique le tableau, les collèges et les universités du Québec dénombraient plus de 18 000 étudiants en sciences informatiques et dans des disciplines connexes au multimédia en 2008. Cette même année, plus de 5 100 diplômés ont été décernés.

En outre, l'École des arts visuels de l'Université Laval vient d'inaugurer, pour la session d'automne 2009, un baccalauréat en art et science de l'animation. L'Université de Sherbrooke offre toujours son diplôme de 2^e cycle en développement de jeux vidéo, en collaboration avec le Campus Ubisoft, ainsi que le baccalauréat en imagerie et médias numériques. L'Université de Montréal, elle aussi en collaboration avec le Campus Ubisoft, donne le programme de 2^e cycle en design de jeu.

Nombre d'étudiants inscrits et de diplômes décernés (2008)
Sciences informatiques et programmes connexes

Programmes	1er cycle		2e et 3e cycles		Total	
	Étudiants	Diplômés	Étudiants	Diplômés	Étudiants	Diplômés
Sciences informatiques						
Science informatique	4 137	1 126	1 375	402	5 512	1 528
Ing. informatique	956	195	182	54	1 138	249
Ing. électrique, électronique et des communications	2 951	673	1 261	402	4 212	1 075
Sous-total	8 044	1 994	2 818	858	10 862	2 852
Programmes connexes						
Communication/ Journalisme	4 822	1 503	750	219	5 572	1 722
Arts graphiques	1 093	231	16	9	1 109	240
Cinéma	1 005	288	136	30	1 141	318
Sous-total	6 920	2 022	902	258	7 822	2 280
Total	14 964	4 016	3 720	1 116	18 684	5 132

Source : MEQ, Gestion des données sur les effectifs universitaires, 2009

Main-d'œuvre Formation

Formation spécialisée en multimédia

Le Québec possède des établissements d'enseignement réputés qui forment chaque année plus de 5 100 diplômés en sciences informatiques et dans diverses disciplines connexes au multimédia. Outre les institutions publiques (collèges et universités), on y trouve des centres de formation privés reconnus mondialement, comme le Centre national d'animation et de design (NAD) et l'Institut national de l'image et du son (INIS).

Centre national d'animation et de design (NAD)

Le premier dans le monde à enseigner les logiciels de Softimage et l'un des rares centres autorisés de formation SOFTIMAGE | XSI et AVID DS, le Centre NAD est aussi un centre autorisé de formation Animation et effets Autodesk (anciennement Discreet). Il a offert des programmes complets dès ses débuts en 1992, d'abord en infographie 3D, puis il a intégré en 1997 la toute première formation en imagerie de synthèse de jeux vidéo au Canada. Il forme chaque année environ 80 artistes 3D professionnels.

Institut national de l'image et du son (INIS)

Fondé en 1996, l'INIS est un centre de formation professionnelle qui propose au milieu du cinéma, de la télévision et des médias interactifs des programmes de formation dont la pédagogie est fondée sur la pratique, la compréhension des réalités professionnelles, le travail en équipe et le développement de la créativité. L'INIS décerne quelque 40 diplômes par année.

Depuis 2005, le **Campus Ubisoft**, créé en collaboration par le Cégep de Matane, l'Université de Sherbrooke, l'Université du Québec et l'Université de Montréal, offre de la formation de niveau collégial et universitaire dans des secteurs-clés du développement de jeux électroniques. Premier établissement de ce type au Québec, le Campus Ubisoft répond aux demandes de l'industrie en offrant des programmes en production et programmation, ainsi qu'en animation 3D, en modélisation 3D et en design de niveaux (de jeu).

L'École nationale en divertissement interactif est un organisme créé par et pour les entreprises. Il s'agit donc d'un projet industriel. La mission de l'ENDI se porte sur les besoins de l'industrie en matière de formation de la main-d'œuvre.

Emploi-Québec

Les entreprises peuvent recevoir de l'aide gouvernementale, par l'intermédiaire d'Emploi-Québec, et établir un partenariat avec les établissements d'enseignement pour concevoir des programmes de formation qui correspondent aux besoins spécifiques de l'industrie. Par exemple, Electronic Arts (EA), Behaviour Interactif et Beenox (studio Activision) ont bénéficié d'une aide gouvernementale pour développer d'ambitieux programmes de formation continue pour leurs employés.

Niveau collégial

L'offre de formation relative au jeu électronique repose principalement sur quatre programmes d'études techniques de niveau collégial (DEC) d'une durée de trois ans. La capacité de formation en 2008 était d'environ 1 500 élèves répartis selon les spécialisations suivantes :

- Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images;
- Graphisme;
- Techniques d'intégration multimédia;
- Dessin animé.

En plus de ces programmes spécifiques, d'autres programmes d'études peuvent mener à un emploi dans le secteur du jeu vidéo. Entre autres, le programme « Techniques de l'informatique » compte près de 4 000 étudiants pour l'ensemble de la province.

Niveau universitaire

L'industrie du multimédia et du jeu électronique a un besoin pressant de nouveaux talents pour maintenir sa croissance actuelle. De ce fait, la formation de nouvelles ressources est une préoccupation de tout premier ordre pour le Québec. Plus de 18 000 étudiants étaient inscrits dans les programmes universitaires et collégiaux de science informatique et autres programmes liés au secteur du multimédia. En 2008, plus de 5 100 diplômés ont été décernés dans ces secteurs.

Ma Carrière en jeux

Le site **Ma Carrière en jeux** est né d'une collaboration entre les entreprises œuvrant dans le domaine du divertissement interactif au Québec. On y trouve des renseignements détaillés sur les divers programmes de formation offerts au Québec et les débouchés de carrière dans le secteur du jeu électronique.

COÛTS D'EXPLOITATION

Des coûts d'exploitation avantageux

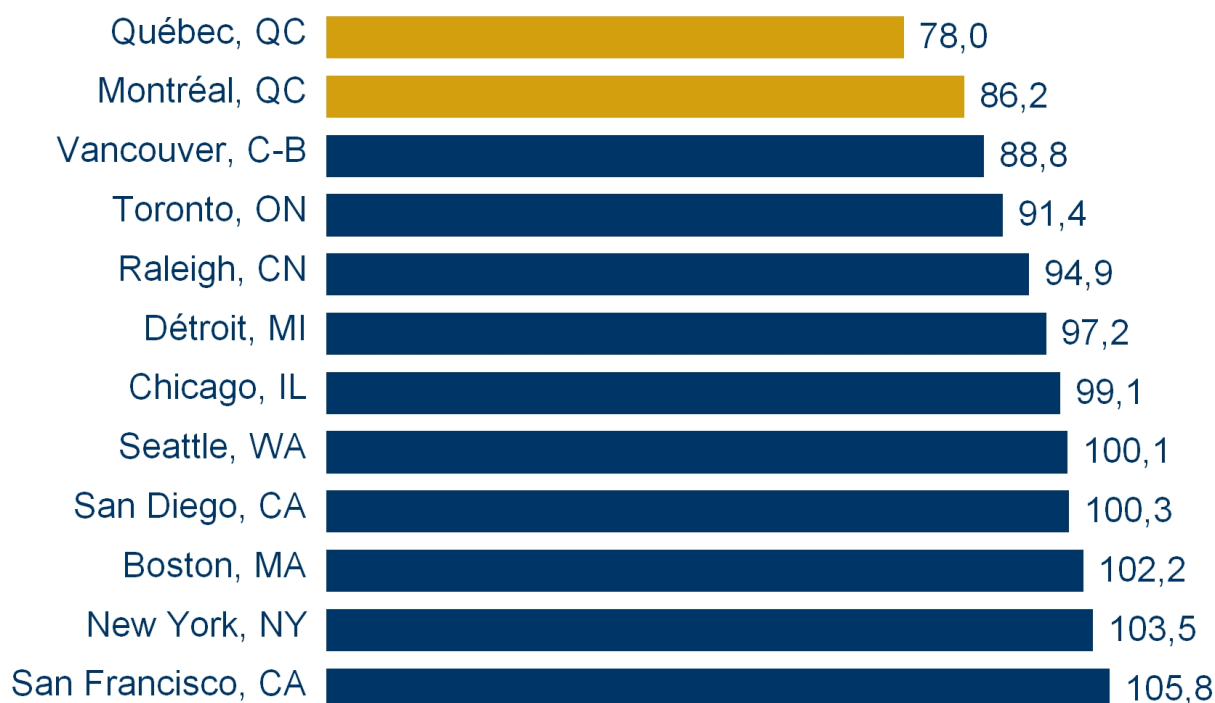
Au Québec les coûts d'exploitation sont nettement moins élevés qu'aux États-Unis. Les principaux avantages sont :

- les salaires compétitifs;
- des coûts de location d'espace inférieurs aux grands centres américains.

Selon une étude comparative de KPMG (2010) sur la localisation des entreprises à l'échelle internationale, les coûts d'exploitation annuels d'une entreprise d'élaboration de contenu multimédia sont, en moyenne, 21 % plus bas au Québec qu'aux États-Unis.

Comparaison des coûts annuels d'exploitation

Élaboration de contenu multimédia - (États-Unis = 100)



Source : Le guide de KPMG sur la localisation des entreprises à l'échelle internationale—Édition 2010

Coûts d'exploitation Main-d'oeuvre

Des coûts de main-d'œuvre compétitifs

Selon une étude de KPMG (2010), les coûts de main-d'œuvre sont plus avantageux au Québec que dans les autres pays industrialisés.

Voici un exemple de la différence des coûts et de la ventilation du salaire moyen au Québec, aux États-Unis, en France et au Royaume-Uni.

Comparaison du salaire moyen au Québec et dans les autres pays industrialisés (En \$ US - Multimédia)

	Salaire moyen (selon KPMG)	Avantages sociaux obligatoires	Avantages sociaux facultatifs	Total partiel - Avantages sociaux (obligatoires et facultatifs)	Rémunération totale
Québec (QC)	68 173	5 918	15 673	21 591	89 764
Montréal (QC)	73 145	6 146	16 827	22 973	96 118
Toronto (ON)	75 873	4 555	17 645	22 200	98 073
Seattle (WA)	79 155	6 527	24 409	30 936	110 091
Londres (GB)	79 091	7 800	26 309	34 109	113 200
San Francisco (CA)	87 491	6 754	26 973	33 727	121 218
Paris (FR)	74 173	32 391	15 609	48 000	122 163

Source : Le guide de KPMG sur la localisation des entreprises à l'échelle internationale-Édition 2010

Coûts d'exploitation

Location

Le coût de location d'espaces de travail

Le coût des espaces de travail à Montréal est très concurrentiel par rapport à ce que l'on retrouve dans les autres grandes villes du monde. Montréal héberge notamment la Cité Multimédia, un projet de développement innovateur qui regroupe une centaine d'entreprises et plus de 6 000 travailleurs.

Villes	Coût de location d'espaces à bureaux	
	\$ US/pi ²	\$ US/m ²
Québec (QC)	17,30	186,22
Seattle (WA)	23,82	256,30
Montréal (QC)	28,16	303,00
San Francisco (CA)	32,03	344,64
Toronto (ON)	35,38	380,69
Londres (GB)	70,50	758,58
Paris (FR)	76,05	818,30

Source : *Le guide de KPMG sur la localisation des entreprises à l'échelle internationale-Édition 2010.*

SOLUTIONS FINANCIÈRES ET FISCALITÉ

Des solutions financières pour vous

Investissement Québec peut vous accompagner dans votre projet d'implantation ou d'expansion au Québec en matière de conseils comme en matière de financement. Outre notre rôle en développement économique, nous sommes aussi une institution financière. Nous avons plusieurs solutions financières à vous proposer.

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.

Financement des crédits d'impôt remboursables

Les entreprises peuvent obtenir une **garantie de prêt** ou un **prêt** leur permettant d'améliorer leurs liquidités.

Financement UNIQ

Nous pouvons vous offrir un **prêt**, une **garantie de prêt** ou du financement sous forme de **quasi-équité** afin de vous aider à poursuivre votre croissance au Québec. Financement UNIQ comporte deux volets, selon la nature de votre projet :

Fonds de roulement »
Immobilisations »

Solutions financières et fiscalité

Mesures favorisant la R-D

Certaines mesures fiscales au Québec permettent aux entreprises de diminuer considérablement leurs coûts de R-D. Ainsi, le coût réel d'une dépense de 100 \$ CA en R-D peut être aussi faible que 35 \$ CA.

Coût net d'une dépense de R-D de 100 000 \$ CA engagée au Québec par une grande société ou par une société sous contrôle étranger du secteur non-manufacturier

Ex. 1 : Une société engage des dépenses de 100 000 \$ en R-D, soit 100 000 \$ pour le salaire d'un chercheur.

Ex. 2 : Une société engage des dépenses de 100 000 \$ en R-D, soit 80 000 \$ pour le salaire d'un chercheur et 20 000 \$ à un sous-contractant.

Dépenses	Exemple 1 (\$)	Exemple 2 (\$)
A - Salaires	100 000	80 000
B - Sous-contractants	—	20 000
C - Total des dépenses R-D	100 000	100 000
Crédit d'impôt du Québec (Salaires (A x 17,5 %) + sous-contractants (B x 50 % x 17,5 %))	17 500	15 750
Crédit d'impôt fédéral		
Total des dépenses (C)	100 000	100 000
Frais généraux (A X 65 % ¹)	65 000	52 000
Moins crédit du Québec	<u>(17 500)</u>	<u>(15 750)</u>
D - Dépenses admissibles au crédit	147 500	136 250
E - (D X 20 %)	29 500	27 250
F - Total des crédits d'impôt	<u>47 000</u>	<u>43 000</u>
Coût net pour l'entreprise avant impôt (C-F)	<u>53 000</u>	<u>57 000</u>
Économie d'impôt (lorsque des profits sont enregistrés)		
Fédéral ((C - F) X 18 %)	9 540	13 095
Québec ((C - E) X 11,9 %)	<u>8 390</u>	<u>8 657</u>
G - Économie d'impôt totale	17 930	21 752
Coût net pour l'entreprise (C-F-G)	<u>35 071</u>	<u>35 248</u>

[1] Pour le calcul des frais généraux, on utilise la méthode de remplacement. Selon cette méthode, les frais généraux réellement engagés sont remplacés par un montant qui correspond à 65 % des salaires de R-D.

Source : Investissement Québec et Raymond Chabot Grant Thornton, avril 2010.

Solutions financières et fiscalité

Taux d'imposition des sociétés

Parmi les taux d'imposition les plus bas en Amérique du Nord

Au Québec, le taux d'impôt des sociétés s'établit à 28,4 % : un des plus bas en Amérique du Nord. La fiscalité québécoise est aussi très compétitive en regard de la création d'emplois et de l'investissement en capital.

Comparaison des taux d'imposition - 2011
Québec, autres provinces et États américains
Sociétés non manufacturières

	Fédéral ¹	Province/ État	Ville/ certains États ²	Total	Hors de la ville de référence
Québec	16,50	11,90	--	28,40	--
Ontario	16,50	11,50 ³	--	28,00	--
Californie	31,91	8,84	--	40,75	--
Floride	33,08	5,50	--	38,58	--
Georgie	32,90	6,00	--	38,90	--
Texas	34,65	1,00 ⁴	--	35,65	--
Washington	35,00	--	--	35,00	--

[1] Au Canada, le taux d'imposition fédéral est de 11 % pour les sociétés fermées sous contrôle canadien ayant un revenu imposable de moins de 500 000 \$ CA. Des taux réduits sont également applicables dans certaines provinces pour les petites entreprises. Le taux général de 16,5 % en 2011 (18 % avant cette date) passera à 15 % à compter de 2012.

Aux États-Unis, le taux général de 35 % est variable selon le revenu imposable de l'entreprise. Les impôts des États et villes sont généralement déductibles de l'impôt fédéral américain. Le taux d'imposition effectif fédéral américain tient compte de cette déduction.

[2] La plupart des taux utilisés pour les villes sont ceux de 2010, puisque certains taux pour 2011 n'étaient pas encore connus au moment de publier le présent document.

[3] Depuis le 1^{er} juillet 2011 (12 % avant cette date). Taux réduit à 11 % et 10 % respectivement les 1^{er} juillet 2012 et 2013.

[4] L'État impose un impôt sur marge « Franchise Margin Tax » au taux de 1 %. L'impôt est applicable au moindre des trois marges suivantes : (1) marge bénéficiaire brute; (2) revenus totaux moins la rémunération; ou (3) 70 % des revenus totaux. À compter du 1^{er} janvier 2010, et ce, jusqu'au 31 décembre 2011, les entités qui ont un revenu de moins de 1 000 000 \$ sont exemptées de l'impôt de l'État. Le seuil de revenu diminuera à 600 000 \$ après le 1^{er} janvier 2012.

Source : Raymond Chabot Grant Thornton et Investissement Québec, avril 2011.

Solutions financières et fiscalité

Congé de taxe sur le capital

Une société qui exploite une entreprise au Québec est assujettie à une taxe sur son capital qui correspond à 0,12 % du capital imposable. Cette taxe est déductible dans le calcul du revenu imposable. Par ailleurs, le gouvernement québécois accorde aux petites entreprises une exemption sur la première tranche de 1 000 000 \$ de capital imposable; de plus, il s'est engagé à éliminer la taxe sur le capital pour l'ensemble des entreprises d'ici 2011.

CHOISIR INVESTISSEMENT QUÉBEC

Vous cherchez le meilleur endroit pour développer une entreprise dans le secteur du multimédia?

Adressez-vous à Investissement Québec.

Nous offrons les avantages combinés d'une institution financière et d'une agence de développement économique. Nous avons ce qu'il faut pour répondre aux besoins de votre entreprise.

Notre équipe de spécialistes vous aidera à :

- bien vous documenter sur les possibilités et les défis de l'industrie du multimédia au Québec;
- nouer des alliances stratégiques avec des partenaires locaux et internationaux;
- trouver un emplacement qui répond à vos exigences;
- profiter d'incitatifs fiscaux avantageux;
- trouver les solutions financières qui vous conviennent - prêts, garanties de prêt ou fonds de roulement.