

2022 / 2023

RAPPORT ANNUEL

SYNTHÈSE



# TABLE DES MATIÈRES

<b>MOTS INTRODUCTIFS</b>	<b>3</b>
<b>NOTRE STRATÉGIE ET PERSPECTIVE</b>	<b>5</b>
Mission, vision et valeurs	6
Plan stratégique 22 - 25	7
<b>NOS RÉALISATIONS</b>	<b>10</b>
Faits saillants	11
Détails des activités par axe	13
<b>NOTRE RAYONNEMENT</b>	<b>18</b>
<b>RAPPORT FINANCIER</b>	<b>24</b>
<b>APERÇU DU PLAN D'ACTION 23-24</b>	<b>26</b>



## MOT DE LA PRÉSIDENTE DU COMITÉ DE GOUVERNANCE



« Agir sur le développement des talents en création numérique » : c'est le mandat que s'est donné SYNTHÈSE dans la foulée de l'exercice de planification stratégique complété en juin 2022. Pour ce faire, SYNTHÈSE joue un rôle essentiel de pivot entre les entreprises de la création numérique et les établissements d'enseignement supérieur.

Ce rôle a été renforcé en cours d'année alors que SYNTHÈSE s'est vu rattaché à la Direction des initiatives régionales et du maillage au sein du ministère de l'Enseignement supérieur. A cet effet, je tiens à remercier chaleureusement le ministère pour le renouvellement de son soutien financier à SYNTHÈSE pour les trois prochaines années.

Je remercie également Monsieur Jean-François Noël qui a représenté le ministère en tant que membre du comité de gouvernance depuis la création de SYNTHÈSE, ainsi que Madame Mélissa Lebel qui a assuré de nombreux suivis opérationnels. Leur engagement et leur expertise ont été précieux pour la réussite de nos initiatives.

Cette année, le comité s'est réuni à cinq reprises afin de suivre la mise en œuvre du plan opérationnel et des activités qui en ont découlé. Le plan a été livré à la satisfaction de tous les membres du comité et nous réaffirmons tout notre soutien à SYNTHÈSE pour les initiatives à venir.

Il est essentiel d'investir dans le développement des compétences pour assurer la vitalité de nos industries. SYNTHÈSE s'engage résolument dans cette voie en mettant en place des actions structurantes afin de soutenir le développement des talents en création numérique à toutes les étapes de leur parcours.

**Sophie Couture**

Directrice Directrice générale, Xn Québec  
Présidente du comité de gouvernance



## MOT DE LA DIRECTRICE GÉNÉRALE



C'est avec fierté que je vous présente le 5e rapport annuel de SYNTHÈSE, et le premier issu de son nouveau plan stratégique. Cette année, nous avons concentré nos efforts sur le développement de notre notoriété au sein de l'écosystème de la création numérique. Pour ce faire, nous avons livré plusieurs projets porteurs en collaboration ou au service des entreprises et des établissements d'enseignement.

Au chapitre du maillage - qui est au cœur de nos actions - nous avons initié des rencontres entre étudiant·es et professionnel·les, et mis en valeur l'expertise de chercheuses et chercheurs auprès de l'industrie.

Dans notre volonté de soutenir la transformation des programmes en création numérique, nous avons collaboré autant avec le ministère de l'Enseignement supérieur qu'avec les établissements sur une base individuelle. Les réflexions et actions sont en cours afin que les programmes répondent aux besoins de développement des compétences de demain.

Enfin, nous avons lancé une plateforme destinée aux jeunes des écoles secondaires et à celles et ceux qui les accompagnent dans leurs choix d'orientation, afin que les secteurs et les métiers de la création numérique soient mieux connus de tous. Aucune de ces activités n'aurait pu se faire sans le travail de toute l'équipe de SYNTHÈSE, que je remercie chaleureusement.

Je remercie également les équipes du siège social de l'Université du Québec pour l'ensemble des services administratifs en soutien à SYNTHÈSE. Enfin, ces réalisations ont été rendues possibles grâce au soutien du Comité de gouvernance, du comité Expertises et Métiers et du Comité Pédagogique qui appuient notre mission.

Je vous invite donc à vous plonger dans les réalisations qui ont marqué le parcours de SYNTHÈSE cette année et qui posent les jalons d'une prochaine année sous le signe de la concertation. Bonne lecture!

**Brigitte Monneau**

Directrice générale, SYNTHÈSE

# NOTRE STRATÉGIE ET PERSPECTIVE



# MISSION, VISION ET VALEURS



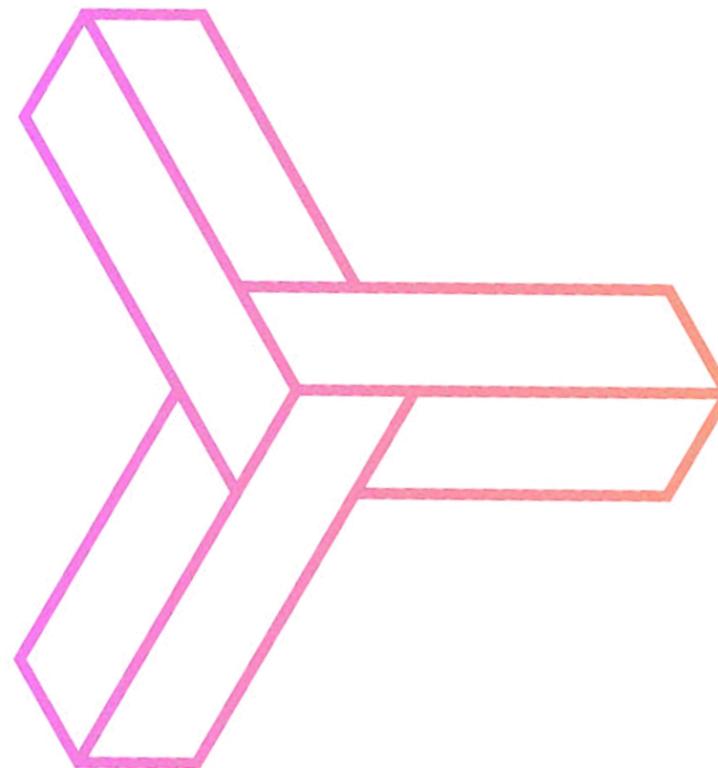
## Mission

Fédérer les acteurs du milieu de l'enseignement et les entreprises de la création numérique au Québec (jeux vidéo, effets visuels, animation et expériences numériques) afin d'agir sur les enjeux d'adéquation formation-emploi.

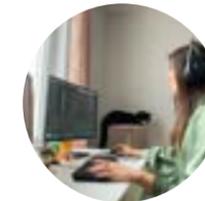


## Vision

Optimiser le développement, le placement et la rétention de la main-d'œuvre dans le secteur de la création numérique.



## Valeurs



### Apprentissage

L'apprentissage est au cœur de notre démarche et est valorisé à travers nos initiatives.



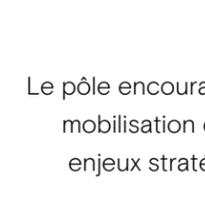
### Concertation

Le pôle regroupe et consulte les acteurs de notre écosystème afin de faciliter la concertation.



### Innovation

Le pôle valorise le maillage entre la recherche académique et la recherche pratique en industrie.



### Mobilisation

Le pôle encourage, facilite et promeut la mobilisation entre les acteurs sur des enjeux stratégiques de l'écosystème.



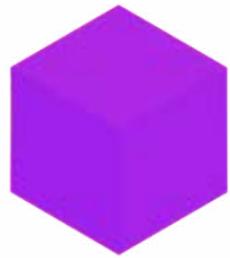
### Prospection

Le pôle assure une vigie sur les enjeux et nouvelles pratiques afin de supporter l'industrie du futur.

# PLAN STRATÉGIQUE 22-25



## Nos axes stratégiques :

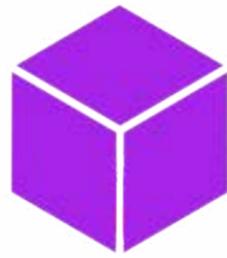


### AXE #1

#### Analyse des besoins du milieu

Par cet axe transversal à l'ensemble de ses actions, SYNTHÈSE va :

- Identifier les tendances et les changements qui affectent le milieu et ont un impact sur les compétences de la main-d'oeuvre;
- Soutenir l'actualisation et le développement de programmes de formation.

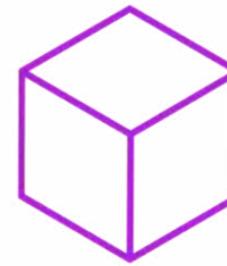


### AXE #2

#### Découvrabilité des métiers et des programmes

Pour stimuler l'intérêt envers le secteur de la création numérique, SYNTHÈSE va :

- Recenser, centraliser et mettre à jour en continu l'offre de formations et en faire la promotion;
- Mettre en valeur les métiers et les parcours auprès des étudiant·es actuel·les et futur·es.

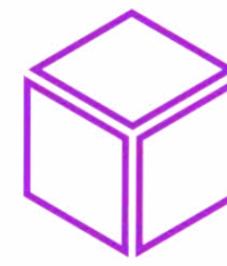


### AXE #3

#### Intégration des apprentissages en milieu de travail

Pour renforcer les liens entre étudiant·es, diplômé·es et entreprises, SYNTHÈSE va :

- Outiller et accompagner le milieu pour accroître le nombre et la qualité des stages en entreprises;
- Outiller et accompagner le milieu pour intégrer l'approche de l'alternance travail-études.



### AXE #4

#### Formation continue

Pour favoriser l'actualisation des compétences des professionnel·les et des enseignant·es, SYNTHÈSE va :

- Faciliter le développement et la diffusion de la formation;
- Encourager et soutenir l'écosystème numérique - entreprises et établissements d'enseignement - dans la formation de l'ensemble de ses acteurs, à toutes les étapes de leurs carrières.

# PLAN STRATÉGIQUE 22-25



## Indicateurs de performance à haut niveau :

	GRANDS OBJECTIFS	INDICATEURS	RÉSULTAT 2021
➔	Optimiser le passage diplomation-employabilité pour le secteur de la création numérique	Taux de placement au sein du secteur	91 %
		Taux de rétention au sein du secteur (1)	76 %
➔	Optimiser la formation continue pour le secteur de la création numérique	Investissement moyen par entreprise en formation continue (2)	13k \$
		Nombre de formateurs provenant du milieu de l'enseignement (3) Moins de cinq ans d'expérience : 33% De 5 à 10 ans d'expérience : 33% 10 ans d'expérience et plus : 33%	21
		Nombre de formateurs provenant de l'industrie (3) Moins de cinq ans d'expérience : 14% De 5 à 10 ans d'expérience : 24% 10 ans d'expérience et plus : 62%	21

(1) Sur une période d'un an, pour la cohorte de diplômé-es de l'année 2020.

(2) Extrapolé sur l'ensemble de l'industrie en fonction de la taille des entreprises en nombre d'employé-es.

(3) Selon la liste de 54 formations continues fournie par SYNTHÈSE, dont 43% des formateurs étaient identifiés.

# PLAN STRATÉGIQUE 22-25

## Nos comités :

### Notre comité de gouvernance

SYNTHÈSE est entourée de professionnels reconnus de l'industrie et de l'enseignement supérieur. Ce comité fournit des conseils stratégiques à la direction, approuve la planification stratégique et les plans d'actions annuels et travaille de concert avec la direction de SYNTHÈSE pour définir les enjeux prioritaires et présenter les positions des parties prenantes face à ces enjeux.

#### Sophie Couture

Directrice générale de Xn Québec; présidente du comité de gouvernance de SYNTHÈSE depuis février 2023.

#### Valérie Daigneault

Directrice du secrétariat de la Grappe audiovisuelle du Bureau du Cinéma et de la Télévision du Québec (BCTQ); présidente du comité de gouvernance de SYNTHÈSE jusqu'en février 2023.

#### Jean-Jacques Hermans

Directeur général de La Guilde du jeu vidéo du Québec.

#### Christine Mestracci

Directrice générale, Bureau du Cinéma et de la Télévision du Québec (BCTQ); représentante de l'organisme sur le comité de gouvernance depuis février 2023.

#### Mylène Boisclair

Directrice générale du Cégep du Vieux Montréal; représentante déléguée des cégeps.

#### Myriam Hamelin

Directrice des initiatives régionales et du maillage, Ministère de l'Enseignement supérieur; représentante du Ministère depuis mars 2023.

#### Jean-François Noël

Directeur de la gestion de l'offre et de la formation continue, Ministère de l'Enseignement supérieur; représentant du ministère jusqu'en mars 2023.

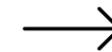
#### Vincent Rousson

Recteur de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (UQAT); représentant délégué des universités; trésorier du comité de gouvernance.

SYNTHÈSE s'entoure de plusieurs comités aviseurs pour alimenter ses différentes actions.

### Notre comité Expertise et Métiers

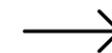
Composé de professionnel·le·s des ressources humaines et de la formation, ce comité a pour mandat d'alimenter les réflexions sur le développement des compétences de la main-d'œuvre.



Astrolabe interactive / Behaviour Interactif / Electronic Arts (EA) / Eidos Montréal / Float4 / Framestore / Groupe TVA - MELS / Rodeo FX / Squeeze / Thinkwell studio Montréal / Ubisoft Montréal

### Notre comité pédagogique

Composé de directions, de coordination de programmes et d'enseignant·e·s, ce comité a pour mandat d'alimenter les réflexions sur l'adéquation formation-emploi des programmes d'études.



Cégep de Jonquière / Cégep de Matane / Cégep du Vieux Montréal / Cégep Limoilou / Collège Bois-de-Boulogne / Collège Dawson / École NAD-UQAC / Université Concordia / Université Laval / UQAT

PANEL (in French): Research-Creation and Digital Arts – An Autopsy of Production Pipelines  
 PANEL : Recherche-cr ation et arts num riques : autopsie des pipelines de production  
 14h30\_15h30

David Hurtubise CAVOC —  cole NAD - LIQAC

# NOS R ALISATIONS

MUTEK Forum

 dition 8

SYNTH SE File Image  
Outback

25.08.2022

Montr al > Qu bec > Canada

hexagram

Education  
 Innovation  
 Recherche et d veloppement  
 Synergie  
 Effets Visuels  
 Animation 3D  
 Jeux vid o  
 R alit  virtuelle  
 Image de synth se  
 Environnements immersifs

SYNTH SE File Image  
Outback

hexagram



# FAITS SAILLANTS



## Axe 1 : vigie et prospective

Avancées technologiques, nouvelles méthodes de travail... La recherche et la recherche-création orientent l'écosystème de la création numérique vers les métiers de demain. Cette année, SYNTHÈSE a permis de fructueux échanges entre chercheuses, chercheurs et professionnelles.

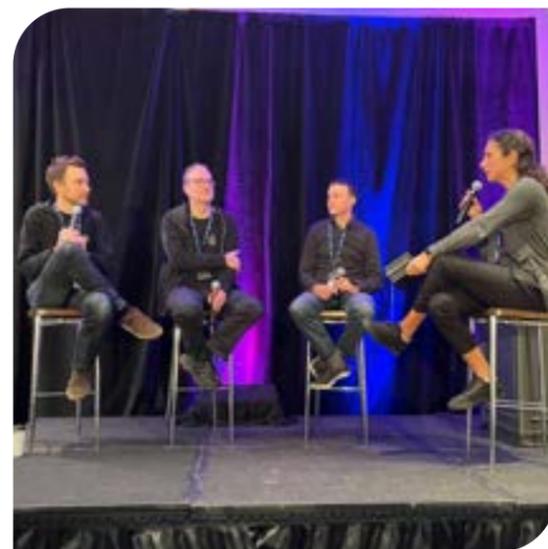


**25 août 2022**

Forum Mutek : « Recherche-création et arts numériques : autopsie des pipelines de production » - Hexagram, École NAD-UQAC et Université de Concordia.

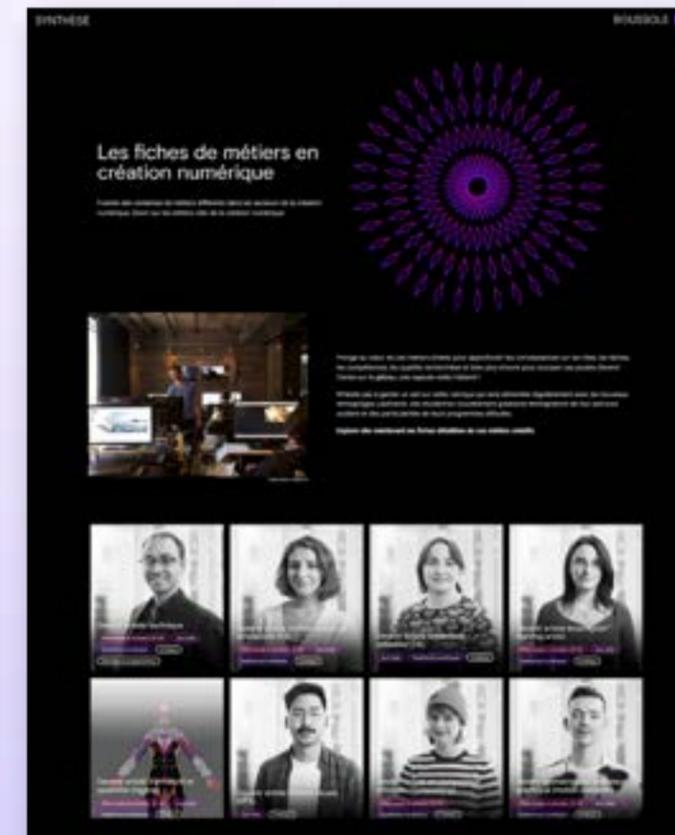
**18 octobre 2022**

Sommet Academia au MEGAMIGS : « Culture de R&D dans votre studio » - DNEG, Electronic Arts et Gearbox / « L'intelligence artificielle et création artistique » - Université McGill, CDRIN, Ubisoft et Eidos Montréal / « Jeux sérieux : le jeu en appui à la R&D » - Ivado, Super Splendide et Université de Montréal / « USD : Nouveaux pipelines de production et l'impact sur le Metaverse » - Eidos, Epic Games, École NAD-UQAC et Autodesk / « Retour sur 2022 : Innovation et recherche en jeu vidéo » - Frima, Gearbox et Roblox.



## Axe 2 : découvrabilité des métiers et formations

Agir sur le développement des talents, c'est travailler en amont en faisant connaître les métiers de la création numérique et les formations qui y conduisent. En février 2023, SYNTHÈSE a lancé sa plateforme d'information BOUSSOLE qui présente des témoignages, sous forme de capsules vidéo, de professionnel·les juniors et seniors, de l'information sur les secteurs de la création numérique ainsi que des fiches détaillées sur les métiers, les formations et les compétences.



**23 février 2023**

Elise Voyer, chargée du projet BOUSSOLE lors du lancement de la plateforme à l'Agora Numérique du Collège Bois-de-Boulogne. Un événement réalisé en partenariat avec le Printemps numérique.

## Axe 3 : intégration des apprentissages en milieu de travail

Pour accélérer les apprentissages des étudiant·es, tout en permettant aux entreprises d'identifier leurs futures ressources humaines, SYNTHÈSE a créé le programme ARRISTAGE. Au cours de l'été 2022, 18 jeunes ont eu l'occasion de parfaire leurs connaissances par une expérience enrichissante en entreprises.

### Quelques témoignages de stagiaires :



### Quelques témoignages de superviseurs :



## Axe 4 : formation continue

La plateforme EXPERTS met gratuitement à disposition des professionnel.le.s de la création numérique du Québec 55 cours, totalisant plus de 360 heures. Offerts en français ou en anglais par des professionnel.le.s et des enseignant.e.s, en partenariat avec 4 maisons d'enseignement, ces cours font partie de la boîte à outils de la formation continue que les entreprises de la province peuvent utiliser pour développer les compétences de leurs employé.e.s.



### 23 février 2023

En septembre 2022, SYNTHÈSE a accueilli la sous-ministre à l'Enseignement supérieur Madame Paule De Blois et le sous-ministre adjoint aux Affaires collégiales et interventions régionales, Monsieur Marc-André Thivierge. Une occasion de présenter le plan stratégique, les actions de SYNTHÈSE en matière d'adéquation formation-emploi et de visiter les étages de l'Îlot Balmoral qui accueilleront le pôle physique de SYNTHÈSE.



# DÉTAILS DES ACTIVITÉS PAR AXE



## Vigie, prospective et amélioration des programmes

Susciter le dialogue entre centres de recherche et entreprises permet à SYNTHÈSE de jeter un regard prospectif sur les industries de la création numérique.

L'un de nos temps forts a été la co-organisation, en partenariat avec le CDRIN, d'un panel intitulé « La mise en œuvre de technologies et de méthodologies innovantes dans le domaine du métier du 2D et 3D dans l'industrie de la production de films ».

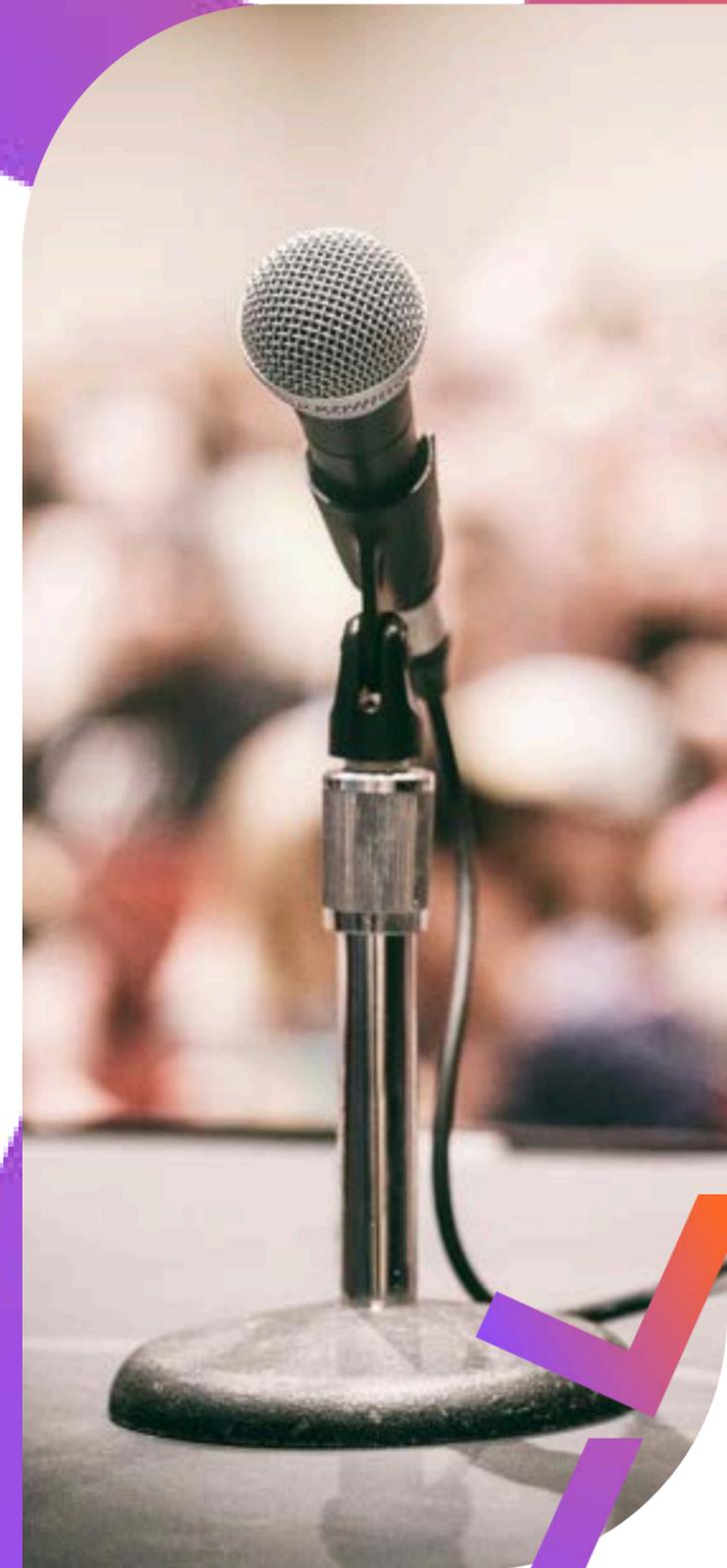
Cette rencontre, tenue les 7 et 8 juin 2022 dans le cadre de la conférence CAFE VFX du BCTQ, a réuni des experts de renom tels que Teddy Wong, Directeur général de la technologie chez Squeeze Animation Studios, Eloi Champagne, Directeur technique à l'Office national du film du Canada, Mathieu Leclair, Chef de la R&D chez Hybride Ubisoft, et Jonathan Gagnon, Directeur R&D chez Folks VFX. L'animatrice de ce panel, Martine Bertrand, chercheuse senior en IA à DNEG, a contribué à des discussions captivantes sur les innovations émergentes et les tendances de l'industrie.

Le 18 octobre 2022, dans le cadre du sommet Academia / R&D précédant le MEGAMIGS, nous avons eu l'honneur de coorganiser, en collaboration avec le CDRIN, une série de panels sur la recherche et le développement dans l'industrie du jeu vidéo.

Ces panels, portant sur des sujets allant de la culture de R&D dans les studios à l'intelligence artificielle et à la création artistique, ont permis de réunir des esprits créatifs et des experts technologiques pour discuter des avancées dans le domaine du jeu vidéo.

Enfin, en novembre 2022, lors de la première édition du Forum LAB7, organisé par Les 7 Doigts, nous avons eu le privilège de co-organiser un panel sur le développement de nouvelles compétences et expertises numériques pour les arts de la scène. Cette rencontre a été une occasion unique de rapprocher les mondes de la technologie et des arts pour favoriser des collaborations novatrices et inspirantes.

Au chapitre de la vigie sur la transformation des métiers, une version abrégée de notre enquête a été publiée en décembre suscitant un vif intérêt sur les réseaux sociaux. Cette enquête est le fruit d'un travail minutieux et témoigne de notre engagement à partager des connaissances pertinentes et à stimuler des débats constructifs.





## Découvrabilité des métiers et formations

Dans son engagement à promouvoir les métiers et formations en création numérique, SYNTHÈSE a participé à plusieurs événements et initiatives tout au long de l'année.

Lors de La Caravane, événement organisé par La Guilde du jeu vidéo du Québec du 27 au 29 mai 2022, nous avons organisé et animé un panel spécialement conçu pour les jeunes du secondaire et leurs parents. Ce panel, mettant en vedette deux étudiants du baccalauréat en création de jeux vidéo - Concentrations art et design de l'UQAT et deux étudiants du baccalauréat en animation 3D et en design numérique de l'école NAD-UQAC, a permis de présenter ces formations et les diverses possibilités de carrière qui peuvent en découler.

Le 24 mai 2022, lors de la cérémonie des PRIX NUMIX organisée par Xn Québec, nous avons eu l'honneur de remettre le Prix de la relève étudiante ainsi qu'une bourse. Le projet récompensé était "Noctambule", réalisé par les étudiant-es du bac en communications - option médias interactifs de l'UQAM, témoignant de l'innovation et du talent émergents au sein de notre industrie.

Le 7 octobre 2022, nous avons présenté les métiers et les formations dans le domaine de la création numérique au Collège Ste-Anne à Lachine. Cette activité nous a permis de sensibiliser les étudiant-es à l'éventail des opportunités professionnelles et des chemins académiques qui s'offrent à eux.

Le 13 et 14 octobre 2022, SYNTHÈSE était présent au Salon national de l'Éducation de Montréal, dans l'espace réservé aux métiers des industries culturelles coordonné par Compétence Culture et le BCTQ.

Dans le cadre du MÉGAMIGS, événement de l'industrie du jeu vidéo qui s'est tenu du 19 au 22 octobre 2022, SYNTHÈSE a coordonné la Zone Éducation avec 5 établissements participants : l'UQAC, l'École NAD-UQAC, Collège Dawson, Isart Digital et l'Université de Colombie Britannique. Réunissant plusieurs centaines d'étudiant-es, cet événement a aussi été l'occasion de présenter deux panels au cours desquels des étudiant-es de programmes d'études menant à des carrières en jeu ont pu partager leur expérience au public.



# Découvrabilité des métiers et formations

Le 25 novembre 2022, SYNTHÈSE a offert un Webinaire sur le thème : « Faire carrière en création numérique », dans le cadre de la journée carrière de la CSSDM. Vingt-deux étudiant-es et un conseiller d'orientation ont participé à cet événement.

Enfin, le 23 février 2022, dans le cadre du Mois Numérique Jeunesse, en partenariat avec le Printemps numérique, SYNTHÈSE a lancé BOUSSOLE, sa plateforme de découvrabilité des métiers et des formations en création numérique. Avant le lancement, SYNTHÈSE a permis à plus de 50 étudiant-es (Collège Bois-de-Boulogne, l'Agora Numérique et l'UQAM) de visiter l'entreprise Triotech et de faire l'un de ses parcours interactifs.

Ces différentes initiatives témoignent de notre volonté constante de favoriser la découvrabilité des métiers et des formations dans le domaine de la création numérique. Nous sommes fiers de contribuer à l'éducation et à l'orientation des jeunes talents, créant ainsi un vivier de futur-es professionnel-les qui façonneront l'avenir de ces industries.

Le 27 octobre 2022, SYNTHÈSE a animé un panel sur les enjeux et perspectives de trois entreprises en expériences immersives dans le cadre du premier "Rendez-Vous VRRRR", une soirée de réseautage organisée par les collèges Grasset et Champlain, en présence des finissant-es du programme en Réalité Virtuelle et Réalité Augmentée et d'entreprises.

Le 3 novembre 2022, nous avons participé à la soirée de réseautage des finissant-es en jeu vidéo du Collège Bois-de-Boulogne.

Le 14 novembre 2022, nous avons été invités à présenter l'avenir des métiers et des expertises en création numérique lors de la journée « Découverte de l'industrie créative », organisée par les étudiant-es du Collège Bois-de-Boulogne. Cette journée a été une occasion précieuse de partager notre expertise et d'inspirer la prochaine génération de talents en invitant 8 expert-es qui ont pris part aux discussions.





## Intégration des apprentissages en milieu de travail

Afin de soutenir les étudiant·es en création numérique dans leurs apprentissages, SYNTHÈSE a mis en place un projet pilote de programmes de stages pour l'été 2022. Plus de 100 étudiant·es ont soumis leur candidature et 18 entreprises ont proposé des stages.

Ce projet a également fait l'objet, pendant l'événement MEGAMIGS organisé par La Guilde du Jeu Vidéo du Québec en octobre, d'une discussion autour de l'intégration d'un étudiant en stage en entreprise, avec le témoignage d'un stagiaire (étudiant à l'Université Laval) et de son superviseur.

En mars 2023, la relance officielle du studio-école SQUID-SQUAD, établi à Matane, a été annoncée dans le cadre d'une conférence de presse en présence du ministre de l'Économie et de l'Innovation, M. Pierre Fitzgibbon. SYNTHÈSE est l'un des partenaires principaux de ce projet qui permet à des étudiant·es du Cégep de Matane de travailler sur des mandats donnés par des entreprises, sous la supervision d'un enseignant et en collaboration avec les équipes du CDRIN.

Ces deux initiatives visent à accélérer les apprentissages des étudiant·es et à mieux les préparer au marché du travail. SYNTHÈSE poursuivra les travaux avec les établissements d'enseignement et les entreprises afin que plus d'opportunités de stages soient développées dans les programmes.





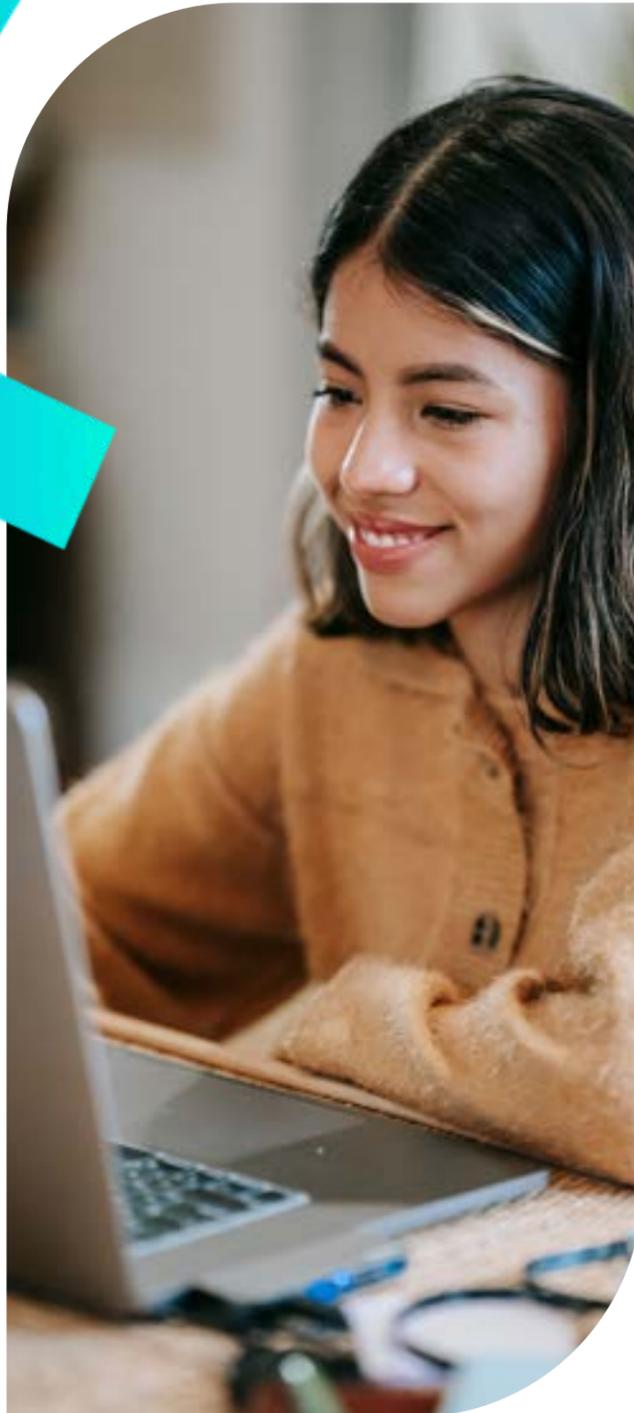
## Formation continue

Cette année, SYNTHÈSE a amorcé les travaux de concertation entre les cinq Cégeps membres du consortium de SYNTHÈSE : Collège Bois-de-Boulogne, Cégep du Vieux Montréal, Cégep de Matane, Cégep Limoilou et le Collège Dawson.

Plusieurs étapes ont été franchies. Une cartographie de l'offre de cours en AEC (Attestation d'études collégiales) des cinq établissements a été achevée afin d'évaluer les formations existantes et leurs modalités, et nourrir les réflexions sur les thématiques de formations à développer de manière concertée.

Trois établissements ont entamé le développement d'AEC axées sur les compétences en demande, conformément aux conclusions de l'enquête réalisée par SYNTHÈSE. L'équipe les soutiendra en les mettant en relation avec des expert-es de l'industrie.

En parallèle, SYNTHÈSE poursuit le développement de sa plateforme EXPERTS et a ajouté 12 nouveaux cours suite à deux appels à projets auprès de tous les établissements d'enseignement supérieur du Québec qui offrent des formations en création numérique. Validés par le comité Expertises et Métiers, ces cours se veulent diversifiés et touchent à la fois l'animation 2D-3D, la gestion, la programmation informatique et le design.





# NOTRE RAYONNEMENT



# NOS PARTERNAIRES



## Nos partenaires stratégiques



## Nos principaux partenaires de diffusion



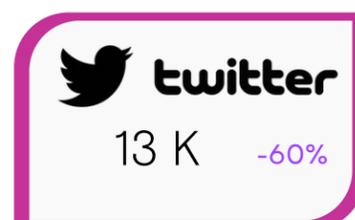
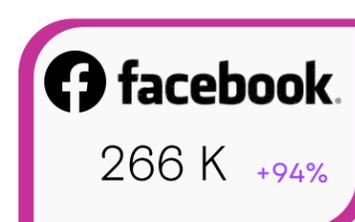
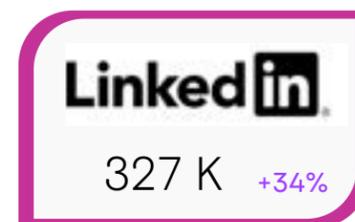
# MÉDIAS SOCIAUX



## COMMUNAUTÉ



## VISIBILITÉ



## MEILLEURES PUBLICATIONS



### Lancement de BOUSSOLE

52 777 impressions sur Facebook



### Les stagiaires de la 1ère édition ARRISTAGE

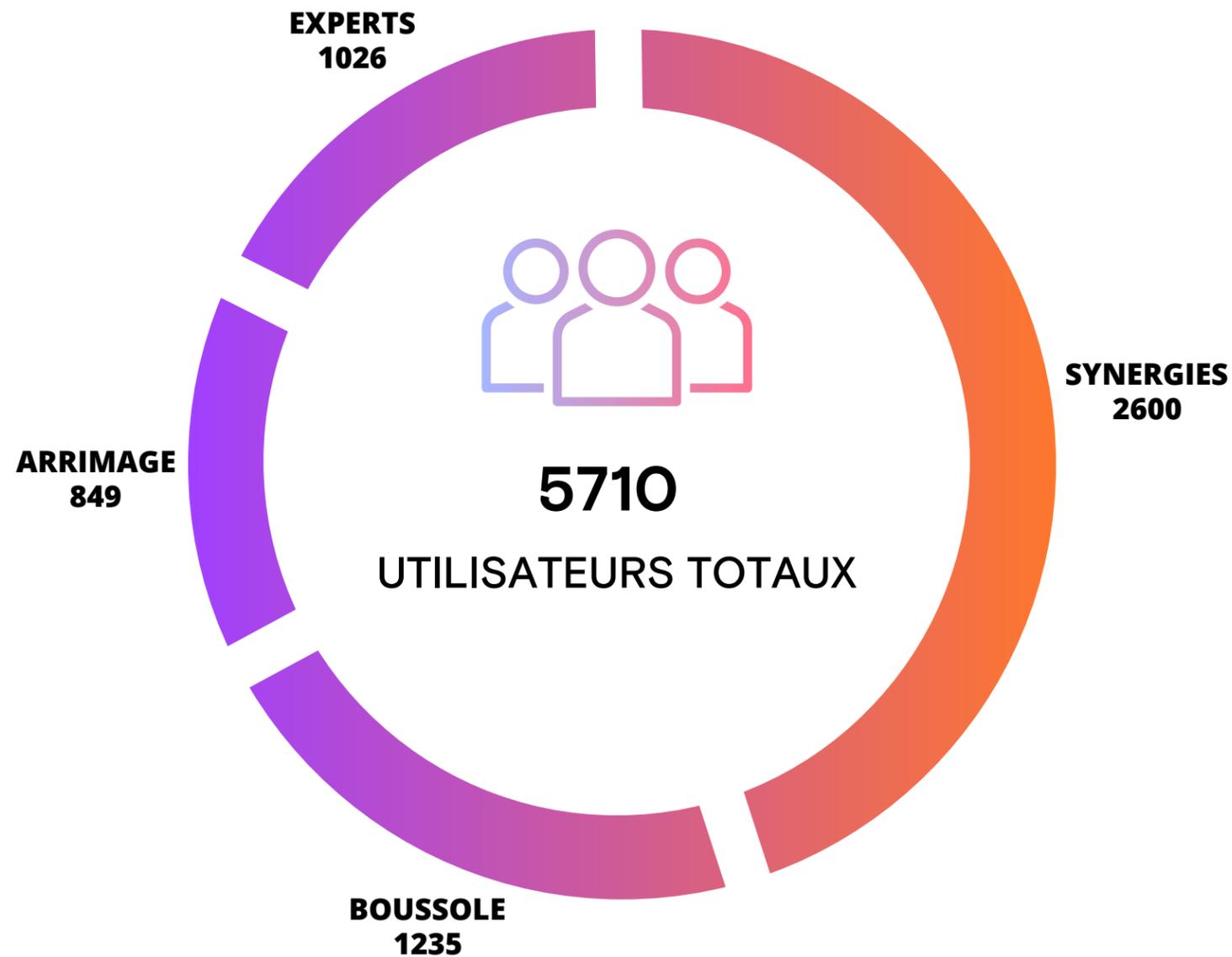
89,59% CTR sur LinkedIn



### La programmation de la Zone éducation de CAFÉ

1548 impressions sur Twitter

# SITE ET PLATEFORMES



**50 047**  
SESSIONS TOTALES

**1 min 23**

DURÉE MOYENNE D'UNE  
SESSION



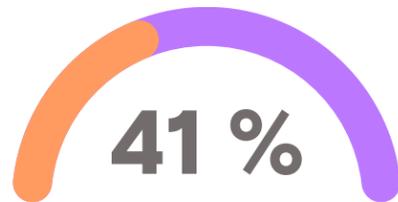
## MEILLEURES PAGES

- Page d'accueil du site de SYNTHÈSE
- Article : "Découvrez l'écosystème de la création numérique"
- Article : "New training opportunity on EXPERTS : the key to scripting immersive experiences"
- Répertoire des métiers

# INFOLETTRES



**1312 ABONNÉS**



## TAUX D'OUVERTURE

Le taux d'ouverture moyen est élevé à 41%, soit une moyenne de 475 ouvertures par infolettre.



## MOYENNE DE CLICS

Le taux de clics moyen se situe à 9,3%, soit une moyenne de 962 clics par infolettre.



**10 INFOLETTRES PUBLIÉES**



## MEILLEURES NOUVELLES



**Article - Formation sur EXPERTS avec André Lauzon**

1155 clics



**Article - SYNTHÈSE présente son projet ARRIMAGE**

736 clics



**La page d'accueil de la plateforme EXPERTS**

607 clics

# REVUE DE PRESSE



Plus de 50 articles ont été diffusés du 30 avril 2022 au 1er mai 2023, mettant en lumière les divers projets et initiatives de SYNTHÈSE.

Grâce à notre partenariat avec Espresso Jobs, nous avons publié une dizaine d'articles adressées aux employeurs, chercheur·ses d'emploi et conseiller·ères en orientation, totalisant plus de 4000 vues.

Avec un total de 45 articles en ligne, notre partenariat avec le Qui Fait Quoi | Lien Multimédia a permis à SYNTHÈSE de se positionner au cœur de l'écosystème québécois de la création numérique et, ainsi, cibler les acteurs clés de l'industrie et de l'éducation.

[TÉLÉCHARGER LA REVUE DE PRESSE](#)

# RAPPORT FINANCIER



		<b>BUDGET RÉVISÉ</b>	<b>RÉEL</b>	<b>ÉCART</b>
<b>PRODUIT</b>	Subvention du MES	1 000 000 \$	1 000 000 \$	0 \$
	Autres revenus	120 000 \$	10 000 \$	(110 000 \$)
<hr/>				
<b>CHARGES</b>	Salaires et avantages sociaux	646 274 \$	749 054 \$	102 780 \$
	Frais d'accueil, représentation, voyage, formation	19 463 \$	14 841 \$	(4 622) \$
	Autres dépenses de fonctionnement (1)	468 750 \$	319 186 \$	(149 564) \$
	Honoraires firmes et personnes (2)	736 875 \$	462 757 \$	(274 118) \$
	Achat de logiciel	-	2 100 \$	2 100 \$
	Achat équipement informatique	-	1 365 \$	1 365 \$
	Entretien et réparation (3)	427 748 \$		(427 748) \$
	Maintenance et entretien/ logiciel	14 106 \$	10 260 \$	(3 846) \$
	Maintenance et entretien /équipement informatique	-		-
	<b>RÉSULTAT</b>		(1 193 216) \$	(549 563) \$
<b>SOLDE DE FONDS AU DÉBUT</b>		1 446 183 \$	1 446 183 \$	-
<b>SOLDE DE FONDS À LA FIN</b>		252 967 \$	896 620 \$	643 653 \$

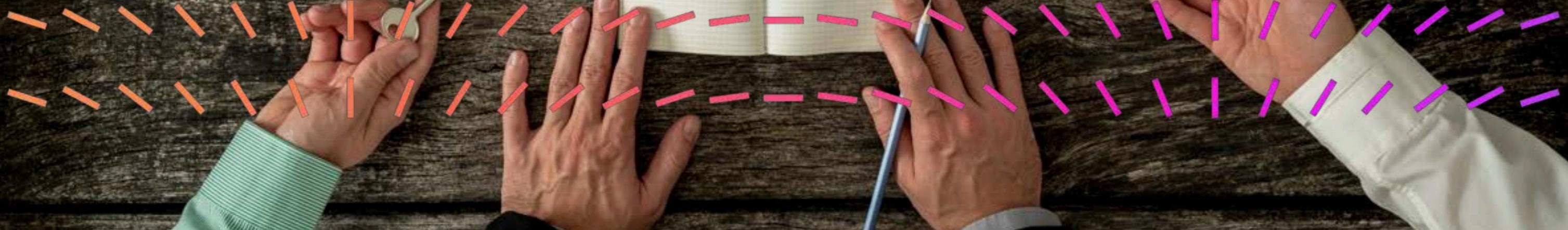
(1) Les autres dépenses de fonctionnement comprennent notamment les dépenses de publicité, promotion et partenariats suivantes: Septembre éditeur : 20 000 \$; Le Lien Multimédia : 20 000\$; Espresso Jobs : 20 000\$; Squid Squad : 70 000\$; Bourses de stages : 105 000\$; MUTEK : 7 500\$; Kaliko (Megamigs 2022) : 20 000\$; La Guide du jeu vidéo du Québec (Caravane 2022 et Programme Innovation): 12 000\$

2)Les honoraires principaux sont les suivants : UQAT - Cours EXPERTS : 17 000\$; UQAC - Cours EXPERTS : 156 000\$; Cégep Ste Foy - Cours EXPERTS : 11 800\$; Brandway Digital Agency - plateforme BOUSSOLE : 30 000\$; Technologies Lab 3 - programmation informatique : 50 000\$; Priss Auvray - plateforme BOUSSOLE (vidéos) : 17 000\$; Habo Studios - Accompagnement stratégique: 61 000\$; La Sette - sous-titrage vidéo : 13 000\$

(3) Inclut un montant réservé pour le projet Balmoral : 400 000\$

# APERÇU DU PLAN

# D'ACTION 2023-2024



# VIGIE, PROSPECTIVE & AMÉLIORATION DES PROGRAMMES



## Cartographier les programmes en création numérique

Destinée à la fois aux établissements et aux professionnels du recrutement, cette cartographie permettra de faire ressortir les profils de sortie des étudiant.e.s des programmes existants et d'identifier les angles morts nécessaires à la création de nouveaux programmes.



## Améliorer les programmes

SYNTHÈSE appuiera les Cégeps dans la mise en œuvre des nouveaux devis de DEC en animation 3D et image de synthèse et contribuera aux travaux de révision des devis des DEC en techniques d'intégration multimédia.



## Informier sur les compétences du futur

SYNTHÈSE publiera , sur la plateforme SYNERGIES, des sujets de R&D ayant un impact sur le développement des compétences du futur.



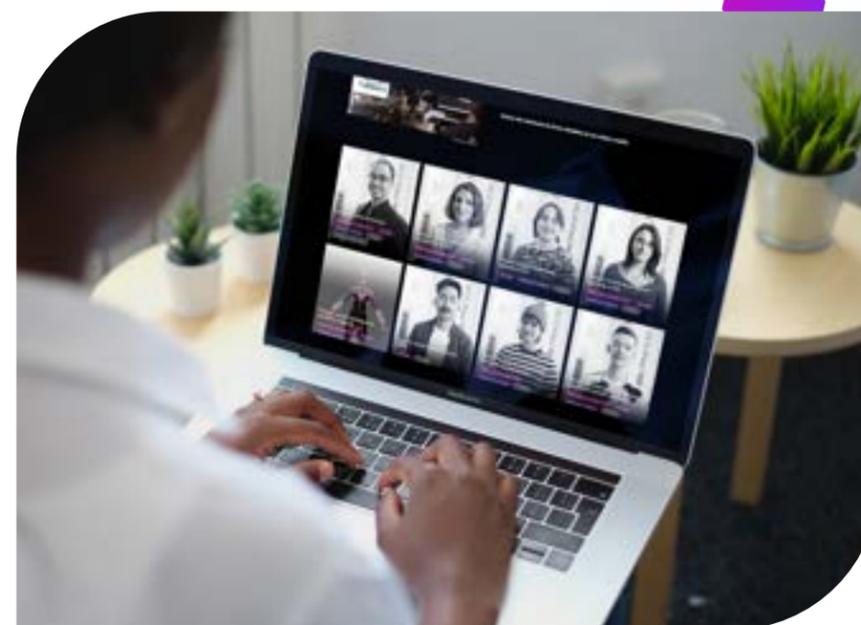
# DÉCOUVRABILITÉ DES MÉTIERS ET PROGRAMMES



## Vers une carrière en création numérique

SYNTHÈSE va enrichir les contenus de sa plateforme BOUSSOLE et sera présent lors d'évènements ciblés (salons de l'éducation, Ordre des conseillers d'orientation...).

SYNTHÈSE organisera, en partenariat avec l'industrie et les établissements d'enseignement, une semaine consacrée à la découverte de studios.



# INTÉGRATION DES APPRENTISSAGE EN MILIEU DE TRAVAIL



## Encourager les stages en entreprise

Destinée à la fois aux établissements et aux professionnels du recrutement, cette cartographie permettra de faire ressortir les profils de sortie des étudiant.e.s des programmes existants et d'identifier les angles morts nécessaires à la création de nouveaux programmes.

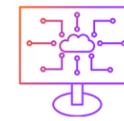


## Diversifier les apprentissages

SYNTHESE va poursuivre les réflexions avec les enseignant.e.s sur les stages, l'alternance Travail-Études, les programmes Coop et le mentorat.

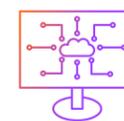


# FORMATION CONTINUE



## Promouvoir l'offre de formation continue

Qu'elle soit offerte directement par les établissements ou par le biais de la plateforme EXPERTS, SYNTHÈSE va mettre de l'avant la formation continue comme vecteur de développement professionnel auprès de l'industrie.



## Des formations adaptées à l'industrie

Par le biais de ses différents comités et en favorisant les rencontres industrie-établissements, SYNTHÈSE va mener les réflexions sur les formations à développer en priorité, en réponse aux besoins des entreprises.

# SYNTHÈSE

»»» [polesynthese.com](http://polesynthese.com)

1501 Rue de Bleury, Montréal, QC H3A 2J2

514-288-3447, poste 1431

[info@polesynthese.com](mailto:info@polesynthese.com)