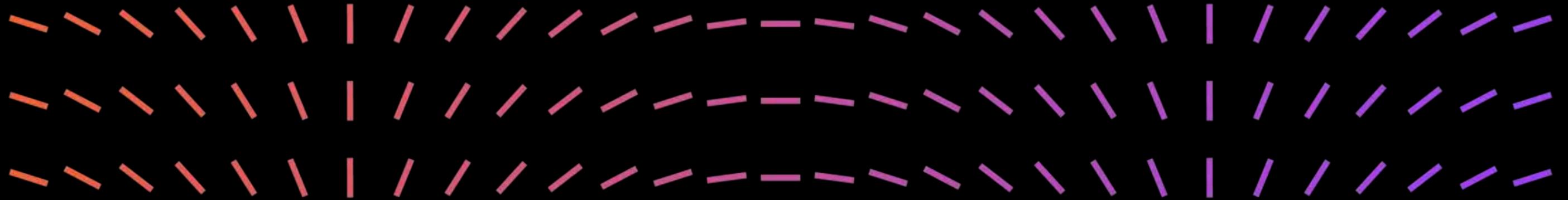


# Plan stratégique

2022-2025



SYNTHÈSE

Agir sur le développement  
des talents en création  
numérique au Québec



# TABLE DES MATIÈRES

<b>MISE EN CONTEXTE ET ENJEUX</b>	<b>1</b>
<b>À PROPOS DE SYNTHÈSE</b>	<b>5</b>
<b>NOTRE PLAN STRATÉGIQUE</b>	<b>6</b>
Notre démarche	7
Une mission et une vision actualisées	9
Des valeurs réaffirmées	10
Nos différents publics dans l'écosystème	11
Nos quatre axes stratégiques	12
<b>REMERCIEMENTS</b>	<b>14</b>

# MISE EN CONTEXTE ET ENJEUX



Le Québec est reconnu  
comme chef de file en **création numérique.**

Les 500 entreprises qui composent ce secteur démontrent un savoir-faire, une expertise et une capacité à innover. De solides atouts qui permettent à cette industrie d'occuper une place enviable sur la scène internationale. Pour assurer cette vitalité, ces entreprises ont besoin d'une main-d'œuvre qualifiée qui doit sans cesse actualiser ses compétences pour répondre à tous les changements technologiques et organisationnels inhérents à leurs activités.



De plus, ce secteur étant en croissance constante, la pénurie de main-d'œuvre est actuellement évaluée à plusieurs milliers de postes.

**498 entreprises**

dans le secteur de la création numérique au Québec

**285**

entreprises de jeux vidéo

**159**

entreprises d'expériences numériques

**54**

entreprises d'effets visuels et d'animation

**23 379 emplois**

dans le secteur de la création numérique au Québec

**14 544**

emplois en jeux vidéo

**2 914**

emplois en expériences numériques

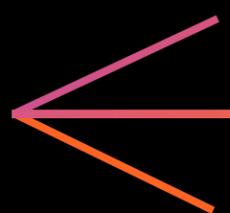
**5 921**

emplois en effets visuels et en animation

Source : le Lien Multimédia (2021); Xn Québec (2021); La Guilde du jeu vidéo du Québec (2021); BCTQ (2021); Sondage et Analyse Habo (2020, 2021).

Il faut donc former en quantité et en qualité; et c'est là le défi que doivent relever les collèges, les universités, les chaires et les centres de recherche en création numérique de la province.

17 cégeps

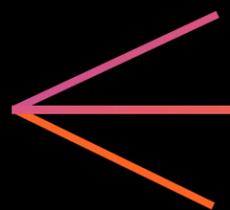


12 Attestations d'Études Collégiales (AEC)

22 Diplômes d'Études Collégiales (DEC)

+ de 15 chaires de recherche en arts et technologies numériques

8 universités



40 programmes de 1er cycle

12 programmes de 2e cycle

+ de 60 groupes et laboratoires de recherche en création et technologies numériques

9 collèges\*



29 Attestations d'Études Collégiales (AEC)

7 Diplômes d'Études Collégiales (DEC)

\*Collèges privés et privés subventionnés

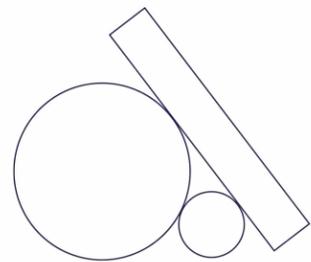


Pour y parvenir, il faut une mobilisation de l'ensemble de l'écosystème afin que le Québec demeure non seulement compétitif mais soit aussi à l'avant-garde des tendances et des transformations du secteur.

C'est un défi que tout le milieu souhaite relever, porté par une volonté gouvernementale d'aligner les acteurs clés du secteur, soit les établissements d'enseignement supérieur, la recherche, les entreprises et les associations sectorielles qui les représentent.

# C'est le défi qui a conduit à la création de SYNTHÈSE

# À PROPOS DE SYNTHÈSE



## Un acteur clé pour répondre aux enjeux de main-d'œuvre en création numérique

SYNTHÈSE a été fondée en 2018 par le ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur du Québec (MEES - maintenant Ministère de l'Enseignement supérieur - MES) à la suite d'une mobilisation et d'une réflexion conjointes des entreprises de la création numérique, des collèges, des universités, des milieux associatifs ainsi que de représentant·e·s du ministère de l'Économie et de l'Innovation et du ministère de la Culture et des Communications.

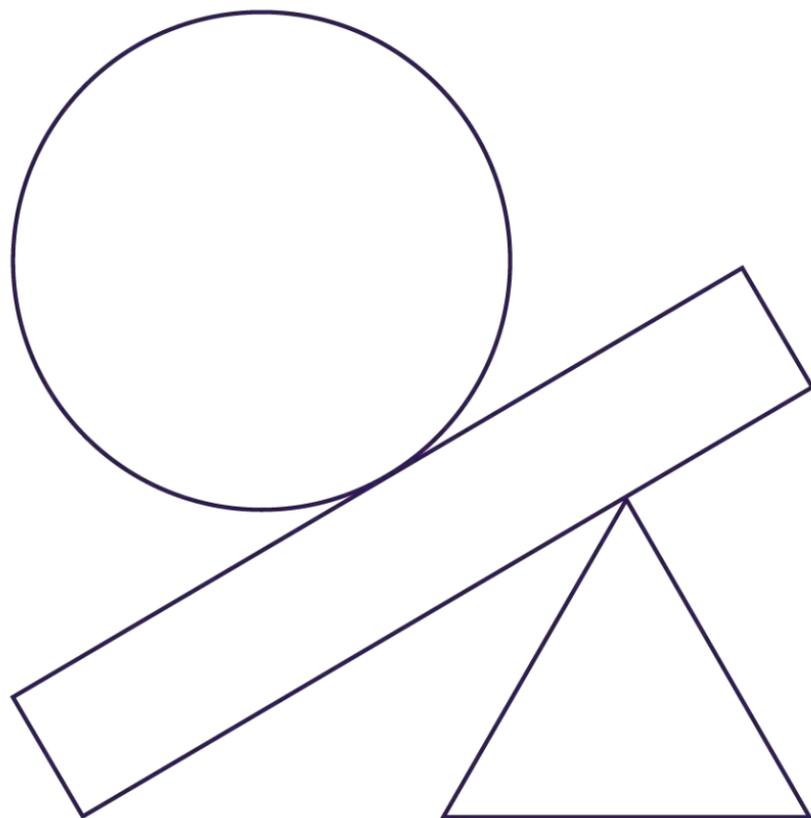
Le rôle de SYNTHÈSE est d'agir comme catalyseur et de favoriser le dialogue et le maillage entre l'industrie de la création numérique et les milieux de l'enseignement supérieur et de la recherche, afin de répondre aux défis de développement des talents nécessaires à la vitalité et à la croissance du secteur.

À terme, SYNTHÈSE a également pour aspiration d'outiller le Québec d'une vitrine nationale et internationale et regroupera dans un même édifice des espaces collaboratifs et mutualisés. Ainsi, SYNTHÈSE renforcera son appui au développement de l'expertise de pointe et de la R&D dans le secteur de la création numérique en accélérant les maillages entre recherche académique et besoins des entreprises.

Rattachée au siège social de l'Université du Québec, SYNTHÈSE est régie par un Comité de gouvernance composé de représentant·e·s d'associations sectorielles (Bureau du cinéma et de la télévision du Québec, La Guilde du jeu vidéo du Québec et Xn Québec), de représentant·e·s des milieux collégial et universitaire ainsi que de représentant·e·s du ministère de l'Enseignement supérieur.

# LE PLAN STRATÉGIQUE

## 2022 - 2025



### Se repenser pour s'adapter

Le plan stratégique 2022-2025 a été développé dans une volonté d'asseoir le rôle de SYNTHÈSE et d'orienter ses actions au sein de l'écosystème.

Dans un contexte teinté des effets de deux années de pandémie, il était indispensable de poursuivre les réflexions stratégiques qui permettront à SYNTHÈSE de remplir pleinement son mandat.

# 1. NOTRE DÉMARCHE



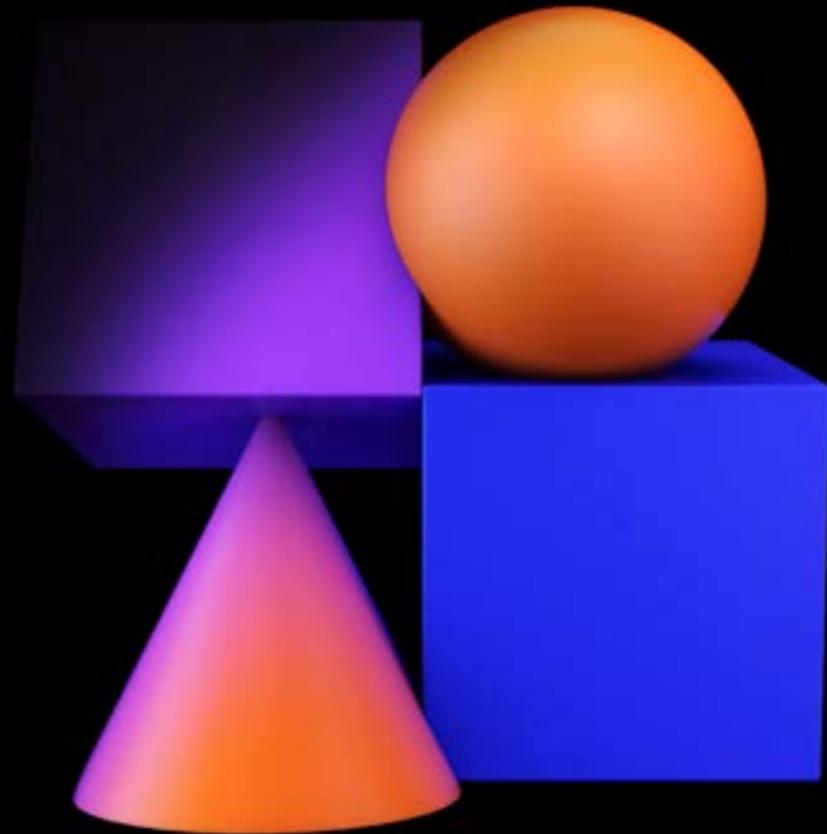
Échelonnée sur plusieurs mois, l'élaboration du plan a été menée par le Comité de gouvernance et la Direction générale de SYNTHÈSE, qui ont bénéficié d'un accompagnement de la firme HABO.

La conception de ce plan repose sur :

- Un diagnostic interne : analyse stratégique de l'environnement et de la performance de l'organisation.
- Un diagnostic externe : analyse des besoins, des opportunités, des tendances et des rôles des acteurs clés de l'écosystème.

Ces diagnostics ont été élaborés suite à des entrevues individuelles et des sessions de travail avec des représentant·e·s d'entreprises du secteur, d'établissements d'enseignement collégial et universitaire ainsi qu'avec le Comité de gouvernance et l'équipe permanente de SYNTHÈSE.

# 1. NOTRE DÉMARCHE



Cette démarche a permis de conclure que, quatre ans après sa création, SYNTHÈSE est considérée comme le bon acteur pour agir sur les enjeux de main-d'œuvre en création numérique.

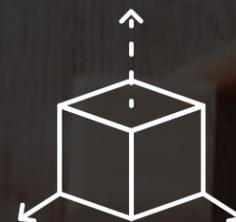
SYNTHÈSE a l'opportunité d'assumer un plus grand leadership sur les enjeux d'adéquation formation-emploi en devenant un accélérateur de solutions et en menant des actions visant des résultats à court et à long terme.

## 2. UNE MISSION ET UNE VISION ACTUALISÉES



### Mission

Fédérer les acteurs du milieu de l'enseignement et les entreprises de la création numérique partout 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.

# 3. DES VALEURS RÉAFFIRMÉES

Tout ce que nous faisons est guidé par...



## Apprentissage

Le pôle place l'apprentissage au cœur de sa démarche et le valorise à travers l'ensemble de ses initiatives.



## Concertation

Le pôle regroupe et consulte les acteurs de son 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.

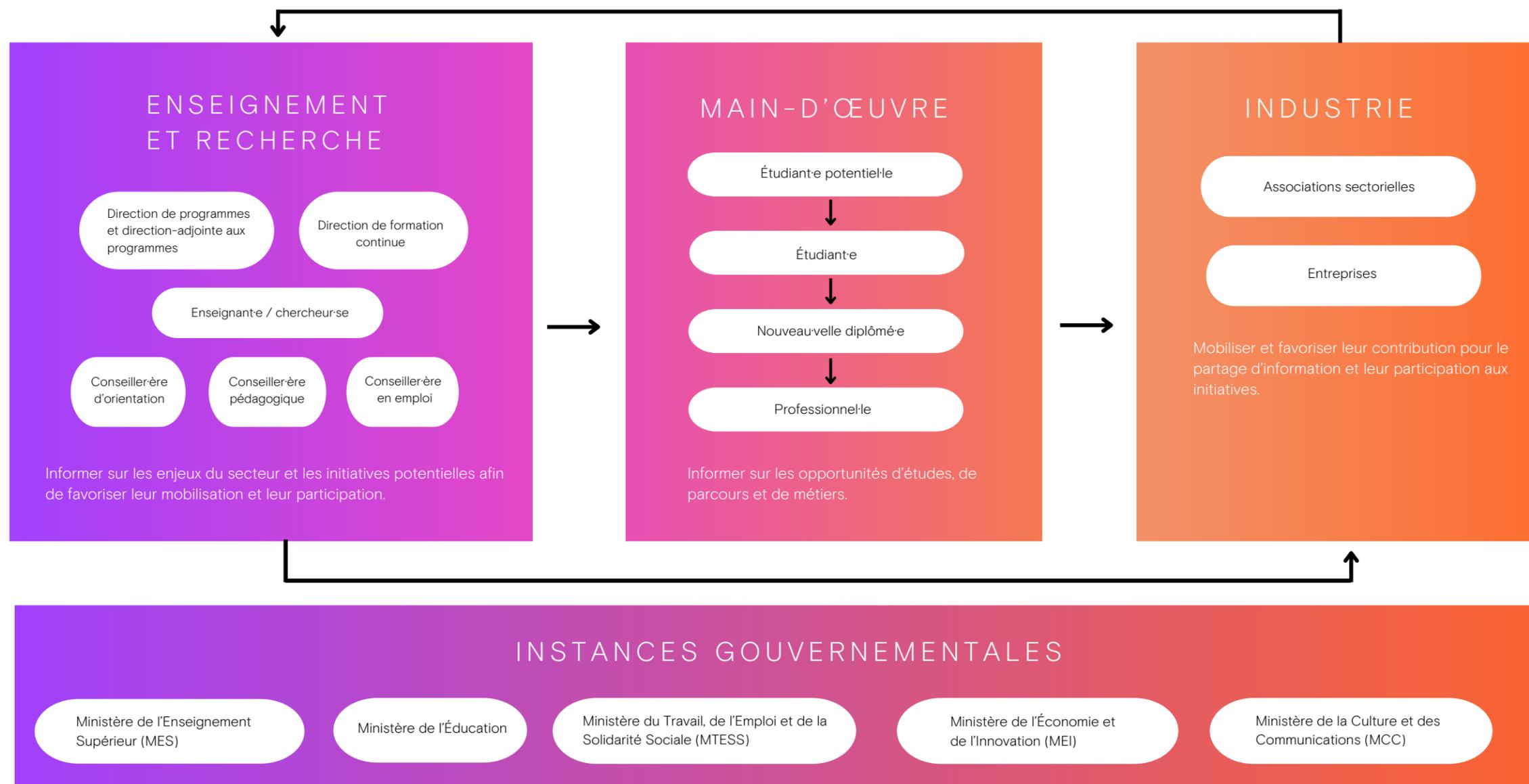


## Prospection

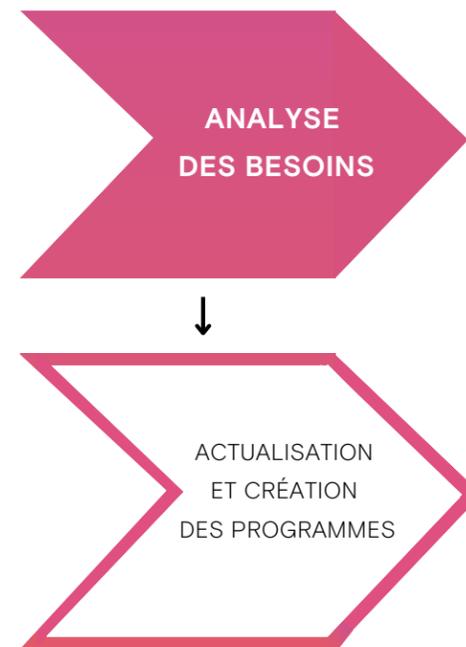
Le pôle assure une vigie sur les enjeux et nouvelles pratiques afin de supporter l'industrie du futur.

# 4. NOS DIFFÉRENTS PUBLICS DANS L'ÉCOSYSTÈME

Pour mener à bien sa mission, SYNTHÈSE mobilise et dessert différentes **clientèles-cibles** de l'écosystème :

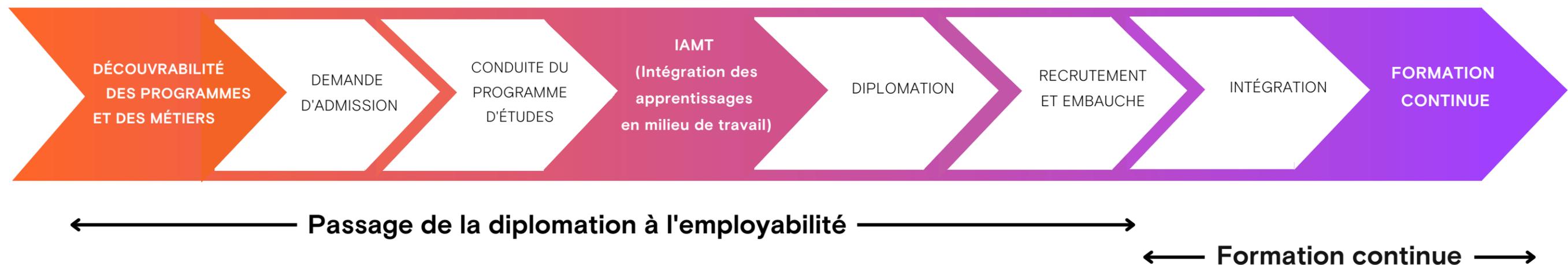


# 5. NOS QUATRE AXES STRATÉGIQUES

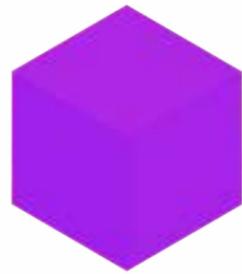


Le développement de la main-d'œuvre s'opère dans un continuum où interviennent différents acteurs de l'écosystème. Les actions de SYNTHÈSE pour les 3 prochaines années s'inscrivent à l'intérieur de 4 axes stratégiques :

- Analyse des besoins en main-d'œuvre et des tendances de l'industrie;
- Découvrabilité des programmes et des métiers;
- IAMT (Intégration des apprentissages en milieu de travail);
- Formation continue.



# 5. NOS QUATRE AXES STRATÉGIQUES

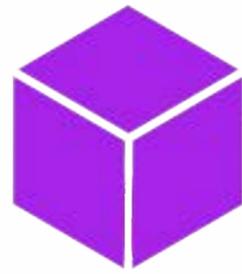


## AXE #1

### 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.

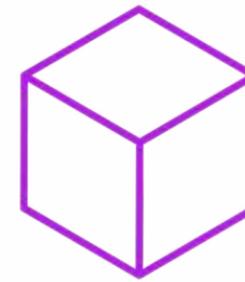


## AXE #2

### 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 formation et en faire la promotion;
- Mettre en valeur les métiers et les parcours auprès des étudiant·e·s actuel·le·s et futur·e·s.

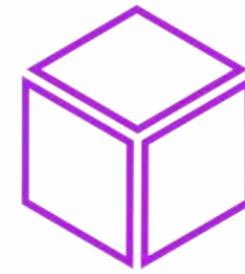


## AXE #3

### Intégration des apprentissages en milieu de travail

Pour renforcer les liens entre étudiant·e·s, diplômé·e·s 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 études-travail.



## AXE #4

### Formation continue

Pour favoriser l'actualisation des compétences des professionnel·le·s et des enseignant·e·s, 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 leur carrière.

# REMERCIEMENTS

SYNTHÈSE tient à remercier toutes les personnes ayant contribué à ce plan stratégique.

## COMITÉ DE GOUVERNANCE ET DE PILOTAGE

Mylène Boisclair, Directrice générale, Cégep du Vieux Montréal // Sophie Couture, Directrice générale, Xn Québec // Valérie Daigneault, Secrétaire de la grappe audiovisuelle, Bureau du cinéma et de la télévision du Québec (BCTQ) // Nadine Gelly, Consultante, La Guilde du jeu vidéo du Québec // Jean-Jacques Hermans, Directeur général, La Guilde du jeu vidéo du Québec // Jean-François Noël, Directeur, Gestion de l'offre et de la formation continue, Ministère de l'Enseignement supérieur // Vincent Rousson, Recteur, Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (UQAT)

## ÉTABLISSEMENTS D'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR

Ecole NAD-UQAC // UQAT // Université de Montréal // Université Concordia // Université Laval // Collège Bois-de-Boulogne // Cégep de Jonquière // CDRIN

## HABO

Pierre-Luc Gladu, Associé fondateur // Marie Houde, Conseillère principale, arts et culture

## ENTREPRISES

Rodéo FX // Squeeze Animation // Ubisoft // Indie Asylum // Framstore // Thinkwell // Félix & Paul

## ÉQUIPE SYNTHÈSE

Brigitte Monneau, Directrice générale // Albane Français, Directrice des communications et des partenariats // Anne Le Bouyonnec, Directrice de projets | Expertise et métiers // Isabelle Lefebvre, chargée de projets | Stages et Pédagogie // Andréanne Morin Simard, Auxiliaire de recherche // Antoinette Reyners, Chargée de projets aux communications // Élise Voyer, Chargée de projets sénior

# SYNTHÈSE



[POLESYNTHESE.COM](http://POLESYNTHESE.COM)

Pour tout renseignement, contactez-nous :

Îlot Balmoral,  
1501 rue De Bleury, Montréal, QC, H3A 2J2  
438 476 0764, poste 100  
[info@polesynthese.com](mailto:info@polesynthese.com)