



2023 - 2024

RAPPORT ANNUEL

SYNTHÈSE

TABLE DES MATIÈRES

MOTS INTRODUCTIFS	3
NOTRE STRATÉGIE ET PERSPECTIVE	5
Mission, vision et valeurs	6
Plan stratégique 22 - 25	7
NOS RÉALISATIONS	8
Faits saillants	9
Détails des activités par axe	11
NOTRE RAYONNEMENT	21
APERÇU DU PLAN D'ACTION 24-25	27



MOT DU PRÉSIDENT DU COMITÉ DE GOUVERNANCE



Chers partenaires et membres de notre communauté,

La deuxième année du plan stratégique triennal de SYNTHÈSE vient de se terminer et force est de constater que les actions et les initiatives mises en place répondent à la mission de l'organisme : agir sur le développement des talents de la province, et ce, au bénéfice de l'industrie de la création numérique.

Grâce à ses initiatives porteuses en faveur de la relève, son dialogue constant avec les entreprises et les professionnel.le.s ainsi que son accompagnement à moyen et à long terme des établissements, SYNTHÈSE occupe désormais une place importante au sein de l'écosystème. En ce sens, je tiens à remercier le ministère de l'Enseignement supérieur pour son soutien.

L'été dernier, j'ai accepté de prendre la présidence du comité de gouvernance de SYNTHÈSE et donc de succéder à Madame Sophie Couture, ex-directrice générale de XN Québec, que je remercie chaleureusement.

Je tiens également à saluer Monsieur Vincent Rousson, recteur de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (UQAT) et représentant nommé par le Bureau de coopération interuniversitaire, dont le mandat tire à sa fin. Au cours de l'année, le comité s'est réuni à cinq reprises afin de suivre et d'entériner les actions mises en place par l'équipe.

En regardant vers l'avenir, je considère que SYNTHÈSE a tous les outils nécessaires pour renforcer son impact et étendre son influence. Notre secteur évolue rapidement, car l'innovation conduit à une transformation des métiers. L'industrie de la création numérique occupe une place de choix sur la scène locale et internationale : elle doit maîtriser des compétences de pointe si elle souhaite la maintenir. Pour cela, nous avons besoin d'un lieu de prospective et de dialogue permanent entre le milieu académique et les entreprises; c'est le rôle de SYNTHÈSE.

Jean-Jacques Hermans

Directeur général, La Guilde du jeu vidéo du Québec
Président du comité de gouvernance



MOT DE LA DIRECTRICE GÉNÉRALE



Le rapport que vous avez sous les yeux dresse le bilan des activités de SYNTHÈSE au terme de sa sixième année d'existence. Six ans, c'est l'occasion de faire une pause et d'observer le chemin parcouru. De la première manifestation d'une volonté gouvernementale de fonder un pôle de formation en création et en arts numériques, jusqu'à l'annonce, ce printemps, de l'aménagement d'un lieu physique pour accueillir ce pôle, SYNTHÈSE a déployé plusieurs initiatives solidifiant les liens entre le milieu académique et les entreprises.

Cette année, nous avons permis aux chercheuses, aux chercheurs et aux différents corps professionnels de découvrir des opportunités de collaboration et d'innovation dans le cadre du 90e congrès de l'Acfas, en plus d'avoir mis de l'avant plusieurs publications académiques d'intérêt pour le secteur de la création numérique. Nous avons participé au développement de nouveaux programmes d'études qui sauront répondre aux besoins de l'industrie et avons poursuivi notre travail avec le ministère de l'Enseignement supérieur pour la révision de programmes existants.

Une nouvelle initiative pour soutenir la relève a permis à des étudiantes et des étudiants de visiter différents types d'entreprises et d'échanger avec des gens issus d'un large éventail de professions. Notre vitrine virtuelle sur les métiers et les formations s'est bonifiée grâce à l'ajout de contenus dont nous avons pu faire la promotion au cours de plusieurs événements d'envergure.

En outre, l'intégration de nouveau matériel sur notre plateforme de formation a garanti aux actrices et aux acteurs du secteur la possibilité de partager leurs savoirs et développer leurs compétences de façon continue. Rappelons que cette plateforme demeure accessible à l'ensemble de l'écosystème.

Tout ceci n'aurait pu se concrétiser sans l'engagement et la vision stratégique de notre comité de gouvernance ainsi que la contribution de nos comités consultatifs (le comité Expertises et métiers et le comité Pédagogique), dont je remercie tous les membres.

Le succès de ces projets est le résultat direct de l'enga-

gement indéfectible et de la créativité de toute l'équipe de SYNTHÈSE, ainsi que du soutien apporté par les équipes du siège social de l'Université du Québec pour la gestion administrative de nos opérations.

Je vous invite donc à découvrir les plus récentes réalisations de SYNTHÈSE, qui préfigurent à nouveau une année riche en collaborations fructueuses.

Bonne lecture!

Brigitte Monneau
Directrice générale, SYNTHÈSE

NOTRE STRATÉGIE ET PERSPECTIVE



MISSION, VISION ET VALEURS

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.

01

APPRENTISSAGE

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

02

CONCERTATION

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

03

INNOVATION

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

04

MOBILISATION

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

05

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



Analyse des besoins du milieu

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.



Découvrabilité des métiers et des programmes

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

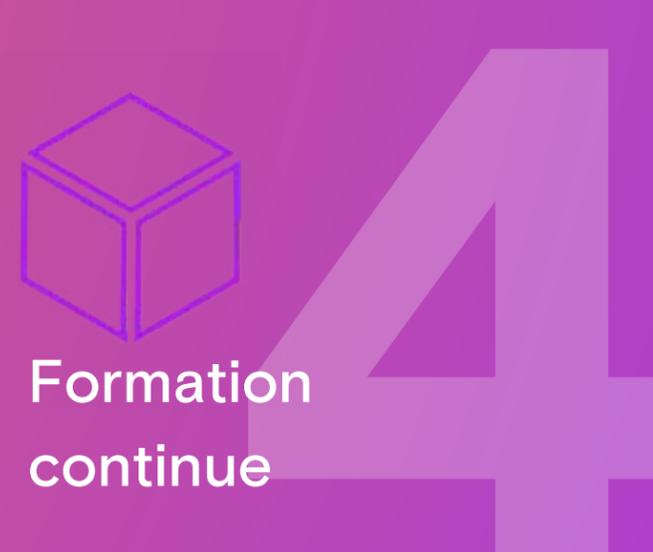
- Identifier les tendances et les changements qui affectent le milieu et ont un impact sur les compétences de la main-d'oeuvre;
- Soutenir l'actualisation et le développement de programmes de formation.



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.



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.

NOS RÉALISATIONS



FAITS SAILLANTS

AXE 1 – Vigie, prospective et amélioration des programmes

Pour la première fois de son histoire, le congrès de l'Acfas a mis de l'avant les travaux de recherche-développement et de recherche-crédation du secteur de la création numérique. Dans le cadre de l'édition de mai 2023, des équipes de recherche de l'École de technologie supérieure (ÉTS), de l'Université de Sherbrooke, de l'Université du Québec à Chicoutimi (UQAC), de l'Université de Montréal, de l'Université Laval et du Centre de développement et de recherche en intelligence numérique (CDRIN), de même des professionnel.le.s d'entreprises en expériences immersives, en arts de la scène et en jeux vidéo, ont présenté leurs projets et échangé sur les opportunités de collaboration et d'innovation.



Axe 2 – Découvrabilité des programmes et des formations

Le projet pilote VISITE TON AVENIR! a été lancé par SYNTHÈSE. Des étudiantes et des étudiants du Québec inscrits dans un programme d'études supérieures en création numérique ont eu accès à une exploration inédite de leurs futures réalités professionnelles à travers des parcours de visites des studios.



Le projet s'est décliné en 4 parcours distincts, les 16 et 18 avril 2024, à raison de 2 par jour. Chacun de ceux-ci a accueilli une douzaine d'étudiantes et d'étudiants enthousiastes, leur permettant de visiter trois studios situés dans des quartiers emblématiques de Montréal (centre-ville, Mile End et Mile-Ex).

AXE 3 - Intégration des apprentissages en milieu de travail

La deuxième édition d'ARRISTAGE a été déployée par SYNTHÈSE durant l'été 2023, offrant ainsi un stage rémunéré à 15 étudiantes et étudiants. Une toute première édition hivernale pour des stages de 4 à 12 semaines a également eu lieu entre les mois de janvier et avril 2024. Cette initiative ancrée au cœur de la création numérique est destinée aux entreprises et au corps étudiant du Québec évoluant en jeux vidéo, en expériences numériques ainsi qu'en effets visuels et animation.

Présentation de quelques stagiaires :



Léonie Jean, stagiaire chez 3Mind Games et étudiante au NAD-UQAC



François-Xavier Boisvert, stagiaire chez Folklore Games et étudiant au Collège de Bois-de-Boulogne



Édouard Goupil, stagiaire chez Transversal Studio et étudiant à l'École NAD-UQAC



Roseline Yoshi, stagiaire chez Scintilla et étudiante à l'UQÀM



Lucas Danto, stagiaire chez Folklore Games et étudiant au Collège de Bois-de-Boulogne

AXE 4 - Formation continue

Le secteur du jeu vidéo ayant identifié des enjeux de pénurie de superviseur.e.s, SYNTHÈSE a profité de la tenue du 20e Sommet international du jeu de Montréal (MIGS) afin d'initier des réflexions sur le sujet. Un panel mettant de l'avant les initiatives académiques et entrepreneuriales existantes a été suivi d'un atelier au cours duquel une quinzaine de personnes qualifiées ont été amenées à réfléchir sur les compétences à développer, les ressources nécessaires pour s'y consacrer, de même que les freins existants ou possibles et leurs solutions.



DÉTAILS DES ACTIVITÉS PAR AXE



Vigie, prospective et amélioration des programmes

Dans une industrie où la technologie et les pratiques créatives évoluent rapidement, il est impossible de faire abstraction du rôle crucial de la recherche, du développement et de l'innovation dans la préparation des compétences du futur. C'est pourquoi SYNTHÈSE a créé des occasions d'échanges entre le milieu académique et les entreprises afin de susciter des réflexions, partager des bonnes pratiques et contribuer au développement de formations qui sauront répondre adéquatement aux exigences du marché du travail.

À cet effet, soulignons que SYNTHÈSE, en collaboration avec le CDRIN, a développé et organisé un colloque d'une journée dans le cadre du 90e congrès de l'Acfas le 8 mai 2023. Intitulé Recherche et Développement et Recherche-Création : stratégies de collaboration entre recherche et création, ce colloque a permis à une vingtaine de chercheur.euse.s et d'entrepreneur.e.s de présenter une variété de projets de recherche se situant aux frontières du divertissement, du génie, de la création et de la santé. Ces exposés ont montré en quoi le travail conjoint de la recherche et de la création peut mener à des avancées significatives en art, en science et en technologies. Ils ont mis en lumière les impacts de cette collaboration sur le développement de nouveaux métiers, axes de recherche et formations.

L'Acfas a été suivie de CAFÉ (Conférence, Animation, FX et Expertise) le 17 mai au Palais des congrès de Montréal. En étroite collaboration, SYNTHÈSE et le CDRIN y ont organisé une activité dédiée à la recherche R&D. Composées de trois panels, ces discussions ont porté sur les sujets de l'innovation technologique et de la recherche R&D réunissant, entre autres, des professionnel.le.s de : [DNEG](#), [Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue](#), [École NAD-UQAC](#), [Reel FX Animation](#), [SideFX](#), [Foundry](#), [Epic Games](#) et [Autodesk](#).

Une opportunité unique pour les professionnel.le.s, enseignant.es et les étudiant.es de s'informer sur les dernières avancées et innovations révolutionnaires en effets visuels et animation 2D-3D.



DÉTAILS DES ACTIVITÉS PAR AXE



Vigie, prospective et amélioration des programmes

C'est également dans une volonté de faire sortir la recherche des laboratoires que SYNTHÈSE a mis de l'avant plusieurs publications d'intérêt pour l'industrie de la création numérique, dont :



L'expérience-mouvement : animation performative en réalité virtuelle

par Jean-François Malouin, président et directeur créatif de Super Splendide

Les piliers perceptuels du cinéma d'animation

par Philippe Vaucher, professeur en création numérique à l'UQAT



Cá·hu — Is Anyone There: Video Games, Place-Based Knowledge, and the Future Imaginary

par Waylon Wilson, étudiant à la maîtrise en design à l'Université Concordia

De plus, SYNTHÈSE a présenté deux séries d'articles sur des sujets d'actualité touchant les industries créatives : une première sur les technologies haptiques et une seconde sur les implications écologiques du divertissement numérique ou les coûts cachés de l'Innovation (en collaboration avec la Société des demains), le tout dans l'objectif d'outiller les professionnel.le.s et les enseignant.e.s pour amener ces questions dans leurs pratiques.





Vigie, prospective et amélioration des programmes

L'actualisation des programmes d'études a toujours occupé une place centrale au sein des activités de SYNTHÈSE, qui a contribué à la révision du DEC en Production 3D et synthèse d'images (anciennement DEC en animation 3D et synthèse d'images), officiellement approuvé le 15 septembre 2023 par la ministre de l'Enseignement supérieur. SYNTHÈSE apporte par ailleurs son soutien à la mise en œuvre du programme auprès des établissements qui en font la demande, ceux-ci devant l'implanter au plus tard à la rentrée 2025. SYNTHÈSE a également amorcé, en février 2024, sa contribution à la révision du DEC en Intégration multimédia en invitant le groupe de travail du ministère de l'Enseignement supérieur aux visites d'entreprises. Les membres ont ainsi pu échanger sur les compétences à développer dans ce secteur avec des professionnel.le.s de trois studios.

Les actions de SYNTHÈSE en faveur de la création de nouveaux programmes d'études se sont concrétisées par sa participation aux rencontres organisées par l'Université Laval dans le but de développer un programme de maîtrise en arts et science de l'animation. SYNTHÈSE a également collaboré avec le Collège de Bois-de-Boulogne à l'élaboration d'une nouvelle attestation d'études collégiales (AEC) en simulation et effets visuels pour le cinéma, qui sera dispensée dès septembre 2024.

Dans le même ordre d'idées, SYNTHÈSE était présentatrice, dans le cadre du Sommet XN du 25 septembre 2023, de l'atelier intitulé Les enjeux de recrutement, de formation et de rétention de la main-d'œuvre, qui a mis en lumière la nécessité de rapprocher les établissements et les entreprises.

Par ailleurs, SYNTHÈSE a entamé cette année un travail de cartographie de l'ensemble des programmes en création numérique au Québec. Ce projet ambitieux, dont le résultat sera dévoilé au cours de l'année 2024-2025, permettra à tout l'écosystème (académique et industriel) d'avoir accès à un portrait global de l'offre de formations et des profils de sortie des diplômé.e.s des différents programmes.

Il va sans dire que les enjeux liés à l'intelligence artificielle sont aussi importants pour le secteur de la création numérique que pour le milieu de l'enseignement. C'est pourquoi SYNTHÈSE est devenue partenaire du projet de recherche LittéraclA, qui vise à échanger sur les pratiques pédagogiques liées à l'IA, à découvrir les technologies qui s'y rattachent et à créer des contenus pédagogiques pertinents pour les enseignantes et les enseignants. Rassemblant divers partenaires académiques (UQAM, Collège de Bois-de-Boulogne, PIA, Jacob et Eductive), LittéraclA entend rester à l'affût des dernières nouvelles et innovations en intelligence artificielle dans l'enseignement supérieur.

Enfin, dans le but de favoriser les échanges et d'ouvrir des perspectives en lien avec la création et l'adaptation de programmes, SYNTHÈSE a organisé, dans le cadre de HUB Montréal en octobre 2023, un atelier intitulé Comment bâtir un programme d'études en adéquation avec les besoins de l'industrie? Des représentant.e.s de l'Université Columbia (New York), de Duke Arts (Caroline du Nord), et de l'Université métropolitaine de Toronto étaient sur place, ainsi que des représentant.e.s de quatre universités québécoises (UQAT, École NAD-UQAC, Université Laval et UQAM).



Découvrabilité des programmes et formations

En 2023-2024, SYNTHÈSE a poursuivi ses efforts de promotion des carrières et des formations auprès de différents publics. Le répertoire de la plateforme BOUSSOLE a été enrichi de 57 métiers couvrant diverses disciplines et de 5 capsules vidéo présentant les parcours d'artistes, d'artisans et d'artisans chevronnés.

5 parcours inspirants de professionnel.le.s seniors en création numérique



En conjuguant ses ressources et ses expertises avec plusieurs partenaires d'envergure, SYNTHÈSE a pu étendre la portée promotionnelle de plusieurs initiatives et renforcer son positionnement dans les secteurs culturel, numérique et éducatif.

Dans le cadre du partenariat avec le comité sectoriel de main-d'œuvre Compétence Culture, SYNTHÈSE a participé, en juin 2023, au colloque de l'Ordre des conseillers et conseillères d'orientation du Québec (OCCOQ). Durant l'événement, plus de 125 professionnel.le.s de l'orientation ont pu se familiariser avec les contenus de la plateforme BOUSSOLE et y découvrir les métiers et les formations en création numérique du Québec.

En automne, les deux organismes ont uni leurs efforts lors du Salon national de l'éducation de Montréal (12 et 13 octobre) et du Salon Carrière Formation de Québec (19-21 octobre), rejoignant ainsi plus de 560 personnes issues du grand public. En plus de la tenue de kiosques, SYNTHÈSE a animé une activité sur la réalité virtuelle à Montréal qui a attiré 150 jeunes, et une autre sur la capture de mouvement à Québec (en collaboration avec l'Université Laval), qui a connu un franc succès auprès de ses 130 participant.e.s.

En janvier 2024, dans le cadre de la campagne de promotion Culture et moi, deux métiers à la jonction des arts de la scène et de la création numérique ont été mis de l'avant : réalisateur.trice de réalité virtuelle et superviseur.e de capture de mouvement. En outre, trois des capsules vidéo de BOUSSOLE ont été mises en ligne sur la plateforme de Compétence Culture.



Capsule : Devenir superviseur.e de capture de mouvement



Capsule : Devenir réalisateur.trice de réalité virtuelle



Découvrabilité des programmes et formations

Enfin, en collaboration avec Compétence Culture, SYNTHÈSE a pu présenter, au printemps 2024, des contenus de réalité virtuelle dans les classes d'art de plusieurs écoles secondaires, un projet élaboré avec le RÉCIT Culture Education. SYNTHÈSE et Compétence Culture ont aussi participé à une discussion sur les métiers de la culture et du divertissement durant l'édition du 16 mars de l'émission The Bridge, à la radio de CBC Montréal.



PROJET PILOTE | Culture et moi entre à l'école

Au chapitre de ses partenaires d'envergure, SYNTHÈSE compte également Télé-Québec, qui utilise les contenus créés par SYNTHÈSE pour mettre en valeur les métiers de la création numérique sur sa plateforme éducative [Télé-Québec en classe](#). Les jeunes de 12 à 16 ans peuvent également trouver de l'information sur le secteur de la création numérique dans le guide Opération Avenir, créé par Septembre Éditeur, également partenaire de SYNTHÈSE. Enfin, la plateforme BOUSSOLE a été ajoutée aux contenus mis en valeur par le Regroupement des commissions scolaires sur le site Web [REPÈRES](#), qui est destiné aux professionnel.le.s de l'orientation, au personnel enseignant, aux élèves, aux étudiant.e.s et aux parents.

Les événements organisés par les partenaires industriels de SYNTHÈSE ont également été l'occasion de déployer diverses actions de promotion et de valorisation.

Le 31 mai 2023, SYNTHÈSE a remis le PRIX NUMIX de la relève en création numérique aux finissant.e.s du Baccalauréat en création de jeu vidéo de l'UQAT (centre de Montréal) pour leur projet The Odyssey of the Mammouth.



Remise du PRIX NUMIX de la relève en création numérique



Découvrabilité des programmes et formations

La plateforme BOUSSOLE a été présentée lors de l'édition de septembre 2023 de MAPP_PRO, le volet professionnel du festival international de projection mapping MAPP_MTL. Professionnel.le.s et étudiant.e.s en création numérique ont également pu échanger avec SYNTHÈSE dans le cadre d'un panel intitulé « Les compétences clés pour une carrière réussie dans les arts numériques », où ont été présentées les aptitudes techniques, artistiques et relationnelles à privilégier pour travailler dans les industries de la création numérique.

Le Printemps numérique a également sollicité SYNTHÈSE à deux reprises cette année :

1. Pour une rencontre avec le groupe des Jeunes Ambassadeurs Autochtones pour un numérique souhaitable, dans le cadre de l'événement MTL Connecte en octobre 2023;



Événement MTL Connecte 2023



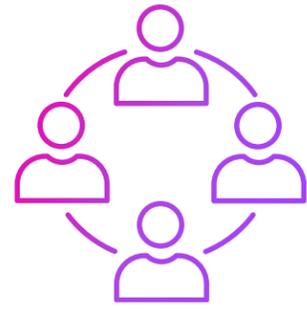
2. Pour l'organisation d'une activité de découverte des métiers de la création numérique, dans le cadre du Mois Numérique Jeunesse en février 2024.



Mois Numérique Jeunesse 2024

SYNTHÈSE a parallèlement mis l'accent sur une présence régionale en participant à la Semaine sherbrookoise du jeu vidéo et au Forum Avantage numérique de Rouyn-Noranda. Durant l'événement à Sherbrooke, l'équipe a rencontré les écoles et les organismes de la région qui sont impliqués dans le développement du secteur et de la formation de la main-d'œuvre en jeu vidéo. Lors du forum en Abitibi, SYNTHÈSE a animé le panel « Étudier et travailler en création numérique en région », qui a permis à des étudiant.e.s de l'UQAT et à des professionnel.le.s de partager leur expérience.

Enfin, en collaboration avec La Guilde du jeu vidéo du Québec, SYNTHÈSE a rencontré les étudiant.e.s du programme d'Intégration multimédia du Collège Montmorency pour présenter les métiers et les formations menant à des carrières en jeu vidéo, en expériences numériques ainsi qu'en effets visuels et animation.



Intégration des apprentissages en milieu de travail

Les stages en entreprise, tremplins cruciaux vers une carrière réussie, profitent tant aux étudiant.e.s qu'aux employeurs. Dans ce contexte, le projet ARRISTAGE, mis en place par SYNTHÈSE en 2022, a été reconduit et développé.

Ainsi, pour la période d'été 2023, 18 entreprises ont soumis un total de 38 offres de stages qui ont suscité l'intérêt de 134 étudiant.e.s. En fin de compte, 15 étudiant.e.s ont pu effectuer des stages de 6 à 8 semaines. Le projet a aussi connu sa première édition hivernale en 2024, puisque l'UQAT et l'École NAD-UQAC ont mandaté SYNTHÈSE d'intégrer l'initiative Diversité en jeu dans ARRISTAGE. Ainsi, 6 étudiant.e.s ont profité d'un stage crédité avant la fin de leur année universitaire. Le partenariat avec la Caisse Desjardins de la Culture a également été renouvelé et a permis de couvrir les frais de deux bourses de stage.

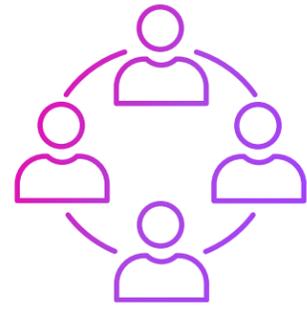
Une nouvelle initiative de maillage entre studios et étudiant.e.s a été mise en œuvre en avril 2024. Sous forme de parcours de visites d'entreprises, le projet VISITE TON AVENIR! a permis à 60 étudiant.e.s issu.e.s de 4 universités (École NAD-UQAC, UQAT, Université Concordia et Université Laval) et de 3 cégeps et collèges (Collège Bois-de-Boulogne, Collège de Maisonneuve et Cégep du Vieux Montréal) de découvrir des entreprises de 3 secteurs différents : jeux vidéo, expériences immersives, ainsi qu'effets visuels et animation. Les échanges avec les professionnel.le.s des 12 entreprises participantes ont été très inspirants pour les jeunes.

Enfin, SYNTHÈSE a suivi les activités du studio-école SQUID SQUAD de Matane. Le partenariat financier avec SYNTHÈSE et le partenariat opérationnel avec le CDRIN ont permis à plusieurs étudiant.e.s du Cégep de Matane de travailler sur des



Projet VISITE TON AVENIR! - Édition 1

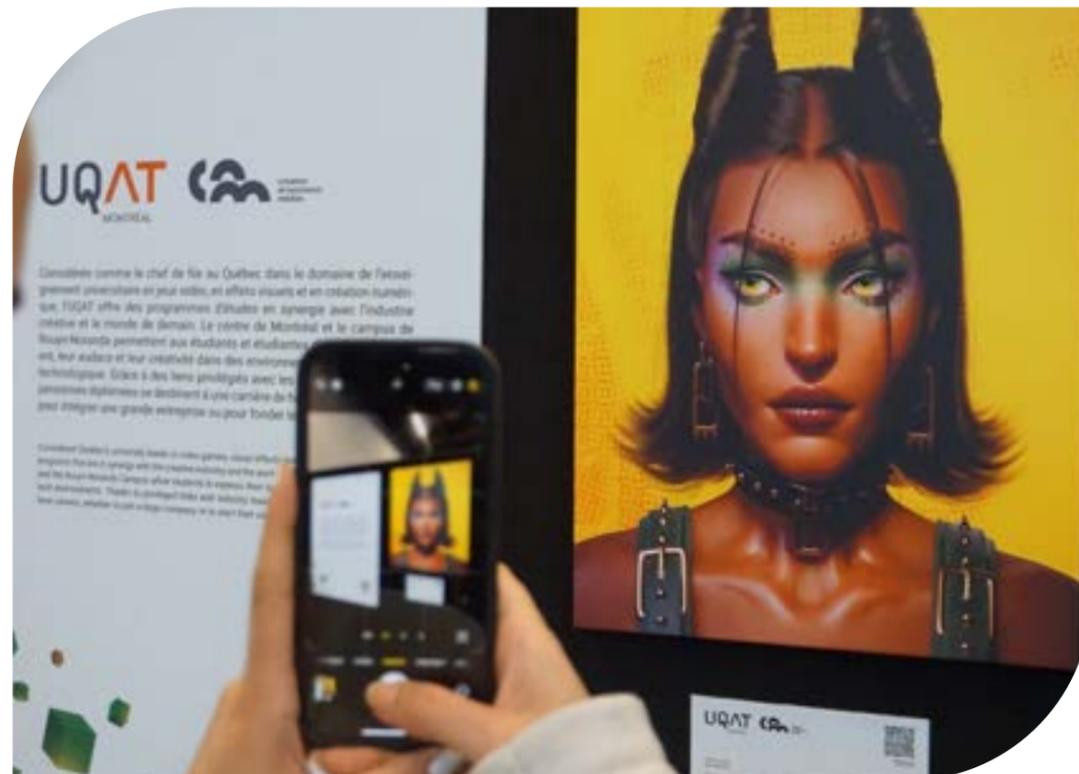
projets en création numérique pour des entreprises locales. À l'issue de sa première année d'existence, le studio SQUID SQUAD a réalisé une étude de faisabilité sur l'implantation de son modèle à plus grande échelle et sur la pérennité de son modèle financier, qui demeure la clé de son succès. L'étude a été présentée à SYNTHÈSE, aux partenaires privés et au ministère de l'Économie, de l'Innovation et de l'Énergie. L'ensemble des parties prenantes va poursuivre ses réflexions.



Intégration des apprentissages en milieu de travail

Les 16 et 17 mai derniers, SYNTHÈSE a eu le plaisir de présenter la toute première Zone éducation de CAFÉ (Conférence, Animation, FX et Expertise), couronnée de succès grâce à la mobilisation de partenaires engagés et le désir commun d'appuyer la relève en effets visuels et animation.

Se démarquant avec une exposition d'œuvres étudiantes haute en couleurs, en collaboration avec ArtStation, cet espace de vie a rayonné auprès des professionnel.le.s de l'industrie et de plus de 200 étudiant.es issues d'une vingtaine d'écoles, cégeps, collèges et universités en effets visuels et animation. Un large éventail d'activités ont permis à ces jeunes talents de réseauter et de se préparer au marché de l'emploi durant ces deux jours au Palais des congrès de Montréal.



En effet, des ateliers de simulations d'entrevues offertes par Rhum – humans and resources, ont permis à 64 étudiant.es de se familiariser aux réalités de l'industrie des effets visuels et animation grâce aux conseils d'une vingtaine d'expert.es en recrutement et de professionnel.le.s de l'industrie avec la participation de : Mikros Animation, DNEG, Union Visual Effects, MPC, Technicolor, L'Atelier Animation, Rodeo FX et Framestore.

En complément des ateliers, une programmation riche en conseils et témoignages attendait les étudiant.es pour mieux les outiller vers le marché du travail. Parmi les studios participants, Folks, Framestore et Sony Pictures Imageworks ont contribué à cette belle aventure à l'occasion de panels, conférences et ateliers.



Formation continue

SYNTHÈSE entend rester à l'écoute de l'industrie de la création numérique et adapter ses actions pour répondre à ses besoins. La formation continue est essentielle dans les entreprises puisqu'elle permet aux professionnel.le.s d'être à l'affût des avancées technologiques et des tendances créatives, en plus de progresser dans leur carrière vers des postes de gestion nécessaires à la croissance et à la vitalité du secteur.

C'est pourquoi, dans le cadre du MIGS 2023, SYNTHÈSE a organisé deux activités pour discuter d'un enjeu important dans le secteur du jeu vidéo : la pénurie de superviseur.e.s. Dans un premier temps, le panel Outiller la relève locale : former la prochaine génération de seniors de l'industrie québécoise du jeu vidéo, composé de représentant.e.s d'Ubisoft, de Manavoid Entertainment et des départements de formation continue de l'École NAD-UQAC et du Collège de Bois-de-Boulogne, a permis de répertorier les défis auxquels les entreprises font face pour identifier et former les superviseur.e.s de demain. Les établissements d'enseignement ont pu mettre de l'avant les initiatives et les programmes développés pour soutenir les entreprises par leur offre de formation continue.



Formation continue

Cette rencontre a été suivie de l'atelier En route vers un plan d'action pour la formation de superviseur.e.s en jeu vidéo, auquel ont participé des représentant.e.s d'établissements d'enseignement supérieur, des superviseur.e.s et des spécialistes en développement de talents. Cette quinzaine d'individus hautement qualifiés a pu jeter les bases d'un éventuel plan d'action qui répondra à l'enjeu de pénurie.

La plateforme EXPERTS, dont les contenus ont été développés en partenariat avec divers établissements d'enseignement supérieur, a été enrichie de plusieurs cours suite à deux nouveaux appels à projets lancés durant l'année. La plateforme compte désormais 59 cours totalisant 418 heures de formation, et elle rejoint plus de 1100 utilisatrices et utilisateurs qui peuvent y découvrir l'expertise de 38 formatrices et formateurs, qu'ils soient enseignant.e.s ou professionnel.le.s. SYNTHÈSE poursuit ses actions de promotion de la plateforme auprès de différents partenaires afin qu'un maximum d'individus puisse s'y perfectionner.



SYNTHÈSE

PROPULSEZ VOTRE AVANCEMENT
EN CRÉATION NUMÉRIQUE
pour digitaliser votre entreprise



HYBRIDE

EFFETS SPÉCIAUX

AUDIO

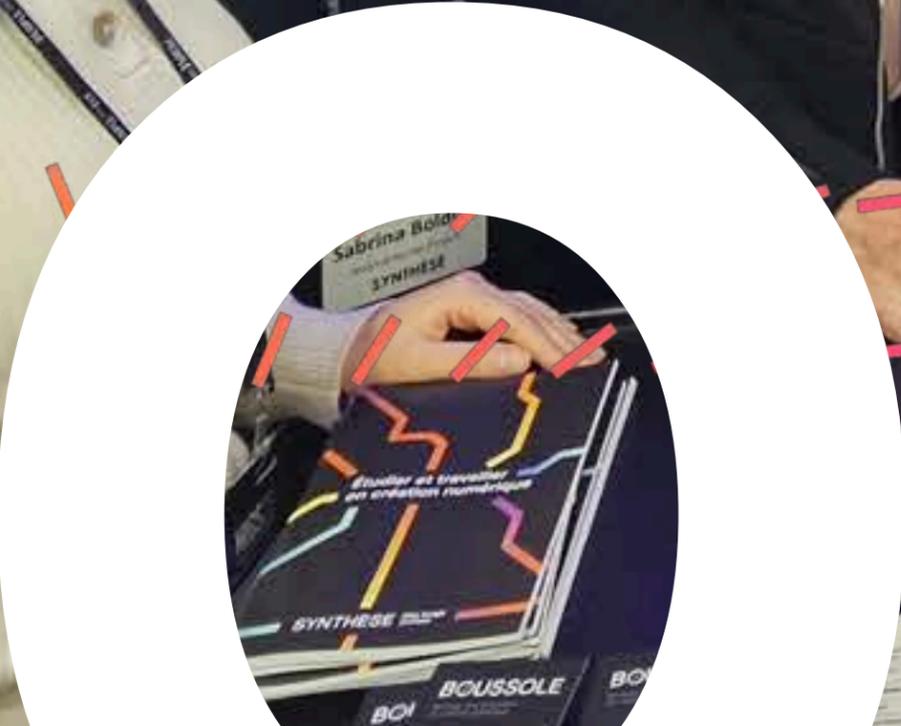
SURFACING

CODE

DESIGN

PARTENAIRE

NOTRE RAYONNEMENT



NOS PARTERNAIRES



Nos partenaires stratégiques



Nos principaux partenaires de diffusion



MÉDIAS SOCIAUX



COMMUNAUTÉ



VISIBILITÉ

3522
abonnés



403K
impressions

LinkedIn

2 927 +29%

LinkedIn

163 K -50%

facebook

277 +14%

facebook

230k -14%

twitter

318 +37%

twitter

10k -23%



PUBLICATIONS POPULAIRES



Lancement de la capsule superviseur de capture de mouvement avec Culture et moi

100 866 impressions sur Facebook



VISITE TON AVENIR!
Édition 1

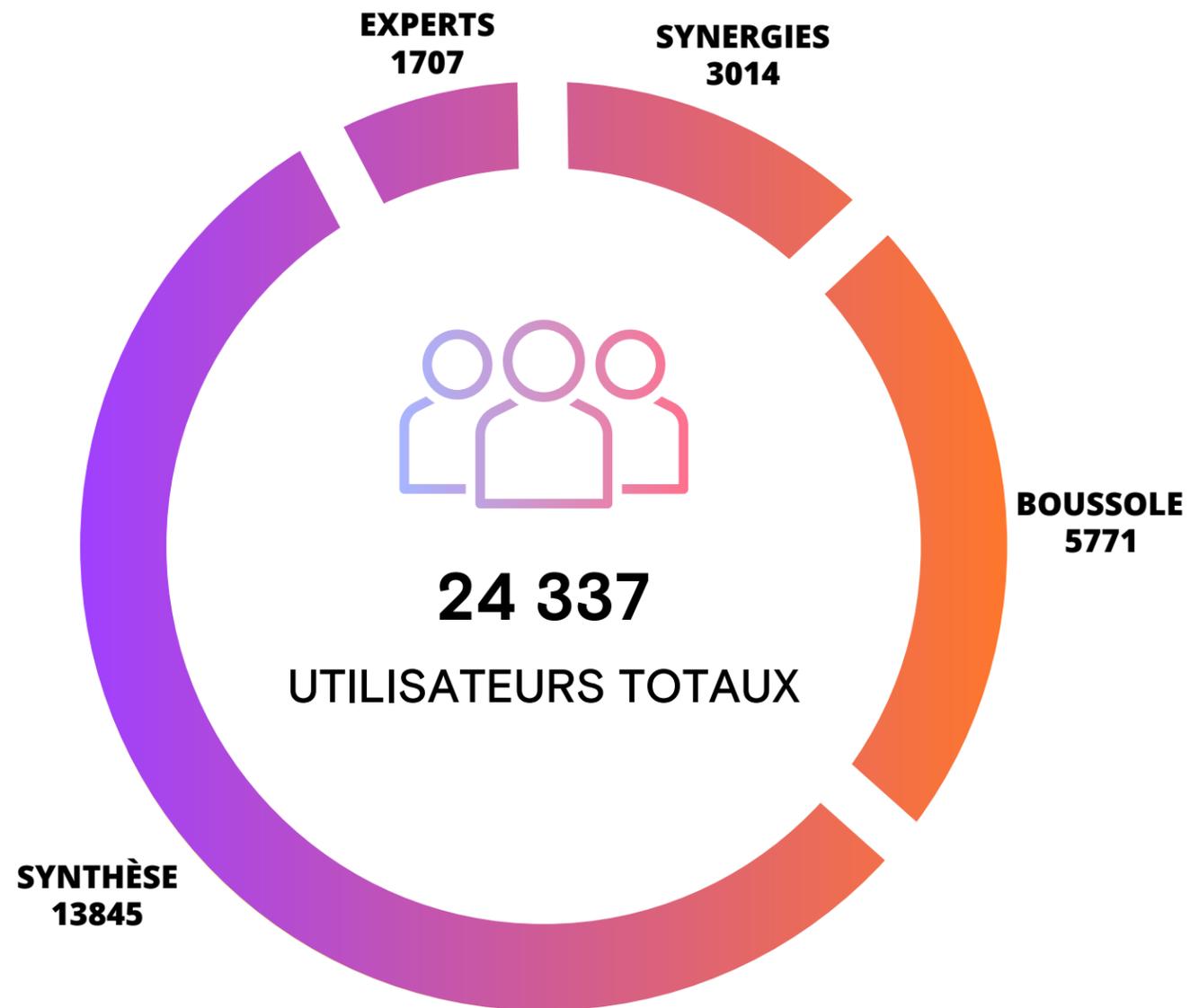
4 939 impressions organiques sur LinkedIn



Participation au HACKLAB24

238 engagements organiques sur Twitter

SITE ET PLATEFORMES



38 209
SESSIONS TOTALES

24 007
NOUVEAUX UTILISATEURS



PAGES POPULAIRES

- Page d'accueil du site de SYNTHÈSE
- Page d'accueil du site de BOUSSOLE
- Page d'accueil du site d'EXPERTS
- Page ARRISTAGE
- Page d'accueil du site de SYNERGIES
- Répertoire des métiers de la création numérique



NOUVELLES POPULAIRES



Article - Appel à projets :
développez votre formation en
création numérique sur
EXPERTS

629 vues



Article - SYNTHÈSE lance la
troisième édition de son
concours de stages,
ARRISTAGE³

570 vues



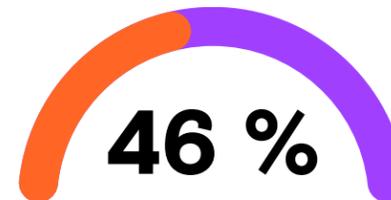
La force du Mammouth et
des finissant·es en jeu vidéo
de l'UQAT récompensée aux
PRIX NUMIX

450 vues

INFOLETTRES



1 511 ABONNÉ·ES



46 %

TAUX D'OUVERTURE

Le taux d'ouverture moyen est élevé à 46%, soit une moyenne de 460 ouvertures par infolettre.



MOYENNE DE CLICS

Le taux de clics moyen se situe à 9,8%, soit une moyenne de 98 clics par infolettre.



16 INFOLETTRES PUBLIÉES

REVUE DE PRESSE



Près de 40 articles ont été diffusés du 1er mai 2023 au 30 avril 2024, mettant en lumière les divers projets et initiatives de SYNTHÈSE tels que la formation continue, les stages en entreprises, le partenariat avec Compétence Culture, les métiers d'avenir, les visites de studios, la pénurie de talents seniors, etc.

[TÉLÉCHARGER LA REVUE DE PRESSE](#)

APERÇU DU PLAN

D'ACTION 2024-2025

2025



VIGIE, PROSPECTIVE & AMÉLIORATION DES PROGRAMMES



Publier la cartographie des programmes de formation en création numérique

Présentant sous une forme interactive l'intégralité des programmes en création numérique, cet outil sera à disposition des établissements d'enseignement pour la création de nouveaux programmes et des entreprises pour mieux connaître les programmes et profils des finissants.



Adapter les programmes existants pour soutenir la création de nouveaux programmes

SYNTHÈSE contribuera à la révision du DEC en techniques d'intégration multimédia et appuiera les établissements qui en feront la demande pour la création de nouvelles AEC et programmes universitaires.



Informier sur les compétences du futur

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



Susciter les collaborations entre la recherche académique et les entreprises

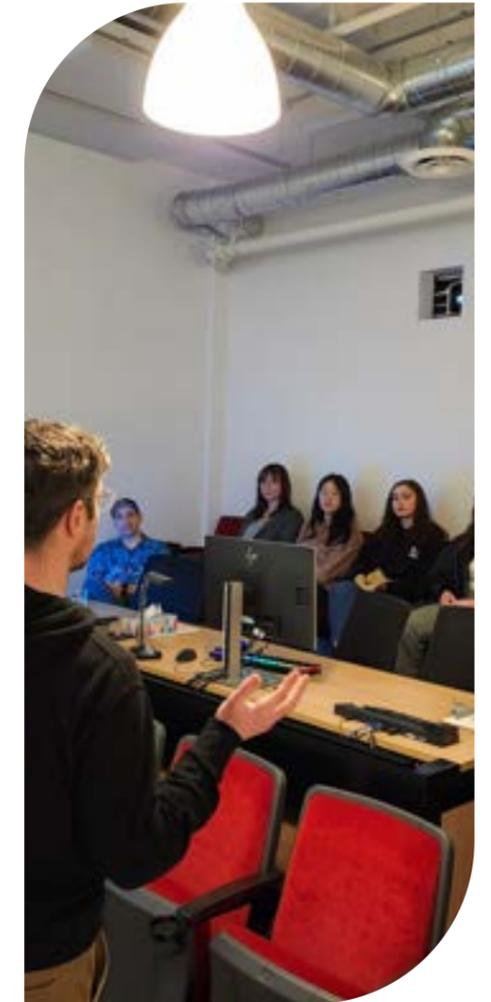
SYNTHÈSE publiera une mise à jour des chaires et sujets de recherche actuellement en développement.

DÉCOUVRABILITÉ DES MÉTIERS ET PROGRAMMES

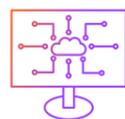


En route vers ton avenir !

SYNTHÈSE organisera deux nouvelles éditions de “Visite Ton Avenir”, afin de permettre aux étudiants de visiter des entreprises et rencontrer des professionnel.le.s.

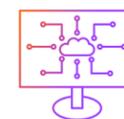


FORMATION CONTINUE



Susciter le développement de l'offre de formation continue

SYNTHÈSE organisera un événement de maillage entre professionnel.le.s et directions de formation continue pour susciter le développement de formations répondant aux besoins de développement des compétences dans le contexte d'industries en transformation.



Promouvoir l'offre de formation

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.

SYNTHÈSE

»»» polesynthese.com

1501 Rue de Bleury, Montréal, QC H3A 2J2

514-288-3447, poste 1431

info@polesynthese.com