**Les métiers prioritaires 2021**

Une réponse aux défis socio-économiques du territoire



**C**

**M**

***Développement de l'offre d'enseignement et de formation***

**E - Communication, Média et Multimédia**

**E 1205- Métiers du gaming**

1 Centre de compétence

*(Sur base des informations communiquées à l’Instance Bassin EFE)*

- Le secteur du jeu vidéo et du gaming est en plein essor et les entreprises font de plus en plus appel à des consultants extérieurs.

- Peu de formations dans le domaine du gaming sont dispensées au sein de notre Bassin et plus largement en Wallonie. Même si, en général, pour travailler dans le domaine du Gaming, un diplôme de l'enseignement supérieur est la norme, au niveau des compétences techniques, un CESS associé à de la passion, à de la motivationt à de l'expérience peut également permettre un accès à ces métiers.

- La création d'une 7ème année dans l'enseignement secondaire pourrait constituer un tremplin vers ces métiers. Les compétences liées aux métiers du Gaming peuvent également être valorisées dans d’autres secteurs.

Métiers du gaming

***L’IBEFE préconise le renforcement de l'offre de d'enseignement et de formation pour le métier***

**Offre d’enseignement et de formation sur le Bassin EFE Hainaut-Centre**

**Où se former ?**



**Recommandations de l'IBEFE Hainaut-Centre**



**C**

**M**

***La création*** *d'une offre de formation et/ou d'enseignement qualifiant nouvelle ou supplémentaire est recommandée lorsque celle-ci est estimée insuffisante ou mal répartie géographiquement pour couvrir les besoins socio-économiques du territoire ou que les parcours sont estimés incomplets.*

***Le maintien*** *d'une offre de formation et/ou d'enseignement qualifiant est recommandée lorsque celle-ci est estimée suffisante et nécessaire pour assurer la continuité des parcours de formation, l’équilibre géographique de l’offre et pour couvrir les besoins socio-économiques identifiés dans le Bassin. Dans le cas où une offre d’enseignement ou de formation disparaît, l’IBEFE soutient la création d’une nouvelle offre équivalente.*

|  |
| --- |
| Utilisateurs**673 DEI**  positionnés sur le métier de Créateur de support de communication visuelle |
| **Sexe4 DEI sur 10**  sont des femmes |
| **HommeHommeHommeHommeHommeHommeHommeHommeHommeHomme**  **7 DEI sur 10**  Ont entre 25 à < 50 ans |



**1.575**

postes de travail salarié

en 2019



30%

8%

5%

41%

**La réserve de main d'oeuvre**





***LE SECTEUR***

E - Communication, Média et Multimédia

128 établissements

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **-3,5%**  par rapport  à 2015 | **1,2%**  de l'emploi  salarié du Bassin | Indice de spécialisation  **0,77**  par rapport à la Wallonie |

***La demande d’emploi 2020***

**RAP COMPLET**

[**cliquez ici!**](http://www.bassinefe-hainautcentre.be/le-rapport-analytique-et-prospectif)

**ou scannez et ouvrez**



**Chiffres-clés du Bassin EFE Hainaut-Centre**

**\***

**L'emploi**



COMMERCE

**27 OE**



INDUSTRIE

**46 OE**

ACTIVITÉS SPÉCIALISÉES,

SCIENTIFIQUES ET TECHNIQUES

**35 OE**

**Top des secteurs qui recrutent en Wallonie**

1 DEI : demandeur d’emploi inoccupé

**Centre de compétence**

**Inscrits dans les filières liées au métier de game designer**

\*12 opportunités d’emploi pour le métier rome 5 : Créateur/créatrice de support de communication visuellequi regroupe les métiers de graphiste-infographiste, motion designer, web designer, illustrateur, directeur de création, animateur ilm animation.

***Les candidats en formation et enseignement***