

b  
what  
you  
want

**21 ANS DANS LE 21<sup>E</sup> SIÈCLE**

**LE SOLSTICE D'ÉTÉ DE TECHNOCITÉ**

**ÊTRE ET DEVENIR DANS L'ÈRE DIGITALE**  
**TECHNOCITÉ, LA TECHNOLOGIE DANS LA CITÉ**

**CONFÉRENCE DE PRESSE**  
**MONS – 21.06.2021**

---

**TECHNOCITÉ, CENTRE DE COMPÉTENCES TIC ET ICC DE LA WALLONIE**  
**MONS // HORNU // TOURNAI**  
TOUTES LES INFORMATIONS SUR NOS FORMATIONS : **WWW.TECHNOCITE.BE**



# SOMMAIRE

<b>I. ÊTRE ET DEVENIR DANS L'ÈRE DIGITALE.....</b>	<b>3</b>
<b>II. TECHNOCITÉ A 21 ANS ET DEVIENT PLATEFORME POUR ACCOMPAGNER TOUT AU LONG DE LA VIE .....</b>	<b>5</b>
2.1. La platformisation des missions de Technocité .....	7
2.2. Un ancrage local fort .....	9
2.3. De nouveaux espaces .....	10
2.4. Contenus : de nouveaux formats pour répondre à de nouveaux enjeux.....	10
<b>III. TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION (TIC) ET INDUSTRIES CULTURELLES ET CRÉATIVES (ICC) : DEUX SPÉCIALISATIONS POUR ADRESSER LES BESOINS ET ANTICIPER LES MÉTIERS DE DEMAIN .....</b>	<b>11</b>
3.1. Le Pôle « Technologies de l'information et de la communication » (TIC) - HORNU .....	12
3.2. Le Pôle « Industries culturelles et créatives » (ICC) - MONS .....	13
<b>IV. LE MANIFESTE DE TECHNOCITÉ .....</b>	<b>15</b>
<b>V. À LA RENTRÉE, TECHNOCITÉ FAIT PEAU NEUVE SUR LE WEB !.....</b>	<b>16</b>
<b>V. GALERIE PHOTOS .....</b>	<b>19</b>

# I. ÊTRE ET DEVENIR DANS L'ÈRE DIGITALE

Développer ses compétences c'est comprendre et faire sa place dans **le monde de demain**.

S'il y a bien une chose qui soit certaine aujourd'hui, c'est l'incertitude. Dans ce contexte, apprendre à se réinventer est devenu une compétence-clé. Ces 21 dernières années et plus singulièrement, ces 16 derniers mois nous ont appris que dans l'ère digitale, il ne s'agit plus d'apprendre une fois pour toutes mais d'apprendre tout au long de la vie.

Cette notion de **parcours de vie** est clé et gagne désormais en importance dans le monde de la formation.

De plus, cette année de crise sanitaire a objectivé la nécessité du digital pour maintenir l'activité, le lien social, l'économie à flot. **Elle a placé la technologie au cœur de la Cité.**

C'est pourquoi, pour Technocité, célébrer 21 ans dans le 21<sup>ème</sup> siècle est loin d'être anodin et c'est pourquoi nous saisissons cette opportunité pour aujourd'hui, faire manifester : exprimer nos valeurs, notre vision, le chemin que nous traçons au quotidien, ce pour quoi chacun.e de nos collaborateurs se lève le matin.

Le 21<sup>ème</sup> siècle a amené le smartphone, Youtube, le web 2.0, le cloud computing, la démocratisation de l'informatique

domestique puis de l'intelligence artificielle, la banque virtuelle, l'économie des plateformes (Uber, Airbnb,...), les Réseaux sociaux numériques, Wikipedia, Netflix, les drones, l'internet des objets, Fortnite, Minecraft, la « smart city », la 4G, le homeworking généralisé, les Moocs, le quantify self, la blockchain, ... Ce sont là autant d'outils et de concepts qui ont révolutionné nos vies avec pour corollaire, la création de nouveaux métiers et un besoin croissant en connaissances et en compétences renouvelées sur le marché du travail.

*Après la révolution numérique, c'est la révolution du monde de la formation !*

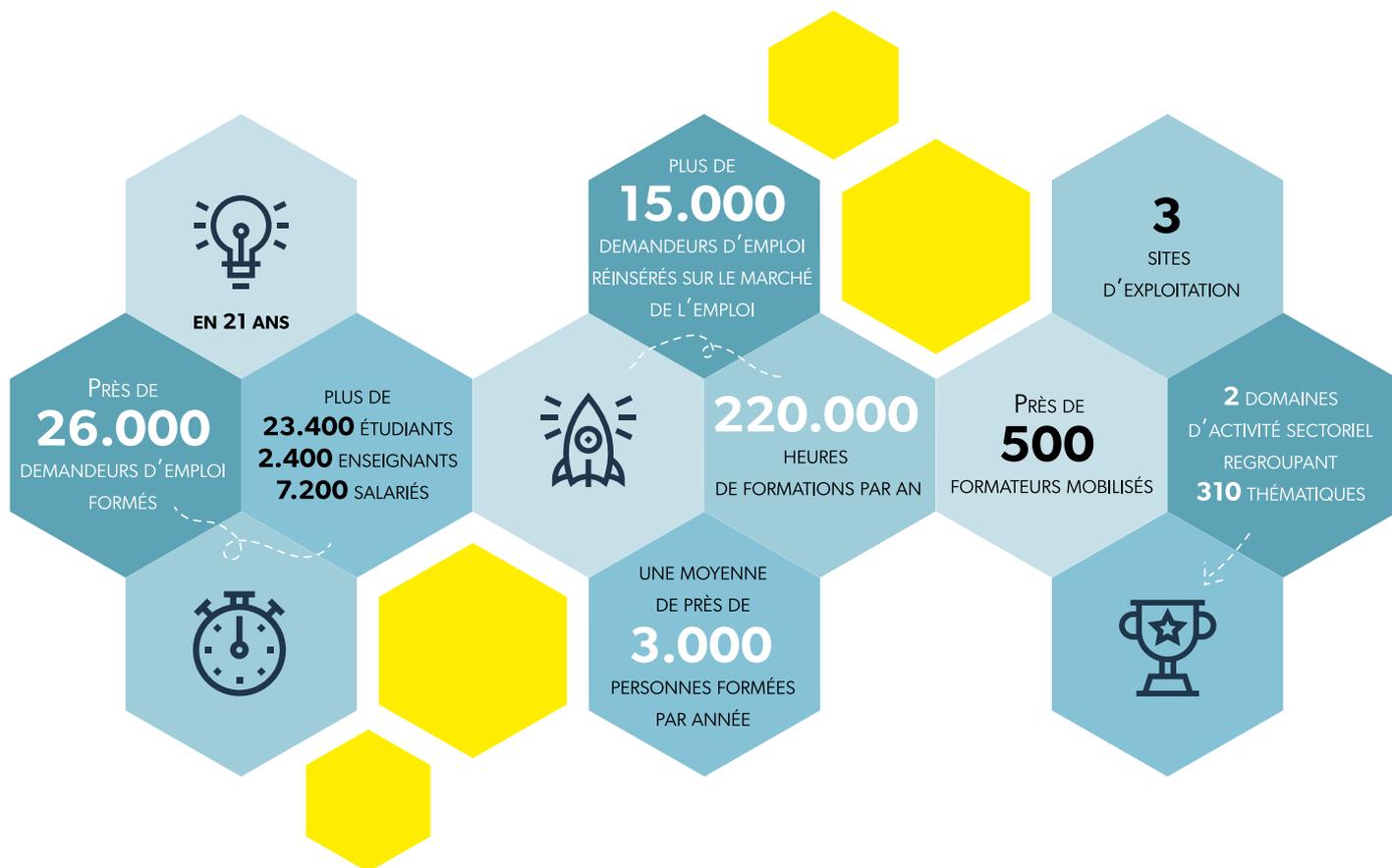
Celui-ci s'ouvre à une audience de plus en plus nombreuse et protéiforme, ce qui pose la question de sa modularité en fonction des publics adressés. Dans l'économie de la connaissance la première des richesses est l'humain et ses compétences : focus toute sur les « skills » qui se déclinent en « reskilling », « upskilling », « cross-skilling », « soft » et « hard skills », ...

De cette nécessité de se former tout au long de la vie émerge la notion d'expérience d'apprentissage, qui ouvre la voie à l'innovation et aux nouvelles pratiques dont la ludification.



## 21 ANS DE TECHNOCITE EN QUELQUES DATA

Quelques chiffres donnent l'ampleur du chemin parcouru en 21 ans :



## DU CHARBON A LA DONNÉE

La révolution numérique est aussi une révolution industrielle. Historiquement situé au cœur du Borinage d'abord, à Mons ensuite, Technocité a conscience du rôle qu'il a à jouer en tant que centre de compétences dans sa région du « Cœur de Hainaut » (550.000 habitants) qui mise sur les cerveaux (universités, hautes-écoles, centres de recherche), la culture (héritage de Mons, capitale européenne de la culture en 2015) et le tourisme (concentration de patrimoines Unesco dont l'archéologie du web « le Mundaneum, Google de papier »), sur une réindustrialisation dans les domaines notamment de la pétrochimie, de la géothermie, de la data avec le data center de Ghlin – Baudour, ou encore sur la transition durable, énergétique et numérique.

« Sky is the limit » pense-t-on à l'évocation du potentiel (recherche, économie, apprentissage, connaissances, mise en réseau) que laisse entrevoir le développement des technologies de l'information et de la communication et les industries culturelles et créatives ces 21 dernières années. Toujours bien présente, la fracture numérique évolue d'une fracture d'accès à une fracture de compétence et d'usage<sup>1</sup>.

C'est pourquoi Technocité se tient aujourd'hui aux côtés de tout un chacun (demandeur d'emploi, organisation, entreprise, enseignant) avec ce call to action qui devient sa nouvelle base line :

**« B what you want » !**

<sup>1</sup> Dixit l'Agence du numérique dans l'un de ses nombreux baromètres de maturité numérique des Wallonnes et des Wallons.

## II. TECHNOCITÉ A 21 ANS ET DEVIENT PLATEFORME POUR ACCOMPAGNER TOUT AU LONG DE LA VIE

A l'heure des profondes mutations des modèles économiques et de l'organisation du travail, le développement des compétences implique **une prise en compte globale de la personne**, de l'identification des souhaits du candidat stagiaire, ses forces et faiblesses, au design du parcours de formation.

La base du public des centres de compétences tend à s'élargir : « reskilling », « upskilling », « crosskilling »<sup>2</sup> sont autant de qualificatifs qui fleurissent au contact de profils divers, des demandeurs d'emploi aux profils socio-économiquement insérés qui choisissent de se réorienter. En résumé : monter en compétences, amorcer une reconversion ou diversifier ses compétences.

Pour les acteurs du monde de la formation, il s'agit donc d'une diversification du métier en termes d'outils, d'in-

frastructure, de missions et de méthode d'accompagnement. Les nouveaux enjeux liés à la fracture numérique polymorphe démultiplient aussi les besoins de terrain et les réponses à y apporter.

Cette reconfiguration du paysage de la formation au numérique a amené Technocité à déployer son action au fil des ans **à travers une plateforme** : d'une logique linéaire menant les candidats à la formation d'un point A à un point B, à une logique de réseau. Cette dynamique de plateforme implique également **un ancrage local fort et des partenariats durables**.

Avec **pour enjeu majeur l'inclusivité** : un accès à la formation, à la sensibilisation et à l'accompagnement tout au long de la vie pour toutes et tous.

“



*Et puisqu'il s'agit d'un enjeu collectif, Technocité est un espace où l'on questionne et sensibilise à la technologie dans la Cité. Qu'elle s'exprime à travers les technologies de l'information et de la communication ou les industries culturelles et créatives, la technologie est avant tout l'affaire d'hommes et de femmes, de compétences, d'envies, de passion, de motivation, de partage et de détermination.*

*Extrait du manifeste de Technocité*

”

<sup>2</sup> L'« upskilling » renvoie à la formation dédiée à augmenter les compétences existantes pour poursuivre un métier dans un contexte de mutation, le « reskilling » à la formation dédiée à acquérir de nouvelles compétences pour changer d'orientation, le « cross skilling » à la formation qui s'avère nécessaire pour sortir de son descriptif de fonction et développer des compétences plus transversales.

# LA PLATEFORMISATION DES MISSIONS DE TECHNOCITÉ

L'INCLUSIVITÉ DANS LA SOCIÉTÉ DIGITALE

L'ACCOMPAGNEMENT TOUT AU LONG DE LA VIE

LA LOGIQUE DE PARCOURS

- SENSIBILISATION
- MISE A NIVEAU
- FORMATION
- ACCOMPAGNEMENT

## PILIERES

- MONS
- HORNU
- TOURNAI

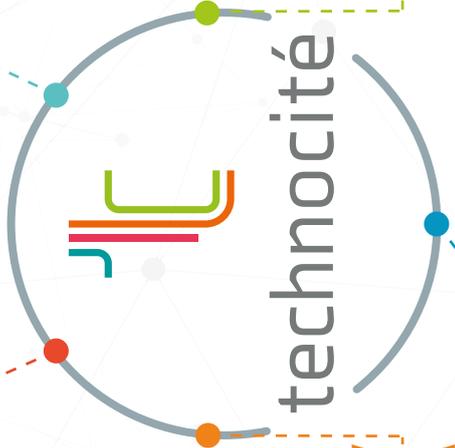
## ESPACES DE FORMATION

- DEMANDEURS D'EMPLOI
- ENTREPRISES
- ENSEIGNANTS

## PUBLICS PRIORITAIRES

- PRESENTIEL
- CLASSES VIRTUELLES
- FORMATION COURTE
- FORMATION QUALIFIANTE
- WEBINAIRES
- ESCAPE GAMES
- SERIOUS GAMES

## FORMATS ET CONTENUS



- RESKILLING
- UPSKILLING
- CROSS\_SKILLING

## OBJECTIFS

## 2.1. LA PLATEFORMISATION DES MISSIONS DE TECHNOCITÉ



### 01.

#### DÈS L'ÂGE DE 8 ANS // LA SENSIBILISATION

« Mettre les technologies de l'information et de la communication au cœur de la Cité » implique l'enjeu de l'inclusivité et de la citoyenneté. Quatre Belges sur dix sont à risque d'exclusion numérique, dans un contexte où les inégalités numériques renforcent les inégalités sociales<sup>3</sup> : il ne suffit plus aujourd'hui d'être équipé et connecté à Internet pour en développer un usage émancipateur. Technocité développe un éventail d'activités de sensibilisation pour les jeunes publics à travers divers programmes :

- Les formations « enseignement »
- DIGIBIRD, un programme d'activités pour les jeunes publics financé par le plan fédéral Digital Belgium Skills Fund (DBSF). Pour la 4<sup>ème</sup> année consécutive, Technocité compte parmi les opérateurs DBSF proactifs sur l'inclusion digitale à l'échelle nationale et met en place des **ateliers d'immersion digitale et créative** pour les enfants et les adolescents dans le but de démystifier les technologies et de créer des vocations pour les métiers du numérique (développement, intelligence artificielle, éducation aux médias, réseaux sociaux et cybersécurité).



Si les jeunes publics ne faisaient initialement pas partie du cœur de cible de Technocité, ces actions permettent aujourd'hui de sensibiliser annuellement près de 3500 jeunes de 8 à 18 ans.

Mais aussi et, au-delà de la sensibilisation, des modules dès 18 ans à visée formative et d'accompagnement vers l'entrepreneuriat :

- **des formations qualifiantes fondamentales aux métiers des TIC en pénurie** pour les jeunes adultes en décrochage, en particulier les jeunes appelés « NEETS » (Not in Education, Employment or Training),
- **des modules pour rendre accessible la dynamique de l'entrepreneuriat aux jeunes adultes** des milieux défavorisés sous forme d'ateliers gamifiés et de success stories.

En 4 ans, près de 8000 jeunes de 18 ans au plus ont suivi un atelier DBSF. Près de 1600 jeunes adultes (plus de 18 ans) ont suivi des ateliers pour devenir des porteurs de projets pour les plus ambitieux.

<sup>3</sup> Selon une étude de la Fondation Roi Baudouin (août 2020)

**02.****DÈS 18 ANS // NOUVEAU ! LE NID ET LA RUCHE POUR UNE MISE À NIVEAU**

La réalité du recrutement de stagiaires candidats à des formations qualifiantes (=de type long) a mené Technocité à intégrer une nouvelle fonction à sa logique programmatique : un espace où accueillir des stagiaires dont le niveau de compétences et – ou de maturité, ne les dispose pas encore à accéder à une formation qualifiante. En effet, une fois leur candidature recalée, ces stagiaires doivent attendre une nouvelle offre de formation pour postuler et espérer être repris : il y avait jusque-là un chaînon manquant. **Le NID et la RUCHE** constituent une offre intermédiaire de préparation de prérequis technologiques mais aussi un volet « compétences douces », proposé dès septembre 2021 en amont de la formation à 60 candidats stagiaires sur les deux sites (Mons = le NID, Hornu = la RUCHE). Les stagiaires y évolueront dans un environnement ludique où un accompagnement spécifique de 4 mois sera prodigué afin d’être préparé.e.s au mieux à intégrer un module de formation qualifiante.

**03.****DE 18 À 65 ANS // LA FORMATION (LES « HARD SKILLS »)**

La formation qualifiante pour les demandeurs d’emploi constitue le cœur de métier de Technocité en tant que centre de compétences du Forem. Au fil des ans s’est développée une diversité de modules proposés aux enseignants, aux entreprises, aux entrepreneurs, aux employés du monde culturel, ... Technocité a développé son catalogue de formation dans les métiers des **technologies de l’information et de la communication** et des industries culturelles et créatives au long de ses 21 années d’existence en se spécialisant dans l’une (TIC : IA, IoT, administration réseaux, cybersécurité,...) et l’autre discipline (ICC : gaming, motion design, community management, vidéo pour le web, effets spéciaux, réalité augmentée ...) mais aussi, en proposant des **approches métiers transversales et non plus « en silos »** comme le métier de gestionnaire de projet digital, qui se situe à l’intersection.

Les formations de Technocité sont l’endroit où les stagiaires développent leur « hard skills » ou « compétences dures », les connaissances techniques nécessaires pour accéder à la profession.

**04.****PENDANT ET APRÈS LA FORMATION // UN ACCOMPAGNEMENT VERS L’ENTREPRENEURIAT EN TANT QUE COMPÉTENCE (LES « SOFT SKILLS »)**

Il existe des référents internationaux comme le « DigComp » émis par la Commission européenne, « Cadre des compétences digitales pour les citoyens » de référence pour les Etats membres qui s’appuie sur 8 niveaux de compétence, afin (dixit l’UE) d’« apprendre à nager dans l’océan digital ».

Au-delà de la littératie numérique, dans un monde « VUCA » (notre environnement actuel de plus en plus « complexe, volatile, incertain et ambigu »), l’importance de développer ses compétences entrepreneuriales est de plus en plus mise en avant non seulement par l’UE avec son gabarit « entrecomp » (« cadre de référence européen des compétences entrepreneuriales »), **mais par les employeurs eux-mêmes aux prises avec de nouveaux enjeux.**

Dans « entrepreneurial » il s’agit de saisir un prisme beaucoup plus large que la seule capacité à créer son entreprise ou sa startup : tout projet (du collectif citoyen à la dynamique impulsée dans son entreprise par un employé) peut être considéré comme « entrepreneuriat ». L’entrepreneuriat se voit reconnu comme une compétence en soi, et il s’agit de développer tout au long de sa vie ses



**b  
what  
you  
want**

« Au-delà du centre de formation, Technocité nourrit le projet de devenir un lieu de vie où chacun.e puisse entreprendre sa réinvention en développant ses savoirs, savoir-faire et savoir-être, pour prendre son envol vers demain. »

Extrait du manifeste de Technocité

« soft skills » ou « compétences douces » pour pouvoir s'adapter et se réinventer continuellement: communication, esprit critique, coopération et créativité<sup>4</sup>.

**Des compétences qui ne peuvent être automatisées, et dans lesquelles Technocité investit : les savoirs, les savoir-faire et les savoir être.**

- A travers son **entrepreneur skills center** d'une part. Booster les processus collaboratifs de créativité et démystifier l'entrepreneuriat pour le rendre accessible à tous en générant le désir d'entreprendre : le concept d'Entrepreneur Skills Center de Technocité est une étape en amont du processus d'entrepreneuriat, un maillon de la chaîne manquant. Ouvert à tout un chacun quel que soit son âge qui souhaite entreprendre en utilisant les technologies ICC et TIC, avec une attention particulière à la gent féminine, l'entrepreneur skills center sera un lieu d'éclosion de projets exploitables de natures marchande ou non-marchande.
- A travers l'**investissement quotidien d'une gestionnaire de carrière à temps plein** aux côtés des stagiaires qui les accompagne, avant, pendant et après la formation vers l'emploi, dans leurs démarches de reprise de confiance en soi.

05.

## EN COURS DE CARRIÈRE // LA FORMATION POUR LES PROFESSIONNELS (« UPSKILLING »)

Parmi ses publics prioritaires, Technocité s'adresse **aux entreprises, aux employés, aux indépendants et aux enseignants** : un parterre de professionnels actifs qui souhaitent monter en compétences ou se réorienter. Technocité organise un volet de « formations en entreprises » à la demande, mais propose également dans la lignée de sa spécialisation dans les industries culturelles et créatives, des formations courtes, des masterclasses, des hackatons pour encapaciter les professionnels de la culture, de l'économie créative et les petits commerçants (programmes « artech » et « DAN – devenir acteur du numérique » soutenus par le Fonds social européen).

**Des formations spécifiques sont mises en œuvre pour le public d'enseignants, durement frappés par la crise** : qu'il s'agisse de mise à niveau, d'accompagnement, d'acquisition de nouveaux outils, de prêt de matériel informatique que les écoles ne sont pas en mesure de mettre à leur disposition. Et même d'innovation dans les méthodes d'apprentissage mobilisant des technologies. Convaincu que le jeu et le jeu vidéo ont toute leur place dans les dispositifs d'éducation, Technocité propose des Escape game et des ateliers construits sur Minecraft éducation , ...

## 2.2. UN ANCRAGE LOCAL FORT

Pour mener ces projets à bien, être au plus près des besoins de terrain et anticiper les tendances de demain, Technocité tisse depuis 21 ans une dynamique de partenariats **caractérisée par des connexions multiples avec le territoire à l'échelle locale et régionale.**

**Un modèle de plateforme ou de réseau étendu et transdisciplinaire** : écoles primaires et secondaires, universités (UMons, UCLouvain Fucam Mons), acteurs de la formation (le réseau NUMERIA, le réseau des centres de compétences, Eurometropolitan e-campus...), centres de recherche (Numédiart, Multitel, Cetic, ...), hubs créatifs

**b  
what  
you  
want**

« Technocité a l'ambition d'être un incubateur de développement humain, un catalyseur de projets personnels, un exhausteur de motivation individuelle et collective, en synergie dans son écosystème (formateurs, territoire, partenaires). »

Extrait du manifeste de Technocité

<sup>4</sup> Le modèle des « 4C » offre un support à leur compréhension

(Le Click Mons, Hub C de Charleroi, TRAKK de Namur), consortiums et fédérations (Agoria, Twist, Walga, Game In, ...), entreprises actives dans le domaine des TIC et des ICC, opérateurs de l'animation économique (Idea – La Maison de l'entreprise, Hainaut développement, Entreprendre Wapi, ...), médias (RTBF, TéléMB), secteurs associatif et culturel (Mars, le Mac's, le Mundaneum, le Club de la presse Hainaut-Mons, le Quai 10, le Pôle muséal de la Ville de Mons, Arts et Publics, le KIKK, le Comptoir des Ressources créatives...), acteurs institutionnels (Forem, Fédération Wallonie Bruxelles, l'AdN et Digital Wallonia, Province de Hainaut et de Namur, les villes de Mons, Charleroi, La Louvière, Tournai, ...).



Ce réseau de partenaires fait la cohérence des actions menées par Technocité, qui ne se limite pas à de la formation mais tend à contribuer – au départ du volet compétences – à la dynamique socio-économique du territoire. C'est dans cette logique que Technocité a accepté l'invitation de l'Intercommunale IDEA à coordonner le volet « numérique » de la stratégie de déploiement territorial « Cœur de Hainaut 2050 », et co-pilote, au côté du Click et de Walga, le label videogaming régional Gamemax.

Cet ancrage se matérialise aussi à travers une présence multi-sites :

- **Métiers « ICC »** / boulevard Initialis à Mons au cœur du « Pôle Innovation by IDEA – Umons »
- **Métiers « TIC »** / château Degorge, face au site du Grand Hornu au cœur du Borinage – le site historique de Technocité
- **Transversal** / Une présence à l'Eurometropolitan e-campus de Tournai qui permet à Technocité de rayonner en Wallonie picarde

### 2.3. DE NOUVEAUX ESPACES

Le solstice d'été de Technocité est l'occasion de vous accueillir enfin en présentiel pour vous faire visiter les nouveaux espaces aménagés de Technocité sur son site montois. Qui dit nouvelles missions et nouveaux publics dit modularité de l'offre et des espaces, même si l'année que nous venons de vivre nous a permis de développer une offre de formation distancielle structurelle.

- Les espaces de formation
- L'espace détente et événementiel « B what you want »

- L'entrepreneur skills center
- L'escape game
- Le NID à Mons (et la RUCHE à Hornu)

Tour guidé en introduction à la conférence de presse.

### 2.4. CONTENUS :

#### DE NOUVEAUX FORMATS POUR RÉPONDRE À DE NOUVEAUX ENJEUX

De 1h à un parcours de plusieurs jours ou plusieurs mois, Technocité renouvelle ses formats, ses contenus et investit dans la gamification et l'éditorialisation. En présentiel ou en distanciel, cap sur la modularité !

En voici quelques exemples :

#### LES CLASSES VIRTUELLES

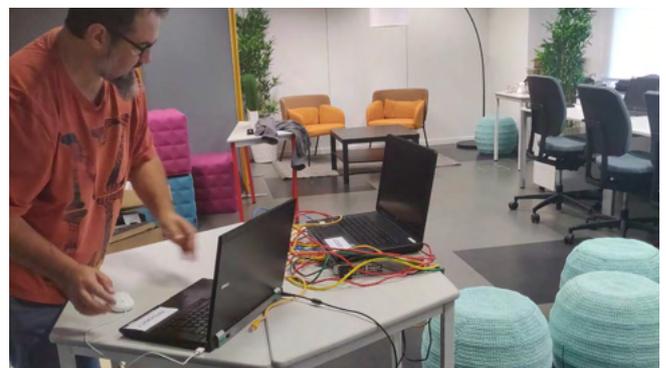
<https://go.technocite.be/classevirtuelle>



*Vidéo réalisée dans le cadre d'une nouvelle campagne de promotion par En Mieux visant à mettre en avant le fait que Technocité soit le premier à mettre en place des classes virtuelles.*

#### LES ESCAPE GAMES

Se retrouver dans un environnement virtuel Minecraft et apprendre à collaborer pour résoudre une énigme ? Bienvenue dans l'espace game de Technocité pour tester de nouveaux modes d'apprentissage !



*Jérôme Marciniack, gestionnaire de projet pédagogique dans la salle d'escape game.*

## LES WEBINAIRES - L'ACADEMIE DES ICC

Cycle « Digital Summer » 2020 – 5 masterclass où Technocité éditorialise en ligne les industries culturelles et créatives.

Académie des ICC ou 3 journées pour repenser, avec les professionnels du monde de la culture et des ICC, l'espace culturel à l'ère numérique.

[www.a2zero.be/](http://www.a2zero.be/)

# analogique 2.0

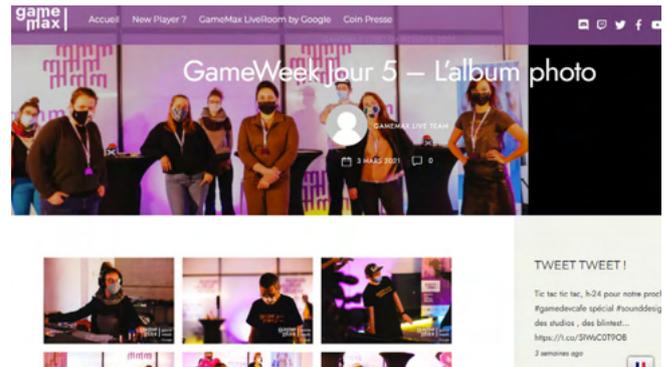
SE RÉINVENTER À L'ÈRE NUMÉRIQUE



## LES EVENEMENTS – LA MONS GAME WEEK & LES MONS GAME DEV CAFE

Propulsés par le label GameMax co-piloté par Technocité, ces événements thématiques autour du videogaming ont pour objectif d'animer et de rassembler la communauté professionnels et d'amateurs de gaming dans le but de fertiliser un écosystème naissant dans cette industrie sortie gagnante du confinement. Le data center Google était partenaire de la Mons Game Week 2021.

[www.gamemax.be](http://www.gamemax.be)



## III. TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION (TIC) ET INDUSTRIES CULTURELLES ET CRÉATIVES (ICC) : DEUX SPÉCIALISATIONS POUR ADRESSER LES BESOINS ET ANTICIPER LES MÉTIERS DE DEMAIN

Juin 2021. Big data, Internet des objets, intelligence artificielle, cloud computing, blockchain, 5G : les technologies de l'information et de la communication (TIC) sont devenues aussi indispensables que l'électricité pour faire tourner notre société digitalisée. E-commerce, réseaux sociaux, vidéo à la demande, écoute en ligne, réalité virtuelle, augmentée et étendue, videogaming, e-sport (ICC) : des pratiques qui se sont démocratisées, de nouveaux usages culturels devenus pour la plupart d'entre nous indispensables.

*Selon "The future of Entertainment", une étude menée en 2019 par Vivendi et Avas group, 83 % d'utilisateurs « prosommateurs » considèrent le divertissement comme un besoin aussi vital que les soins de santé.*

Fondé en 2000, Technocité est le témoin de 21 années d'accélération continue qui nous ont fait basculer d'un monde et d'un siècle à un autre, celui de la « transformation digitale ».

21 années au cours desquelles Technocité a développé une expertise dans deux cœurs de métiers : **d'abord ceux des « technologies de l'information et de la communication », ensuite les métiers des « industries culturelles et créatives ».**



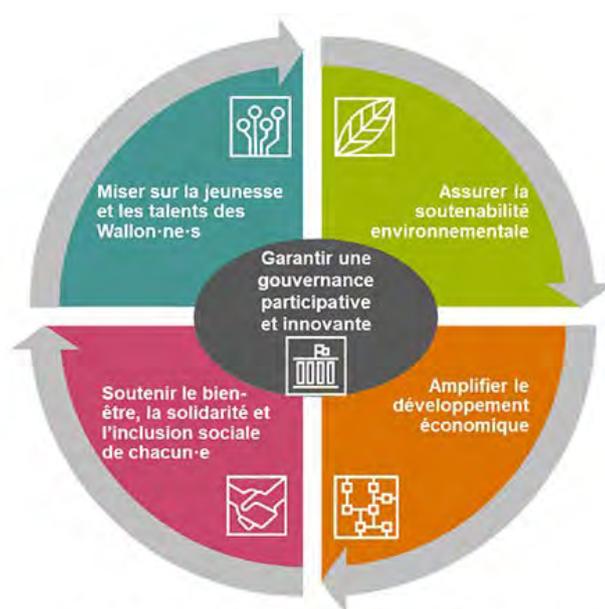
### 3.1. LE PÔLE « TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION » (TIC) - HORNU

Les TIC se déclinent à travers une palette de métiers techniques qui demandent logique, rigueur et précision. Elles sont partout (géolocalisation, réservations en ligne, paiements mobiles) et impactent en profondeur le monde du travail : de nouveaux métiers se créent, de nouvelles compétences sont sollicitées.

L'étude « Be the change<sup>5</sup> » de la Fédération de l'industrie technologique Agoria nous apprend que la crise du covid a été un facteur d'accélération en révélant le besoin de davantage de compétences numériques, mais de profils qualifiés voire hautement qualifiés au détriment des profils peu qualifiés. Un message encourageant : « Pour chaque

emploi qui disparaîtra d'ici 2030 » (110.000 emplois perdus en 2020 et 2021), « 2,8 nouvelles demandes d'emploi apparaîtront ». Avec pour corollaire, une augmentation de la pression du travail sur le marché du travail : 541.000 postes pourraient demeurer vacants dans le même horizon (2030) si aucune mesure supplémentaire n'est prise avec en ligne de mire, les métiers des TIC.

**Cette pression s'applique sur les acteurs de la formation qualifiante, conscients du rôle qui est le leur dans un contexte de pénurie et qui plus est, de reconstruction post-covid.** Le plan de relance « Get up Wallonia » aujourd'hui intégré dans le plan de relance de La Wallonie dédie le premier quart de son programme à la valorisation des talents Wallon.ne.s incluant un axe fort sur la formation et la revalorisation des filières STEM pour « science, technology, engineering, maths ».



Structure générale du plan d'actions Get up Wallonia



**b  
what  
you  
want**

« Et parce que ce processus de réinvention est continu, il ne s'agit plus de se former une fois pour toutes mais bien d'apprendre à apprendre, tout au long de la vie. »

Extrait du manifeste de Technocité



Le catalogue de formation TIC de Technocité offre une large palette brassant les objets connectés, la cybersécurité, la gestion des systèmes et leur virtualisation, la gestion des données et des bases de données, les réseaux & télécoms, l'intelligence artificielle, le développement Javascript, .NET, Java, PHP, sécurité. L'ensemble de ces formations se donnent sur le site de Technocité à Hornu, certaines en décrochage à l'Eurometropolitan e-campus de Tournai.

Avec un enjeu important sur **la féminisation des formations (les femmes sont encore minoritaires dans ces filières), et sur l'innovation digitale dans les TIC** (éviter d'investir tous les efforts sur les métiers en pénurie au détriment des segments émergents comme l'IA, la blockchain, ...)

<sup>5</sup> Une étude d'Agoria en collaboration avec le VDAB, le Forem et Actiris (Décembre 2020)

## SEUL ON VA PLUS VITE, ENSEMBLE ON VA PLUS LOIN !

C'est le leitmotiv des actions menées avec le réseau des centres de compétences TIC Numéria. Les 5 centres de compétences TIC membres du réseau (Technifutur, Technofutur TIC, Technobel, Technocité, Cepegre) agrègent leurs expertises respectives autour de projets de sensibilisation et de formation au numérique en Wallonie pour renforcer la capacité de réponse à des enjeux de grande envergure en fédérant leurs ressources.

Pour ne citer que quelques projets menés en réseau :

- **Intelligence artificielle** : Informer et former un public de professionnels en entreprises (dans le cadre de Digital Wallonia 4 IA de l'Agence du Numérique)
- **Numérique & Télécoms** : Mettre en place un plan de formation de grande envergure orienté reskilling et upskilling pour les employés de Proximus
- **Blockchain** : Développer une offre de sensibilisation et de formation à la blockchain destinée aux dirigeant.e.s d'entreprises (dans le cadre de Wallchain avec l'Agence du Numérique)
- **Upskilling** : Proposer un processus d'upskilling aux entreprises wallonnes pour améliorer leur maturité numérique
- **Enseignants** : Former les enseignants au numérique en mode accélération après la crise (dans le cadre de Digitalwallonia4EDU de l'Agence du Numérique)
- **Jobs jobs jobs !** : Organiser un salon de la formation et de l'emploi dans les métiers des médias numériques qui rassemble chaque année des centaines de visiteurs, le « Job IT Day »



### 3.2. LE PÔLE « INDUSTRIES CULTURELLES ET CRÉATIVES » (ICC) - MONS

Un jeu vidéo qui cartonne à l'international, une exposition qui mobilise les dernières technologies immersives, un film tourné en chitimi dans le Nord de la France qui devient un blockbuster mondial... Les industries culturelles et créatives génèrent une véritable économie et un vivier de nouveaux métiers, mais restent un segment de développement de carrières méconnu.

3<sup>ème</sup> secteur pourvoyeur d'emploi en UE, on ne disposait que de peu de chiffres pour objectiver le poids des ICC dans l'économie. La crise sanitaire, ses nombreux épisodes de confinement culturel et du divertissement ont eu pour effet de pouvoir en mesurer la réelle ampleur ... à travers ses pertes. « Avec des revenus estimés à 643 milliards d'euros, les industries culturelles et créatives représentaient 4,4 % du PIB de l'UE en termes de chiffre d'affaires en 2019. En 2020, l'économie culturelle et créative européenne a perdu environ 31% de son chiffre d'affaires, les pertes estimées s'élèvent à 199 milliards d'euros – à rapprocher du trafic aérien et du tourisme », si l'on en croit une étude d'Ernst & Young<sup>6</sup>.

L'Organisation des Nations unies a dédié 2021 « Année internationale de l'économie créative au service du développement durable ».

Dans son histoire, Technocité y identifie rapidement un fort potentiel de croissance économique et crée son département en média numérique en 2003 pour y développer des cursus en image de synthèse 2D/3D, photographie numérique, audiovisuel. A une décennie de « Mons, capitale culturelle européenne en 2015 », Technocité se rapproche alors activement du milieu culturel et artistique local et jouera en 2015 un rôle d'appui transversal au déploiement de « Mons, Where Technology meets culture », baseline de la candidature. Positionné au cœur de l'écosystème entrepreneurial digital montois sur le parc Initialis de l'IDEA depuis 2008, Technocité mettra alors en place des cursus intensifs innovants en studio virtuel, gaming, transmedia, digital signage, impression 3D, e-journalisme. Sound design effets spéciaux, community management, techniques de storytelling, marketing digital et bien d'autres spécialisations viendront renforcer le catalogue de formations ICC de Technocité qui compte aujourd'hui quelques 140 entrées.

<sup>6</sup> "Rebuilding Europe : 2ème Panorama européen des industries culturelles et créatives" (EY, 2021)

En 2009, Technocité est le premier centre de compétences en Wallonie à développer des cursus en jeu vidéo (développement, game design). Depuis lors, des studios comme Dragon'slide, Reality Blind, Maratus et Okult se sont formés en son sein à la suite d'une formation.

Technocité co-pilote depuis décembre 2020 le label de gaming wallon « GameMax » : une coupole réunissant différents acteurs (Walga - Fishing Cactus - Technocité - Numédiart (UMons) Click - MuseumLab (ville de Mons) - La Maison de l'Entreprise - Plaine images de Tourcoing) **pour former, accompagner et soutenir la scène gaming émergente en Cœur de Hainaut.**



Technocité opère sur un territoire qui a misé sur son patrimoine culturel et sur le tourisme comme vecteur d'attractivité économique. Outre les multiples hautes écoles et universités, centres de recherche et de formation, petites et moyennes entreprises développant des solutions ICT, on y trouve des institutions scientifiques culturelles pourvoyeuses de données (numérisation et indexation des œuvres et des collections).

La proximité de Technocité avec Charleroi qui investit dans son pôle « média », La Louvière, Tournai et ses acteurs dessine un bassin hennuyer qui conjugue tous les ingrédients (culture, patrimoine, savoir-faire technologique) lui permettant de conforter et de développer plus encore sa spécificité « ICC ». La crise nous a montré le bénéfice de l'e-médecine, de l'apprentissage et la collaboration à distance, de l'événementiel à réinventer, de la culture en ligne : une série de services de la vie courante auxquels bénéficieront le développement des ICC à l'intersection avec les TIC, les deux spécialisations métiers de Technocité.



## IV. LE MANIFESTE DE TECHNOCITÉ



« Aujourd’hui, la seule chose qui soit sûre, c’est l’incertitude. Le changement est le paysage, et l’innovation la constante.

Dans ce contexte pointe la nécessité pour chacun.e de se réinventer, et cette capacité à se réinventer passe par trois piliers : les savoirs ou les connaissances à acquérir pour comprendre le monde ; les savoir-faire ou la mise en pratique des connaissances à travers les compétences pour être en capacité d’agir ; les savoir-être enfin, que l’on nomme désormais « soft skills », le carburant de la vie sociale.

Chez Technocité, nous croyons en la nécessité d’investir dans ces trois dimensions essentielles pour que chacun.e puisse trouver sa place dans un monde en constante évolution.

En nous mettant en veille permanente sur l’innovation dans les métiers des technologies de l’information et de la communication et des industries culturelles et créatives pour anticiper les tendances ;

En écoutant les besoins du terrain pour adapter notre offre considérant la réalité de chacun.e (individus, entreprises, organisations) ;

En innovant dans la pédagogie pour développer les savoirs, les savoir-faire et les savoir-être (hybridation, gamification, coaching, ...)

En accueillant dans une infrastructure professionnelle et professionnalisante pour mettre l’apprenant.e en conditions réelles ;

En accompagnant, en formant et en conseillant à chaque moment de la vie, pour 1 heure, 1 jour, 1 mois ou 1 an ;

En favorisant les dynamiques du dialogue, en fertilisant le terrain de la confiance, de la compréhension et du sens.

Et parce que ce processus de réinvention est continu, il ne s’agit plus de se former une fois pour toutes mais bien d’apprendre à apprendre, tout au long de la vie.

Technocité a l’ambition d’être un incubateur de développement humain, un catalyseur de projets personnels, un exhausteur de motivation individuelle et collective, en synergie dans son écosystème (formateurs, territoire, partenaires).

Au-delà du centre de formation, Technocité nourrit le projet de devenir un lieu de vie où chacun.e puisse entreprendre sa réinvention en développant ses savoirs, savoir-faire et savoir-être, pour prendre son envol vers demain.

Et puisqu’il s’agit d’un enjeu collectif, Technocité est un espace où l’on questionne et sensibilise à la technologie dans la Cité. Qu’elle s’exprime à travers les technologies de l’information et de la communication ou les industries culturelles et créatives, la technologie est avant tout l’affaire d’hommes et de femmes, de compétences, d’envies, de passion, de motivation, de partage et de détermination.

Une aventure qui s’écrit au présent pour le futur, en présentiel et en distanciel, toujours au pluriel. »

# V. À LA RENTRÉE, TECHNOCITÉ FAIT PEAU NEUVE ... SUR LE WEB !

Parce que l'accessibilité est une priorité pour Technocité et que celle-ci se joue aussi sur le web, cette rentrée 2021 verra éclore un « Technocité on line » flambant neuf !

En attendant de pouvoir y naviguer voici quelques previews du nouveau site web de Technocité.

The screenshot displays the Technocité website interface. At the top, the logo 'technocité creative industries knowledge center' is on the left, and a navigation menu includes 'QUI SOMMES-NOUS?', 'FORMATIONS', 'ACTIVITÉS', 'ACTUALITÉS', and 'CONTACT'. There are also icons for search, a star, a shopping bag, and a user profile. The main hero section features a woman with large headphones and glasses against a background of clouds and digital data. The text reads: 'Boostez vos compétences et accédez à l'emploi dont vous rêvez.' Below this is a green button labeled 'VOIR LES FORMATIONS'. A search bar is prominently displayed with the text 'CHERCHEZ UNE FORMATION'. It includes a dropdown menu currently set to 'Je suis enseignant', a search input field containing 'formation photosh', a magnifying glass icon, and a green button with a list icon. Below the search bar, the section 'Nos prochaines formations' is titled. It features two course cards. The first card is for 'Habillage sonore, relation image & son' by Technobirds, with tags for 'Initialis', 'son', 'image', 'mixage', and 'Vegas Studio'. It is 'Tout public' and runs from 14/06/2021 to 18/06/2021, lasting 5 days. The second card is for 'La programmation objet avec Python' by Technobees, with tags for 'Tournai', 'programmation', 'développement', and 'Python'. It is 'Tout public' and runs from 15/09/2021 to 17/09/2021, lasting 3 days. At the bottom of the page is a green button labeled 'VOIR TOUTES LES FORMATIONS'.



VOUS ÊTES  
**Employé ou indépendant ?**

→ EN SAVOIR PLUS



VOUS ÊTES  
**Dans l'enseignement ?**

→ EN SAVOIR PLUS



VOUS ÊTES  
**À la recherche d'un emploi ?**

→ EN SAVOIR PLUS

## Les prochaines activités



GRATUIT

19  
JUIL

**Initiation au métier de Game Developer pour les 12 à 18 ans**

Pendant une journée, nous te donnons la possibilité de t'immerger dans le monde du jeu vidéo et de découvrir le métier de Game Developer.

Technocité (Boulevard Initialis 1, 7000 Mons)

→



GRATUIT

12  
JUIL

**Stage d'été pour les 12-16 ans L'été du numérique ( Gratuit)**

Stage d'été gratuit organisé par Technocité et l'eE-Campus de Tournai | Fabrique ton objet connecté !

Technocité (Boulevard Initialis 1, 7000 Mons)

→



GRATUIT

02  
JUIL

**Formation en ligne | Protéger ses données numériques et sa vie privée**

Les Crypto Party en ligne sont de retour, découvrez nos nouvelles dates 2021. Formations à distance entièrement gratuites et accessibles à tous !

Formation en ligne

→



VOIR TOUTES LES ACTIVITÉS

## Ne ratez pas nos prochaines formations.

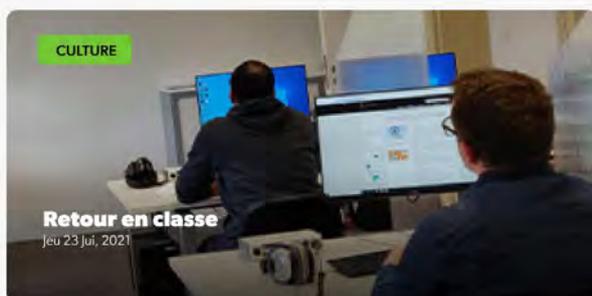
Inscrivez-vous à notre newsletter et restez informés de toutes les nouvelles formations.

Votre nom\*

Votre adresse email\*

INSCRIPTION

## Les actualités



[VOIR TOUTES LES ACTUALITÉS](#)

Et parce que nous sommes des passionnés des technologies et de l'humain, nous vous fixons rdv à la rentrée pour lancer deux nouveaux labels qui donneront corps à nos thématiques maîtresses et à nos valeurs : les Technologies de l'information et de la communication (TIC) et les Industries culturelles et créatives (ICC).

**Un indice réside dans notre logo B what you want !**