



Education Tech and Creative Industries

Quelles solutions pour développer de nouveaux systèmes et formes d'apprentissage pour les emplois créatifs à venir ?

Les nouvelles technologies transforment radicalement les métiers des industries créatives. Sur ce sujet plus que tout autre, la France doit innover et vite ! Près de 85% des emplois de 2030 n'existent pas encore. Tous les acteurs économiques doivent aujourd'hui transformer rapidement leurs méthodes d'apprentissage afin de former étudiants et salariés, tout au long de leur vie, aux métiers de demain. Avec l'arrivée du Web 3.0 notamment, certains profils spécialisés nécessitant de fortes compétences techniques (développement de code, robotique/automatisation, IA/analyse de données, design, etc.) sont déjà de plus en plus recherchés par les entreprises, avec une pénurie qui, selon certains experts, est estimée à plus de 80 000 emplois. Dans le cinéma, la musique, les jeux vidéo, la production, ... les besoins sont énormes.

Comment adapter et développer de nouveaux systèmes d'apprentissage, de nouvelles formations (design, nouvelles écritures, conception de mondes virtuels, transmédia, etc.) pour mieux créer demain et renforcer notre position d'excellence. Blended learning, combinaison e-learning/face-à-face, adaptive learning, intelligence artificielle au service de chacun et de son cycle d'apprentissage, apprentissage expérientiel avec la réalité virtuelle ou les serious games pour développer des compétences cognitives et comportementales....

