

> LES DÉFIS DES INDUSTRIES CRÉATIVES

L'industrie du jeu vidéo



Montréal : plaque tournante du jeu vidéo

- > **Une main-d'œuvre créative, qualifiée et expérimentée**
- > **Forte concurrence pour attirer les meilleurs talents**
Autres studios, concepteurs de simulateurs de vol, industrie du cinéma, etc.



1^{er} défi : attirer la main-d'œuvre

L'emplacement est un atout

> Place Dupuis

- Accessible par les transports collectifs
- Au coeur des milieux créatifs

> Impacts positifs pour nos employés

- Le moral
- La créativité



2^e défi : conserver la main-d'œuvre

> Engagement communautaire

- Partenariats avec des bibliothèques locales
- Initiative pour la persévérance scolaire

> L'ergonomie du milieu de travail

- Aires de jeu (baby-foot, ping-pong, etc.) et collations
- Le lieu de travail propice à l'épanouissement



2^e défi : conserver la main-d'œuvre

Les heures de travail

- > **La conciliation travail-famille est un incontournable**
 - Compenser les périodes de travail intensives
- > **Veiller au cheminement de carrière**
 - Programme d'apprentissage en milieu de travail (PAMT)



2^e défi : conserver la main-d'œuvre

L'ambiance de travail et l'intégration des nouveaux employés

> Une grande famille

- Sorties cinéma
- Partys de fin de projet



En conclusion

- > **L'employeur lui-même doit être créatif**
- > **La créativité est une nécessité au-delà de l'industrie créative**

