

Projet européen [1]

Agir en faveur de l'emploi et des compétences en Europe

Depuis 2014, la CPNEF spectacle vivant et la CPNEF audiovisuel participent à des travaux européens visant à :

- apporter une meilleure adéquation entre l'offre de formation et les besoins du terrain ;
- soutenir les employeurs afin de mettre en place une gestion des ressources humaines pertinente ;
- améliorer la compréhension par les professionnels - actuels ou futurs - des opportunités et défis du secteur.

Organisations pilotant les travaux :

Employeurs: Performing Arts Employers Associations League Europe (PEARLE), European Federation of Journalists (EFJ), European Broadcasting Union (EBU), European Coordination of Independent Producers (CEPI)

Salariés : EURO-MEI (UNI-Europa performance and media branch), International Federation of Actors (FIA), International Federation of Musicians (FIM)

Organisations partenaires : CPNEF-SV et CPNEF-AV (France), Mediarte.be et Sociaal Fonds voor de Podiumkunsten (Belgique), GOC (Pays Bas), Creative Skillset et Creative and cultural skills (Royaume Unis), Kulturakademin Trappan (Suède), DGTH et Career & Transfer Centre from the UDK University (Allemagne).

2020 / 2021 : Creative Skills - Focus sur les compétences numériques dans les secteurs de l'audiovisuel et du spectacle vivant



Première série de webinaires (2020-2021). "Créer ou ne pas créer n'est jamais la question" :

L'utilisation de la technologie en tant qu'artiste [3] : entretien avec Andrea Pejrolo, directeur du département d'écriture et de production contemporaine du Berklee College of Music de Boston

La création de théâtre en Zoom [4] : entretien avec Lucy Askew - PDG / Productrice créative à Creation Theatre Company

2017 / 2019 : une plateforme collaborative européenne

5 séminaires thématiques ont été organisés :

Les nouveaux modèles d'entrepreneuriat et d'organisation du travail, et le rôle du dialogue social (juin 2017 - Londres)

Les ressources humaines et la gestion des carrières (novembre 2017 - Bruxelles)

L'environnement numérique et la diversification des outils de formation (mars 2018 - Berlin)

Le rôle du dialogue social dans le développement des compétences du spectacle vivant et de l'audiovisuel (juin 2018 - Paris).

Bilan (février 2019 - Gotborg)

Télécharger les rapports : 5 livrets thématiques pour inspirer les entreprises et les professionnels des secteurs créatifs en Europe, pour développer les compétences et accompagner les carrières.

1. **Formation et innovations** [5]
2. **Formation et environnement numérique** [6]
3. **Financer nos besoins de formation** [7]
4. **Formation et gestion des talents** [8]
5. **Formation et dialogue social** [9]



Autres documents et ressources disponibles sur le site de **Creative skills europe** [10]

2015/ 2016 : Creative skills Europe

Le Conseil européen pour l'emploi et la formation de l'audiovisuel et du spectacle vivant a été créé en novembre 2014 pour la durée de l'étude diagnostique.

A l'issue des travaux, le rapport met en avant :

les tendances de l'emploi, sur la base d'indicateurs statistiques pour les pays membres

les besoins en compétences repérés

les "initiatives inspirantes" en présentant quelques actions menées par les pays membres

des recommandations telles l'amélioration de la production de statistiques pour repérer les

évolutions, la création de structures (de types CPPNEF nationales, Observatoires sectoriels paritaires...) pour agir de façon concertée, l'accompagnement à la transition numérique pour s'adapter au changement, le renforcement de la sécurisation des parcours pour faciliter la gestion des carrières, développer la formation professionnelle notamment en situation de travail.

Télécharger le rapport final - en français [11]

Télécharger sa synthèse - en français [12]

www.creativeskillseurope.e [13]

URL source: <http://www.cpnefsv.org/etudes-colloques/partenariats/creative-skills-europe>

Liens

[1] <http://www.cpnefsv.org/etudes-colloques/partenariats/creative-skills-europe>

[2] <https://www.creativeskillseurope.eu/join-our-1st-webinar-on-digital-skills/>

[3] <https://www.creativeskillseurope.eu/a-conversation-on-using-tech-as-an-artist/>

[4] <https://www.creativeskillseurope.eu/digital-skills-unplugged-research/>

[5] <https://www.cpnefsv.org/sites/default/files/public/pdf/Europe/formation.pdf>

[6] <https://www.cpnefsv.org/sites/default/files/public/pdf/Europe/formation%20digital.pdf>

[7] <https://www.cpnefsv.org/sites/default/files/public/pdf/Europe/formation%20besoins.pdf>

[8] <https://www.cpnefsv.org/sites/default/files/public/pdf/Europe/formation%20et%20gestion%20des%20talents.pdf>

[9] <https://www.cpnefsv.org/sites/default/files/public/pdf/Europe/formation%20dialogue%20social.pdf>

[10] <http://www.creativeskillseurope.eu/>

[11]

<https://www.cpnefsv.org/sites/default/files/public/pdf/E-Etude-et-rapport/Rapport%20final%20ESK%20-%20version%20fran%C3%A7aise%202016.pdf>

[12]

<https://www.cpnefsv.org/sites/default/files/public/pdf/E-Etude-et-rapport/Synth%C3%A8se%20final%20fran%C3%A7ais.pdf>

[13] <http://www.creativeskillseurope.e>