



RÉLEXIONS ET
PRÉCONISATIONS POUR

L'AVENIR
DES MÉTIERS
DE
L'IMPRIMERIE

FÉVRIER 2018

Avec le soutien du **Fonds Social Européen**



filpac cgt Fédération des travailleurs
des industries du livre,
du papier et de la communication CGT

INTRODUCTION

La transition vers l'industrie du futur représente un défi majeur pour les entreprises. Elle repose sur de nouveaux modes de production qui permettent de fabriquer dans un temps plus court, plus proprement, parfois « sur mesure » à la demande des clients, et d'offrir de nouveaux services. Les débats sont très focalisés sur la dimension technologique de ces transformations alors que les enjeux humains et organisationnels sont tout aussi importants. Dans la majorité des cas, ces derniers ne sont abordés que sous l'angle quantitatif, réduits à la persistante question de l'impact de l'automatisation sur l'emploi. Il est tout à fait légitime de s'interroger sur le volume des emplois touchés par les transformations industrielles mais il faut veiller à ce que les prévisions les plus pessimistes ne deviennent pas des prophéties auto-réalisatrices. Les mutations technologiques et organisationnelles sous-jacentes affectent le contenu des tâches incombant aux salariés et leurs compétences requises. L'industrie française ne pourra monter en gamme et s'extraire d'une compétition basée sur le coût des intrants (énergie et matières premières, services achetés et surtout coût de la main d'œuvre) que si elle s'engage résolument dans cette transformation. Au-delà du développement et de l'appropriation des technologies nécessaires, elle devra s'appuyer sur des collaborateurs qualifiés, capables d'acquérir de nouvelles compétences au fil des évolutions technologiques. Ces derniers devront en outre travailler dans des organisations plus mouvantes, moins hiérarchiques et reposant sur une communication beaucoup plus dense. C'est un défi pour les individus, qui devront acquérir lors de leur formation initiale puis tout au long de leur vie les compétences techniques et relationnelles nécessaires. C'est un défi pour les entreprises, qui devront attirer les talents et investir beaucoup plus qu'aujourd'hui dans la formation permanente de leurs employés. C'est un défi pour les territoires et les États, qui devront anticiper les mutations et accompagner les personnes dont les tâches sont transformées ou l'emploi menacé pour les aider à acquérir les compétences leur permettant de rester actifs. Cinq modalités d'action peuvent aider à réussir cette transition, comme le montrent de nombreuses études de cas.

CHANGEMENTS TECHNOLOGIQUES AUX MULTIPLES IMPACTS

Tous les acteurs de l'industrie s'entendent au moins sur un point, l'industrie des communications graphiques vit des bouleversements comme jamais elle ne l'avait jamais vécue auparavant. L'industrie est en pleine révolution et c'est pourquoi les acteurs de l'industrie s'interrogent à plusieurs niveaux.

Les changements technologiques des 15 dernières années peuvent se résumer en ce que l'on pourrait appeler, la « révolution numérique ».

À la fois du côté de la production (principalement lié à l'impression numérique à l'impression grand format et aux équipements à contrôle numérique) que des moyens de communication (internet, plurimédia, etc.),

Elle offre deux options incontournables aux acteurs des industries graphiques :

- **Se créer des opportunités ou**
- **S'effondrer devant les menaces.**

Les changements technologiques rendent les clients de plus en plus exigeants envers les imprimeurs, notamment par :

- **L'impression sur demande,**
- **L'impression de court tirage**
- **L'impression de documents personnalisés.**

Non seulement ce phénomène persiste toujours, mais les acteurs pensent même que ce phénomène ira en s'intensifiant au cours des prochaines années.

La nécessité du projet de veille technologique

À bien des égards, il semble donc que ce phénomène de la numérisation constitue une véritable révolution. En effet, les changements radicaux de ce type provoquent très souvent une fracture radicale entre la réalité actuelle et la réalité à venir.

Pour réussir à franchir cet important bouleversement, une des solutions est inévitablement : reliée à la formation des salariés..

En fait, cette coupure radicale représente la cassure entre le passage d'une économie qualifiée d'industrielle à une économie dite « du savoir ».

Dans ce type d'économie, l'adéquation entre les programmes de formation et les besoins du marché du travail est un élément névralgique. En effet, dans un tel contexte, il est primordial d'acquérir de nouvelles compétences et connaissances afin que le secteur puisse continuer d'exceller dans un contexte d'hyper compétition. Notons que cette situation s'applique évidemment à l'ensemble des segments de notre secteur. Afin d'être réellement des acteurs et non spectateurs de cette « révolution », il nous paraît crucial de mettre en œuvre un comité de suivi et de veille technologique.

Mise sur pied d'un comité

L'une des premières activités liées à la veille technologique peut consister à mettre sur pied un comité de suivi et de validation (le Comité de veille technologique composé d'intervenants du milieu).

Nouvelle qualification Technicien en impression numérique

Effectivement, une fonction de travail ou une qualification distincte liée à l'opération d'un équipement d'impression numérique a vu le jour. qui présente des compétences distinctes.

À la fois pour des raisons de reconnaissance des individus, il importait d'officialiser l'existence du métier de « Technicien en impression numérique ». Pour se faire, l'étude recommandait l'élaboration d'une **attestation d'études collégiales** afin de combler les besoins actuels et futurs de main-d'œuvre des entreprises en impression numérique.

Dans un premier temps, le comité sectoriel a réalisé, dans le cadre du projet de veille technologique, une analyse de métier pour le métier de technicienne et technicien en impression numérique. Cette analyse a servi de référence pour l'élaboration par le Collège Ahuntsic de l'AEC en Techniques d'impression numérique, servant de base à la formulation des objectifs et standards du programme. Effectivement, le Collège Ahuntsic formulait, le 29 mars 2007, une demande de financement à la Direction de la formation continue et du soutien du ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport (MELS) pour l'élaboration d'une attestation d'études collégiales. Cette demande a été acceptée par le MEL, résultat d'un travail de collaboration des Départements de techniques de l'impression et d'infographie en préimpression et les deux départements partagent la co-maîtrise-d'oeuvre du programme.

Le cadre de la veille technologique

Ces changements technologiques ont un impact autant sur l'espace professionnel que dans l'espace domestique permettant l'émergence d'un nouvel environnement social plus interactif, plus intelligent. La formation dans cette transition d'une société industrielle vers une société post-industrielle est centrale.

Le savoir et la connaissance deviennent des éléments névralgiques nécessaires à la survie de l'économie des industries des communications graphiques, mais aussi plus largement à l'économie en général.

La chaîne graphique qui permet la réalisation de l'imprimé subit la révolution numérique de plein fouet depuis une trentaine d'années et cette dématérialisation des moyens d'impression et de production à un impact sur le mode de production et le mode de formation.

Des métiers disparaissent ou se transforment ainsi que les vocabulaires associés à ces métiers. Ainsi, les industries graphiques sont passées d'un mode traditionnel d'impression de masse à celui de l'impression à la demande associée à la personnalisation et aux communications graphiques.

Le processus de changement social et technologique ne s'arrête donc pas au simple imprimé à la demande puisque le marché propose aujourd'hui des données électroniques qui ne sont plus imprimées sur un support analogique (papier). Ces nouveaux véhicules de la pensée sous forme de réseau électronique avec internet ou sous forme de support électronique, avec le papier électronique par exemple, annoncent une rupture plus radicale que l'ère de Gutenberg avec celle de l'écriture manuelle ou celle de l'ère de la rotative au XIX^e siècle par rapport aux presses dites de Gutenberg.

Six enjeux apparaissent particulièrement importants :

- **Maintenir une veille technologique** en appui au secteur et aux entreprises afin de favoriser une intégration en continu des nouvelles technologies
- **Analyser l'impact sur la main-d'œuvre** de la concurrence des pays étrangers dans le secteur des communications graphiques et élaborer des stratégies d'intervention
- **Produire et diffuser des outils de gestion des ressources humaines** afin d'appuyer les entreprises.
- **Promouvoir les programmes d'études** auprès des entreprises ainsi que la valeur ajoutée de l'embauche de personnes diplômées
- **Promouvoir les programmes d'apprentissage en entreprise**, non seulement pour faire face à l'implantation de nouvelles technologies, mais aussi pour assurer une relève qualifiée et compétente.
- **Valoriser le secteur des communications graphiques** et le promouvoir

Parmi ces pistes d'actions, la veille technologique est la première proposition, car elle est au cœur de la bataille économique contemporaine. Dans cette « nouvelle société post-industrielle », la formation de la main-d'œuvre constitue ainsi un facteur névralgique. Il faudrait mener de véritables actions afin de faciliter le passage, cette transition, d'une société industrielle vers une société du savoir où l'on doit se former constamment.

DE L'IMPRIMÉ AU PAPIER ÉLECTRONIQUE

L'imprimé n'est pas né avec l'imprimerie et l'impression n'est pas née avec l'imprimerie. L'imprimé xylographié ou imprimé apparaît au tournant du XV^e siècle après une période d'adaptation et après avoir copié le *codex* manuscrit qui lui-même avait copié le *volumen* et sa calligraphie particulière.



Un exemple de *volumen* de la Torah. Ce principe de présentation de textes religieux et liturgiques en rouleau inventé par les égyptiens il y a 3 000 ans, perdurera jusqu'au Moyen-âge en Europe et autour de la Méditerranée.



Un exemple de *codex* d'une rédaction grecque de la Bible du IV^e siècle. Apparu sous l'empire romain, ce principe, plus pratique, de pages regroupées en cahier va peu à peu remplacer le *volumen*.

Johannes Gutenberg (vers 1400-1486)
Inventeur du caractère mobile typographique, précurseur de l'imprimerie moderne.



Les nouveaux médias copient toujours les anciens médias avant de prendre leur indépendance. L'imprimé se détache de l'écriture manuelle et s'impose d'abord avec le livre en développant l'écriture mécanique par l'intermédiaire de la typographie.

Le livre, ou l'imprimé, jusqu'à nos jours, est issu de ce modèle dit de « Gutenberg » qui utilise le papier comme support pour y représenter des textes et des illustrations afin d'y projeter les différentes expressions de l'âme humaine avec l'intention de laisser une trace sur un support palpable, analogique, naturel, qui est le fruit d'un travail de transformation de l'être humain.

Avec l'apparition à la fin du XX^e siècle, de l'informatique, puis d'internet et de l'ordinateur individuel, nous avons assisté au passage du support sous forme d'atomes, au support sous forme de nombres

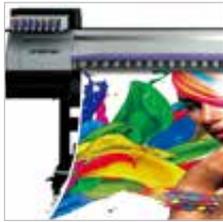
mathématiques 0 et 1, dit du numérique, puis aux photons avec les ordinateurs optiques de lumière, dit ordinateur quantique aujourd'hui. Ce processus de dématérialisation a un impact sur la chaîne des industries graphiques dans le prépresse, l'impression et la finition, dans ce passage du codex et de l'imprimé à l'écran. Cet impact est technologique, mais aussi humain.

Ces nouvelles technologies nécessitent aussi, de nouvelles compétences ou de nouvelles attitudes avec l'émergence d'une nouvelle économie numérique et/ou électronique, avec de nouvelles pratiques d'affaires et de formation.

La conséquence de l'évolution de cette chaîne graphique, voire sa transformation radicale vers une autre forme de chaîne, entièrement numérique celle-ci, est, que l'on assiste en fait à la coexistence de trois processus de production complémentaires mais aussi concurrents.



Le premier processus est celui de l'imprimerie traditionnelle avec l'offset le plus souvent (mais aussi l'hélio, la flexo et la sérigraphie). Un procédé d'impression dit analogique où chaque impression est identique à chaque révolution ou passage de la machine.



Le deuxième processus est celui de l'imprimerie numérique dit impression à la demande le plus souvent associé à Internet. Ce procédé d'impression permet de reproduire des données (data) sous forme d'image (l'écriture est une image) à partir de données numériques (0-1) et/ou électroniques.

Ce procédé traite et imprime ces données par des moyens électroniques divers. Il permet de changer tout ou partie de ses données à chaque copie imprimée en permettant la personnalisation notamment pour des données variables.

Chaque imprimé, sous forme papier ou synthétique, traité par un technicien en impression numérique, peut donc être potentiellement différent.



Le troisième processus est celui de la fin de l'imprimerie et de la nécessité d'imprimer. Benny Landa le fondateur de la société Indigo, disait, en proposant sa nouvelle machine à imprimer numérique Indigo, une des premières du genre, à la DRUPA de 1993, « *avant on imprimait et on diffusait l'imprimé aujourd'hui on diffuse et on imprime* » éventuellement.

Aujourd'hui en nous avons la possibilité de ne plus imprimer, car les données électroniques peuvent être exploitées sans passer par le support papier. Les interfaces électroniques mobiles et convergentes, comme le cellulaire ou le papier

et le livre électronique, se multiplient ce qui permet de consommer ces données sans passer par un support analogique traditionnel.

LES RÉSEAUX À HAUT DÉBIT

La révolution des technologies de l'information (TI) et les réseaux à haut débit sont aussi de puissants moteurs de changement du contexte économique. Ils poussent les entreprises à se restructurer, influent sur les compétences et l'emploi, et contribuent à la croissance. Cette dynamique mondiale influence les tendances récentes du marché des Industries graphiques. Ces derniers sont et seront influencés par les innovations des TI telles que les réseaux ubiquitaires⁷, le web participatif et la convergence des technologies de l'information, des nanotechnologies et des biotechnologies.

Nous allons tenter de cerner l'impact de ces changements sur la gestion de la main-d'œuvre ainsi que sur la main d'œuvre elle-même

La numérisation provoque une période de transition. D'autre part, la numérisation influence de plus en plus l'ensemble du processus de production des entreprises du secteur des arts graphiques et des médias

Les interactions entre les entreprises du secteur, leurs sous-traitants et leurs clients sont de plus en plus fondées sur les réseaux numériques, ce qui crée un workflow complexe et un environnement aux frontières floues entre ces différents partenaires.

Ces changements structurels dans ce secteur entraînent à leur tour la nécessité de rechercher de nouvelles qualifications et de nouvelles compétences pour les employés et les membres de la direction des entreprises.

En bref, la numérisation des procédés influence la production elle-même, la main d'œuvre ainsi que la gestion de celle-ci.

Impacts sur la formation, les compétences et la main-d'œuvre

Il est intéressant de noter que certaines formations du domaine de l'impression numérique et des nouveaux médias, européenne, sont remises à jour à tout les deux ans, afin de suivre l'évolution de la technologie pour que la formation des nouveaux diplômés ne soit pas en décalage avec la réalité de l'industrie.

Il semble qu'une importante formation et une importante culture de métier ne soient plus nécessaires comme avant, car l'usage des outils de communication se simplifie et ne nécessite plus une longue formation pour savoir les utiliser. Ce processus de démocratisation des moyens de communication nécessite cependant d'entretenir la maîtrise d'une langue voir de plusieurs langues, car la pratique d'internet quotidienne nécessite de lire beaucoup et d'écrire beaucoup dans une ou plusieurs langues. La maîtrise des outils infographiques, en particulier les outils au cœur du prépresse et de la composition, comme ceux qui permettent la mise en page et la conversion à différents formats pour transférer les données sur différents supports électroniques de lecture, est centrale.

Le centre de gravité de la chaîne de communication graphique se recentre autour des outils informatiques de mise en forme des données. Il n'est plus nécessaire de flasher les documents ou de réaliser des films.

La numérisation des documents est devenue le processus central de la transition du monde du papier, qui s'estompe au profit du support électronique, mais sans être obligé de réaliser la photogravure. La régularisation des mises à jour des données variables devient la compétence recherchée chez un opérateur avec la maîtrise des bases de données et celle de la régularité de la production par ordinateur. La forme de la diffusion et le mode de fabrication changent puisque la forme analogique a disparu. Il n'y a plus d'impression, plus d'imposition ni de photogravure, on l'a vu, plus de montage de film ni de calage ou de roulage. La gâche papier disparaît aussi, ainsi que le façonnage et le conditionnement avant la diffusion, qui ne se fait plus par camion ou par avion. La diffusion par internet devient le mode principal par lequel passe l'envoi des données, ce qui permet de diminuer considérablement les délais de production et de diffusion. Le livre électronique devient l'interface finale pour la lecture des données.

LES ENJEUX

Il faut accentuer d'une manière fondamentale la formation aux différents métiers autour d'Internet en amont et en aval de la chaîne de production du contenu qui demande toujours à être travaillée, contrôlée, ciblée. Les compétences des anciens métiers traditionnels associés au support papier restent donc nécessaires à la fabrication et au transfert des données vers le livre électronique.

Les compétences

Par ailleurs, les changements technologiques dans le secteur vont influencer de manière significative la structure des compétences. Nous assistons au passage de la production avec des équipements complexes en simple workflow vers la production avec des équipements simples, mais en workflow complexe. Cela conduit à des environnements de travail stressants où le temps de production cherche continuellement à être réduit. En outre, la tendance est, qu'il s'effectue de plus en plus de transfert de certaines tâches vers les clients. Ce qui indique, qu'il y a une transformation de la qualification et de la spécialisation des travailleurs dans les industries graphiques et les médias, qui, avant l'introduction de la numérisation, étaient axés sur les tâches à accomplir et qui maintenant, doivent être orientés vers la réponse rapide aux besoins du marché.

Les nouvelles entreprises et les changements dans les industries graphiques et les médias exigent des compétences en gestion et une capacité de travailler en équipe. La base de connaissances générales des employés du secteur devrait être composée de mathématiques, de technologie de l'information, de physique, d'un peu de chimie, de communication et de résolution de

problèmes en situations. Le développement des compétences en entreprise doit être une priorité afin de sauvegarder et améliorer la compétitivité des entreprises

Une recherche effectuée en 2000 par M. Politis en Grande-Bretagne et reprise en 2001 par M. Richard pour plusieurs pays européens a tenté de cerner les compétences des différents profils d'emploi dans l'industrie des arts graphiques et des médias. Nous avons validé auprès de spécialistes européens et nord-américains l'actualité de ces descriptions :

• Gestionnaire de production

Il doit posséder un bon niveau en mathématiques, ainsi qu'une capacité à faire face à un grand nombre de problèmes en même temps. Du tact pour traiter avec des collègues. Une bonne organisation, des relations interpersonnelles harmonieuses ainsi que des notions de gestion afin de maîtriser les coûts sont des éléments nécessaires pour ce poste.

La tendance actuelle en Europe veut également que la personne qui occupe cette fonction soit en mesure de réaliser l'intégration opérationnelle d'un flux numérique de production ainsi que de gérer et d'optimiser l'ensemble d'un processus de production numérique.

• Deviseur

Ce poste requiert une précision avec les chiffres et dans les détails, lors de la prise de la commande auprès de la clientèle. Une bonne communication verbale et écrite, des connaissances informatiques de base et la capacité à travailler rapidement sont une nécessité à la fonction de deviseur.

• Imprimeur

Les travaux d'impression nécessitent une vigilance constante, de la concentration ainsi qu'une attention particulière aux détails. De plus, une bonne vision des couleurs est essentielle. Selon cette étude une connaissance de base en mathématiques, informatique et en sciences est souhaitable.

La tendance dans les pays germaniques est que l'imprimeur possède les connaissances et les compétences nécessaires à la conduite d'une installation d'impression numérique, de l'entrée et du traitement des données ainsi que du façonnage et de la gestion des produits finis

• Personnel de la finition

Le personnel de finition demande de bonnes compétences techniques. Elle exige de porter une attention particulière à la qualité du travail ainsi qu'aux moindres détails. Une bonne capacité de travailler en équipe est nécessaire.

Le personnel de production doit être capable de gérer avec intelligence, les techniques et les machines ainsi que les flux de production afin de tout faire fonctionner avec efficacité. De plus, il doit posséder des capacités de résolution de problèmes, des compétences en communication, un esprit d'équipe et participer à des programmes d'apprentissage en continu.

Pour lui, la formation continue est une des clés pour maintenir un bon niveau d'expertise avec les technologies numériques.

Par ailleurs, Stevens regroupe en trois groupes les compétences requises au sein de l'industrie graphiques modernes :

- **Technicité et créativité ;**
- **Compétences en gestion de flux, administration et interaction sociale ;**
- **Compétences touchant les technologies de l'information.**

Il est intéressant de noter que le programme de *Bachelor Druck und Medientechnologie* de la Bergische Universität à Wuppertal en Allemagne veut favoriser (comme tous les programmes allemands) l'acquisition de connaissances théoriques ainsi que techniques approfondies. L'addition dans cette formation de premier cycle universitaire, d'un important module portant sur les médias électroniques, répond ainsi aux tendances actuelles (en Allemagne) dans le domaine de l'imprimerie, qui sont de regrouper les activités d'impression papier, de fabrication de CD-ROM et de création de pages Web au sein d'une même entreprise.

Une fois de plus, l'Allemagne est dans le peloton de tête pour ce qui est de la formation.

Le développement du capital humain et de leur compétence dans les structures en évolution des environnements de production des médias doit également comprendre des applications multimédias et de sites Web.

Ceux-ci doivent devenir des extensions naturelles du profil classique des métiers de l'impression. Cette tendance à l'intégration des profils d'emploi, en particulier dans le domaine du prépresse, est manifeste dans presque tous les pays d'Europe. Ainsi, les profils d'emplois sont moins nombreux, mais deviennent plus polyvalents afin de s'adapter aux défis de la numérisation et la convergence des médias.

En conséquence, un nouveau profil d'emploi apparaît, de la convergence de la production en prépresse, avec les processus de production multimédias. Une grande partie des étapes de la production sont communes : la numérisation et la numérisation des images, le processus de gestion des contenus-textes et des images, ainsi que les dispositifs et logiciels de gestion des flux. Nous pouvons parler par conséquent de cross-media où les tâches de ce profil d'emploi sont principalement la combinaison de ces deux types de production. À la fin du processus de production, les données sont orientées soit vers l'impression ou soit vers l'électronique.

À ce sujet, il semble pertinent d'inclure les compétences suivantes dans les plans de formation des entreprises des industries graphiques :

- **Savoir-faire en psychologie cognitive pour la conception d'interfaces utilisateurs et terminaux ;**
- **Maîtrise de compétences en matière d'enseignement et de transmission du savoir ;**
- **Possibilité de combiner différents éléments multimédias ;**
- **Développer l'interactivité interne et externe ;**
- **Capacité à créer de nouveaux modèles d'entreprise et des concepts de services avec les nouveaux médias.**

Les industries graphiques et des médias sont désormais à la vitesse de connexions numériques, et non plus à la vitesse des cycles d'impression. Un cycle classique de dix ans, ou même cinq ans, de plan de développement ou de formation, ne peut pas suivre le rythme des besoins imposé par la gestion des connaissances essentielles pour passer au travers de la prochaine décennie.

Dans ce contexte d'évolution perpétuelle, nous devons trouver des façons nouvelles d'embaucher, de former, de promouvoir et d'organiser les personnes pour ces fonctions.

La nouvelle structure des industries graphique et des medias, se caractérise par un statut hybride de la production (avec un mélange des anciennes et des nouvelles technologies), la numérisation de l'ensemble du processus de production, l'abondance de la capacité de production et un changement du pouvoir ; le passage d'un marché de « producteurs » à un marché « acheteurs ».

Cette tendance a été confirmée par nos recherches sur le terrain auprès de spécialistes du marché. De plus, l'évolution des marchés de l'impression et de l'édition influent sur les compétences de gestion, et de gestion du personnel.

Le profil général du gestionnaire devrait être composé de compétence en gestion, en logistique en marketing, en ventes et en TIC. Ainsi, sur le thème de compétences de gestion, les entreprises du secteur ne sont pas différentes de toute autre entreprise.

CONCLUSION ET RECOMMANDATIONS

En conclusion, ce que nous pouvons retirer des trois années de veille effectuées sur le domaine des industries graphiques et des médias est que la numérisation influence donc les coûts de production, la gestion des ressources humaines et la main d'œuvre.

La formation de cette dernière devient un enjeu majeur, intitulé **l'utilisation des progiciels – identification d'obstacle de formation.**

Seule une formation adéquate des salariés permet à l'entreprise d'obtenir des gains de productivité qui justifient ou non l'investissement dans des nouvelles technologies.

Car il n'est pas possible d'atteindre les finalités de ces nouveaux systèmes de production sans une formation adéquate de l'utilisateur. Ainsi, la formation du personnel devient la clé de la survie des entreprises dans ce monde d'hyper compétition.

Ainsi dans notre conclusion, nous désirons soumettre quelques recommandations :

- **Préparer une formation pour les gestionnaires de PME du secteur** afin de les préparer à aller vers une gestion des connaissances et des compétences et ainsi leur faciliter le passage d'une structure hiérarchique (tous pour un) à une structure hétérarchique (tous ensemble).
 - **Proposer une formation d'introduction au workflow**, basée sur les formations européennes.
 - **Proposer de faire une étude sur l'impact de l'arrivée des supports électroniques portables** et convergents, comme le papier ou le livre électronique, sur les salariés.
 - **Perfectionner le tableau comparatif entre les trois options de production** pour affiner l'identification des besoins en formation.
 - **Effectuer une référencement des formations française, anglaise et allemande en impression numérique.**
-

Considérant l'importance que les nouvelles technologies revêtent dans les industries graphiques et de la communication, tout organisme préoccupé par le devenir des salariés se doit de maintenir une veille pro active afin de préparer les salariés à assimiler les changements de leur formation et compétences amenées par ces technologies.

C'est pourquoi nous recommandons de maintenir un comité de veille technologique sur une base régulière. C'est la seule façon dont nous pourrions préserver les emplois dans le domaine qu'est celui des nouvelles technologies

Nous recommandons également que le Pôle emploi et toute autre organisation pertinente soient associés à la démarche. •



Une publication de la **filpac cgt**
 Directeur de la publication : **Patrick Bauret**
 Coordination : **Pascal Lefèbvre**
 Transcription des comptes-rendus : **Prise de notes**
 Rédaction, synthèse et consolidation des rapports :
Antonio Delgado
 Remerciements : **APEX**
 Maquette, direction artistique, infographies : **Frédéric Joffre**
 Photos : **Nicolas Frémot, FILPAC CGT, Fotolia, D.R.**
 Imprimerie RIVET, 87000 Limoges

Coordination, organisation des Assises des métiers de
 l'imprimerie et des Assises des métiers du livre :
Patrick Bauret, Pascal Lefèbvre, Pascal Le Boulc'h,
Nicolas Faucher
 Régie : BT
FILPAC CGT : Case 426 - 263, rue de Paris - 93154
 Montreuil Cedex - www.filpac-cgt.fr -
 Tél. : 01 55 82 85 74

© **filpac cgt** / Montreuil 2017-2018

