

## Communiqué de presse

Vendredi 1<sup>er</sup> octobre 2021

« UNIFORS 2020 », un projet Erasmus+ pour favoriser  
l'accès des jeunes diplômés au monde du travail !

**Du 26 septembre au 2 octobre 2021 s'est déroulée, au Domaine provincial de Wégimont, la dernière ligne droite du projet Erasmus+ « UNIFORS 2020 » (Universities for future work skills).**

L'insertion socio-professionnelle des jeunes diplômés est un véritable enjeu économique. Le projet « UNIFORS 2020 » vise ainsi le développement des *soft skills* (compétences comportementales) des jeunes diplômés afin d'augmenter leur employabilité. Lancé le 1<sup>er</sup> septembre 2018 pour se terminer en décembre 2021, Le projet rassemble quatre universités européennes (roumaine, polonaise, espagnole et portugaise), deux entreprises (espagnole et grecque) ainsi que la Haute École de la Province de Liège (HEPL).

Comme le souligne Muriel Brodure-Willain, Députée Provinciale de l'Enseignement, de la Formation et de la Transition Numérique, « *À côté des compétences techniques, la clé de l'employabilité repose de plus en plus sur des compétences comportementales, les fameuses «Soft Skills». Une vaste enquête menée dans 6 pays européens auprès de 179 entreprises, de 40 professeurs et plus de 500 étudiants a permis de mettre en évidence six compétences qui manquaient aux jeunes : la créativité, la gestion du temps, le travail en équipe, la communication interpersonnelle ainsi que la pensée critique et analytique. C'est la raison pour laquelle la HEPL et des différents niveaux d'enseignement de la Province de Liège intégreront plus encore la préparation des jeunes à l'acquisition de ces compétences humaines à l'avenir.* »

### **Une semaine axée sur les *soft skills***

Au cours de cette semaine à Wégimont, une quarantaine d'étudiants originaires des cinq pays partenaires a pu suivre une série de cours intensifs dédiés aux *soft skills*.

Ces futurs professionnels ont également eu l'opportunité d'échanger, lors de tables rondes, avec différents managers sur les compétences qu'il est possible de développer et de mettre en pratique en entreprise.

Parmi les responsables ayant participé à ces tables rondes, citons :

- Christine BEYER - HR Manager & Project Manager Benelux Support et Business coach certifiée en conseil en Change management, intervenant sur la thématique « *Time management and team work* » ;
- Peter GIJBELS - HR and Talent Director chez NMC, intervenant sur la thématique « *Interpersonal communication / Creative thinking* » ;
- Michèle COOPMAN - HR Manager chez Inductotherm Group, intervenant sur la thématique « *Analytical thinking / Critical thinking* » ;

- Pier LUIGI BEFERA - Trainee Support Manager chez Sabena Aerospace, intervenant sur la thématique « *Problem solving / Decision making* ».

### **La mise en pratique était également au programme**

Parallèlement à ces activités, les étudiants ont eu à résoudre, par groupe de cinq, un cas d'entreprise. Le défi était de trouver, en 72 heures, la solution la plus adéquate à ce « *case study* », et ce grâce à la technique du hackathon. Le principe ? « *Tout est permis à partir du moment où l'on brise les codes pour arriver, grâce à l'intelligence collective, à proposer des idées et des solutions innovantes* ».

Cette mise en pratique a été conçue par quatre entreprises de dimension internationale, implantées en région liégeoise :

- GAMING 1 (Ophélie DEMOULIN, Employer branding, Corporate lifestyle, Marketing and communication) ;
- TECHNIFUTUR (Carole DEMOULIN, HR Manager) ;
- PRAYON (Philippe BERTIN, Chief Corporate services office) ;
- CINDY MUYTERS (VP Head of SSC Maastricht, DHL Finance Services BV and DHL EXPRESS Global Head of Key Account Desk).

Mme Brigitte Plescia, maître-assistante à la Haute Ecole de la Province de Liège (HEPL), pilote le projet pour la Belgique et explique que ces entreprises ont proposé des problématiques telles que : comment gérer les équipes depuis le renforcement du télétravail ou encore comment aider un employé à se sentir bien dans son job ?

Le 1<sup>er</sup> octobre, les différents groupes ont ensuite présenté, durant la matinée, leur solution devant un jury composé d'enseignants et les professionnels ayant créé les « *case studies* ».

Les lauréats sont Klaudia Więcek (Pologne), Diego Casas Rodriguez (Espagne), Raul Silva (Portugal), Nora Gengler (Belgique) et Diogo Monteiro (Portugal). Ils composaient l'équipe qui a résolu le cas d'entreprise proposé par GAMING 1.

Alors qu'il faut parfois des mois pour résoudre de tels cas, les professionnels ont reconnu qu'en quelques jours, les étudiants ont réussi à relever le défi de fournir une solution qui tienne la route. Mme Plescia précise que l'entreprise a d'ores et déjà proposé un emploi à l'une des étudiantes de ce groupe. Ce qui illustre parfaitement la plus-value d'une collaboration entre les mondes académique et professionnel.

#### **Informations et contacts**

Brigitte PLESCIA: [brigitte.plescia@hepl.be](mailto:brigitte.plescia@hepl.be) – 0477/55 56 35

<http://www.uwm.edu.pl/unifors2020/>