

## GESTIONNAIRE DE PROJETS ANIMATION ET JEUX VIDEO (H/F)

Entreprise : **Agence de Développement de Sèmè City**

Lieu : **Cotonou-Bénin**

Sèmè City, la Cité Internationale de l'Innovation et du Savoir, est un concept : celui de l'innovation Made in Africa, et un campus ouvert sur le monde. Sèmè City rassemble des écoles, des centres de formation et d'incubation, des laboratoires et des lieux d'innovation ouverte, pour que chacun partage et bénéficie de l'expérience des autres. L'ambition de Sèmè City est de créer ainsi un cadre inédit en Afrique pour innover, exceller et repousser les limites de ce qu'il est possible de faire.

Sèmè City est un des projets phares du gouvernement béninois qui entend développer une économie du savoir dynamique et inclusive. Sèmè City se positionne aujourd'hui comme un hub régional incontournable dédié à la formation, la recherche et l'innovation ainsi qu'à l'incubation et la création d'entreprises innovantes. Le Bénin souhaite ainsi former une nouvelle génération de talents, les équiper pour l'avenir et favoriser un modèle de croissance inclusive et durable fondé sur « l'Innovation Made in Africa (IMA) ».

Le campus de démarrage « Sèmè One » est situé à Cotonou et permet d'accueillir des centaines d'étudiants, de chercheurs et d'entrepreneurs au sein d'un bâtiment moderne dédié à l'enseignement supérieur, la formation professionnelle et technique, la recherche appliquée et l'incubation de jeunes entreprises. Le campus principal se développe sur un site de 336 hectares à Ouidah avec pour objectif de devenir une référence de campus durable.

Sèmè City est conçu et mis en œuvre par l'Agence de Développement de Sèmè City (ADSC), établissement public doté de la personnalité morale et de l'autonomie financière. L'ADSC développe un cadre favorable et attractif pour différents opérateurs et partenaires, allant des institutions académiques, aux centres de recherche et structures d'accompagnement à l'entrepreneuriat innovant, dans le but de construire cet écosystème d'innovation, créateur de richesses et d'emplois. L'objectif d'ici 2030 est de créer plus de 100 000 emplois, dont plus d'un tiers d'auto-emplois et 40% par des femmes.

### CONTEXTE 1

Le Bénin a fait le choix stratégique de positionner les industries de l'écran (cinéma, audiovisuel, animation, contenus numériques interactifs, etc.) comme leviers de développement économique et de rayonnement culturel.

**L'enjeu est de créer un écosystème dédié aux industries de l'écran afin d'attirer et de soutenir des projets de différentes tailles et genres.**

Les chiffres parlent d'eux-mêmes :

- Le marché africain du jeu vidéo est estimé à 2,14 milliards USD en 2024, avec une croissance annuelle de +12,4 %, largement supérieure à la moyenne mondiale.
- Le secteur de l'animation représente déjà 13,3 milliards USD, avec une croissance annuelle prévisionnelle de +7,8 %. Cette dynamique crée une demande accrue de professionnels qualifiés dans des métiers diversifiés (programmation, storytelling, modélisation 3D, UX design, production virtuelle, etc.), une demande aujourd'hui insuffisamment satisfaite en Afrique de l'Ouest.

**Pour concrétiser cette ambition, le gouvernement a confié à l'Agence de développement de Sèmè City la création de l'Africa Screen Institute (ASI), actuellement en phase de structuration.**

L'African Screen Institute (ASI), dont le lancement est prévu en 2026, jouera un rôle central dans ce nouvel écosystème, en formant des talents locaux capables de produire des contenus répondant aux standards internationaux, tout en contribuant à structurer une industrie créative régionale performante.

Dès son ouverture, l'ASI intégrera notamment :

- Plusieurs programmes d'incubation dans les domaines notamment du cinéma d'animation, du storytelling et du jeu vidéo, dont Incub'IMA Animation, en partenariat avec l'école Gobelins, constitue la première brique essentielle ;
- Un studio d'animation et jeux vidéo destiné à accueillir et accompagner les entrepreneurs et les apprenants des programmes. Cet espace leur offrira un accompagnement ciblé sur les volets entrepreneuriaux leur permettant ainsi de lancer ou consolider efficacement des projets créatifs à forte valeur ajoutée.

Cette approche ambitieuse permettra au Bénin de capitaliser sur son vivier créatif pour devenir une référence incontournable dans les industries africaines de l'écran.

Afin d'accompagner le développement de ses activités, **Sèmè City recrute un.e gestionnaire de projet en animation et jeux vidéo.**

#### **« SEUL ON VA PLUS VITE, ENSEMBLE ON VA PLUS LOIN »**

Vous êtes visionnaire, passionné(e), dynamique, analytique et ingénieux(se). Vous aimez travailler en équipe, vous êtes réactif(ve) et flexible tout en offrant des résultats d'excellente qualité. Rejoignez l'Agence de Développement de Sèmè City.

Vous êtes discret(e), organisé(e), dynamique et habitué(e) à gérer plusieurs tâches simultanément. Vous aimez travailler dans une équipe multidimensionnelle et pluridisciplinaire, vous faites preuve d'humilité, d'attention aux détails et de flexibilité tout en offrant des résultats d'excellente qualité et dans la célérité.

*Rejoignez l'Agence de Développement de Sèmè City*

#### **Le poste**

En tant que Gestionnaire de projet animation et jeux vidéo, rattaché(e) à l'Unité Pôle Régional pour le montage des programmes, vous pilotez la mise en place opérationnelle du studio d'animation et le montage des programmes de formation diplômants en animation pour l'Africa Screen Institute (ASI). Vous assurez également la supervision des chargés de programme incubation (animation et jeux vidéo), tout en coordonnant activement les échanges entre les équipes internes et le partenaire académique.

## Les missions

Les principales responsabilités du **Gestionnaire de Projet Animation et Jeux Vidéo** se résument aux tâches suivantes :

### 1. Montage des programmes de formation en animation et jeux vidéo

- Suivre la conception pédagogique des programmes de formation (niveau Bac+3/Bac+5/formation continue) développés avec des partenaires académiques de renom ;
- Veiller au bon déroulement des missions confiées aux partenaires académiques ;
- S'assurer que les livrables sont conformes aux attendus, en termes de contenu, de qualité et de calendrier.

### 2. Supervision des chargés de programme d'incubation en animation et jeux vidéo

- Encadrer et appuyer les chargés de programme dédiés au suivi des parcours d'incubation ;
- Assurer un suivi rigoureux des activités (tableaux de bord, consommation budgétaire, points d'attention, etc.).

### 3. Mise en place d'un studio d'animation et de jeux vidéo

- Identifier les besoins techniques, humains et logistiques nécessaires à l'opérationnalisation d'un studio dédié à la production de contenus en animation et jeux vidéo ;
- Formaliser les spécifications techniques en lien avec les experts métiers ;
- Coordonner l'installation et l'équipement du studio (matériel, logiciels, espaces de production) ;
- Proposer un modèle économique et un mode de fonctionnement adaptés.

### 4. Identification d'opportunités pour les talents émergents

- Contribuer à l'identification d'opportunités d'apprentissage, de production et d'accès au marché pour les apprenants de l'ASI ;
- Assurer une veille sur les opportunités de financement ou de partenariat (ex. : appels à projets, festivals, fonds, etc.) ;
- Développer un réseau d'experts et de mentors pour accompagner les projets.

### 5. Gestion transversale de projets

- Contribuer à l'élaboration et/ou la finalisation de documents de projet (notes conceptuelles, rétroplannings, livrables, etc.) ;
- Assurer le suivi des actions liées à la contractualisation avec les partenaires et en lien avec les services de passation de marchés ;
- Produire un reporting régulier à destination des parties prenantes internes (avancement, écarts, alertes, recommandations) ;
- Animer les réunions avec les partenaires et acteurs internes et externes,
- Participer à la bonne articulation des différents volets (formation, incubation, production) au sein de l'ASI.

**« NOUS ACCORDONS UNE IMPORTANCE PARTICULIÈRE À LA VOLONTÉ DE DÉCOUVRIR, DE PARTAGER ET DE CONSTRUIRE »**

## Profil

### Éducation

- Être titulaire d'un BAC+3 minimum en management, design ou tout autre domaine pertinent pour le poste.

### Expériences professionnelles et compétences clés

- Justifier d'une expérience d'au moins 3 ans en gestion de projets créatifs, idéalement acquise dans le secteur des industries culturelles et créatives (animation, jeux vidéo, design, etc.) ;
- Une expérience à l'international ou dans un contexte multiculturel constitue un atout ;
- Excellentes compétences en gestion de projet (planification stratégique, budgétisation, gestion logistique et administrative) ;
- Très bonne maîtrise des outils bureautiques et de gestion de projet (Excel, PowerPoint, logiciels de planification, Notion, Adobe Suite, etc.) ;
- Bonne connaissance du secteur des industries de l'écran ;
- Excellentes capacités organisationnelles, analytiques et de synthèse ;
- Connaissance des milieux de l'enseignement supérieur, de l'entrepreneuriat, en Afrique et à l'international est un plus.

### Langues

- Une excellente maîtrise du français et de l'anglais, à l'oral comme à l'écrit, est exigée.
- Une excellente maîtrise de l'anglais professionnel, à l'oral comme à l'écrit, est exigée.

### Éthique, Management et Leadership

- Aisance à communiquer avec des interlocuteurs de haut niveau ;
- Savoir faire preuve d'agilité ;
- Avoir une bonne capacité d'adaptation et d'écoute ;
- Goût pour l'innovation, les industries culturelles et la valorisation des talents ;
- Être autonome, curieux(se), force de proposition et capable d'intervenir sur des projets variés ;
- Excellente communication et capacité à travailler en équipe pour atteindre les objectifs organisationnels ;
- Disposer d'une forte aptitude d'organisation, d'une maturité de jugement et de comportement ;
- Être discret (e), disponible et ponctuel (le) ;
- Avoir l'aptitude à établir et maintenir des relations de travail efficaces avec les collègues ;
- Démontrer d'un esprit d'ouverture face au changement et avoir des aptitudes à gérer des dossiers complexes ;
- Rester calme, avoir le contrôle de soi et être de bonne humeur, même sous pression ;
- Avoir un sens aigu de l'éthique et de l'intégrité dans le traitement de tous les dossiers dans lesquels il est impliqué dans leur mise en œuvre ;
- Être disposé à effectuer des travaux de nature confidentielle, à traiter un grand volume de travail et à respecter les délais ;
- Avoir une capacité à se concentrer sur les résultats attendus et à répondre positivement aux questions qui pourraient être posées dans son domaine de compétence ;
- Avoir d'excellentes capacités d'analyse, de raisonnement, de prise de décision et de rédaction ;

- Travailler avec une énergie et une attitude positive et constructive ;
- Avoir la capacité de mettre l'accent sur le résultat et réagir positivement aux commentaires ;
- Maîtriser les outils du numérique (l'outil informatique et les technologies de la communication).

#### Dossier à fournir

- Un CV actualisé avec nom et contacts de personnes références et une lettre de motivation (merci d'envoyer le document sous format PDF intitulé "CV\_LM\_NOM Prénom") ;
- Merci de postuler par mail en envoyant votre dossier de candidature à l'adresse : [recrutementadsc@semecity.com](mailto:recrutementadsc@semecity.com) avec pour objet du mail, la mention : **"candidature au poste de Gestionnaire de Projets Animation et Jeux Vidéo" au plus tard le 5 octobre 2025**. Un accusé confirmera la réception de votre candidature (tout dossier non conforme ne sera pas étudié).

#### POSTULEZ DES MAINTENANT !

- Contrat : CDD, avec possibilité de renouvellement en fonction des résultats obtenus ;
- Contrat à temps partiel envisageable ;
- Rémunération : selon le profil des candidatures ;
- Seuls les candidat(e)s présélectionné(e)s seront contacté(e)s.
- L'ADSC se réserve le droit de ne pas donner suite à cet avis de recrutement, sans encourir aucun préjudice.