

The logo consists of a solid red square. Inside the square, the text "Accélérateur numérique culturel" is written in white, bold, sans-serif font. The word "numérique" is on the second line and includes a white right-pointing triangle at its end. The word "culturel" is on the third line.

Accélérateur numérique ► culturel

Phase 1 DÉROULEMENT

- 10 h** Présentation de l'Accélérateur numérique culturel et tour de table des participants
 - 10 h 30** Présentation de *QuébecSpectacles*
 - 12 h 15** Pause-dîner
 - 13 h 30** Présentation de *Souvenirs de prison*
 - 14 h 10** Présentation de *SAMUEL*
 - 14 h 50** Présentation de projets régionaux témoignant des innovations numériques propres aux territoires de la Capitale-Nationale et de Chaudière-Appalaches + clôture de la journée
 - 16 h** (au plus tard): Départ de l'autobus
- 1. QuébecSpectacles, un projet de mutualisation et de partage d'expertise pour les diffuseurs en arts de la scène**
Par Christian Roy, consultant et expert numérique

QuébecSpectacles regroupe plus de 45 membres constitués de diffuseurs professionnels en arts de la scène, de producteurs et de gestionnaires d'événement. Sa mission est de promouvoir l'expérience et le plaisir d'assister à un spectacle, en plus d'exploiter une plateforme numérique présentant la diversité et le dynamisme de l'offre de spectacles à billetterie de la grande région de Québec et de Chaudière-Appalaches. QuébecSpectacles permet de mutualiser des ressources et des expériences en commercialisation numérique, au bénéfice de l'ensemble de ses membres grâce à l'intégration de différentes technologies et d'une combinaison d'expertises internes et de partenaires choisis.

Christian Roy permettra aux participants d'avoir accès aux coulisses d'un projet numérique de grande envergure en présentant ses enjeux, ses défis et ses plus récents succès.

Christian est un consultant et un entrepreneur du domaine du Web qui a œuvré comme programmeur, concepteur, chargé de projet, chef d'équipe et vice-président aux technologies dans une entreprise développant des plateformes de diffusion du livre numérique. Diplômé en génie informatique et en administration des affaires, ses quinze années d'expérience se traduisent par une expertise particulière dans la création d'applications en ligne, la gestion de projets, le traitement des métadonnées, les données massives et l'intelligence artificielle. Il partage actuellement son temps entre le développement du produit Hercules.report, et des mandats à titre de conseiller ou consultant en technologies. Il agit comme conseiller technique pour QuébecSpectacles.

2. Souvenir de prison, une initiative de médiation culturelle numérique inédite Par Anne-Josée Lacombe, médiatrice numérique au Musée national des beaux-arts du Québec (MNBAQ)

Dans ce projet installé dans une ancienne cellule du pavillon Charles-Baillairgé du Musée national des beaux-arts du Québec, le réalisme de l'immersion sonore en 360° se met au service de l'histoire. L'expérience numérique donne ainsi une nouvelle dimension au récit de Jules Fournier, journaliste incarcéré à la prison de Québec en 1909. Réalisé conjointement par le MNBAQ et PEAK MEDIA, « *Souvenirs de prison – Une expérience audio immersive* » a également bénéficié de l'expertise de Jonathan Livernois (FLSH – Université Laval) pour les volets littéraire et historique.

Anne-Josée Lacombe présentera les étapes ayant conduit à la réalisation de ce projet de médiation culturelle où le numérique, dans un esprit de transmission au grand public, était au service de l'art

Anne-Josée Lacombe est responsable de la médiation numérique au Musée national des beaux-arts du Québec. Historienne de l'art de formation, son intérêt marqué pour la pédagogie et la médiation culturelle l'a graduellement amené à s'intéresser aux nouvelles technologies et à leur utilisation en milieu muséal. Toujours à l'affût des dernières innovations, elle cherche à renouveler la mise en valeur des collections du Musée et des expositions de calibre international qu'il accueille. Depuis sa nomination à titre de responsable de la médiation numérique en 2016, elle a réalisé de nombreux projets interactifs et s'implique activement auprès de la communauté culturelle numérique québécoise.

3. SAMUEL, une plateforme numérique littéraire destinée au milieu scolaire
Par Anouk Pérusse, agente aux communications et aux licences à COPIBEC

SAMUEL - pour Savoirs multidisciplinaires en ligne - est une plateforme de contenus numériques développée par Copibec et ses partenaires, qui s'adresse aux enseignants et aux professionnels des établissements scolaires. SAMUEL donne aux enseignants un accès légal à des milliers de documents numériques. Les utilisateurs de la plateforme peuvent feuilleter les œuvres et télécharger des extraits en format PDF. Chaque extrait téléchargé permet le versement de redevances aux auteurs et aux éditeurs, dont les contenus ont été utilisés. Lancée en 2014, la plateforme contient aujourd'hui plus de 30 000 documents, incluant des livres, des périodiques, des paroles de chansons, des photographies de presse ainsi qu'une banque d'images en arts visuels. Une centaine d'éditeurs et de partenaires participent maintenant au projet.

Copibec

La Société québécoise de gestion collective des droits de reproduction, mieux connue sous le nom de Copibec, est une entreprise d'économie sociale sans but lucratif qui appartient à la collectivité des auteurs et des éditeurs. Le rôle de la société de gestion est de verser aux auteurs de livres et d'articles, aux créateurs en arts visuels et aux éditeurs de livres, de revues et de journaux les redevances perçues auprès des utilisateurs de leurs œuvres. Depuis sa fondation en 1997, la Société est une référence et un partenaire incontournable en matière de gestion collective des œuvres et d'information sur le droit d'auteur.

La présentation d'Anouk Pérusse permettra aux participants d'analyser la mise en œuvre du projet multidisciplinaire SAMUEL, qui veille à respecter les droits d'auteurs des artistes professionnels. La présentation permettra également de mieux évaluer l'impact d'une plateforme numérique présentant un choix très varié de documentation. Un projet où l'aspect pédagogique prend tout son sens.

Titulaire d'un baccalauréat en études littéraires, Anouk Pérusse travaille chez Copibec, où elle a exercé plusieurs fonctions, depuis 2008. Actuellement agente aux communications et aux licences, elle est notamment responsable de promouvoir la plateforme SAMUEL auprès de nouveaux éditeurs et partenaires.