



PÔLE LAVALLOIS D'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR EN ARTS NUMÉRIQUES
ET ÉCONOMIE CRÉATIVE

**DEMANDE DE CANDIDATURE
APPEL DE PROJETS 2021-2022 –
VOLET PROJETS EN ARTS NUMÉRIQUES ET EN ÉCONOMIE CRÉATIVE**

Date limite : 18 octobre 2021

Ce guide réfère à la demande de candidature du volet projets en arts numériques de l'appel de projets présenté sur le site web du PLAN à l'adresse :

<http://polelavalartnumerique.com/>

Le Pôle lavallois d'enseignement supérieur en arts numériques et économie créative (PLAN) lance un appel de projets pour le développement de projets concertés visant le développement de la formation interordre (cegep/université) et la réalisation de projets interinstitutionnels dans les domaines reliés à l'économie créative et aux arts numériques à Laval.

**GUIDE POUR LA DEMANDE DE CANDIDATURE DU PROJET – VOLET PROJETS EN ARTS
NUMÉRIQUES ET ÉCONOMIE CRÉATIVE:**

- Vérifier que vous remplissez les conditions d'admissibilité générales **et** spécifiques du volet formation.
- Produire un document d'un maximum de 12 pages qui inclus obligatoirement toutes les sections mentionnées plus bas.
- Les institutions impliquées dans le projet doivent signer la demande.
- Envoyer la demande par courriel à l'adresse suivante :
vanessa.martel@polelavalartnumerique.com

Pour toutes questions, contacter Vanessa Martel, directrice du PLAN par courriel à l'adresse suivante : vanessa.martel@polelavalartnumerique.com

**La mise en candidature doit comprendre toutes les sections suivantes.
SVP identifier les sections avec les mêmes titres pour faciliter l'évaluation.**



IDENTIFICATION DU PROJET – VOLET PROJETS EN ARTS NUMÉRIQUES

- Donner un titre au projet.
- Identifier les codemandeurs de chacun des ordres d'enseignement (cegep et université) et les collaborateurs (nom, prénom, titre, institutions respectives, programme d'enseignement, courriel, numéro de téléphone, adresse, site web.)
- Identifier l'établissement gestionnaire du projet.
- Date de début et de fin du projet.

1. PRÉSENTATION DU PROJET

1. Description détaillée du projet.
2. Contribution de chaque codemandeur et des collaborateurs dans le projet.
3. Population visée par le projet.
4. Liens avec les objectifs généraux de l'appel de projets.
5. Retombées du projet en matière de formation en arts numériques dans les établissements d'enseignement supérieur.
6. Dimension interordre dans le projet.
7. Retombées du projet pour la région lavalloise.
8. Financement et faisabilité du projet.
9. Contribution du projet à la créativité, l'innovation et à la mise en valeur de la multidisciplinarité.
10. Contribution du projet à la visibilité et à l'accessibilité publique des arts numériques à Laval.

2. PLAN DE TRAVAIL ET ÉCHÉANCIER

- Décrivez le plan de travail de l'équipe, les grandes étapes du projet et l'échéancier.

