



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

## CONCOURS 2022-2023 – ESPACE CRÉATIF – arts numériques et économie créative –

**DATE LIMITE POUR SOUMETTRE SA CANDIDATURE : 6 septembre 2022**

Ce guide réfère à la demande de candidature du concours *Espace créatif* présenté sur le site web du PLAN à l'adresse : <https://polelavalartnumerique.com/participer/>

Le Pôle lavallois d'enseignement supérieur en arts numériques et économie créative (PLAN) lance le concours Espace créatif. Les membres institutionnels du PLAN : le Collège Montmorency, l'Université de Montréal et l'Université du Québec à Montréal vous invite à soumettre votre candidature.



Le concours a pour objectif de favoriser le développement de projets concertés qui favorisent le maillage entre les institutions du savoir et le milieu culturel (artistes, organismes et entreprises), stimulent le développement de la formation interordres (cégep/université), et permettent la réalisation de projets interinstitutionnels dans les domaines des arts numériques et de l'économie créative à Laval.

Cette initiative est réalisée grâce au soutien financier du gouvernement du Québec et de la Ville de Laval, dans le cadre de l'Entente sectorielle pour la mise en œuvre du Plan de développement culturel de la région de Laval.

EN PARTENARIAT AVEC



PARTENAIRE DE DIFFUSION



## GUIDE POUR LA DEMANDE DE CANDIDATURE DU PROJET EN ARTS NUMÉRIQUES ET ÉCONOMIE CRÉATIVE:

- Vérifier que vous remplissez les conditions d'admissibilité générales ainsi que les spécifiques;
- 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](mailto:vanessa.martel@polelavalartnumerique.com).

Pour toutes questions, contacter Vanessa Martel, directrice du PLAN par courriel à l'adresse suivante : [vanessa.martel@polelavalartnumerique.com](mailto: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 :  
*(Cégep 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 d'économie créative et 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. Retombées du projet sur la valorisation et l'accessibilité de l'espace dédié aux arts numériques à Laval (plus précisément dans le secteur Montmorency).
9. Financement et faisabilité du projet.
10. Apport et innovation pédagogique, ainsi qu'une synergie avec les programmes d'enseignement et le transfert des connaissances.
11. Contribution du projet à la création d'une synergie entre les membres des ordres d'enseignement supérieur et les acteurs de l'économie créative local.
12. Contribution du projet à la créativité, l'innovation et à la mise en valeur de la multidisciplinarité.
13. Contribution du projet à un rapprochement entre le milieu de l'enseignement et celui de l'économie créative lavalloise.
14. Maximisation du projet à la diffusion et à la réutilisation de ses résultats par l'usage de licences libres et ouvertes, par exemple.
15. 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.

**BONNE CHANCE À TOUS ET À TOUTES.**

---