

PLAN

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

MOUVEMENT TI

2022-2023

Université 
de Montréal

 COLLÈGE
MONTMORENCY

UQÀM

POLELAVALARTNUMERIQUE.COM



TABLE DES MATIERES

MISE EN CONTEXTE	3
PÔLE LAVALLOIS D'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR EN ARTS NUMÉRIQUES ET ÉCONOMIE CRÉATIVE	4
Présentation	4
Thématique	5
Objectifs liés au concours <i>Mouvement TI</i>	7
CRITÈRES D'ADMISSIBILITÉ	8
VOLET 1 : FORMATION	9
CRITÈRES SPÉCIFIQUES D'ADMISSIBILITÉ :.....	9
VOLET 2 : PROJETS	10
CRITÈRES SPÉCIFIQUES D'ADMISSIBILITÉ :.....	10
CRITÈRES D'ÉVALUATION.....	11
CRITÈRES SPÉCIFIQUES D'ÉVALUATION PAR VOLET INCLUS DANS LE PROJET :.....	12
CRITÈRES SPÉCIFIQUES D'ÉVALUATION DU VOLET FORMATION :	12
CRITÈRES SPÉCIFIQUES D'ÉVALUATION DU VOLET PROJETS :.....	12
FINANCEMENT.....	13
COMMUNAUTÉ EN TECHNOLOGIE DE L'INFORMATION.....	14
RAPPORT DE FIN DE PROJET.....	14
DROITS D'AUTEURS.....	14
TRANSMISSION DES PROPOSITIONS.....	14
PROCÉDURE D'ÉVALUATION ET ANNONCE DES RÉSULTATS.....	15
ANNEXE.....	16

INTRODUCTION

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.



MISE EN CONTEXTE



Le concours a pour objectif de favoriser le rapprochement des cégeps et des universités avec l'enseignement secondaire afin d'attirer les jeunes, notamment les filles, dans les programmes d'études liés aux TI. Les projets concertés soumis doivent prévoir un maillage entre les institutions du savoir et le milieu lavallois (organisations privées ou publiques, organismes et entreprises), stimuler le développement de la formation interordres (secondaire/cégep/université), et permettent la réalisation de projets interinstitutionnels dans les domaines liés aux technologies de l'information à Laval.

Cette initiative est réalisée grâce au soutien financier du gouvernement du Québec dans le cadre du programme des pôles régionaux.

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

Présentation

Le Pôle lavallois d'enseignement supérieur en arts numériques et économie créative est un regroupement du collège Montmorency, de l'Université de Montréal et de l'Université du Québec à Montréal soutenu par le ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur du Québec. Sa mission est d'assurer une réponse concertée aux défis de formation et de recherche posés par le développement des arts numériques en enseignement supérieur et sa contribution à l'économie créative lavalloise.

Le Pôle vise à accroître la capacité des cégeps et des universités à créer des synergies dans l'offre de formation supérieure reliée aux arts numériques et à l'économie créative. Il veut également renouveler les pratiques en arts numériques par des projets interordres en collaboration avec les acteurs de l'économie créative à Laval. Le Pôle veut favoriser aussi le partage des espaces adaptés aux arts numériques dans les différentes institutions partenaires.

Récemment, le PLAN a ajouté un objectif à sa mission : favoriser le rapprochement des cégeps et des universités avec l'enseignement secondaire afin d'attirer les jeunes, notamment les filles, dans les programmes d'études liés aux TI¹. Ce nouveau concours vise à faire émerger des projets lavallois qui permettront d'atteindre cet objectif.

¹ Voir la liste des programmes identifiés en collaboration avec le *Ministère de l'Enseignement Supérieur* en annexe 1 de ce document.

Thématique

Arts numériques



« Les arts numériques se définissent comme un ensemble d’explorations et de pratiques artistiques, dont les processus et les œuvres utilisent principalement les technologies numériques pour la création et la diffusion. Ils intègrent les pratiques basées sur l’utilisation des technologies de communication et de l’information, qu’elles soient informatiques, électroniques, numériques, sonores, interactives ou Web et comprennent également l’art audio »

– Définition du Conseil des arts et des lettres du Québec

Économie créative



L’économie créative traduit la valeur et la richesse produites par la créativité et regroupe les pratiques créatives à travers les processus participatifs, les interactions, la collaboration, le regroupement et les réseaux. Les technologies ont changé la façon dont les objets sont créés, (re)produits et distribués en stimulant la créativité. L’évolution de l’économie créative avance au rythme des progrès technologiques. Actions de concertation, multidisciplinarité, le PLAN veut ainsi faciliter un cadre favorable pour renforcer les capacités créatrices en encourageant l’apprentissage continu et l’innovation en arts numériques dans l’économie lavalloise.

Technologie de l'information et de la communication



« Ensemble d'outils et de ressources technologiques permettant de transmettre, enregistrer, créer, partager ou échanger des informations, notamment les ordinateurs, l'internet (sites Web, blogs et messagerie électronique), les technologies et appareils de diffusion en direct (radio, télévision et diffusion sur l'internet) et en différé (podcast, lecteurs audio et vidéo et supports d'enregistrement) et la téléphonie (fixe ou mobile, satellite, visioconférence, etc.). »

— Définition de l'UNESCO²

² Source : http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/guide-to-measuring-information-and-communication-technologies-ict-in-education-en_0.pdf

Objectifs liés au concours *Mouvement TI*

à considérer dans le dépôt du projet.

- Accroître la collaboration entre les établissements secondaires, les cégeps, les universités et les acteurs du milieu lavallois;
- Favoriser la collaboration et le maillage entre les institutions du savoir (universités, collèges, écoles secondaires) et le milieu des TI (organisations privées ou publiques, organismes);
- Contribuer au dynamisme régional de Laval, et plus particulièrement au rayonnement des compétences lavalloises, liées aux technologies de l'information;
- Établir une communication continue et un meilleur arrimage entre les établissements d'enseignement et les acteurs du milieu de l'économie lavalloise;
- Actualiser les besoins de formation et le transfert de compétences en arts numériques;
- Soutenir des projets collaboratifs entre les écoles secondaires et les membres du Pôle et, au besoin, avec des partenaires externes.

Dans le contexte actuel lié à la pandémie de la COVID-19, l'évaluation des projets tiendra compte de l'évolution de la situation sanitaire et notamment en ce qui concerne les dates et les lieux visés dans les projets.

CRITÈRES D'ADMISSIBILITÉ

Les propositions doivent respecter les critères généraux d'admissibilité suivants :

- 1.** Le projet doit impliquer les trois ordres d'enseignement (secondaire, cégep et université).
- 2.** Le projet doit avoir une dimension collaborative. Par collaboration on entend une synergie entre les institutions d'enseignement (secondaires, cégeps et universités), mais aussi les étudiants, les professeurs, les organismes et les entreprises.
- 3.** Le projet doit avoir des retombées dans le milieu lavallois.
- 4.** La demande doit inclure au moins deux codemandeurs et chaque codemandeur doit provenir d'un ordre d'enseignement différent (cégep et université). L'un des deux codemandeurs doit être professeur de l'une des institutions membres du Pôle lavallois d'enseignement supérieur en arts numériques et économie créative (PLAN) : Collège Montmorency, Université du Québec à Montréal, Université de Montréal.
- 5.** Le projet doit commencer au plus tôt en septembre 2022 et se terminer au plus tard en juin 2023. Le projet doit idéalement se réaliser dans une période de 12 mois.

VOLET À INCLURE DANS LE PROJET

Le projet soumis doit inclure les deux volets suivants :

VOLET 1 : FORMATION

Ce volet 1 vise à financer la partie de projet liée à la formation interordres en technologie de l'information et de la communication. Les projets doivent être de nature pédagogique, collaboratifs, interdisciplinaires et contribuer directement à favoriser le cheminement des élèves vers les programmes de formation en technologie de l'information.

CRITÈRES SPÉCIFIQUES D'ADMISSIBILITÉ :

- 6.** Le projet doit répondre aux objectifs d'enseignement et aux exigences pédagogiques des programmes des écoles secondaires, des cégeps et des universités auxquels ils sont rattachés.

- 7.** Le projet doit pouvoir être partagé auprès des professeurs et étudiants dans un contexte d'enseignement.

EXEMPLES :

Approches pédagogiques innovantes, projets collaboratifs interdisciplinaires réalisés dans le cadre des cours en technologie de l'information, analyse de parcours pédagogiques des offres de formation en technologie dans les écoles secondaires, les cégeps et les universités, création ou adaptation de matériel pédagogique pour un partage dans d'autres cours.

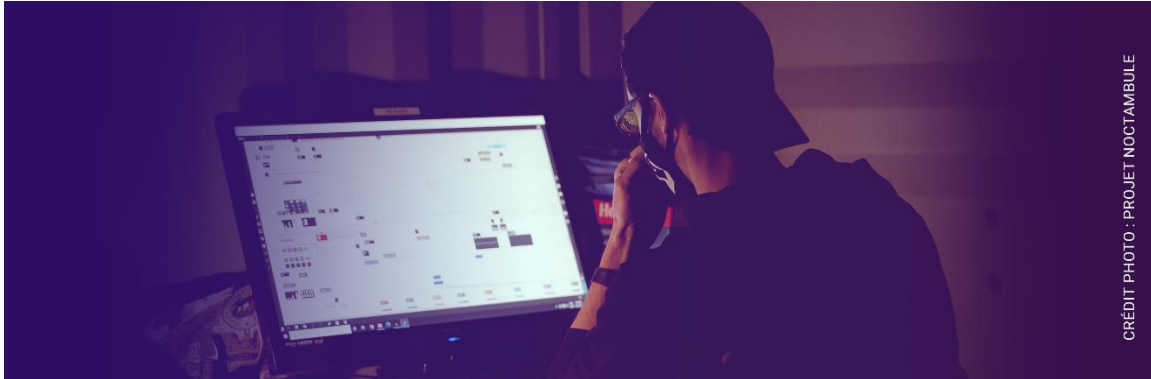
VOLET 2 : PROJETS

Ce volet 2 vise à financer la partie de projet liée à la collaboration interordres touchant les technologies de l'information et leur diffusion dans l'espace public à Laval plus précisément dans le secteur Montmorency. Ces projets peuvent prendre la forme d'un projet de fin d'étude, d'un projet réalisé en entreprise, d'un projet de diffusion ou encore d'un projet de performance.

CRITÈRES SPÉCIFIQUES D'ADMISSIBILITÉ :

- 8.** Le projet doit inclure un aspect lié à la formation, à l'encadrement ou au transfert de connaissances (par exemple en impliquant des étudiants, des professeurs et des organismes lavallois).
- 9.** Le projet doit prévoir au moins une activité ou une diffusion. Notamment, une présentation dans l'espace public afin de bénéficier d'une visibilité auprès des lavallois. L'installation (et la désinstallation), l'entretien et la sécurisation de l'espace utilisé pour le projet doivent être assurés par l'équipe sélectionnée.
- 10.** Le projet ne doit pas être une activité antérieure déjà diffusée.

CRITÈRES D'ÉVALUATION



CRÉDIT PHOTO : PROJET NOCTAMBULE

Les propositions seront évaluées par un comité selon les critères généraux suivants :

1. Fournir une description détaillée du projet.
2. Expliquer la contribution de chaque codemandeur et des collaborateurs dans le projet.
3. Identifier la population visée par le projet.
4. Illustrer le lien avec les objectifs généraux du concours de projets et les technologies de l'information.
5. Démontrer les retombées du projet en matière de formation en technologies de l'information dans les établissements d'enseignement et en matière de collaboration entre les milieux de l'enseignement (secondaire, cégep et université) et de milieu lavallois (entreprises et organismes).
6. Détailler la dimension interordres dans le projet.
7. Expliquer les retombées du projet pour la région lavalloise.
8. Justifier le financement et démontrer la faisabilité du projet.
9. Présenter une estimation des publics cibles qui seront atteints par le projet

CRITÈRES SPÉCIFIQUES D'ÉVALUATION PAR VOLET INCLUS DANS LE PROJET :

CRITÈRES SPÉCIFIQUES D'ÉVALUATION DU VOLET FORMATION :

10. Le projet fournit un apport et une innovation pédagogique, ainsi qu'une synergie avec les programmes d'enseignement et le transfert des connaissances.
11. Le projet contribue à créer de la synergie entre les membres des ordres d'enseignement.
12. Le projet maximise la diffusion et la réutilisation de ses résultats, par l'usage de licences libres et ouvertes, par exemple.

CRITÈRES SPÉCIFIQUES D'ÉVALUATION DU VOLET PROJETS :

13. Le projet se démarque par la créativité, l'innovation et la mise en valeur de la multidisciplinarité.
14. Le projet contribue à la visibilité et à l'accessibilité publique des technologies de l'information à Laval.

FINANCEMENT

Le projet doit demander une contribution financière maximale de **17 500 \$**.

À noter : tout solde restant sera retourné au Pôle.

1. Le soutien financier est non-renouvelable.

2. **Dépenses admissibles :**

- Les coûts de libération, de salaire ou de contrats de service.
- Des frais de déplacement ou de séjour n'excédant pas 10% de la subvention.
- L'achat de matériel nécessaire à la réalisation du projet.

3. **Dépenses non admissibles :**

- Les dépenses d'investissement dans les infrastructures.
- Les frais indirects de recherche et les frais d'administration et de gestion.
- Les activités liées à la tâche ordinaire d'un professeur (préparation et rédaction de cours, encadrement d'étudiants, etc.).

4. **Nombre de soumissions :**

- Dans le cadre de ce concours de projets, les codemandeurs principaux peuvent déposer une seule demande.

5. **Enveloppe de financement totale :**

- L'enveloppe globale de **35 000 \$** pour la réalisation du projet sélectionné qui doit inclure les deux volets dans leur proposition.

COMMUNAUTÉ EN TECHNOLOGIE DE L'INFORMATION

En cours de réalisation des projets,
les bénéficiaires de chaque projet s'engagent à :

- Compléter un bilan de mi-parcours;
- Participer à au moins une rencontre de projet avec le PLAN;
- Partager l'avancement de leur travail;
- Identifier les enjeux soulevés ainsi que les solutions apportées.

RAPPORT DE FIN DE PROJET

Au terme du projet, les codemandeurs doivent soumettre (au plus tard le 31 septembre 2023) un rapport incluant un bilan de fin de projet, un bilan financier ainsi qu'un dossier visuel (images et vidéos) et de contenus didactiques pour la visibilité du projet.

De plus, les participants au projet s'engagent à présenter les résultats à une activité liée au Pôle lavallois d'enseignement supérieur en arts numériques et économie créative.

DROITS D'AUTEURS

Les participants seront invités à adopter une licence Creative Commons 4.0 (CC) dans le cadre de leurs projets³.

TRANSMISSION DES PROPOSITIONS

Pour soumettre un projet, produire un document en suivant les sections du guide de demande de candidature.

Faire parvenir votre document **au plus tard le 29 novembre 2022** à l'adresse courriel suivante : vanessa.martel@polelavalartnumerique.com.

Pour plus d'informations, écrivez à la direction du Pôle à l'adresse : vanessa.martel@polelavalartnumerique.com .

³ Voir Données Québec - Licence Creative Commons : <https://www.donneesquebec.ca/fr/licence/>

PROCÉDURE D'ÉVALUATION ET ANNONCE DES RÉSULTATS

Le comité de gouvernance du PLAN étudie les demandes de financement. Celui-ci est accordé si le projet obtient un minimum de quatre votes favorables sur six. Une lettre de décision est généralement transmise par la direction du PLAN dans un délai de trois semaines par courriel aux candidats.

Laval, le 30 juin 2022.

ANNEXE

ANNEXE 1

Code Programme/discipline	Nom de programme/discipline	Type de diplôme
200.C0	Sciences informatiques et mathématiques	DEC
551.B0	Technologies sonores	DEC
570.G0	Graphisme	DEC
574.A0	Illustration et dessin animé	DEC
581.D0	Infographie en prémédia	DEC
589.A0	Techniques de production et de postproduction télévisuelles	DEC
243.C0	Technologie de l'électronique industrielle	DEC
243.B0/D0	Technologie de l'électronique / Technologie du génie électrique : Automatisation et contrôle	DEC
243.A0	Technologie de systèmes ordines	DEC
244.A0	Technologie du génie physique	DEC
420.B0	Techniques de l'informatique	DEC
574.B0	Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images	DEC
582.A1	Techniques d'intégration multimédia	DEC
5803	Information de gestion	BAC
5971	Arts graphiques (communications graphiques)	BAC
5340	Sciences de l'informatique	BAC
5359	Génie électrique, électronique et communications	BAC
5369	Génie physique	BAC
5373	Génie informatique et de la construction des ordinateurs	BAC
5340	Sciences de l'informatique	Inf au bacc*
5359	Génie électrique, électronique et des communications	Inf au bacc*
5369	Génie physique	Inf au bacc*
5373	Génie informatique et de la construction des ordinateurs	Inf au bacc*

*Programme courts regroupés sous ces disciplines (certificats, DESS, etc.)

En date du 15 février 2022