



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

Appel de Projets 2022/2023

Date limite : 14 **octobre** 2022

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

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

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.



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 »¹.

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.

¹ Source : CALQ : <https://www.calq.gouv.qc.ca/aide-financiere/outils-et-references/lexique/>

OBJECTIFS DE L'APPEL DE PROJETS

Le concours vise à répondre aux objectifs généraux suivants :

01

Accroître la collaboration entre les cégeps, les universités et les acteurs du milieu lavallois (artistes, organismes et entreprises lavalloises).

02

Favoriser la collaboration entre les professeurs, les chercheurs et les étudiants.

03

Contribuer au développement des arts numériques et de l'économie créative.

04

Contribuer au dynamisme régional de Laval.

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

01

Le projet doit impliquer les deux ordres d'enseignement (cegep et université).

02

Le projet doit avoir une dimension collaborative. Par collaboration on entend une synergie entre les institutions d'enseignement supérieur (cegeps et universités), mais aussi les étudiants, les artistes, les organismes culturels et les entreprises

03

Le projet doit avoir des retombées dans le milieu lavallois.

04

La demande doit inclure au moins deux codemandeurs et chaque codemandeur doit provenir d'un ordre d'enseignement différent (cegep et université). L'un des deux codemandeurs doit être professeur de l'une des institutions membres du Pôle : Collège Montmorency, Université du Québec à Montréal, Université de Montréal.

05

Le projet doit commencer au plus tôt en novembre 2022 et se terminer au plus tard en juin 2023. Le projet doit idéalement se réaliser dans une période de 12 mois.

VOLETS DE L'APPEL DE PROJETS

VOLET 1

FORMATION

Ce volet 1 vise à financer la réalisation de projets liés à la formation interordres en arts numériques et en économie créative. Les projets doivent être de nature pédagogique, collaboratifs, interdisciplinaires et contribuer directement au développement de la formation supérieure en arts numériques ou en économie créative.

CRITÈRES SPÉCIFIQUES D'ADMISSIBILITÉ :

Le projet doit répondre aux objectifs d'enseignement et aux exigences pédagogiques des programmes des cégeps et des universités auxquels ils sont rattachés.

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

EXEMPLES :

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

VOLET 2

PROJETS EN ARTS NUMÉRIQUES OU EN ÉCONOMIE CRÉATIVE

Ce volet 2 vise à financer la réalisation de projets interordres en économie créative ou en arts numériques et leur diffusion dans un espace public à Laval. 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 :

Le projet doit inclure un aspect lié à la formation, à l'encadrement ou au transfert de connaissances (par exemple en impliquant des étudiants ou des artistes).

Le projet doit prévoir au moins une diffusion.

Le projet ne doit pas être une production antérieure déjà diffusée.

CRITÈRES D'ÉVALUATION

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 de l'appel de projets.
5. Démontrer les retombées du projet en matière de formation en arts numériques dans les établissements d'enseignement supérieur.
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.

CRITÈRES SPÉCIFIQUES D'ÉVALUATION DU VOLET FORMATION :

9. Le projet fourni un apport et une innovation pédagogique, ainsi qu'une synergie avec les programmes d'enseignement et le transfert des connaissances.
10. Le projet contribue à créer de la synergie entre les membres des ordres d'enseignement supérieur.
11. 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 EN ARTS NUMÉRIQUES ET ÉCONOMIE CRÉATIVE

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

FINANCEMENT

Le projet doit demander une contribution financière maximale de **50 000 \$**.

À noter : tout solde restant sera retourné au Pôle.

01

LE SOUTIEN FINANCIER EST NON-RENOUVELABLE.

02

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.

03

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.).

04

NOMBRE DE SOUMISSIONS :

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

05

ENVELOPPE DE

FINANCEMENT TOTALE :

- ⑩ Le Pôle consacre une enveloppe globale de 100 000\$ pour la réalisation des projets sélectionnés dans les deux volets



COMMUNAUTÉ EN ARTS NUMÉRIQUES

DATANOISE - PERFORMANCE AUDIOVISUELLE, CO-CRÉATION
DE ALEXIS LANGEVIN-TETRAULT ET PIERRE-LUC LÉCOURS, CREDIT PHOTO : PHOS2018

En cours de réalisation des projets, les bénéficiaires de chaque projet s'engagent à participer à au moins une rencontre afin de partager l'avancement de leur travail, identifier les enjeux soulevés et les solutions apportées.

RAPPORT DE FIN DE PROJET

Au terme du projet, les codemandeurs doivent soumettre 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.

DROIT D'AUTEURS

Les participants seront invités à adopter une licence Creative Commons 4.0 (CC) dans le cadre de leurs projets. ²

² Voir Données Québec - Licence Creative Commons : <https://www.donneesquebec.ca/fr/licence/>

TRANSMISSION DES PROPOSITIONS

Pour soumettre un projet, produire un document en suivant les sections du guide de demande de candidature approprié au volet choisi. Faire parvenir votre document au plus tard le 14 octobre 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

PROCÉDURE D'ÉVALUATION ET ANNONCE DES RÉSULTATS

Les projets seront soumis à un Comité d'évaluation composé de cinq personnes :

- La directrice du Pôle.
- Deux autres personnes provenant du Comité de gouvernance du Pôle et représentant chacun des deux ordres d'enseignement.
- Deux personnes ayant des compétences en arts numériques et économie créative, provenant des deux ordres d'enseignement.

Laval, le 30 juin 2022