

LAB CULTUREL DE



Guide de l'appel de projets

4^e cohorte

Date limite - soumission des projets : 11 janvier 2019, 12h

Début de l'incubation : 1^{er} mars 2019

Québec 

Mise en contexte

La mission de Culture pour tous est de contribuer à faire reconnaître les arts et la culture comme dimensions essentielles du développement individuel et collectif en favorisant la participation des citoyens à la vie culturelle. Depuis sa fondation, l'organisme préconise le développement et les bonnes pratiques en médiation culturelle.

Depuis 2014, Culture pour tous est impliqué dans la mise en œuvre du Plan culturel numérique du Québec, notamment avec le Lab culturel.

Le Lab souhaite accueillir des projets innovants visant à rendre la culture plus accessible aux citoyens et qui placent à la fois la culture au cœur d'environnements numériques et le numérique au cœur de la culture. La notion « d'innovation » est ici élargie au-delà de la vision traditionnelle centrée sur 'la technologie mais comprend également l'innovation d'usage, sociale et créative.

Pour sa quatrième cohorte, le Lab culturel propose une approche différente de ses premières cohortes en proposant désormais deux volets d'intervention :

Culture et découvrabilité

Culture et éducation

Volet d'intervention : Culture et découvrabilité

La révolution numérique transforme l'univers culturel de façon importante, révélant un monde de possibles. Création, production, diffusion, mise en marché : chaque maillon de la chaîne est secoué, les modèles se transforment. Les frontières s'effacent, le public accède à la culture différemment, les gens communiquent de plus en plus virtuellement.

La découvrabilité, c'est le potentiel pour un contenu, un produit ou un service de capter l'attention d'un internaute de manière à lui faire découvrir des contenus autres. L'emploi, notamment de métadonnées, d'algorithmes de recherche, de mots-clés, d'index ou de catalogues augmente la découvrabilité d'un contenu, d'un produit ou d'un service. Le fait d'être découvert, vu, lu, entendu.

Les projets culturels en lien avec l'enjeu de la découvrabilité seront évalués.

Les projets déposés doivent considérer les aspects suivants :

- Avoir une approche de médiation culturelle numérique : interactions réelles avec la clientèle visée ;
- Leur pérennité : tout projet doit idéalement pouvoir vivre au-delà d'une seule itération ;
- Favoriser la collaboration entre les différents intervenants et partenaires et encourager leur participation dans l'ensemble du processus de déploiement.
- Contribuer à enrichir les connaissances de la clientèle visée ;
- Documenter chacune des étapes de réalisation et partager ses apprentissages avec la communauté.

Les projets déposés peuvent s'adresser aux travailleurs et organismes ou au grand public.

Candidats admissibles :

- Organisations et entreprises culturelles / numériques / communautaires ;
- Artistes professionnels ;
- Travailleurs autonomes ;
- Médiateurs culturels / numériques ;
- Étudiant.e.s post-secondaires ou aux études supérieures (18 ans et plus).

Volet d'intervention : Culture et éducation

Le milieu scolaire s'avère un environnement fort propice au déploiement de la culture. De quelle façon le numérique peut-il contribuer à enrichir l'expérience culturelle à l'école ?

Les projets en lien avec des actions culturelles numériques prenant place dans le secteur de l'éducation seront évalués. Qu'ils soient destinés aux niveaux préscolaire, primaire, secondaire, post-secondaire ou encore à l'usage du personnel enseignant, des professionnels du milieu de l'éducation ou de ceux qui gravitent dans le milieu de l'enseignement, l'objectif est de permettre aux clientèles-cibles de s'approprier la culture à l'aide du numérique.

Les projets déposés doivent considérer les aspects suivants :

- Avoir une approche de médiation culturelle numérique : interactions réelles avec la clientèle visée ;
- Leur pérennité : tout projet doit idéalement pouvoir vivre au-delà d'une seule itération ;
- Favoriser la collaboration entre les différents intervenants et partenaires et encourager leur participation dans l'ensemble du processus de déploiement ;
- Contribuer à enrichir les connaissances de la clientèle visée ;
- S'ancrer dans la réalité de la clientèle visée par le projet ;
- Documenter chacune des étapes de réalisation et partager ses apprentissages avec la communauté ;
- Être en lien avec le programme d'étude des élèves (Programme de formation de l'école québécoise pour le préscolaire, primaire et secondaire) et des étudiants ;
- Contribuer à l'apprentissage des compétences du 21^e siècle.
Pour plus de détails : Orientation 2.2 de la Politique de la réussite éducative (page 43) ;
- Utiliser les nouvelles technologies à des fins pédagogiques.

Clientèle visée par les projets :

➤ **Milieu scolaire :**

- Enfants d'âge préscolaire ;
- Élèves du primaire et du secondaire ;
- Classes d'accueil et à besoins particuliers ;
- Étudiants post-secondaires ;
- Enseignant.e.s / éducateurs.trices, conseiller.e.s pédagogiques, groupe d'enseignant.e.s / groupes d'éducateurs.trices, professionnel.le.s du milieu de l'éducation, directions d'écoles, commissions scolaires ;

- Centres de la petite enfance (CPE) ou services de garde en milieu scolaire (SDG).

Candidats admissibles :

- Organisations culturelles / numériques / scolaires
- Artistes professionnels
- Médiateurs culturels / numériques
- Travailleurs autonomes
- Étudiant.e.s de niveau post-secondaire ou aux études supérieures (18 ans et plus)
- Enseignant.e.s / éducateurs.trices, conseiller.e.s pédagogiques, groupe d'enseignant.e.s / groupes d'éducateurs.trices, professionnel.le.s du milieu de l'éducation, directions d'écoles, commissions scolaires.

Mettez toutes les chances de votre côté !

Volet Culture et découvribilité

Préconisez une approche de collaboration, de partage et d'ouverture. Validez vos idées de valorisation du contenu culturel avec un collaborateur numérique.

Vous êtes issus du numérique mais avez moins de connaissances des rouages du milieu culturel ? Questionnez un acteur culturel du domaine qui vous interpelle afin de propulser la culture dans l'univers numérique pour que vous deveniez porteur de solutions pour le milieu.

Volet Culture et éducation

Observez les outils et approches utilisés dans le milieu de l'éducation, discutez avec les enseignants dans votre entourage, questionnez les représentants de la clientèle-cible : que connaissent-ils des arts et de la culture ? De quelle façon les arts et la culture influencent-ils leur quotidien ? Quelles sont leurs idées pour promouvoir la culture dans le milieu visé ?

Identifiez dans votre localité ou votre région les partenaires avec lesquels vous pourriez avoir des affinités et rencontrez-les pour faire émerger des idées. Pensez à valider vos idées dans le milieu visé ou auprès de collaborateurs potentiels avant de déposer votre projet. Les possibilités sont nombreuses !

Objectifs

Objectifs généraux du Lab culturel de Culture pour tous

- Appuyer les démarches et projets structurants qui permettent aux citoyens de découvrir et de s'appropriier la culture grâce à des initiatives numériques judicieuses et captivantes ;
- Encourager la collaboration et le partage afin de favoriser la mixité de différents réseaux ;
- Partager les expériences acquises et les apprentissages réalisés lors de l'incubation du projet.

Objectifs généraux pour les candidats

Les projets en incubation ont pour but de :

- Améliorer leurs connaissances du numérique pour élargir les possibilités créatives et novatrices ;
- Comprendre, envisager et réaliser certains développements culturels offerts par le numérique ;
- Sillonner de nouvelles pistes d'appropriation du numérique ;
- Explorer des approches différentes de leurs pratiques habituelles.

Soutien aux projets incubés

Les projets accueillis au sein du Lab culturel de Culture pour tous recevront :

- **Une aide financière pouvant atteindre 20 000 \$**

Les candidats doivent soumettre un montage financier le plus complet possible. Le Lab culturel peut aider financièrement un projet ou un de ses volets sans nécessairement couvrir l'ensemble du montant estimé. L'aide accordée peut varier d'un projet à l'autre et demeure à la discrétion du Lab culturel.

- **Un accompagnement dans leur mise en œuvre**

L'accompagnement dans la mise en œuvre du projet est offert sous forme de services par le Lab culturel. Selon le contexte, il peut également être offert par un collaborateur externe de Culture pour tous.

La valeur de l'accompagnement offert par l'équipe de Culture pour tous est de 5 000 \$ par projet.

- **Mise en relation avec différents partenaires du Lab culturel**

Les porteurs de projets bénéficieront, si nécessaire, du réseau de partenaires de Culture pour tous dans toutes les étapes d'incubation (validation, prototypage, présentation, etc.).

- **Contribution au rayonnement du projet**

La contribution au rayonnement peut prendre différentes formes, selon la nature du projet. Il peut par exemple, mais non exclusivement, faire l'objet de billets de blogue, être mentionné dans les médias sociaux de Culture pour tous et de ses collaborateurs ou autres outils de communication. Il peut aussi faire l'objet d'une conférence, d'un atelier, d'un événement, etc.

Conditions d'admissibilité

Tout candidat qui soumet une candidature doit être citoyen canadien ou résident permanent au sens de l'article 2 (1) de la *Loi sur l'immigration et la protection des réfugiés*. Dans les deux cas, il doit résider habituellement au Québec et y avoir résidé au cours des 12 derniers mois. Le candidat qui réside à l'extérieur du Québec depuis deux ans et plus n'est pas admissible, à moins qu'il ne conserve son statut de résident du Québec. Dans ce cas, il relève de sa responsabilité de démontrer son admissibilité en confirmant sa participation au régime d'assurance maladie du Québec.

Une société, entreprise ou organisation qui soumet une candidature doit avoir son siège social au Québec et démontrer que le contrôle de fait et de droit de l'entreprise est majoritairement détenu par des personnes dont la résidence fiscale est au Québec. On entend par siège social l'endroit où se situe le centre de décision et où s'exerce la direction véritable de l'entreprise.

Un projet déposé par un.e / des enseignant.e.s / éducateur.trices, groupe d'enseignant.e.s / groupes d'éducateur.trices, professionnel.le.s du milieu de l'éducation, directions d'écoles ou commissions scolaires doivent être approuvés par leurs directions respectives.

Non admissibles

Les villes, municipalités ou MRC et les entités relevant d'une ville, municipalité ou MRC ne sont pas admissibles. Elles peuvent cependant être partenaires et collaboratrices dans le projet d'un autre porteur.

Engagements des porteurs de projets

L'entreprise, l'organisme ou l'individu dont le projet est accepté au sein du Lab culturel de Culture pour tous s'engage à :

- Être disponible pour réaliser le projet. Un candidat n'est pas tenu d'accorder 100 % de son temps au projet, mais devra y accorder un temps raisonnable pour atteindre les objectifs qui auront été fixés ;
- Réaliser le projet dans le temps et les budgets qui auront été impartis ;
- Présenter son projet ou un volet de celui-ci au grand public ou aux pairs, sur demande, et ce, tout au long de l'évolution de son projet ;
- Documenter les processus utilisés et les apprentissages réalisés à chacune des étapes de l'incubation ;
- Respecter les conditions de l'entente qui sera établie entre les parties.

Dépenses admissibles et non admissibles

Le Lab culturel de Culture pour tous s'inspire d'approches telles que la méthode Agile, le *lean startup*, le *design thinking* et l'innovation ouverte. Les projets sont divisés en étapes de réalisation (identification, validation, prototypage, livrable) pour lesquelles chaque partie s'entend sur les objectifs à atteindre. L'aide financière accordée est versée en fonction de l'atteinte des objectifs, et ce, à chacune des étapes. Le candidat peut donc disposer librement de l'aide financière accordée, tant qu'il est en mesure d'identifier les dépenses qui contribuent à l'atteinte des objectifs fixés.

Que ce soit pour l'embauche d'une ressource ou le versement d'un salaire à un employé pour réaliser le projet, l'achat d'équipement, la stratégie de communications, les déplacements, les formations complémentaires, il n'y a pas de restrictions spécifiques liées aux dépenses. Il est à noter que l'aide financière accordée doit essentiellement et entièrement être affectée au projet et ne doit pas servir aux dépenses de fonctionnement de l'entité qui met en œuvre le projet.

Durée de l'incubation

La durée maximale de l'incubation est de 12 mois, et doit se réaliser entre le 1^{er} mars 2019 et le 31 octobre 2020. Selon la nature du projet, il est possible que l'incubation nécessite moins de temps.

Grille d'évaluation

Les projets doivent être constitués d'une dimension culturelle et d'une dimension numérique. Les projets qui ne comportent ni l'une ni l'autre seront automatiquement rejetés.

1. Participation, collaboration ou interaction avec les citoyens et la clientèle visée (30 %)

- a. Intégrer une approche de médiation culturelle numérique : interactions réelles avec la clientèle visée.
- b. Considérer la population du territoire et/ou hors-territoire comme acteur essentiel dans le déroulement du projet. Une considération favorable sera portée au projet si la clientèle visée fait partie du processus tout au long de son développement.

2. Caractère innovant (30 %)

Démontrer son caractère innovant par l'un ou l'autre de ces aspects :

- a. Inédit ou qui amène un aspect nouveau ou peu exploré dans le milieu visé ;
- b. Nouvelle façon d'accéder à la culture ;
- c. Solution créative à un enjeu identifié dans le secteur des arts, de la culture ou de l'éducation ;
- d. Original dans sa démarche de réalisation ou son déploiement ;
- e. Novateur pour un territoire, une discipline ou auprès des clientèles visées ;
- f. Astucieux dans sa façon d'exercer la collaboration ;
- g. Ingénieux dans son utilisation du numérique.

3. Apprentissages et partage (25 %)

- a. Les apprentissages envisagés bonifient les connaissances à la fois de la clientèle visée et du porteur de projet ainsi que celles de ses pairs ou de la communauté ;

- b. Les méthodes envisagées pour transmettre les apprentissages réalisés sont pertinentes et efficaces. Elles permettent une bonne visibilité du projet avant, pendant et après son déroulement ;
- c. Les stratégies de diffusion et de communications autour du projet sont envisagées, réfléchies, articulées et pertinentes.

4. Faisabilité et expertise (15 %)

- a. Le projet à incuber est réalisable en 12 mois ou moins ;
- b. Le montage financier du projet est réaliste et tient compte le plus possible des imprévus qui pourraient survenir ;
- c. Le projet démontre une collaboration ou une prémisses de collaboration déjà mise en place entre les différents intervenants du milieu de l'éducation, de la culture et du numérique ;
- d. Le porteur de projet, son équipe ou les collaborateurs impliqués détiennent une expertise appropriée dans leurs champs de compétence respectifs ;
- e. Le porteur de projet ou son représentant détient de bonnes compétences en communication orale et écrite.

Dates à retenir

Ouverture de l'appel de projets :	Lundi 5 novembre 2018
Clôture de l'appel de projets :	Vendredi 11 janvier 2019, 12 h
Présélection des projets :	Janvier 2019
Délibération du jury :	Février 2019
Annonce du résultat :	Fin février 2019

Début de l'incubation : les projets devront être prêts à débiter le **1^{er} mars 2019**.

Les candidats présélectionnés pourraient être amenés à faire une courte présentation de leur projet en personne ou par Skype. Ces vidéos viendront compléter le dossier de candidature déjà soumis. L'ensemble des dossiers des candidats présélectionnés seront évalués par un jury constitué de professionnels de la culture, du numérique et de l'éducation ainsi que de citoyens.

Lab culturel de Culture pour tous

4750, avenue Henri-Julien

Montréal (Québec)

H2T 2C8

Courriel : labculturel@culturepourtous.ca

Téléphone : 514 873-2679

Labculturel.ca