



SPORT ET LOISIR
DE L'ÎLE DE MONTRÉAL

GUIDE DE RÉFÉRENCE pour un virage numérique



Remerciements

Sport et Loisir de l'île de Montréal (SLIM) tient à remercier le Centre culturel Georges-Vanier, Oxy-Jeunes, le Théâtre Aphasique et Vue sur la relève qui ont participé au projet pilote Virage numérique.

SLIM remercie également Alexia de Bastiani et Christine Harel, consultantes en transfert de connaissances qui ont facilité la documentation et la transmission des apprentissages par le biais d'une démarche évaluative, Charlie Leydier-Fauvel, designer d'expériences d'apprentissage, ainsi que les membres du comité de pilotage, Julie Fournier (Conseillère en développement culturel, Direction des services à la clientèle de l'île de Montréal du ministère de la Culture et des Communications) et Marie-Ève Courchesne (Commissaire à la culture - Loisir culturel et pratique artistique amateur, Service de la culture à la Ville de Montréal).

Enfin, merci à tous les organismes et intervenant·e·s qui ont participé à l'activité de partage de connaissances au printemps 2022.

Ce projet a été réalisé grâce au soutien financier du gouvernement du Québec.



Renseignements et informations

Sport et Loisir de l'île de Montréal
7333, rue Saint-Denis, Montréal (Québec) H2R 2E5
info@sportloisirmontreal.ca
514 722-7747

À propos de SLIM

Interlocuteur privilégié du gouvernement du Québec, Sport et Loisir de l'île de Montréal est un organisme régional, autonome et à but non lucratif qui contribue au développement et à la valorisation du loisir, du sport, de l'activité physique et du plein air sur l'île de Montréal en soutenant les communautés et les intervenants et en créant une synergie entre eux par une offre de services-conseils, du réseautage, de la promotion et de la formation.

Dans le cadre du Plan d'action gouvernemental en culture 2018-2023 (mesure 2), le ministère de la Culture et des Communications a délégué à SLIM des responsabilités en matière de loisir culturel.

Pour découvrir l'ensemble des activités de SLIM, **visitez notre site internet sportloisirmontreal.ca**

ISBN : 978-2-9820755-2-8
Date de parution : 26-01-2023

Recherche et rédaction

Élise Bois

Révision

Santiago Risso
Stéphanie Raymond
Josée Scott

Conception graphique

boo chaîne de
production
créative

Présentation du guide

Ce guide de référence s'inscrit en continuité du projet pilote Virage numérique, coordonné par SLIM et financé par le ministère de la Culture et des Communications. Mis sur pied en 2021, ce projet pilote visait à soutenir le développement des compétences numériques en loisir culturel. C'est dans ce contexte que le Centre culturel Georges-Vanier, Oxy-Jeunes, le Théâtre Aphasique et Vue sur la relève ont été soutenus pour expérimenter avec le numérique dans le déploiement de leur programmation (production de capsules vidéo, conception de trousse de création, expérimentation avec des formules virtuelles pour la tenue de répétitions et d'ateliers artistiques, etc.).

POURQUOI CE GUIDE ?

C'est dans un souci de documenter et de partager au plus grand nombre d'organismes les connaissances acquises dans le cadre du projet pilote que ce guide a été élaboré. S'appuyant sur ces apprentissages et puisant dans la documentation existante, il a été conçu en **trois parties**.

La première regroupe des **Notions de base et astuces numériques** à garder en tête lorsqu'on implante le numérique dans une activité ou au sein d'une équipe.

La seconde partie propose un **Outil de planification** visant à encadrer la mise en place d'un projet numérique et l'intégration du numérique dans une organisation (l'outil est également disponible en version interactive sur Miro).

Enfin, la troisième et dernière partie du guide contient un **Répertoire de ressources utiles** qui rassemble des propositions d'outils et d'autres ressources, regroupées sous diverses thématiques et enjeux numériques.

À QUI S'ADRESSE CE GUIDE ?

Se voulant avant tout un document de référence, ce guide vise à nourrir les réflexions de tout organisme qui cherche à faire évoluer son approche et ses pratiques en lien avec le numérique. L'utilisation du numérique s'entend ici au sens large, qu'un organisme souhaite mettre sur pied un projet précis, adapter son offre de services ou implanter de nouveaux processus au sein de son organisation.

UNE OCCASION DE DÉCOUVRIR UNE PLATEFORME INTERACTIVE !

Avec la conception de ce guide sur le numérique est venue l'idée de proposer un contenant en phase avec le contenu. Ainsi, pour encourager l'exploration de nouvelles plateformes et favoriser la collaboration, l'outil de planification qui se retrouve dans la seconde partie du guide a également été décliné sur Miro, une plateforme interactive conviviale qui facilite le travail d'équipe.

Cette version interactive de l'outil a été bonifiée avec des exemples et des trucs pratiques. Nous vous encourageons donc à la découvrir, ne serait-ce que pour vous familiariser avec les fonctionnalités de la plateforme et consulter le contenu supplémentaire. Si vous souhaitez ensuite utiliser la plateforme Miro pour remplir l'outil avec votre équipe, vous n'aurez qu'à suivre les instructions à l'écran !



Découvrez
la plateforme Miro !

Table des matières

Remerciements	2
----------------------	----------

Présentation du guide	3
------------------------------	----------

Notions de base et astuces numériques	5
--	----------

Trois valeurs numériques essentielles	6
---------------------------------------	---

Le processus itératif	6
-----------------------	---

Bonnes pratiques	7
------------------	---

Astuces pour optimiser l'expérience numérique des participants	7
---	---

Outil de planification d'un virage numérique	8
---	----------

L'identification des besoins	9
------------------------------	---

L'identification des objectifs	10
--------------------------------	----

L'élaboration de la stratégie	11
-------------------------------	----



Découvrez la version interactive
de l'outil sur Miro !

Répertoire de ressources utiles	13
--	-----------

Plateformes et logiciels	14
--------------------------	----

Documentation et outils pratiques	16
-----------------------------------	----

Notions de base et astuces numériques

Le numérique a un impact à plusieurs niveaux. D'abord, au sein des organismes et des équipes, car il vient modifier l'organisation du travail et la phase de conception des projets. C'est dans ce contexte que certaines valeurs et méthodes de travail s'avèrent particulièrement fructueuses, puisqu'elles favorisent la création d'un environnement propice à l'innovation et permettent l'émergence de nouveaux modes de création. Par exemple, le processus itératif « consiste à créer, affiner et améliorer un projet pour lequel les équipes créent, testent et révisent jusqu'à ce qu'elles soient satisfaites du résultat final »¹ et permet de s'adapter à l'univers en constante transformation du numérique.

Inévitablement, le numérique a aussi un impact chez le public qui prend part aux activités, car il vient modifier son rapport à celles-ci ainsi que son lien aux autres participantes et participants. Pour s'assurer que le public vive une expérience positive et que l'activité réponde à ses besoins, quelques astuces permettent d'éviter certains pièges.

Pour nourrir votre réflexion, les deux prochaines pages vous proposent des notions de base ainsi que des propositions de bonnes pratiques numériques identifiées par d'autres organismes !



¹ Julia MARTINS. « Comprendre les processus itératifs, exemples inclus », <https://asana.com/fr/resources/iterative-process>

Trois valeurs numériques essentielles



COLLABORATION

Mobiliser les forces et les expertises individuelles vers un objectif commun, opter pour la **co-création** et mettre en place des **processus collaboratifs** pour impliquer les parties prenantes aux différentes étapes.



OUVERTURE AU CHANGEMENT

Adopter des mécanismes permettant de **s'adapter** dans un environnement changeant, **expérimenter** avec une méthode **essai-erreur**, **évaluer en continu les impacts** des actions puis ajuster le tir en conséquence.



PARTAGE

Documenter les apprentissages et les pratiques afin de les partager avec les pairs, miser sur la **mise en commun des connaissances** et la **mutualisation** afin d'éviter de répéter les essais-erreurs et favoriser une **évolution collective** plus rapide et efficace².

² Annie CHÉNIER. Développement des compétences numériques dans le secteur culturel, Compétence Culture, sous licence CC BY-NC

Le processus itératif

Inspirez-vous de cette méthode essai-erreur en segmentant votre projet en plusieurs phases et en l'inscrivant dans une stratégie à moyen ou long terme. La philosophie cyclique du processus itératif peut vous aider à structurer un projet en entier ou certaines étapes précises, et même vous inspirer plus globalement pour vos processus organisationnels.



Bonnes pratiques numériques

GÉNÉRALES



Fixer des objectifs réalistes et cohérents

Développer des activités en phase avec la mission, les ressources et l'échéancier global de l'organisme



Opter pour une méthode de travail flexible

Prévoir du temps pour la phase d'apprentissage, planifier en petites étapes itératives pour expérimenter et s'ajuster



Miser sur la collaboration et l'horizontalité

Viser la transparence dans les processus, considérer les forces de l'équipe dans l'idéation du projet, développer les compétences à l'interne



S'entourer des bons partenaires

S'allier à des d'experts répondant aux besoins du projet, rechercher la flexibilité



Documenter les apprentissages et miser sur le partage de connaissances

Garder une trace des apprentissages, intégrer une communauté de pratiques et des activités de réseautage

LIÉES À LA MISE EN PLACE D'ACTIVITÉS



Concevoir des activités adaptées aux besoins des publics

Contre la fatigue numérique et répondre au besoin d'interaction des participants en adaptant le format et le style d'animation, veiller à l'accessibilité universelle avec la traduction et la transcription



Planifier la promotion et la diffusion

Concevoir la stratégie de promotion dès la phase d'idéation, considérer l'éclatement des barrières géographiques dans le plan de communication, entamer au plus tôt les démarches liées aux droits d'auteur et à la propriété intellectuelle

Astuces liées à l'expérience des participants

POUR MINIMISER LA FATIGUE NUMÉRIQUE



- Réduire la **taille des groupes**
- Diminuer la **durée des activités**

POUR MESURER LE RAPPORT AU NUMÉRIQUE



- Évaluer les **habiletés** et l'**accès aux outils numériques** des publics ciblés
- Estimer la **capacité d'attention** selon l'âge, le moment de la journée, etc.

POUR FAVORISER L'ENGAGEMENT



- Mobiliser dès le départ les participants vers une **finalité commune** comme une célébration, un événement
- Faciliter et encourager les **échanges entre les séances** lors d'activités récurrentes

POUR PRÉSERVER L'ASPECT COLLECTIF ET LA PROXIMITÉ PHYSIQUE



- Offrir des **occasions d'échanger et d'interagir**
- Prévoir un **volet en présentiel** au besoin
- Reconnaître les limites du virtuel face à la **nécessité de la présence physique** dans certaines activités

POUR AMÉLIORER L'ACCESSIBILITÉ ET L'INCLUSION



- Saisir les occasions d'améliorer l'offre de services pour les **usagers vivant de l'isolement ou avec des limitations fonctionnelles**
- Profiter de l'éclatement des barrières géographiques pour rejoindre les **publics éloignés**

Outil de planification d'un virage numérique

L'outil de planification³ a été conçu pour vous guider dans l'intégration du numérique dans vos projets et dans la stratégie globale de votre organisme.

Cet outil de planification peut être utilisé lorsque vous commencez un projet numérique ou une réflexion quant à l'utilisation du numérique dans votre organisme, et pourra ensuite vous servir de boussole tout au long de votre projet. Il se décline en trois grandes sections : **l'identification des besoins, l'identification des objectifs et l'élaboration de la stratégie**. Les étapes et les questions proposées servent à nourrir votre réflexion et ne sont ni linéaires ni immuables ; adaptez-les selon votre projet et la réalité de votre organisme !

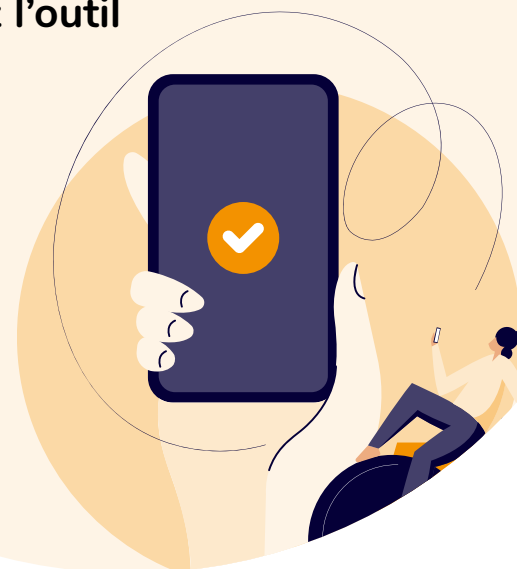
Repérez cette icône pour des suggestions de ressources et outils pratiques et cliquez dessus pour les découvrir.



Les pages suivantes contiennent une version PDF de l'outil. Pour une version bonifiée avec des trucs et exemples concrets, découvrez la version créée sur Miro, une plateforme collaborative qui vous permettra de travailler en équipe.



Découvrez l'outil sur Miro !



³ L'outil de planification d'un virage numérique est une adaptation de l'outil Cartographie de ma transformation numérique de la Machinerie des arts selon les termes de la Licence Creative Commons (CC BY-NC-SA 4.0). Vous pouvez consulter l'outil original créé par la Machinerie des arts et ses partenaires [ici](#)



L'identification des besoins

Préciser en quoi consiste votre projet et analyser le contexte dans lequel il s'insère vous aidera à identifier vos besoins. Gardez en tête que le numérique a une influence tant sur les processus à l'interne (planification par l'équipe) que sur la finalité du projet (format de l'activité, appropriation par les participants). Par exemple, un événement qui convie le public à une activité en ligne peut aussi impliquer l'implantation de nouvelles méthodes de travail au sein de l'équipe ou encore la mise à jour de la stratégie de communication.

Lorsque vous définissez votre projet, réfléchissez à la diffusion et la promotion ; ces composantes en font partie intégrante !

 Pour des exemples concrets et trucs pratiques, **consultez l'outil sur Miro !**

Pourquoi

Identifiez pourquoi vous souhaitez faire ce projet numérique, en vous assurant qu'il reflète les valeurs et les visées de votre organisme. Selon la nature de votre projet, identifiez les besoins auxquels il vient répondre pour votre organisme (interne) et/ou pour vos publics (externe).

Pour organiser une séance de brainstorming avec votre équipe, explorez ce qu'est la carte mentale et découvrez-en un modèle en **cliquant ici**.



Quoi

Définissez en quoi consiste votre projet numérique. N'hésitez pas à distinguer ce qu'il implique d'une part pour l'équipe (interne) et d'autre part, pour le public (externe).

Pour des trucs liés à l'expérience des participants, consultez les **Notions de bases et astuces numériques** au début du guide !

Pour des idées de plateformes à utiliser pour un événement virtuel, découvrez le répertoire de ressources utiles à la **fin du guide**.



Contraintes

Identifiez les obstacles qui compliquent la réalisation de votre projet.

Opportunités

Identifiez les éléments qui favorisent la mise en place de votre projet.

L'analyse SWOT sert à résoudre une problématique précise par l'identification des forces, faiblesses, menaces et opportunités. Apprenez-en plus et découvrez un modèle en **cliquant ici**.





L'identification des objectifs

Identifiez vos objectifs à court, moyen et long terme, puis déterminez comment vous en mesurerez le succès.

Vos objectifs peuvent être formulés autour d'un projet précis, mais ils peuvent aussi concerner plus largement l'adoption du numérique au sein de votre organisme. Au besoin, n'hésitez pas à regrouper vos objectifs sous deux types distincts : ceux internes – liés au fonctionnement et processus de l'organisme – et ceux externes – liés aux activités destinées au public.



Objectifs à court terme

Identifiez les objectifs à court terme qui vous permettront d'atteindre les objectifs à moyen et long terme. Au besoin, séparez vos objectifs en deux catégories, ceux internes et ceux externes. Assurez-vous que vos objectifs répondent aux besoins, contraintes et opportunités que vous avez identifiés.

Objectifs à moyen et long terme

Déterminez les objectifs à moyen et long terme en réfléchissant aux suites de votre projet et aux opportunités qu'il créera.

Découvrez les avantages de formuler des objectifs SMART en **cliquant ici**.



Mesures de succès

Déterminez des indicateurs auxquels vous vous référerez pour évaluer l'atteinte de vos objectifs. Ces indicateurs doivent être qualitatifs, quantitatifs et mesurables dans le temps. Dans l'esprit du processus itératif, ces repères vous permettront de faire des ajustements en cours de route et de vous adapter plus facilement aux imprévus.



Pour des exemples concrets et trucs pratiques, **consultez l'outil sur Miro !**

L'élaboration de la stratégie

Maintenant que vous avez identifié les besoins et les objectifs liés à votre projet numérique, il est temps d'établir une stratégie pour sa réalisation.

Commencez par identifier les parties prenantes et choisir les outils et les plateformes à utiliser, puis mettez en place des mécanismes pour partager vos apprentissages à l'interne et à l'externe. Veillez aussi à élaborer une stratégie de communication cohérente et à monter un budget et un échéancier réalistes.



Mobilisation des ressources

- 1 Identifiez les compétences et expertises qui seront sollicitées pour votre projet.
- 2 Faites la liste des ressources (humaines et matérielles) que vous avez déjà à l'interne pour rencontrer vos objectifs.
- 3 Dressez la liste des ressources que vous devrez aller chercher à l'externe.
- 4 Présentez votre projet aux parties prenantes et offrez leur l'opportunité de donner leur avis.

Implantation

- 1 Identifiez les outils que votre équipe utilisera pour planifier et mener le projet.

Pour vous doter d'une méthode de suivi de projet efficace et transparente, inspirez-vous d'un modèle de gestion de projet en **cliquant ici**.



- 2 Identifiez les besoins en formation de votre équipe liés au numérique et ciblez les formations adéquates.

Pour des propositions de formations sur le numérique, consultez le répertoire de ressources utiles à la fin du guide.



Transfert des connaissances et mise en commun

- 1 Mettez en place un processus pour permettre à l'équipe de documenter ses apprentissages afin qu'ils puissent servir dans de futurs projets au sein de votre organisme.
- 2 Identifiez et saisissez les opportunités d'échanger vos apprentissages avec vos pairs à l'extérieur de votre organisme (communautés de pratique, événements de réseautage, etc.).

Les communautés de pratique misent sur l'apprentissage par l'interaction avec les autres. Découvrez la plateforme Passerelles et joignez l'une de ses communautés de pratique virtuelles en **cliquant ici**.



Pour des exemples concrets et trucs pratiques, **consultez l'outil sur Miro !**



Mobilisation des partenaires

- 1 Selon les besoins et les objectifs que vous avez identifiés, choisissez les partenaires à mobiliser.
- 2 Identifiez quand et comment approcher les partenaires afin de maximiser leur adhésion au projet.

Un partenariat comprend entre autres un échange de visibilité qu'il est essentiel de baliser. Découvrez les différents éléments à définir et un modèle d'offre de partenariat en **cliquant ici**.



Communications

- 1 Identifiez les publics de votre projet, déterminez leurs particularités et mesurez leur rapport avec la technologie.
- 2 Déterminez les messages, moyens et outils pour rejoindre vos publics.

Pour vous aider à identifier et rejoindre votre public cible, utilisez un modèle de fiche persona en **cliquant ici**.



Montage financier

Établissez vos sources de revenus, puis montez votre budget.

Découvrez un modèle de budget simplifié en **cliquant ici**.



Échéancier

En construisant autour des différentes dates limites, élaborer un échéancier de projet compatible avec l'échéancier global de votre organisme. Identifiez les occasions d'appliquer les principes du processus itératif lorsque possible ; prévoyez du temps pour l'expérimentation et les essais-erreurs.

Consultez le répertoire de ressources utiles à la fin du guide pour des modèles d'échéancier.



Pour des exemples concrets et trucs pratiques, **consultez l'outil sur Miro !**

Répertoire de ressources utiles



Il existe une foule de ressources sur le numérique... et il peut parfois être difficile de s'y retrouver ! Les pages qui suivent vous proposent des plateformes et des logiciels avec lesquels expérimenter, des articles et de la documentation à lire ainsi que des outils à utiliser.

Parcourez-les et explorez ceux qui répondent le mieux aux besoins de votre organisme et à votre projet !

Plateformes et logiciels

💰 Plateformes et logiciels qui offrent seulement une version payante

1 Organisation et planification

OUTILS DE MESSAGERIE INSTANTANÉE ET/OU DE VIDÉOCONFÉRENCE

- **Slack** : Plateforme de messagerie instantanée par canaux
- **Teams** : Plateforme de la suite Microsoft qui permet la visioconférence et le partage de fichiers
- **Whereby** : Plateforme de vidéoconférence qui ne nécessite pas la création d'un compte
- **Google Meet** : Plateforme de vidéoconférence de la suite Google
- **Jitsi Meet** : Plateforme de vidéoconférence open source
- **Crewdle** : Plateforme de vidéoconférence écologique sans stockage de données sur des serveurs

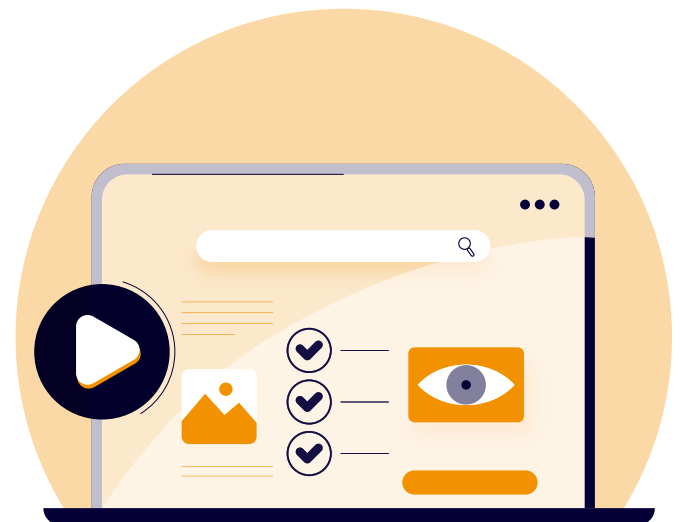
OUTILS COLLABORATIFS ET GESTION DE PROJET

- **Asana** et **Trello** : Plateformes de gestion de projet proposant plusieurs fonctionnalités et modèles
- **Miro**, **Lucidspark** et **Mural** : Plateformes de tableau blanc collaboratif proposant plusieurs modèles (planification, idéation, organisation d'événements, recherche, flux de travail, animation, etc.)
- **Whiteboard** : Canevas numérique collaboratif pour l'organisation de réunions et de sessions d'enseignement (Microsoft 365)
- **Padlet** : Logiciel de productivité qui facilite la collaboration
- Un article sur la **carte mentale** : 10 cas où elle est indispensable et modèles

2 Production

LOGICIELS DE MONTAGE VIDÉO

- **Adobe Premiere Pro** 💰
- **Lightworks**
- **DaVinci Resolve**
- **Avid Media Composer First**
- **Apple Final Cut Pro** 💰



3 Événements et diffusion

PLATEFORMES ET OUTILS POUR LA TENUE D'ÉVÉNEMENTS VIRTUELS OU HYBRIDES

- **Zoom, Hopin, Airmeet** : plateformes pour la tenue d'événements virtuels et hybrides
- **Fanslab** : plateforme québécoise pour la tenue d'événements virtuels et hybrides 💰
- **Swapcard** : plateforme événementielle tout-en-un
- **Slido, Mentimeter, Socrative** : outils d'interaction avec/entre les participants lors d'événements en direct
- Un **comparatif des outils de vidéoconférence et webinaire en ligne** (CQL)

PLATEFORMES POUR LA DIFFUSION DE CONTENUS

- **YouTube**
- **Facebook Live**
- **Instagram**
- **Vimeo**
- **TikTok**

PLATEFORMES DE RÉSEAUTAGE ET COMMUNAUTÉS DE PRATIQUE

- **GatherTown** : plateforme de vidéoconférence aux fonctionnalités ludiques pour personnaliser un univers 2D
- **Fanslab** : plateforme québécoise permettant le réseautage et l'apprentissage collaboratif 💰
- **Passerelles** : plateforme hébergeant diverses communautés de pratique par région et par thématiques (arts, culture et patrimoine, découvrabilité, numériques et données, etc.)
- **Groupe Facebook Les arts, la culture et le numérique** : groupe d'échange et d'entraide sur l'utilisation du numérique dans le secteur des arts et de la culture au Québec
- Le **Lab culturel** : un incubateur dédié à la réalisation d'initiatives numériques innovantes en culture



Documentation et outils pratiques

- Documentation et autres ressources
- Outils pratiques



GÉNÉRAL

- **Lexique numérique**, une référence en matière de terminologie numérique (Québec numérique)
- **Cartographie** pour repérer les acteurs clés du milieu numérique et culturel au Québec (Québec numérique)
- Article « **7 conseils pour faire l'intégration d'une stratégie numérique dans votre OBNL** » (Espace OBNL)

PLANIFICATION D'ÉVÉNEMENT ET D'ACTIVITÉS

- Article « Questions à se poser dans la **planification d'un événement virtuel** » et outil sous forme d'**aide-mémoire** (CQAM)
- **Échéancier logistique** permettant de déterminer l'échéancier global du projet et la répartition de tâches et d'effectuer un suivi de l'avancement (Machinerie des arts)
- **Modèle de planificateur d'événement** qui offre la liberté de planifier à un niveau global (Miro)
- L'aide-mémoire **Marketing numérique en contexte de webdiffusion** liste les éléments essentiels à considérer dans la mise sur pied d'un projet numérique (Machinerie des arts)

COMMUNICATIONS ET PROMOTION

- **Contenu techno-pédagogique sur le marketing numérique en culture** (Culture Laurentides)
- Répertoire de **ressources utiles pour la communication et le marketing numérique** (Québec numérique) (note : il faut cliquer sur l'onglet « Communication/Marketing »)
- Guide d'accompagnement pour la planification d'une **Campagne de communication et marketing** (Machinerie des arts)
- **Modèle d'échéancier pour une campagne de communication** (Machinerie des arts)
- **Modèle d'échéancier d'activité** pour la planification d'activités de promotion (Machinerie des arts)

CONCEPTION ET ANIMATION D'ÉVÉNEMENT NUMÉRIQUE

- Article « **7 pièges de l'événement hybride** » (Fanslab)
- **Contenu techno-pédagogique sur la conception d'un événement virtuel** (Culture Laurentides)
- **Les incontournables pour une rencontre en ligne réussie** (Communagir)
- **Fiches pratiques sur la médiation culturelle numérique** pour accompagner vos publics, de la conception de l'activité jusqu'à l'animation (Culture pour tous)
- Document synthèse sur **La transition événementielle : Passer du présentiel au numérique** (Espace OBNL)⁴
- **Cahier des charges pour la préparation d'un événement en ligne** (Machinerie des arts)

⁴ Créez un compte gratuit pour télécharger le document.

FINANCEMENT ET BUDGÉTISATION DE PROJETS NUMÉRIQUES

- Article « Comment rentabiliser un événement virtuel ou événement hybride ? » (Fanslab)
- eBook sur les subventions en transformation numérique pour les OBNL québécois à télécharger gratuitement (Fanslab)⁵
- Guide pour la commercialisation de produits artistiques sur le web (Culture Centre-du-Québec)
- Répertoire de plateformes de financement participatif (Fond des médias du Canada)
- Programmes de subventions Appel de projets Ambition numérique et Soutien au rayonnement numérique dédiées au numérique
- Modèle de budget simplifié (Machinerie des arts)

DÉCOUVRABILITÉ, RÉFÉRENCEMENT ET DIFFUSION

- Guide sur la découvrabilité et les bonnes pratiques sur le web (Culture Laval)
- Article « Les leviers de la découvrabilité » (Arca)
- Aide-mémoire pour le marketing numérique en contexte de webdiffusion (Machinerie des arts)
- Plan d'action pour développer et renforcer son auditoire en webdiffusion (Machinerie des arts)

PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE ET DROIT D'AUTEUR

- Un survol des grands principes du droit d'auteur (Artère)
- Des informations sur les droits d'auteur à l'ère du numérique (Culture Centre du Québec)
- Répertoire de ressources utiles pour la propriété intellectuelle référant au cadre légal du droit d'auteur, la licence Creative Commons et proposant des contrats-types (note : il faut cliquer sur l'onglet « opérations » puis sur la section « Juridique »)

FORMATIONS EN NUMÉRIQUE

- Le parcours de formation Transition numérique des OBNL (La Puce)
- Le programme Transformation numérique des entreprises collectives (Conseil québécois de la coopération et de la mutualité)
- Le Campus Virtualité pour la transformation numérique des OBNL (Fanslab)
- Les formations en communication marketing pour les OBNL (La Clique des comm)
- Les formations sur la plateforme Cultive (Compétence Culture)
- Le programme Compétences numériques pour les jeunes (Communautique)



⁵ Inscrivez vos informations afin de recevoir le document par courriel.

Quelques boîtes à outils pour aller plus loin

- La **Caisse à outils de la Machinerie des arts** regroupe une panoplie d'outils stratégiques et pratiques destinés à améliorer la gestion des projets artistiques⁶
- La **Boîte à outils de Québec numérique** recense des références pour vous aider dans votre transformation numérique
- La **Boîte à outils – Numérique du Conseil québécois du loisir** propose différents outils permettant d'optimiser le virage numérique et de développer offre de services en ligne
- La section **Accompagnement numérique de Culture pour tous** propose des ressources permettant le développement des compétences numériques des organismes et des artistes



⁶ Vous n'avez qu'à vous créer un compte pour accéder au répertoire complet et télécharger les outils.

