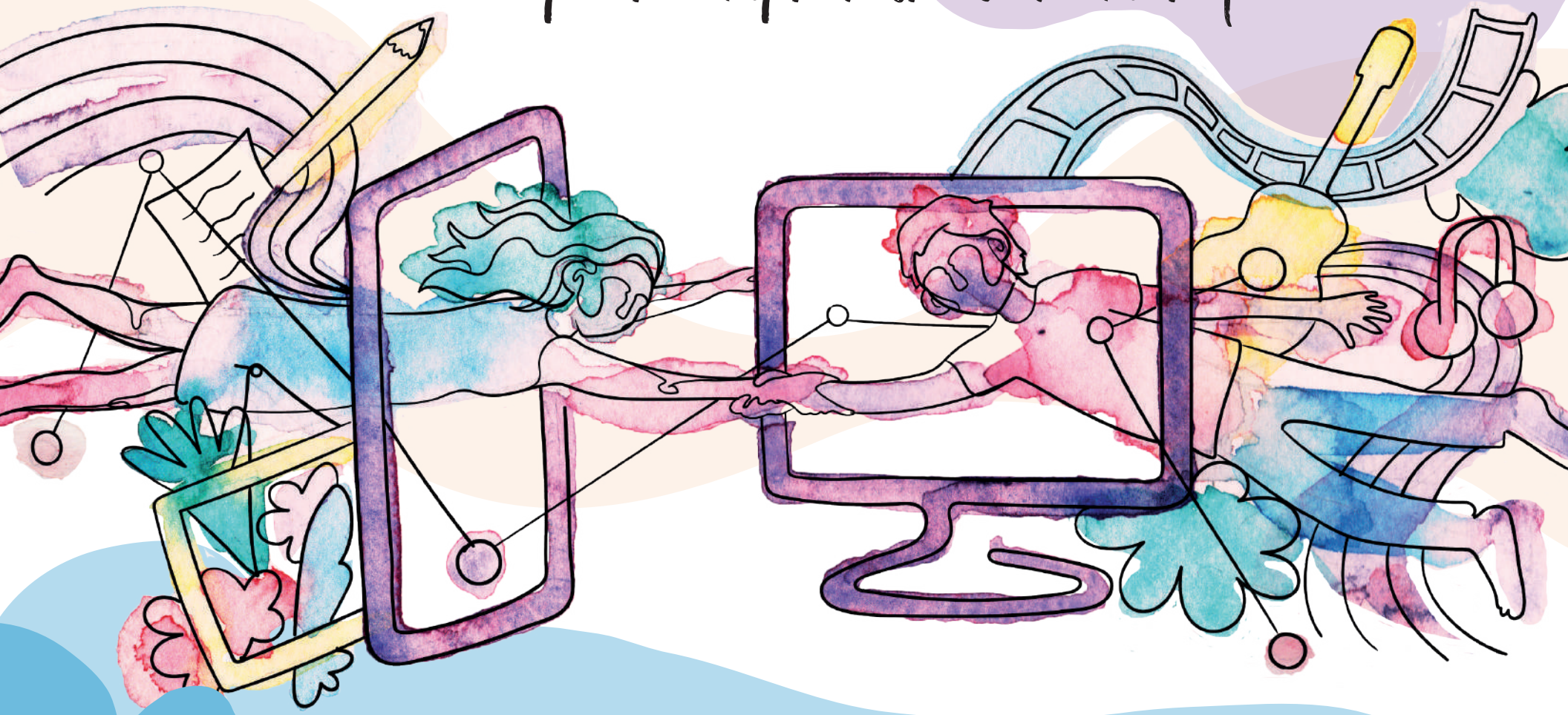
Le guide « non numérique »

pour comprendre le numérique



à l'intention du milieu culturel du Saguenay–Lac-Saint-Jean

Avant-propos

Le numérique n'est pas une mode. C'est un profond changement sociétal qui implique de nouvelles façons de penser, de travailler, d'aborder les collaborations, d'intégrer des outils de travail qui facilitent nos relations internes et externes. Bref, reconsidérer nos organisations culturelles et artistiques d'un point de vue numérique constitue désormais une étape essentielle pour notre développement.

Valeurs

Le numérique s'appuie sur des valeurs[1] qui ne sont pas nécessairement liées à des enjeux technologiques :

- **ouverture (curiosité, soif d'apprendre)**
- **partage**
- **collaboration**
- **innovation[2]**
- **mutualisation**
- **expérimentation**
- **communication**
- **transparence**
- **créativité**
- **etc.**

Ces valeurs existent déjà dans le milieu culturel et artistique, ce qui fait que notre secteur est particulièrement apte à prendre ce virage numérique.

1. Plusieurs agents de développement numérique (ADN) ont contribué au choix des valeurs énoncées. Ils font partie du Réseau des agents de développement culturel numérique (RADN), mis en place dans le cadre de la mesure 120 du Plan culturel numérique du Québec. Ce réseau regroupe 54 ADN dans les associations nationales disciplinaires, sociétés d'État et conseils régionaux de la culture du Québec.

2. « Accepter de travailler autrement, de remettre en question les processus, devoir se mettre dans de nouvelles postures··· et ce dans un rythme qui sera à définir par l'équipe ou l'organisation » (Samiha Hazgui de Les Arts et la Ville, membre du RADN).

Objectifs

Grâce à une collaboration avec Mériol Lehmann[3], ce guide vous aidera à

- Définir et comprendre le numérique
- Définir votre niveau d'intégration du numérique
- Apprendre des astuces pour intégrer le numérique dans votre quotidien ou vos projets
- Déterminer si un projet doit ou non intégrer des aspects numériques.

Définition sommaire du terme numérique

Le numérique, c'est la somme du développement d'une pensée numérique et de l'utilisation des technologies numériques. Autrement dit, c'est le développement de connaissances autour des possibilités qu'offrent ces nouvelles technologies afin de les utiliser pour améliorer et réinventer notre comportement et notre mode de vie.

Exemples utilisés

Ce document présente plusieurs exemples d'applications et d'outils disponibles. Culture Saguenay–Lac-Saint-Jean ne fait pas leur promotion, mais les nomme à titre d'exemples et jamais de manière exhaustive.

Termes du lexique

Les termes suivis d'un astérisque sont définis dans le lexique présenté en fin de document.

3. Artiste et consultant en culture numérique, Mériol Lehmann possède également plusieurs années d'expérience à titre de gestionnaire culturel dans le domaine des arts médiatiques. Parmi les différents événements et organisations ayant bénéficié de ses présentations, mentionnons la rencontre annuelle 2017 des Organisations nationales de soutien aux arts (NASO), le Forum sur le droit d'auteur à l'ère numérique organisé par le ministère de la Culture et des Communications, le Regroupement des centres d'artistes autogérés du Québec (RCAAQ), le Conseil québécois des arts médiatiques (CQAM) et l'Alliance des arts médiatiques indépendants (AAMI). Détenteur d'une maîtrise en arts de l'Université Laval, il poursuit actuellement un doctorat en arts à l'Université du Québec en Outaouais. Ses activités artistiques pluridisciplinaires lui confèrent une excellente connaissance du milieu culturel, des arts de la scène aux arts visuels, en passant par la littérature et la musique.

Avantages d'adopter une pensée et des outils numériques

La technologie numérique n'est pas la finalité, mais le moyen de parvenir à nos fins

La **FLEXIBILITÉ/l'AGILITÉ**

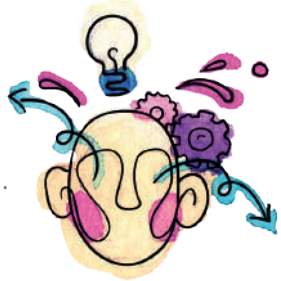
Nous le voyons dans notre quotidien, les technologies numériques permettent d'adapter instantanément nos processus de travail et de garder le contact avec le monde extérieur.

Améliore nos **COMMUNICATIONS**

renforce nos liens et brise les frontières Grâce entre autres aux réseaux sociaux, aux nombreuses plateformes de visioconférence (Zoom, GoToMeeting, Teams) et aux jeux en ligne, les façons de communiquer sont infinies.

La **VISIBILITÉ**

Ici, nous pourrions parler de l'enjeu des métadonnées* qui, si elles sont bien retranscrites, permettent au contenu culturel québécois d'être mieux découvert sur Internet.



Développe la **CRÉATIVITÉ**

Grâce aux nouvelles technologies numériques et aux possibilités infinies qu'elles offrent, notre créativité est sans cesse stimulée. Le réseau social TikTok[4] en est un bon exemple.

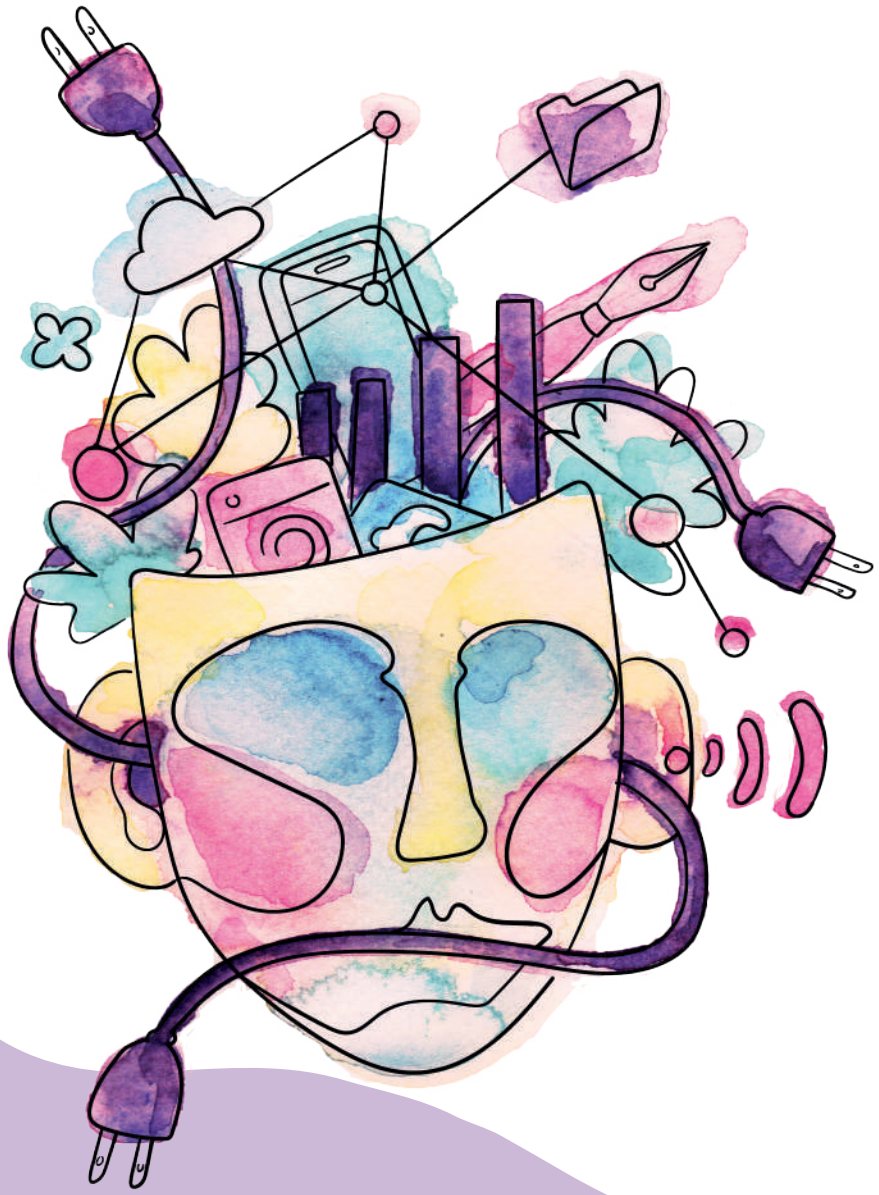
L'ATTRACTIVITÉ

Les technologies numériques (immersion 360*, réalité virtuelle*, etc.) permettent de rendre votre contenu plus dynamique pour vos publics ou clientèles.

Invite au **PARTAGE**

(d'idées, de documents, de savoirs, etc.) Le partage d'informations, de documents ou de contenu culturel n'a jamais été aussi simple et rapide. Le nombre toujours plus important de plateformes collaboratives* (Asana, Trello, Airtable) et de partages le prouve.

[4] Lire le document **L'application *TikTok, pas seulement pour les jeunes...*** de l'AMECQ afin d'en apprendre davantage sur ce réseau social.



L'intégration de la pensée et des outils numériques est-elle essentielle au milieu culturel ?

Oui. Nos façons d'interagir, de rechercher et de consommer l'information ont changé. Refuser de s'adapter à ces changements mettra votre organisation « à la traîne » et complexifiera de plus en plus vos activités.

S'y engager progressivement vous permettra de collaborer avec vos pairs, de demeurer compétitifs, d'améliorer votre efficacité ainsi que de suivre l'évolution et la transformation rapide du marché de l'emploi et de la société.

L'intégration du numérique

Bonne nouvelle! L'intégration du numérique[5] peut se faire sur différents plans et à diverses vitesses, que vous soyez gestionnaire d'un organisme, artiste ou encore travailleur culturel ou autonome.

5. Consulter la page web du Conseil québécois des arts médiatiques (CQAM) sur les outils adaptés : **www.cqam.org/outils**

Sur le plan de votre culture organisationnelle

Voici quelques manières d'intégrer le numérique dans le fonctionnement quotidien de votre organisation et ses bénéfices. Ces méthodes peuvent s'appuyer sur l'intégration d'outils de gestion de projets collaboratifs, de prise de décision, de communication, etc.

Gestion du travail

Pour faciliter la collaboration et le partage d'informations, vous pouvez stocker vos documents dans des nuages (OneDrive, Google Drive, etc.). Vous souhaitez aller plus loin? Utilisez des plateformes de gestion de projets et de tâches comme Trello, Asana, Monday ou Airtable. Vous pouvez aussi gérer votre temps et votre emploi du temps grâce à des agendas en ligne ou des applications de gestion du temps* (time tracking) comme Toggl, TimeCamp ou Clockify.

Gestion des ressources humaines

Pour rendre fluides vos interactions et échanges avec votre équipe, dotez-vous d'un espace de discussion et de partage de fichiers internes comme Teams ou Slack. De plus, pour faciliter la gestion des calendriers et horaires, dotez-vous d'un calendrier partagé comme Google Calendar.

Gouvernance

Pour modifier vos prises de décision et offrir de la flexibilité à votre gestion interne, vous pouvez vous appuyer sur des outils de prise de décision comme Loomio. Révisez votre plan stratégique pour y inclure le numérique de façon transversale dans tous vos domaines d'action. N'oubliez pas de régulièrement réviser, modifier, adapter et mettre à jour vos plans d'action.

→ Important ←

Faites attention à la multiplication des outils utilisés. Choisissez une suite complète ou des outils compatibles qui s'intègrent bien pour créer une solution complète. Par exemple, il est inutile d'avoir simultanément des comptes Google Drive, Microsoft OneDrive et Dropbox. Pour aller plus loin, un parfait exemple d'une gestion organisationnelle à l'ère du numérique[6] est l'implantation de la méthode lean des technologies de l'information* ou des méthodes agiles*, adaptées au milieu culturel.

6. Pour en savoir plus sur l'implantation de la méthode lean et des méthodes agiles, lire le document **Mettre à profit les liens naturels entre culture et pensée numérique du CQAM.**

Sur le plan de vos communications externes

Ici, les communications externes réfèrent à tout ce qui entoure la promotion de l'organisation, des services qu'elle offre ou des œuvres qu'elle diffuse. Il s'agit du dialogue entre l'organisation et son public pour amener celui-ci à consommer de la culture. Il est important de comprendre que les communications à l'ère prénumérique se faisaient beaucoup de façon unidirectionnelle, soit de votre organisation vers le public. Au contraire, les communications à l'ère numérique sont multidirectionnelles et consistent davantage en un dialogue, un échange avec votre communauté.

Les canaux de transmission des informations

Ce qui a profondément changé dans la communication à l'ère du numérique, ce sont les canaux de transmission des informations. On peut parler ici des réseaux sociaux (Facebook, Instagram, Twitter, TikTok). Avec ces plateformes, nous devons comprendre qu'une nouvelle logique s'est installée pour l'utilisateur et nous devons adapter nos façons de communiquer en fonction de ces réalités et de la plateforme choisie.

La stratégie de communication numérique

Pour ce faire, il est important de définir une stratégie de communication numérique adaptée à l'organisation ou l'artiste. Avant, notre communication passait principalement par les textes (journaux écrits, communiqués de presse, programmes). Aujourd'hui, l'information se transmet beaucoup par l'image et la vidéo. Il est donc important de changer nos habitudes communicationnelles et de s'attarder à soigner les images et les vidéos que nous publions. Ainsi, de façon générale, les longs textes sont à proscrire sur les plateformes numériques, à moins d'une réflexion approfondie sur un billet de blogue, par exemple.

Utilisez la bonne plateforme! Ainsi, Instagram est la plateforme idéale pour présenter les arts visuels, mais est moins adaptée pour mettre en valeur des productions théâtrales, à moins qu'il s'agisse de très courtes vidéos. Si vous souhaitez plutôt mettre de l'avant votre quotidien ou la production d'une œuvre d'art, misez sur les Stories* (Facebook et Instagram). L'intention derrière chaque image publiée est importante. Il faut donc que cette image ou courte vidéo raconte une histoire très simple et compréhensible par tous.

L’enjeu de la *découvrabilité*

Il est important de comprendre l’enjeu de la découvrabilité*, qui influence la visibilité du contenu culturel québécois (votre production, organisme, offre de services) sur le Web et sur les plateformes internationales. Cet enjeu est lié à la communication, mais aussi à la diffusion, car il permet de donner un meilleur accès au public à votre activité de diffusion. Dans cette ère, les métadonnées jouent un rôle extrêmement important.

Voici quelques actions que vous pouvez mettre en place

La découvrabilité, c’est lorsque votre contenu disponible sur le Web (services, produits) est rapidement proposé à l’internaute lors de sa recherche. Dans cet enjeu de découvrabilité, la description juste de vos données sur le Web joue un grand rôle. Dans un premier temps, il est important de prendre le temps de comprendre ce que sont la découvrabilité et les métadonnées. Voici quelques explications supplémentaires :

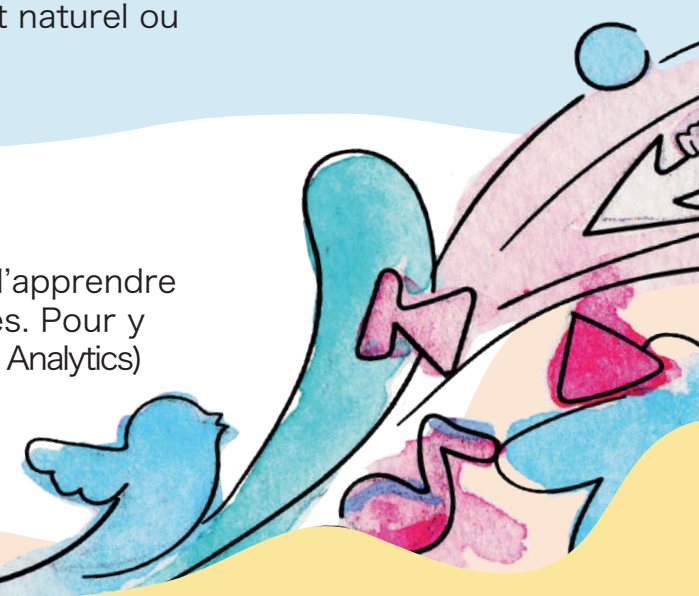
→ **Les métadonnées selon le Ministère de la Culture et des Communications**

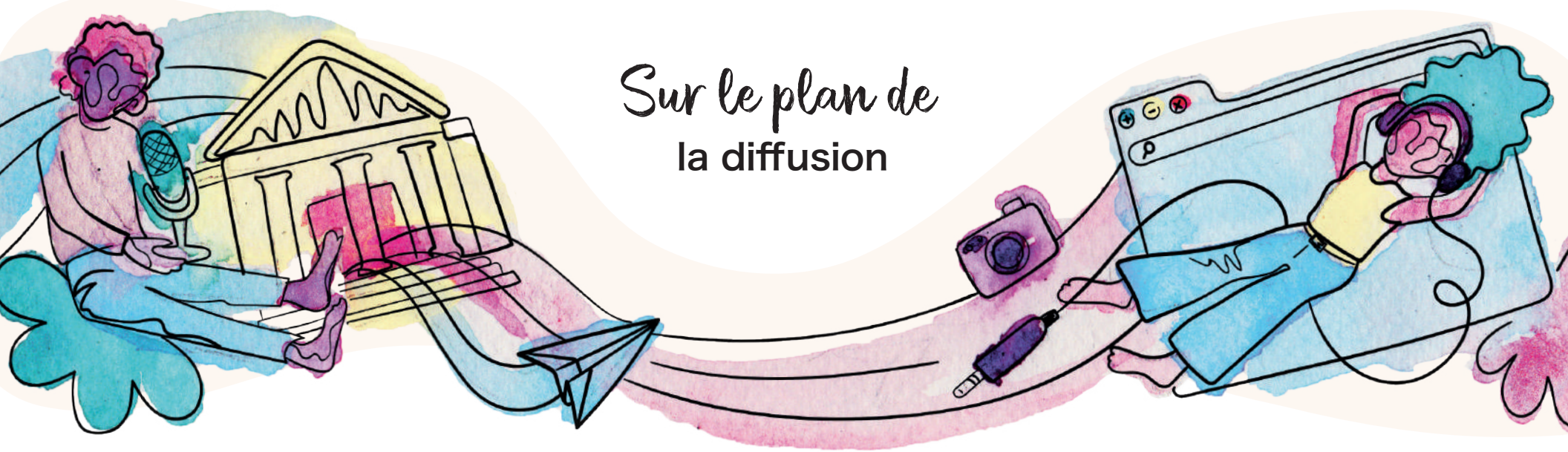
→ **L’enjeu de découvrabilité du contenu culturel québécois sur le Web selon Québec numérique**

Vous pouvez ensuite vous assurer que vos métadonnées sont bien décrites par le programmeur de votre site web ou apprendre à décrire vos propres données en agissant sur le référencement naturel ou search engine optimization (SEO)* de votre site.

Les outils de récolte de données

Assurez-vous de recueillir des données pertinentes sur votre clientèle et, surtout, d’apprendre à les utiliser pour mieux cibler les informations que vous enverrez à ces personnes. Pour y parvenir, il est important d’utiliser les bons outils de récolte de données (ex. : Google Analytics) et, surtout, de suivre des formations pour apprendre à les utiliser.





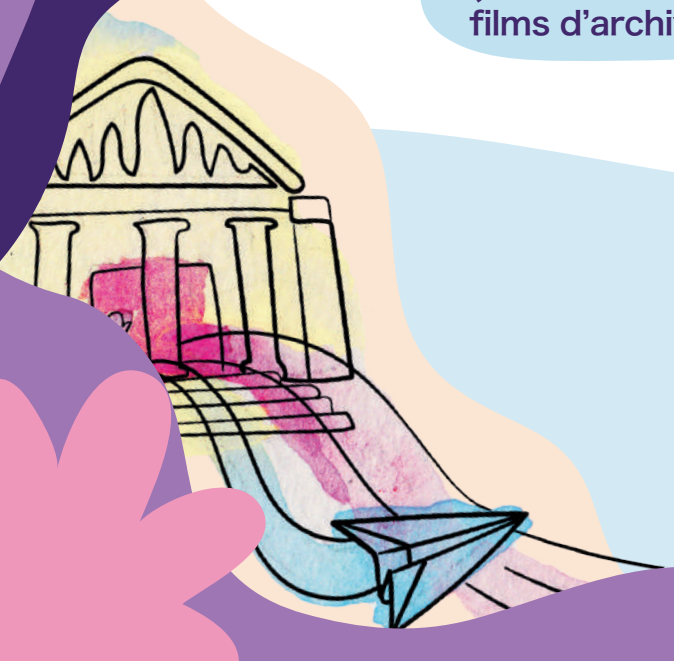
Sur le plan de la diffusion

D'abord, il faut faire la distinction entre la diffusion et la communication. On diffuse une œuvre/activité et on communique sur cette production. À l'ère du numérique, les productions ou collections (ex. : collections muséales) sont dématérialisées et leur diffusion est dorénavant basée sur les technologies numériques. Il est donc important de bien connaître ces outils afin de choisir celui qui sera le plus adéquat à la diffusion ou la collection de votre contenu (baladodiffusions*, réalité virtuelle, site Internet, applications).

Ces nouvelles pratiques influencent nos méthodes de conservation et d'archivage. Bien que le numérique ne puisse pas répondre à tous les défis qu'engendre la conservation des collections (manque d'espace ou de ressources financières), la numérisation de ces collections permet d'en conserver une trace et de diffuser à grande échelle des documents fragiles ou inaccessibles.

Ces numérisations peuvent être mises en valeur et diffusées de différentes façons[7]:

- Un catalogue ou une base de données
- Des expositions virtuelles
- De la géolocalisation de documents **(ex. : Laboratoire d'histoire et de patrimoine de Montréal)**
- Des montages d'archives ou documents
- audiovisuels mis en ligne **(ex. : chaîne YouTube dédiée aux films d'archives de BAnQ)**
- Des albums virtuels (Flickr et autres)
- Des billets de blogue
- L'utilisation des outils wiki **(ex. : https://commons.wikimedia.org/wiki/Commons:BAnQ/Conrad_Poirier)**
- Les baladodiffusions



Les documents « nés numériques » (photos numériques, documents textuels en Word ou autre, etc.) présentent un autre défi. Le site du gouvernement du Canada compile **ces initiatives de préservation numérique** et met à disposition du milieu une **boîte à outils de la préservation numérique**.

7. Les informations suivantes nous ont été transmises par Julie Fontaine, agente de développement numérique chez BAnQ, et archiviste de formation.

Sur le plan de la création

Il y a une distinction importante à faire entre l'art numérique (dont l'essence même est numérique) et une pratique artistique traditionnelle (dessin, photographie, etc.) qui utilise les technologies numériques. Voici trois enjeux d'intégration du numérique pour les disciplines de création (arts visuels, arts de la scène, artisans, patrimoine, médiation, etc.).

Enjeu 1

l'utilisation d'outils technologiques numériques

l'outil

Il s'agit de l'enjeu le plus couramment utilisé et mis de l'avant lorsqu'on pense intégration numérique en création. C'est lorsqu'un artiste utilise des logiciels ou outils numériques pour réaliser ses œuvres (appareil photo numérique, logiciel de montage vidéo, etc.), mais que sa technique ou son langage artistique demeure traditionnel.

Exemple

L'artiste **Charles Étienne Brochu**, que certains ont rencontré lors du colloque Numérique 02, illustre parfaitement cet enjeu. La technique de Charles Étienne est le dessin. Bien qu'il utilise des logiciels numériques et que certaines de ses productions soient numériques, son langage artistique n'est pas le numérique, mais le dessin.

Dans cet enjeu, nous n'adaptons pas nécessairement notre pensée à l'ère numérique. Notre processus créatif reste le même et nous ne faisons rien de différent : seule une technologie numérique s'ajoute. Lorsqu'on pense à tort que notre processus créatif devient numérique alors que nous utilisons une technologie numérique, nous nous trompons et nous n'arrivons pas au résultat escompté.

Il s'agit de la même chose pour le musicien qui utilise des logiciels d'enregistrement ou encore pour la troupe de théâtre qui agrémente ses spectacles de projections vidéo. C'est le même principe que sur le plan communicationnel, où l'on est passé d'une communication écrite à une communication imagée. Pour avoir une réelle création numérique, il est important d'adapter notre façon de penser nos créations, ce qui nous amène aux deux enjeux suivants.

Enjeu 2

la dimension philosophique

la pensée numérique

La dimension philosophique est déjà très présente dans le milieu culturel. La manière de travailler des artistes est même un modèle de pensée numérique. L'important est de prendre conscience que le milieu culturel régional possède déjà cette pensée pour aller encore plus loin.

Parce que nous sommes dans une ère numérique, nous ne pensons et abordons plus les choses de la même manière – c'est l'explication même de la pensée numérique. La pensée numérique nous amène à revoir nos processus de création traditionnels et à y intégrer des notions de collaboration, de création constante ou d'itération (laboratoire, prototypage).

La collaboration

La collaboration est un fondement essentiel à la création numérique, que ce soit pour un artiste, un commissaire d'exposition ou un médiateur culturel. La création se fait à plusieurs dès le début du projet.

Exemple :
La scénarisation d'une exposition ne se fait plus par une seule et même personne;
elle doit se faire à plusieurs. On ne commande pas une technologie numérique à un expert pour agrémenter l'exposition. On intègre cet expert dès le début de la création du scénario. L'expert numérique apporte la vision technique qui permet d'aller plus loin.

La création constante/l'itération

La création se fait dans une démarche de laboratoire, d'essais et erreurs, de prototypage. Il faut créer plusieurs versions pour parvenir à un résultat satisfaisant, qui pourra par la suite être modifié. En numérique, l'œuvre n'est pas figée et peut à tout moment être modifiée. Il n'existe donc pas de version finale à une création (activité, exposition, etc.).

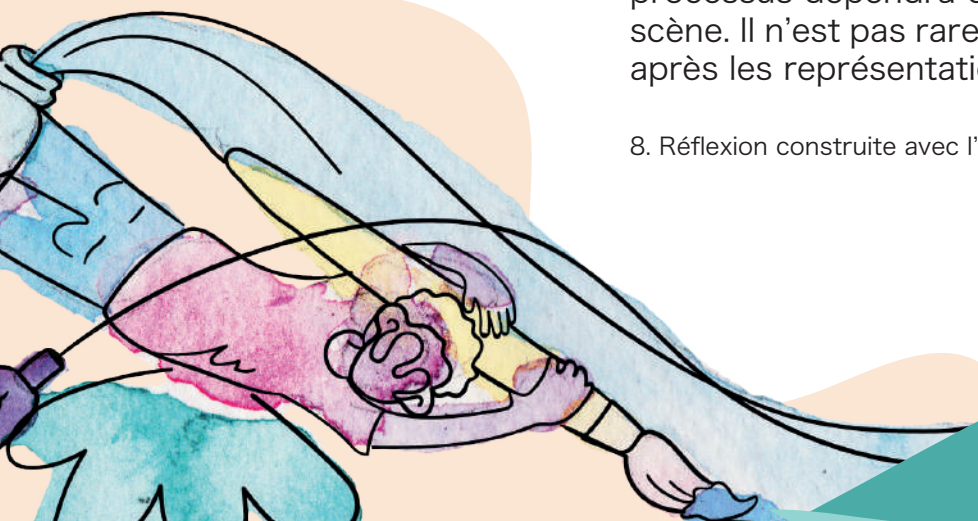
Exemple:
Museomix est un parfait exemple d'intégration d'une pensée numérique dans la création. En effet, il y a une volonté de travailler en collaboration dès le début du projet avec des personnes ayant des expertises très variées (interdisciplinaires). Ces personnes créent des prototypes qu'elles présentent devant un public et qui sont par la suite modifiés. Elles sont dans un travail d'itération, c'est-à-dire de tests, d'essais et erreurs.

Certaines formes d'art peuvent plus difficilement se prêter à ce concept. Par exemple, en peinture, ce processus itératif n'est pas impossible, mais n'est peut-être pas toujours recherché par l'artiste. En poésie, ce processus est présent lorsque l'écrivain fait des lectures à haute voix devant le public, pour ensuite retravailler le texte. Une fois publiés, certains recueils peuvent être rediffusés, mais avec certaines modifications.

On retrouve aussi ce processus d'itération dans les arts vivants[8]. Comme leur nom l'indique, les arts vivants impliquent un processus de création qui est en mouvance et qui ne reste pas figé dans sa forme initiale. C'est un art qui illustre parfaitement bien ce principe itératif, car le travail se fait en plusieurs étapes et avec le public.

Par exemple, l'acteur va souvent se questionner sur son jeu, prendre du recul et corriger ou adapter son interprétation au fur et à mesure des représentations. Ainsi, une représentation n'est jamais la même. Son travail est en constante évolution. Aussi, ce processus dépendra de la démarche de la production et de l'implication du metteur en scène. Il n'est pas rare que le metteur en scène modifie et ajuste des aspects de la pièce après les représentations.

8. Réflexion construite avec l'aide de Marilyne Renaud, comédienne et directrice de production.



Le milieu culturel applique déjà naturellement ces notions de collaboration, de création constante et d'itération. En prenant conscience qu'il s'agit là de la philosophie numérique, vous pouvez tout à fait adapter vos façons de travailler et pousser ces actions encore plus loin.

Enjeu 3

l'intégration des pratiques

le langage

Le troisième enjeu correspond à l'intégration de pratiques relevant de l'art numérique (outil + pensée + langage). Cette intégration de l'art numérique avec des disciplines traditionnelles transforme nos créations en œuvres multidisciplinaires.

Exemple : Une compagnie de danse française a couvert de capteurs l'espace scénique afin de réaliser des projections 3D des mouvements de la danseuse. Au Québec, la chorégraphe Karine Ledoyen et le compositeur Patrick Saint-Denis mélangent danse, installation sonore et visuelle dans la production Trois paysages. Dans ces exemples, l'art numérique fusionne avec la danse.

En art numérique, la technique artistique est numérique : programmation, électronique, etc. Le langage utilisé par l'artiste réfère donc spécifiquement à une pensée numérique. Ses matériaux ne sont pas de la peinture ou du bois, mais des lignes de code et des composantes électroniques, comme des capteurs ou des microcontrôleurs. L'art numérique, c'est la fusion de la pensée, des outils et du langage du numérique.

Exemple : Au Saguenay–Lac-Saint-Jean, l'artiste Paolo Almario illustre bien cette pratique de l'art numérique avec ses œuvres. Pour Paolo, tout ce qui existe a le potentiel de devenir information numérique. Dans ses projets, il prend des échantillons numériques du réel pour les utiliser comme matière première lors de la production de ses œuvres. Sa méthodologie d'échantillonnage, de traitement, de représentation et de matérialisation de données lui permet d'explorer ponctuellement la relation entre l'individu et l'espace afin d'exprimer des notions identitaires, spatio-temporelles et sociopolitiques.

9. Lire l'entretien paru sur le site web de La Rotonde
www.larotonde.qc.ca/2014/03/entretien-avec-karine-ledoyen-et-patrick-saint-denis-trois-paysages

Le numérique
et ses subventions

Il est tout à fait possible d'avoir une œuvre numérique qui n'utilise ni les outils ni le langage numérique, mais qui possède une pensée numérique (processus d'itération et de collaboration). Bien sûr, ce type de création numérique n'est généralement pas reconnu comme un critère pour définir un projet comme étant numérique par les subventionneurs.

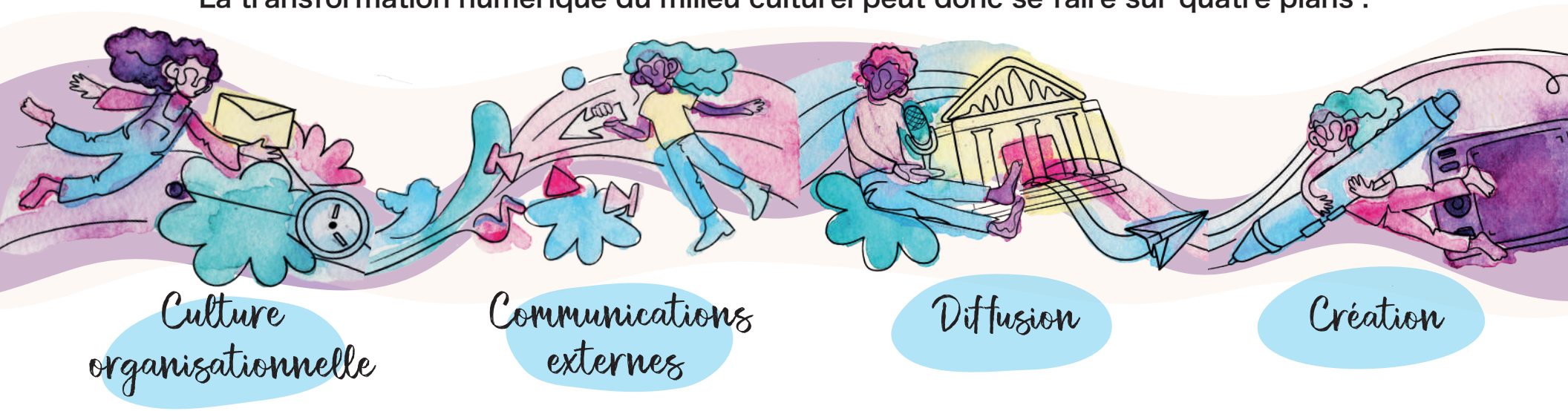
Sur le plan de la création, si vous souhaitez que votre pratique soit reconnue comme «numérique» par les programmes de subventions, il faut habituellement aller au-delà de la simple utilisation de technologiques numériques et s'assurer qu'en plus de l'utilisation d'outils numériques, votre travail s'intègre dans une réelle pensée numérique.

Si vous n'avez que peu d'expérience en création numérique, l'ajout de collaborateurs habitués à utiliser les outils, la pensée et le langage du numérique vous aidera à amener votre projet plus loin, ce qui peut être vraiment stimulant!

Toutefois, il n'est pas nécessaire de pousser votre pratique jusqu'à ce niveau. L'important est de comprendre dans quelle échelle se situe votre pratique et de voir si cela répond bien à vos attentes ou besoins.

Récapitulatif

La transformation numérique du milieu culturel peut donc se faire sur quatre plans :



Évaluer votre niveau de maturité numérique

La première étape est d'évaluer votre niveau de maturité numérique par un diagnostic numérique*. L'agent de développement numérique (ADN) de votre conseil régional de la culture ou de votre association disciplinaire peut vous aider en ce sens. Le site web du RADN possède un bottin des ADN classés par région : **www.reseauadn.ca/bottin-des-agents**.

Intégrer le numérique dès le départ

Puis, pour bien intégrer le numérique dans un de vos projets artistiques, de médiation, d'exposition ou autre, il est important de réfléchir à son intégration dès le début du projet. Deux étapes peuvent être cruciales pour démarrer ces projets :

- Connaître les différentes possibilités qu'offrent les nouvelles technologies peut vous aider à penser votre projet autrement et à voir plus loin. Si vous souhaitez savoir où chercher de l'inspiration et par où commencer, vous pouvez demander conseil à votre ADN.

- Réfléchissez à votre projet selon une pensée numérique dès le départ avec des personnes ayant des compétences complémentaires aux vôtres (provenant d'un autre milieu, notamment celui du numérique ou des technologies, par exemple des experts numériques ou des ADN).

Annexes

Lexique

Applications de gestion du temps (time tracking)

Applications qui permettent de mesurer le temps passé sur chacune des tâches données. Ces applications sont très utiles pour avoir une vue d'ensemble de votre travail et de votre productivité. Elles sont également utilisées pour les personnes payés par projet ou à l'heure comme les travailleurs autonomes.

Baladodiffusions

« Le podcasting, diffusion pour baladeur ou, au Canada francophone, baladodiffusion est un moyen de diffuser des fichiers (audio, vidéo ou autres) sur Internet appelés podcasts (ou balados au Canada). Par l'entremise d'un abonnement à un flux de données au format RSS ou Atom, le podcasting permet aux utilisateurs l'écoute immédiate ou le téléchargement automatique d'émissions audio ou vidéo, à destination par exemple de baladeurs numériques, en vue d'une écoute ultérieure. »
(Source : Wikipédia)

Découvrabilité

« Capacité intrinsèque d'un contenu, d'un produit ou d'un service disponible sur le Web à être découvert facilement par l'internaute, ou à ressortir spontanément du lot sans que l'internaute ait recherché ce contenu en particulier. Il s'agit du potentiel à capter l'attention de l'internaute, à se positionner, à l'aide de différentes techniques et outils, de manière à être facilement repérable et découvrable. » (Source : État des lieux sur les métadonnées relatives au contenu culturel)

« Pour être découvertes, les données proposées doivent être ouvertes, liées et structurées dans le Web et non sur le Web, comme nous le faisons quotidiennement sur les sites web ou réseaux sociaux. Dans ce dernier cas, on parlera de référencement plutôt que de découvrabilité. » (Source : Annie Chénier, Cpour.ca)

Diagnostic numérique

Évaluation de la maturité numérique de l'organisation ou du travail d'un individu.

Immersion 360 et réalité virtuelle

« Technologie immersive fondée sur l'usage d'un masque de réalité virtuelle ou de lunettes dans lesquels un contenu audiovisuel est présenté en trois dimensions et avec une perspective à 360 degrés donnant l'impression d'être présent dans un environnement distant. »
(Source : Jean Robert Bisaillon, Lexique de Québec numérique)

Métadonnée

« Une métadonnée est une donnée servant à définir ou décrire une autre donnée, quel que soit son support (papier ou électronique). » (Source : Wikipédia)

« Les métadonnées sont des informations structurées et balisées facilitant la découverte d'une œuvre selon des critères variés. »
(Source : CALQ, Lexique de Québec numérique)

Méthode *lean* des technologies de l'information

« Le *lean management* est un système d'organisation du travail qui, selon ses promoteurs, vise à éliminer les gaspillages qui réduisent l'efficacité et la performance d'une entreprise, d'une unité de production ou d'un département. » (Source : Wikipédia)

Méthodes agiles

« Les méthodes agiles sont des groupes de pratiques de pilotage et de réalisation de projets. Elles ont pour origine *le Manifeste pour le développement agile de logiciels*, rédigé en 2001, qui consacre le terme d'*agile* pour référencer de multiples méthodes existantes. Les méthodes agiles se veulent plus pragmatiques que les méthodes traditionnelles, impliquent au maximum le demandeur (client) et permettent une grande réactivité à ses demandes. Elles reposent sur un cycle de développement itératif, incrémental et adaptatif, et doivent respecter quatre valeurs fondamentales déclinées en 12 principes desquels découle une base de pratiques, soit communes, soit complémentaires. » (Source : Wikipédia)

Plateforme collaborative

« Une plateforme de travail collaboratif est un espace de travail virtuel. C'est un outil, parfois sous la forme d'un site Internet, qui centralise tous les outils liés à la conduite d'un projet, à la gestion des connaissances ou au fonctionnement d'une organisation et les met à disposition des acteurs. L'objectif du travail collaboratif est de faciliter et optimiser la communication entre les individus dans le cadre du travail ou d'une tâche non liée au travail. Plusieurs agents décident de coopérer pour mettre en commun leurs idées et compétences, dans le but de résoudre une problématique. Internet facilite la réalisation de documents communs en les intégrant dans des plateformes web. » (Source : Wikipédia)

Search engine optimization (SEO)

En français : référencement naturel ou optimisation pour les moteurs de recherche. « Ce terme définit l'ensemble des techniques mises en œuvre pour améliorer la position d'un site web sur les pages de résultats des moteurs de recherche (search engine results pages ou SERP). L'objectif d'un expert en référencement naturel est d'améliorer la visibilité des sites web qu'il prend en charge en leur faisant gagner des places sur les moteurs de recherche (Google, Yahoo!, Bing, etc.). Le but est de faire se rencontrer les internautes intéressés par des produits/services ou du contenu informatif. » (Source : SEO.fr)

Stories

« Les Facebook Stories sont de courtes collections de photos ou de vidéos générées par l'utilisateur qui peuvent être publiées sur Facebook. Cette fonctionnalité a été intégrée au réseau social en mars 2017. Comme sur Snapchat, les utilisateurs peuvent ajouter à leurs photos et vidéos des filtres amusants, des balises de géolocalisation visuelles ou des autocollants. Le contenu peut être diffusé publiquement sur l'application Facebook pendant 24 heures seulement ou peut être envoyé sous forme de message direct à un ou plusieurs contacts. » (Source : Wikipédia)

Références

Lexique du Conseil des arts et des lettres du Québec (CALQ)

Lexique de Cpour.ca

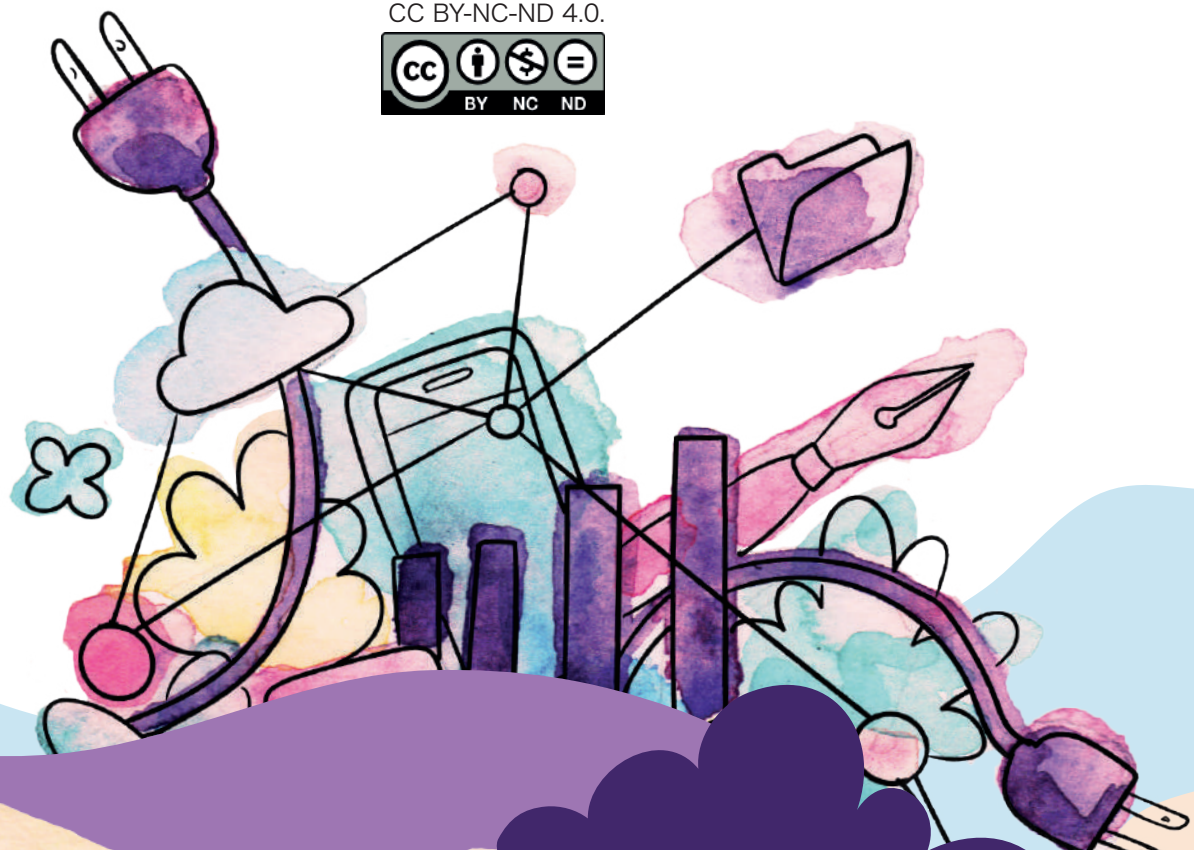
Lexique du Living lab en innovation ouverte (LLIO)

Lexique de Québec numérique

Culture
SAGUENAY–
LAC-SAINT-JEAN

Textes
Mériol Lehmann
Caroline Marcel

Révision linguistique
Stéphanie Tétreault

Graphisme et illustration
Joëlle Gobeil

Tout le contenu du présent document
est mis à disposition selon les conditions
de la Licence Creative Commons
CC BY-NC-ND 4.0.