



CULTURE ET DÉCOUVRABILITÉ
PROJET 3R

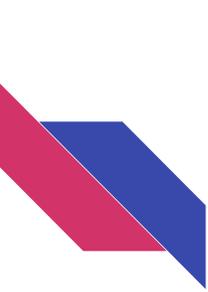
EEYOU ISTCHEE | BAIE-JAMES · OUTAOUAIS · ABITIBI-TÉMISCAMINGUE

Un projet numérique
structurant et mobilisant



Objectif du projet

Le **Projet 3R** est une initiative qui vise à trouver des solutions pour améliorer l'accessibilité aux arts et à la culture et à stimuler l'engagement culturel des citoyens en assurant la découvrabilité de l'offre culturelle en Eeyou Istchee Baie-James, en Outaouais et en Abitibi-Témiscamingue.



Pourquoi Projet 3R

À l'origine du projet, dix organismes soutenus financièrement par le Conseil des Arts du Canada [via le Fonds Stratégie numérique] et le Ministère de la Culture et des Communications [via le programme d'Aide aux projets] ont réuni leurs efforts en constatant qu'ils partageaient les réalités suivantes :

- insatisfaction quand à la capacité à rejoindre leurs publics;
- ressources financières, humaines et technologiques limitées;
- travail de mise à jour de leurs outils numériques effectué en silo;
- faible compréhension des enjeux liés à la découvrabilité numérique.

Partenaires du projet

Le **Projet 3R** rassemble plusieurs partenaires institutionnels culturels et de promotion touristique répartis sur trois grandes régions québécoises.

**Culture
Outaouais**

ARBJ
Administration régionale Baie-James

tourisme
Baie-James



**conseil de la
CULTURE**
de l'Abitibi-Témiscamingue

**TOURISME
OUTAOUAIS**

**Ville de
Gatineau**

Eeyou Istchee Tourism

**TOURISME
ABITIBI-TÉMISCAMINGUE**

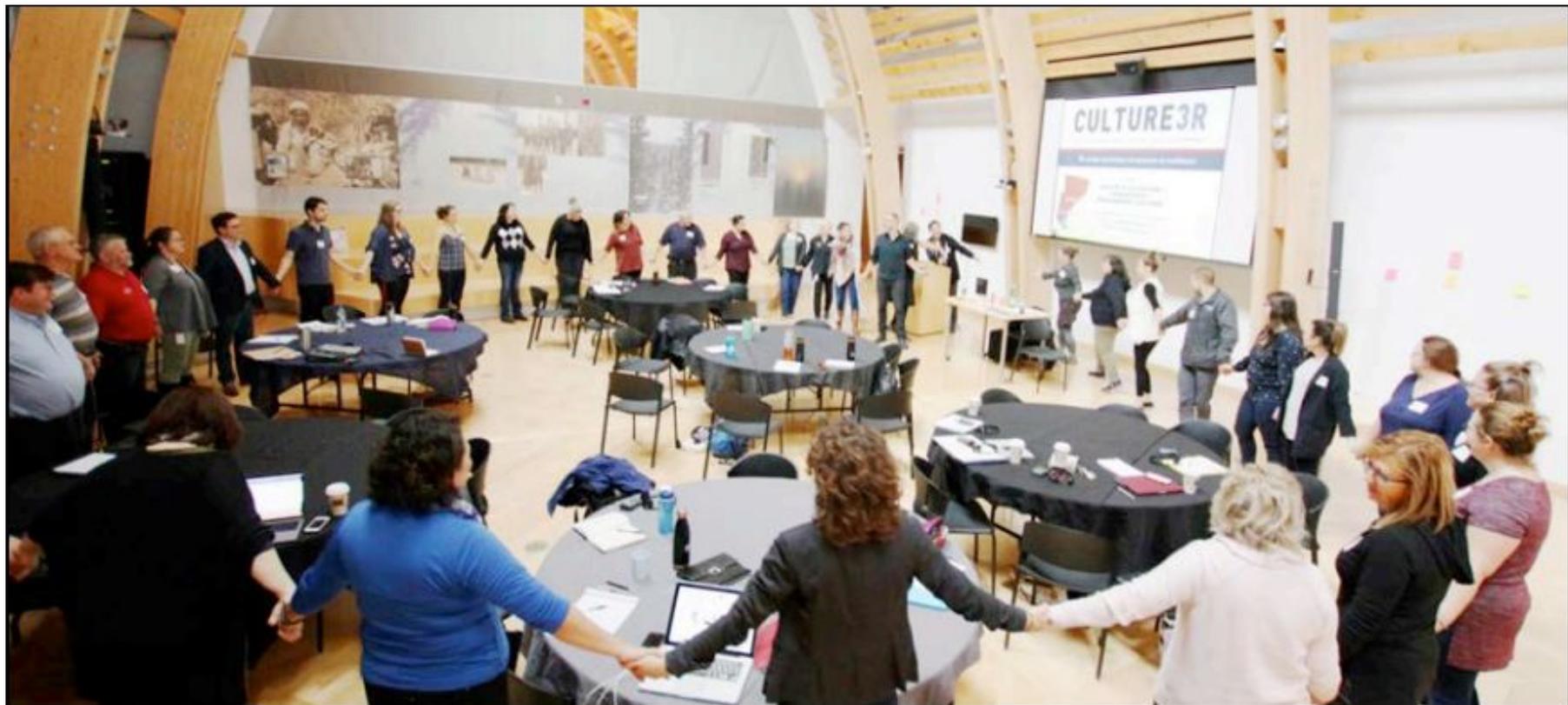
Ville de Val-d'Or

Activités

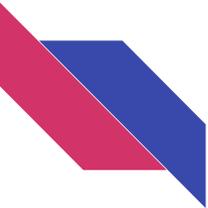
PHASE 1

PHASE 2 | Prototypage







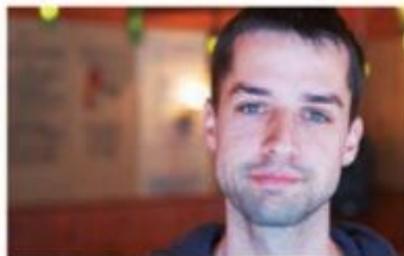


L'équipe de co-création

L'équipe de co-création avait le mandat de réfléchir au design d'une solution qui permettrait au public de trouver facilement l'offre culturelle disponible sur son territoire. Elle a travaillé à partir des données recueillies durant les ateliers participatifs.

Elle a aussi fait de la veille, interrogé des groupes-témoins, rencontré des experts et participé au Forum des Innovations Culturelles à Québec.

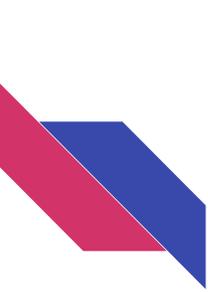




LES COCRÉATEURS



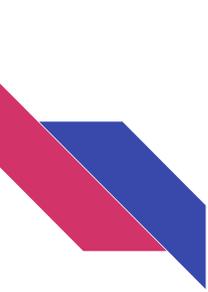




Proposition de valeur

5 critères de design devant orienter les composantes et les fonctions de la solution ont été identifiés comme étant les plus susceptibles d'apporter des bénéfices au milieu culturel et aux publics. C'est sur la base de ces critères que la solution a été imaginée :

- 01 rendre les contenus culturels des trois régions disponibles aux remixeurs afin qu'ils proposent et propulsent auprès de leurs publics des expériences susceptibles de susciter leur engagement;
- 02 permettre aux créateurs et aux diffuseurs de ne saisir et mettre à jour leurs informations qu'une seule fois et à un seul endroit;
- 03 faciliter l'utilisation de données géographiques qui favorisent la trouvabilité et la découvrabilité d'offres culturelles à proximité du consommateur;



Proposition de valeur

5 critères de design devant orienter les composantes et les fonctions de la solution ont été identifiés comme étant les plus susceptibles d'apporter des bénéfices au milieu culturel et aux publics. C'est sur la base de ces critères que la solution a été imaginée :

- 04 assurer la présence des organismes dans le web des données ouvertes et liées et la découvrabilité/machine minimale des contenus culturels des trois territoires; et
- 05 assurer que les données culturelles soient complètes, fiables et à jour.





Solutions imaginées :

Parmi les diverses solutions proposées les partenaires ont retenu les solutions suivantes :

- Le système d'information commun;
- Un guide numérique de réalisation d'un plan de découvrabilité et une boîte à outils;
- Une escouade de découvrabilité.

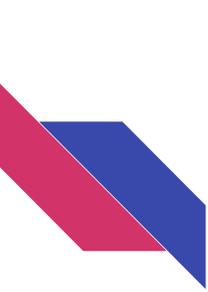


Systeme d'information commun (SIC3R)

Pour répondre aux objectifs, les partenaires du projet ont imaginé un système d'information commun où le contributeur n'aurait à entrer sa donnée qu'une seule fois à un seul endroit, facilitant et harmonisant ainsi l'exploitation de la donnée. Une information uniforme, fiable et à jour pourrait donc être utilisée sous forme de données liées et structurées par les intermédiaires entre l'offre et le public.

Faisabilité de la solution

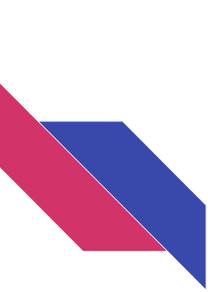
Toutefois, suite aux différentes consultations et activités de prototypage que nous avons réalisées, nous en sommes venus à la conclusion que la mise en place d'un tel système est prématurée et que le niveau variable de maîtrise des enjeux par les parties prenantes constitue un défi.



Guide et escouade de découvrabilité

Avec les recommandations de la firme Espace temps, le **Projet 3R** propose donc la création d'un guide de bonnes pratiques, de la formation et de l'accompagnement au milieu afin de développer les compétences et le niveau de littératie de chacun.

Pour ce faire, nous proposons de la formation sur les concepts du fonctionnement de Wikipédia/Wikidata ainsi que sur l'ISNI. Pour les contributeurs, ce sont des façons de structurer leurs données et d'améliorer leur découvrabilité, à leur rythme et de façon concrète.



Guide et escouade de découvrabilité

Considérant le niveau de connaissances variable de chacun, les partenaires du **Projet 3R** ont réalisé une série de **3 capsules vidéo** démystifiant ces notions. En procédant ainsi, nous avons voulu rendre l'apprentissage plus ludique et graduel. Ces capsules feront office d'outils de formation que nous pourrons diffuser, mais aussi que les contributeurs pourront consulter à leur rythme et en fonction de leur niveau d'apprentissage.

Capsules vidéo

- Wikipédia... c'est quoi?
- Premiers pas en tant que Wikipédiens.
- C'est quoi un ISNI et à quoi ça sert?



Capsules vidéo

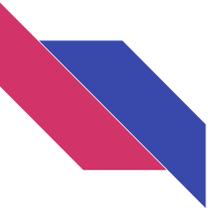
- Wikipédia... c'est quoi?
- Premiers pas en tant que Wikipédiens.
- C'est quoi un ISNI et à quoi ça sert?



Capsules vidéo

- Wikipédia... c'est quoi?
- Premiers pas en tant que Wikipédiens.
- C'est quoi un ISNI et à quoi ça sert?



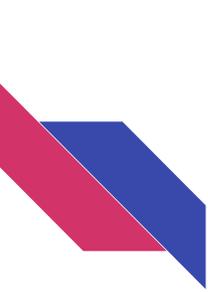


Rapport final

Le rapport final vise à documenter le processus et l'historique de la démarche du **Projet 3R** qui a mené aux solutions proposées. Comme les approches d'innovation ouverte et de « design thinking » sont encore relativement nouvelles, nous avons souhaité documenter de la façon la plus précise possible les étapes de développement d'un projet numérique structurant dans un contexte de co-création.

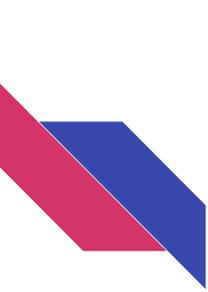
- [Projet 3R - Rapport Final 2020](#)





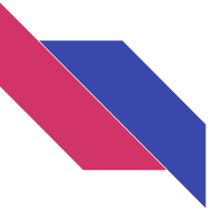
Les bons coups du Projet 3R

- Plus de 250 personnes ont été directement mobilisées par les activités du projet.
- Le projet a permis la collaboration entre les membres des communautés cries et des communautés allochtones des trois territoires.
- Même s'il reste encore beaucoup de littératie à acquérir, le milieu commence à être sensibilisé aux questions de découvrabilité. Nous avons même réussi à susciter l'intérêt d'au moins un programmeur local pour les données ouvertes et liées!
- L'approche d'innovation ouverte sur laquelle repose le Projet 3R nous a assuré des critères de design pertinents et légitimes.



Les bons coups du Projet 3R

- Une responsable de résidence pour aînés ayant participé à l'une des activités de prototypage s'est dite enchantée de pouvoir s'engager dans une telle démarche.
- Des participants ont mis le pied pour la première fois sur le territoire limitrophe, donnant lieu à l'établissement de relations prometteuses entre les régions.
- Le projet nous a permis d'expérimenter de nouvelles façons de travailler en mode collaboratif qui se répercutent déjà dans nos façons de concevoir, de cocréer et de se concerter.
- De nombreux participants ont démontré beaucoup d'enthousiasme pour la démarche.



Ce projet a été réalisé grâce
au soutien financier de :



Canada Council
for the Arts

Conseil des arts
du Canada

Québec 