

TABLEAU DES MESURES ET DES INVESTISSEMENTS PAR SECTEUR POUR LES ANNÉES FINANCIÈRES 2014-2015 ET 2015-2016

SECTEURS	ACTIONS	CRÉER DES CONTENUS CULTURELS NUMÉRIQUES	INNOVER POUR S'ADAPTER À LA CULTURE NUMÉRIQUE	DIFFUSER DES CONTENUS CULTURELS NUMÉRIQUES AFIN D'ASSURER LEUR ACCESSIBILITÉ
ARTS DE LA SCÈNE ET DRAMATIQUES 1,1 M\$			<ul style="list-style-type: none"> - Acquérir une solution de billetterie intégrée incluant la gestion des dons et des clientèles et pouvant servir à d'autres institutions (PDA et GTQ) - Assurer un accès aux ressources et aux technologies numériques de pointe (CMADQ) 	
ARTS ET LETTRES 6,3 M\$	<ul style="list-style-type: none"> - Créer un programme d'aide à la numérisation de contenus artistiques et littéraires (CALQ) - Mettre sur pied un programme d'aide à la création et au développement de contenus culturels numériques originaux (CALQ) 		<ul style="list-style-type: none"> - Créer un programme d'aide au déploiement d'infrastructures numériques (CALQ) 	
CINÉMA 2,45 M\$	<ul style="list-style-type: none"> - Soutenir les entreprises du livre, de la musique et les entreprises de production dans la création et la production interactives destinées à toute forme d'écran ou de plateforme (SODEC) 			<ul style="list-style-type: none"> - Soutenir les exploitants de salles qui utilisent les technologies numériques pour assurer une plus grande diffusion du cinéma québécois et étranger peu diffusé (SODEC) - Aider les exploitants de salles en région à diffuser des œuvres culturelles grâce à des technologies numériques actuelles (SODEC) - Aider les entreprises de distribution à entreprendre leur passage au numérique et les soutenir pour les frais de copies virtuelles (SODEC) - Aider les festivals à poursuivre leur passage au numérique (SODEC)
LECTURE ET LIVRE 2,525 M\$	<ul style="list-style-type: none"> - Aider les entreprises du livre et de l'édition spécialisée à faire le passage au numérique (SODEC) - Soutenir les entreprises du livre, de la musique et les entreprises de production dans la création et la production interactives destinées à toute forme d'écran ou de plateforme (SODEC) 	<ul style="list-style-type: none"> - Aider les entreprises du livre et de l'édition spécialisée dans leurs activités de développement, d'informatisation et de promotion (SODEC) - Aider à la mise en œuvre du Médialab, un laboratoire numérique de création pour adolescents (BAnQ) 		
MÉDIAS 2,05 M\$			<ul style="list-style-type: none"> - Créer un programme d'aide financière pour permettre aux radios, aux télévisions et aux médias écrits communautaires de prendre le virage numérique (ARCQ, FTCAQ et AMECQ) - Organiser une journée d'étude sur les impacts et les perspectives des mutations dans l'univers médiatique (Centre d'études sur les médias) 	
MÉTIER D'ART 0,2 M\$				<ul style="list-style-type: none"> - Encourager les initiatives collectives liées au numérique pour les métiers d'art (SODEC)
MUSÉOLOGIE 10,9 M\$	<ul style="list-style-type: none"> - Créer un programme d'aide en numérique pour les institutions muséales reconnues par le MCC (SMQ) - Numériser les collections muséales (MACM, MCQ, MBAM) - Créer une plateforme numérique (ÉducArt) pour diffuser des contenus thématiques basés sur les collections du MBAM - Créer des contenus interactifs et personnalisés de même que des applications mobiles pour divers publics cibles (MCQ) - Développer des contenus didactiques créatifs visant à favoriser la découverte et les apprentissages interactifs (MNBAQ) 	<ul style="list-style-type: none"> - Mettre en œuvre un programme d'expositions/ateliers-résidences mettant en valeur des créateurs québécois, jumelés à un laboratoire participatif numérique (type <i>Fab lab</i>) ouvert au grand public (MCQ) - Améliorer l'expérience client (MNBAQ) 		<ul style="list-style-type: none"> - Coordonner la création de contenus par ses membres pour alimenter le RPCQ (SMQ) - Créer un programme d'aide en numérique pour les institutions muséales reconnues par le MCC (SMQ) - Diffuser les collections muséales et renforcer l'accessibilité des contenus numériques (MACM, MNBAQ et MBAM) - Doubler le nombre de publications numériques diffusées afin de rendre disponibles les contenus de documentation et de recherche sur les collections et la production des expositions (MCQ)
MUSIQUE 3 M\$	<ul style="list-style-type: none"> - Soutenir les entreprises du livre, de la musique et les entreprises de production dans la création et la production interactives destinées à toute forme d'écran ou de plateforme (SODEC) - Assurer un accès aux ressources et aux technologies numériques de pointe (CMADQ) 		<ul style="list-style-type: none"> - Soutenir les entreprises en musique et variétés dans leurs activités en nouveaux médias (SODEC) 	
PATRIMOINE 5,125 M\$	<ul style="list-style-type: none"> - Numériser et diffuser des collections (BAnQ) - Coordonner la démarche de numérisation d'éléments patrimoniaux des membres du RQNP (BAnQ) 		<ul style="list-style-type: none"> - Acquérir de nouveaux équipements (BAnQ) 	<ul style="list-style-type: none"> - Faire du RPCQ la plateforme commune de diffusion et de mise en valeur du patrimoine numérisé québécois (MCC) - Adapter les plateformes Web de diffusion pour les rendre accessibles sur tous les types de dispositifs numériques (BAnQ) - Préparer des contenus pour alimenter le RPCQ (BAnQ) - Développer une plateforme collaborative pour analyser et diffuser des collections archéologiques de référence du Québec (MCC) - Adapter les modes de communication pour intégrer le numérique (CPCQ)
TOUS LES SECTEURS 2,35 M\$	<ul style="list-style-type: none"> - Créer du contenu numérique éducatif interactif (Télé-Québec) 	<ul style="list-style-type: none"> - Coordonner le comité de pilotage du Plan culturel numérique de même qu'un chantier sur l'adaptation des droits d'auteur à l'ère numérique pour favoriser l'offre légale et la rémunération des créateurs (MCC) - Créer un fonds dédié à la mise à niveau des compétences numériques en culture (Compétence culture, RFAVQ) - Coordonner et animer un espace d'échange d'idées sur l'essor du numérique en culture, mettre sur pied un programme d'aide à la création de services innovants et développer le volet numérique des Journées de la culture (Culture pour tous) - Aider le réseau de la culture à s'approprier les technologies du Web sémantique afin de maximiser la présence des données culturelles québécoises dans le Web (BAnQ) - Ouvrir un chantier sur le dépôt légal afin d'implanter au Québec le dépôt légal numérique (BAnQ) 		

TOTAL : 36 M\$