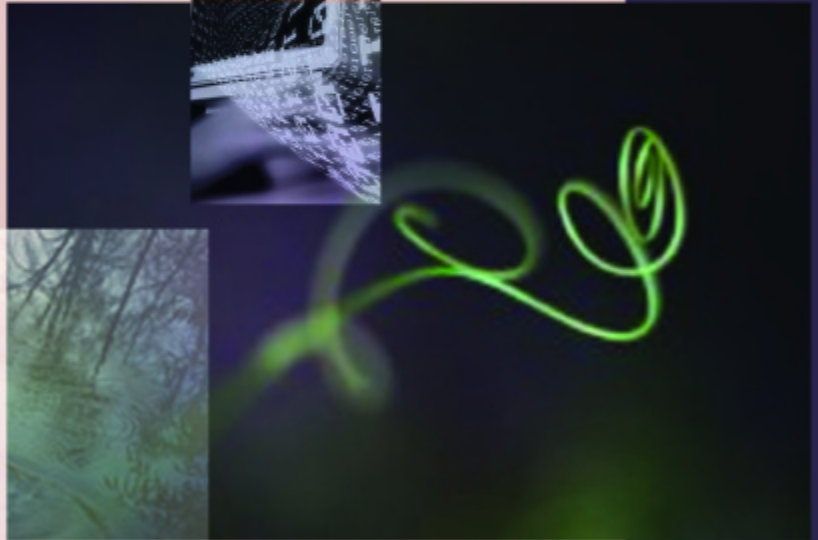
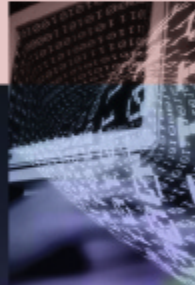




Alliance numériQC

Rapport d'activité 2001



*"Soutenir et accélérer la croissance
et la compétitivité
de l'industrie numérique"*

w w w . n u m e r i q c . c a

Mission

*Alliance numériQC - Réseau de l'industrie numérique du Québec
- vise à soutenir et à accélérer la croissance et la compétitivité
de son industrie dans le respect de tous ses intervenants.*

Table des matières

Profil.....	1
Mot du président.....	2
Mot du directeur général.....	4
Conseil d'administration.....	6
Activités.....	8
Vision.....	20

Alliance numériQC
MédiaSphère Bell
335, boul. de Maisonneuve Est, bureau 300
Montréal, Québec H2X 1K1
Téléphone : (514) 848-7177
Télécopieur : (514) 848-7133
Sans frais Canada et USA : 1 866 848-7177
Courriel : alliance@numeriqc.ca
www.numeriqc.ca

ISBN : 2-922939-04-9

Dépôt légal : Bibliothèque nationale du Québec, 2002

Dépôt légal : Bibliothèque nationale du Canada, 2002



Profil

Alliance numériQC en bref

Alliance numériQC, organisme sans but lucratif, bénéficie de l'aide financière de Développement économique Canada et du ministère de la Culture et des Communications du Québec et de l'appui du ministère de l'Industrie et du Commerce du Québec.

Mission

Alliance numériQC – Réseau de l'industrie numérique du Québec – vise à soutenir et à accélérer la croissance et la compétitivité de son industrie dans le respect de tous ses intervenants.

Vision

Faire du Québec un centre d'excellence mondial reconnu en création, en production et en diffusion du domaine numérique.

Axes d'intervention

Actions centrées sur les PME avec une programmation concrète axée autour de trois axes d'intervention :

Le développement des affaires : Alliance numériQC conçoit et offre des programmes et des services diversifiés qui aident à la commercialisation, au financement et à l'information de marchés.

Le développement des expertises : Alliance numériQC entend favoriser le développement d'une main-d'œuvre qualifiée et compétente, la préparation de la relève pour l'industrie, ainsi que l'utilisation d'outils multimédias comme support à la formation et ce, en intervenant auprès des institutions d'enseignement et des gouvernements.

Les relations gouvernementales et institutionnelles : par son travail de veille et de sensibilisation, Alliance numériQC aide tous les acteurs concernés à mieux comprendre les tendances, les enjeux, les forces et les faiblesses de l'industrie.

Historique

7 décembre 2000 : assemblée de fondation.

1er janvier 2001 : naissance d'Alliance numériQC. Elle regroupe les membres de l'Association des producteurs en multimédia du Québec (APMQ), du Consortium multimédia CESAM et du Forum des inforoutes et du multimédia (FIM).



En 2001, Alliance numériQC a vécu sa première année d'existence, ce qui est une grande victoire : celle du regroupement des forces du multimédia et des inforoutes sur un monde en évolution accélérée. Ce rassemblement marque de manière significative la maturité atteinte par notre secteur d'activité.

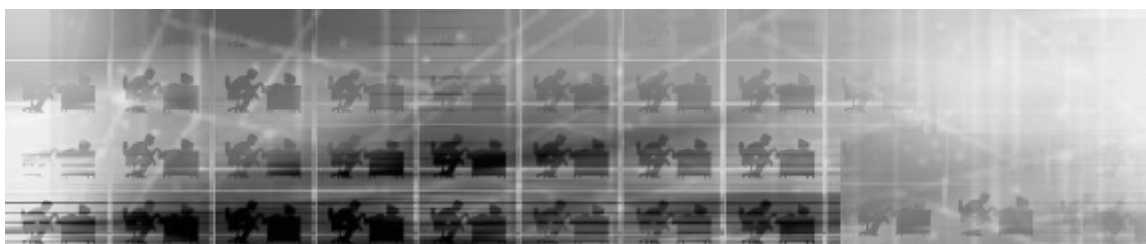
Alliance numériQC est née dans un contexte difficile : l'économie nord-américaine montrait des signes d'essoufflement, le marché des technologies perdait de sa valeur et un grand mouvement de convergence touchait le domaine des communications.

Les organismes et les intervenants spécialisés dans le secteur du multimédia et des inforoutes ont réagi à ces forces. L'Association des producteurs en multimédia, le Consortium en multimédia CESAM et le Forum des inforoutes et du multimédia se regroupaient en décembre 2000 en fondant Alliance numériQC, une organisation capable de les aider à conserver et à accroître leur part de marché.

Une année de choix et de partenariats

Tout au long de 2001, Alliance numériQC s'est consacrée à développer des services qui répondent aux besoins de ses membres. L'équipe en place a également finalisé, au cours du quatrième trimestre, les conventions financières avec ses partenaires gouvernementaux; cet apport financier représente 65 % de notre budget triennal. Des choix se sont imposés naturellement et nous avons concentré nos efforts sur le développement des affaires et, plus précisément, sur l'aide à la commercialisation, dans le but d'offrir un soutien immédiat aux entrepreneurs. Je suis heureux de mentionner que notre travail a déjà commencé à porter ses fruits.

Par sa nature même, Alliance numériQC cherche à représenter l'industrie des contenus numériques interactifs aussi souvent et aussi loin que possible.



Il n'est donc pas étonnant que nous nous soyons aussi employés à créer de nombreux partenariats. Certaines de nos alliances ont été faites avec des organismes de développement économique. Plusieurs autres établissent des collaborations avec des organisations œuvrant dans le multimédia. Un tel réseau de contacts non seulement nous est nécessaire, mais il nous ouvre aussi de nombreuses portes sur l'avenir.

À la base du progrès : une vision d'avenir

L'année 2001 en était aussi une d'implantation. Nous avons le mandat de donner à Alliance numériQC des formes et un mode de fonctionnement capables de soutenir son épanouissement. L'assemblée générale de fondation avait tout particulièrement chargé les administrateurs de simplifier la structure du conseil d'administration et celle de l'adhésion des membres, tâches qui ont été menées à bien. Les changements ont été approuvés à l'unanimité en assemblée générale extraordinaire des membres le 28 janvier 2002.

Alliance numériQC a également fait la promotion du développement des contenus numériques interactifs, car nous voyons-là une condition essentielle à l'essor de l'industrie au Québec. Je pense notamment à l'intégration de l'apprentissage des contenus numériques interactifs à l'enseignement, un enjeu de taille où Alliance numériQC apporte son soutien aux producteurs. Sur ce point, rappelons qu'Alliance numériQC a lancé une invitation aux intervenants du numérique de se regrouper autour de Réseaux d'intérêts afin de partager leurs préoccupations sur un sujet d'intérêt commun. Deux réseaux d'intérêt d'Alliance numériQC (RIAN) ont vu le jour cette année, soit celui des producteurs en éducation et celui du eLearning.

Nul doute que ces préoccupations nous occuperont encore plus en 2002. À ce sujet, Alliance numériQC poursuivra ses efforts auprès de toutes les instances concernées pour que notre industrie jouisse des mêmes outils et de la même reconnaissance que d'autres secteurs d'expression de la culture et de la communication.

Jeune et déjà très dynamique, Alliance numériQC doit ses débuts stimulants au soutien et à la confiance de ses membres, à la grande implication de ses administrateurs, à l'engagement de tous les instants de son directeur général et à l'appui indéfectible de ses partenaires financiers, notamment les gouvernements du Canada et du Québec.

Je tiens ici à les en remercier chaleureusement.

Michel Chioini
Président du conseil d'administration

Mot du directeur général



Le premier rapport d'activité n'est certainement pas le moment des grands bilans. Mais, c'est l'occasion de nous arrêter un instant pour regarder le travail accompli et voir le chemin à parcourir.

Ce premier rapport d'activité, c'est aussi une première pour le monde de l'industrie québécoise des contenus numériques interactifs. C'est en effet la première fois qu'une organisation représentant autant d'entreprises spécialisées dans le domaine numérique fait état de son travail. À la fin de 2001, Alliance numériQC regroupait 375 personnes actives réparties dans 166 entreprises. Bien sûr, nous ne voulons pas nous arrêter en si bon chemin et nous continuons à inviter les entreprises et les organisations de tout le Québec à joindre nos rangs.

Des raisons d'y adhérer

Dès sa première année d'existence, Alliance numériQC a innové et proposé de nouvelles façons de faire à ses membres.

Alliance numériQC a répondu aux besoins exprimés par les producteurs en éducation et ceux en eLearning en leur fournissant une structure d'accueil et de support au sein de RIAN leur permettant d'échanger autour de sujets les préoccupant. Les membres de ces RIANs travaillent actuellement à analyser les enjeux des marchés de leurs secteurs respectifs et à dessiner des voies d'action. Nous avons aussi formé sur place, dans le cadre du E3, de jeunes entrepreneurs qui désiraient tenter l'expérience de la commercialisation internationale. Alliance numériQC a accompagné et soutenu près de 100 entreprises dans leurs efforts pour faire des affaires sur les marchés internationaux. Enfin, Alliance numériQC a représenté l'industrie québécoise des contenus numériques interactifs auprès de nombreuses instances, ici et à l'étranger.



Le partenariat pour credo

Ces faits saillants n'éclairent qu'une minuscule partie de notre travail. En 2001, Alliance numériQC a mis l'accent sur les services aux membres et le développement de partenariats. Toujours dans le cadre d'une approche partenariale, Alliance numériQC a accueilli, à titre d'observateurs, trois partenaires de premier plan au sein de son premier conseil d'administration, soit : le Centre de promotion du logiciel québécois (devenu le Réseau inter logiQ), la Société des arts technologiques et TECHNOCompétences. Cette collaboration a contribué à établir notre crédibilité dès nos premières actions. Dans le secteur économique, Alliance numériQC a conclu des ententes avec le World Trade Centre Montréal et Montréal International. Alliance numériQC veut également desservir toutes les régions du Québec. Par ailleurs, des liens en vue d'une alliance future ont été tissés avec le Groupe d'intérêt multimédia et inforoutes de Québec. D'autres partenariats sont en développement.

Une âme à insuffler

Établir une nouvelle organisation ne va pas sans prendre de grandes décisions en matière de gestion. De quelle manière maximiser nos interventions ? Quelle structure donner à notre équipe ? Comment assurer une viabilité financière ?

Alliance numériQC a apporté des réponses. Nos actions ont été développées autour de trois axes d'intervention : le développement des affaires, le développement des expertises et les relations gouvernementales et institutionnelles. Logiquement, notre effectif a ensuite été constitué en fonction de ces trois axes.

Enfin, en matière de financement, je suis fier d'annoncer qu'Alliance numériQC a atteint et même dépassé son objectif d'autofinancement pour sa première année budgétaire.

Dans toutes ses réalisations, Alliance numériQC a cherché à devenir un point de convergence. Ce travail n'est pas terminé, au contraire il ne fait que commencer. En 2002, Alliance numériQC s'emploiera à augmenter sa représentativité auprès des intervenants du secteur, à élargir ses partenariats, à développer des services payants répondant aux besoins de l'industrie et à rencontrer son objectif d'autofinancement.

Finalement, je tiens à remercier le président du conseil d'administration, l'équipe de direction et le personnel, ainsi que les membres des divers comités qui n'ont pas ménagé leurs heures pour insuffler une âme à notre Alliance numériQC.

Claude Dagenais
Directeur général



Conseil d'administration (décembre 2001)

Membres du comité exécutif

Président

Michel Chiolini, Producteur

Vice-président

Gilbert Ouellette, Vice-président, Opsis communication et marketing

Vice-président

Gilles Valiquette, Président et chef de la direction, Musitechnic / Services éducatifs

Secrétaire

Isabelle Quentin, Éditrice, Isabelle Quentin Éditeur

Officier

René Barsalo, Vice-président, design & stratégie, DynEC

Administrateurs

Trésorier

Robert Charpentier, Directeur de portefeuille technologie, Fonds de solidarité des travailleurs du Québec (FTQ)

Alain Aubut, Président-directeur général, DM Diffusion Multimédia inc.

Marc Boutet, Coprésident et directeur général, De Marque

Claude Coulombe, Président-directeur général, Machina Sapiens (devenu documens)

Ronald Gill, Directeur général, Caisse populaire Desjardins de la Maison de Radio-Canada

Suzanne Guèvremont, Directrice générale, Centre NAD (Centre national d'animation et de design)

Alain Massé, Président-directeur général, Laboratoire IdéeClic

Marcel Messier, Vice-président – Solutions technologies de l'information, Bell Canada

Yves Plouffe, Directeur – Développement et planification des Nouveaux médias, Société Radio-Canada

Martin Tremblay, Président et chef de la direction, UbiSoft Divertissements inc.

Observateurs

Sébastien Ébacher, ministère de l'Industrie et du Commerce

Sylvie Gagnon, TECHNOCompétences

Lise Moras, Développement économique Canada

André Parent, ministère de la Culture et des Communications

Claude Pineault, Centre de promotion du logiciel québécois (CPLQ) (devenu le Réseau inter logiQ)

Monique Savoie, Société des arts technologiques (SAT)

Membres du comité de gestion

Claude Dagenais, Directeur général

Agnès Bédard, Coordonnatrice senior au développement des expertises

Gilles Bertrand, Directeur du développement des affaires

Daniel Boismenu, Directeur des affaires publiques et des communications

Nicole Languérand, Directrice de l'exploitation

Membres du comité d'experts du Fonds d'expérimentation en multimédia

Gilles Bertand, Alliance numériQC

Eric Franchi, avocat

Peter Goldberg, Bouclair.com

Susan Harvey, Alliance numériQC

Roger Léonard, Centre d'entreprises et d'innovation de Montréal (CEIM)

Lise Moras, Développement économique Canada

Stéphane Morency, Investissement Desjardins

Réseaux d'intérêt d'Alliance numériQC (RIAN)

Rian des producteurs en éducation

Alain Aubut, DM Diffusion Multimédia, Coprésident

Pierre-Yves Maurice, I.C.E. Multimédia, Coprésident

Rian eLearning

Louis Garceau, Tecsalt Eduplus, Coprésident

Claude Martel, Versalys, Coprésident

Robert Roy, Technoméda, Secrétaire-trésorier



Activités

Une première année d'implantation

La première année est celle où les forces de base se mettent en place pour permettre d'évoluer et d'aller plus loin. Durant sa première année, Alliance numériQC a fait des premiers pas qui comptent !

Un conseil d'administration en mutation

En 2001, le conseil d'administration est élu sur la base de domaines d'activités afin d'assurer la représentativité des acteurs clés du secteur : production, édition, création de contenus, financement, formation, distribution et diffusion. Il compte 15 administrateurs avec droit de vote et six observateurs; trois sièges d'observateurs sont réservés aux partenaires gouvernementaux (Développement économique Canada, ministère de la Culture et des Communications, ministère de l'Industrie et du Commerce) et trois aux associations partenaires : le Centre de promotion du logiciel québécois (devenu Réseau inter logiQ), la Société des arts technologiques (SAT) et TECHNOCompétences.



La structure du conseil d'administration a été simplifiée pour faciliter l'accès à cette instance de décision

Le 28 janvier 2002, les membres, réunis en assemblée générale extraordinaire, ont simplifié la composition du conseil d'administration. Dès le printemps 2002, le conseil d'administration sera formé de :

- 11 administrateurs élus par l'assemblée générale (sans tenir compte du domaine d'activités);
- trois observateurs désignés par les gouvernements du Canada et du Québec;
- un siège d'observateur réservé au Président sortant.

Les administrateurs sont élus pour un mandat de deux ans. Afin d'assurer le suivi des dossiers, cinq des administrateurs du premier conseil seront réélus pour un mandat d'un an et les six autres seront élus pour deux ans. L'alternance sera par la suite maintenue.

Activités

Une équipe structurée et complète

L'effectif d'Alliance numériQC a été complété à l'automne 2001 et compte 17 employés. L'équipe est structurée de manière à mettre en œuvre les grandes priorités du plan d'affaires. Elle fonctionne en mode de gestion de projets où les forces de chacun sont utilisées à leur plein potentiel. Le personnel est regroupé autour des trois axes d'intervention soit :

- Développement des affaires,
- Développement des expertises,
- Affaires publiques et communications auxquels s'ajoutent Services aux membres, Événements spéciaux et Administration et opérations.

Un mode d'adhésion plus simple et plus clair

Les administrateurs, mandatés par les membres lors de l'assemblée de fondation, ont revu la structure d'adhésion de manière à favoriser la plus grande représentation possible de tous les secteurs de l'industrie. Depuis le 28 janvier 2002, Alliance numériQC n'a qu'un seul type de membres, des membres réguliers, et deux types d'adhésion.

Au 31 décembre 2001, Alliance numériQC comptait 375 personnes actives réparties dans 166 entreprises.

Un financement et un plan d'affaires qui vont de pair

Le premier budget d'Alliance numériQC est de 6,315 M\$ répartis sur trois ans : 2,15 M\$ viennent du gouvernement du Québec et 1,9 M\$ du gouvernement du Canada. Les cotisations des membres, les commandites et les revenus des activités contribuent à l'équilibre budgétaire.

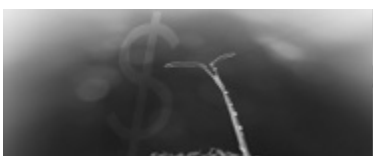
La part d'autofinancement d'Alliance numériQC a été fixée à 27 % pour 2001. Alliance numériQC a atteint 29 % d'autofinancement, soit deux points de plus



Le mode d'adhésion a été rendu plus accessible dans le but de favoriser la représentation de tous les secteurs de l'industrie



Activités



Alliance numériQC a atteint 29% d'autofinancement, soit deux points de plus que l'objectif

que l'objectif convenu avec les bailleurs de fonds gouvernementaux pour la 1^{ère} année d'opération. Plus de 50 % du budget est réservé au développement des affaires. L'année 2001 en étant une de consolidation financière, Alliance numériQC a donc choisi de mettre l'accent sur cet axe prioritaire de son plan d'affaires et, tout particulièrement, sur l'aide à la commercialisation.

En priorité : l'aide au développement des affaires

Dès sa première année, Alliance numériQC a joué son rôle de soutien auprès de l'industrie des contenus numériques interactifs. Un rôle qui a bien vite pris plusieurs facettes.

Foires et missions commerciales

Alliance numériQC apporte un soutien diversifié aux entreprises qui participent aux foires et missions commerciales sur les marchés internationaux : activités de commercialisation, maillage d'entreprises, représentation de l'industrie.

Elle représente et accompagne ses membres et l'industrie québécoise, ici comme à l'étranger. En 2001...

- elle a participé à sept foires et missions commerciales, dont le Marché international des contenus interactifs (MILIA), à Cannes (France), l'Electronic Entertainment Expo (E3), à Los Angeles (États-Unis), le MIM, à Montréal (Canada) et le World Education Market (WEM), à Vancouver (Canada);
- parmi ces missions, elle a pris part à deux premières : les rencontres franco-québécoises sur le multimédia, à l'occasion de la 22^e Université d'été de la Communication, à Hourtin (France), et la mission Alliance New-York New Jersey, dans le cadre de l'opération Québec-New York 2001;

Activités

- au total, elle a accompagné 136 participants (propriétaires, dirigeants et responsables de développement des affaires de PME) représentant 98 entreprises.

Elle aide les participants à se préparer et leur offre, au besoin, encadrement et soutien. En 2001...

- une première : 10 jeunes entrepreneurs en jeux, encadrés par les représentants d'Alliance numériQC, ont vécu une expérience sur le terrain en commercialisation internationale lors de leur participation au E3.

Elle met les participants en lien avec d'autres participants, favorisant ainsi les rencontres entre les entreprises. En 2001...

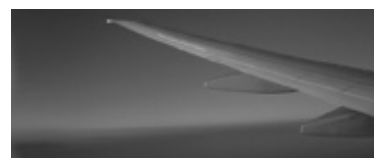
- un outil de maillage innovateur a été développé et implanté dans son site Internet. Utilisé pour la première fois à l'occasion du MIM 2001, cet outil a permis d'organiser 125 rencontres d'affaires entre des entrepreneurs d'ici et ceux de l'étranger. Les participants ont pu s'y faire connaître, se renseigner sur les autres entreprises et établir des contacts prometteurs. Compte tenu de ce succès, l'outil sera utilisé pour toutes les missions dès 2002.

Soutien au financement

Alliance numériQC s'emploie à faciliter le financement de projets en multimédia.

Elle gère deux programmes de soutien aux entrepreneurs. En 2001...

- le Fonds d'expérimentation en multimédia (FEM) a supporté 13 projets. Ce programme offre un appui financier à des projets novateurs au niveau



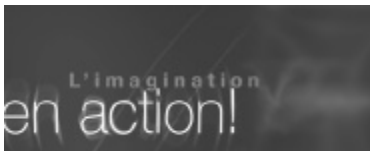
Alliance numériQC a accompagné et soutenu 136 participants, représentant 98 entreprises, à 7 foires et missions commerciales sur les marchés internationaux



Le Fonds d'expérimentation en multimédia (FEM) a supporté financièrement 13 projets à l'étape de prédémarrage



Activités



Le Programme Québec multimédia jeunesse (QMJ) a permis à 25 jeunes créateurs de recevoir une aide financière et un encadrement personnalisé

technologique à l'étape de prédémarrage. Alliance numériQC gère le FEM pour Développement économique Canada pour les régions du Québec;

- le programme Québec multimédia jeunesse a permis à 25 jeunes créateurs en multimédia de recevoir une aide financière et un encadrement personnalisé. Ce programme du ministère de la Culture et des Communications propose aux jeunes de 18 à 35 ans trois formes de soutien. Alliance numériQC a le mandat d'encadrer le développement et la production de contenu à travers les deux premiers volets de la mesure, soit le soutien au développement et le soutien à la production.

Elle met ses membres et les entreprises québécoises en contact avec les investisseurs et les aide à répondre aux exigences des diverses sources de financement. En 2001...

- quelque 75 demandes touchant le financement d'entreprises ont été traitées;
- quatre rencontres de maillage ont été organisées au cours desquelles des entrepreneurs du FEM ont pu présenter leurs projets à d'éventuels investisseurs.

Communications

Alliance numériQC utilise les communications à plusieurs fins : informer les membres, faire connaître l'industrie, mettre en lien des entrepreneurs, etc.

Elle met un site Internet et son bulletin en ligne à la disposition des membres et de l'industrie. En 2001...

- une nouvelle vitrine Internet a été élaborée. La forme et le contenu ont été entièrement repensés de façon à mettre en valeur les services offerts aux membres et aux entreprises en contenus numériques. L'axe développement des affaires y a développé son outil de maillage en ligne utilisé lors des missions et foires

Activités

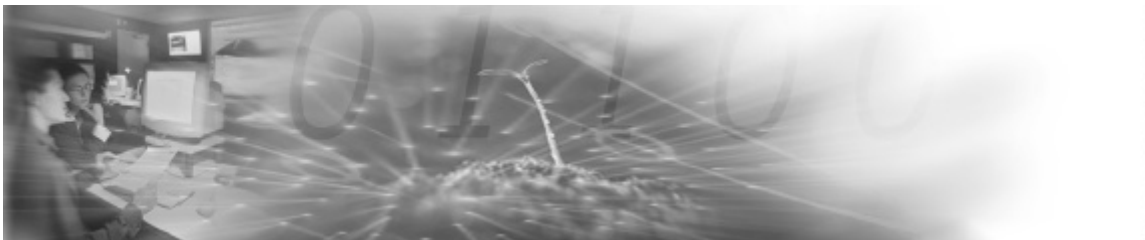
- commerciales. Depuis janvier 2002, Alliance numériQC a fermé son site Internet Multimédia-Québec.com pour concentrer toute l'information pertinente sur son nouveau site. Chaque mois, le site www.numeriqc.ca reçoit quelque 9 200 visiteurs;
- un nouveau bulletin d'information axé sur les activités d'Alliance numériQC, celles de ses membres et de ses partenaires a été conçu et mis en ligne. Épousant la même grille graphique que la page d'accueil du site, le bulletin est envoyé toutes les semaines à plus de 4 000 abonnés.

Elle organise des événements sociaux et de réseautage très appréciés par ses membres et l'industrie. En 2001...

- 2 rencontres de l'Heure numériQC ont attiré un total de 160 participants. Conçues sous forme de débat, elles ont eu pour sujet « La convergence des industries de communication » (mars) et « Le eLearning, un marché à développer » (novembre);
- quelque 20 entreprises membres ont participé gratuitement à l'atelier Cyber-Affaires Marketing Bell à la Maison du Gouverneur dans le cadre d'un événement de prestige;
- le Tournoi de golf de l'industrie et le Noël numériQC ont permis à quelque 400 personnes de se retrouver et de créer de nouveaux liens tout en s'amusant.

Elle se fait connaître dans les médias et dans le milieu économique. En 2001...

- l'équipe des communications a veillé à la conception d'une identité visuelle, à la conception et à la production d'outils de communication, à la production et à la diffusion de publicités, en plus de voir aux relations avec les médias et d'apporter son soutien aux activités de promotion et de représentation.



Activités

Alliance numériQC a reçu des centaines de mentions et textes dans les médias allant d'entrevues à Radio-Canada, à un article dans le *Canadian New Media*, à des mentions dans la revue *L'actualité*, le journal *Les Affaires* pour n'en citer que quelques-uns.



Alliance numériQC veille à s'informer et à renseigner sur les tendances de l'industrie des contenus numériques

Recherche et diffusion d'information

Alliance numériQC cherche à informer du mieux possible les entrepreneurs sur les exigences, les courants et les tendances de l'industrie des contenus numériques interactifs.

Elle répond aux demandes d'information et produit des documents spécialisés. En 2001...

- *Pour mieux réussir la commercialisation de vos contenus multimédias grand public en ligne ou hors ligne*, a été publié à l'intention des jeunes entrepreneurs. Diffusé en français et en anglais, ce document a été réalisé avec le soutien financier de Téléfilm Canada;
- *Guide pratique : les Concours de sites Internet et de nouveaux médias* en collaboration avec le gouvernement du Québec, ministère des Relations internationales.

Elle soutient les membres et les entreprises lors des foires et de missions à l'étranger. En 2001...

- brochures promotionnelles pour soutenir les membres et les intervenants de l'industrie participant au MILIA 2001, au World Education Market (WEM 2001), et à la 22e Université d'Été de la Communication à Hourtin;
- Québec Multimédia Games / Jeux : document bilingue faisant la promotion de l'industrie du jeu au Québec;
- achat de publicité dans les revues spécialisées et dans les publications officielles des foires commerciales.

Activités

Elle enrichit son expertise en participant à des conférences, à des ateliers et à des séminaires.

En 2001...

Activités de veille

- séminaire du commerce électronique (les nouveaux modèles d'affaires et les tendances en B2B et B2C);
- Publicité Club de Montréal (PCM) sur Le Grand Virage dans le milieu de la publicité;
- séminaire de recherche sur le eLearning de l'Institut International de Recherche.

Son expertise est recherchée comme conférenciers et membres de jury. En 2001...

- conférences devant le New Media Business Association à Toronto, au MIM pour présenter l'industrie d'ici aux exposants de l'extérieur du Québec, animation d'une table ronde sur l'innovation au Québec et présidence du séminaire E-Learning, formation à distance.
- membres de jury dans le cadre du Gala des Octas, des Mérites du français dans les technologies de l'information et du concours québécois en entrepreneurship, entres autres.

Elle relie son site Internet à des documents d'information de marché. En 2001...

- près de 30 titres ont été rendus disponibles sur le site www.numeriqc.ca dont : rapports de veille, guides pratiques, études et portraits, répertoires et mémoires.



Des liens ont été établis avec les institutions gouvernementales et les principaux acteurs du Québec afin de favoriser la croissance de l'industrie des contenus numériques



Activités

Une mission continue : la promotion et la représentation de l'industrie

C'est en tissant des liens aussi nombreux que variés qu'Alliance numériQC a entrepris, en 2001, de mieux faire connaître l'industrie québécoise des contenus numériques interactifs afin d'en favoriser la croissance.

Partenariats institutionnels et économiques

Alliance numériQC s'emploie à établir des partenariats avec les principaux acteurs du Québec et à promouvoir l'industrie auprès des institutions étrangères. En janvier 2002, dans le cadre d'une mission du ministère de l'Industrie et du Commerce, Alliance numériQC a signé un accord de coopération avec l'Association mexicaine du Multimédia, de l'Inforoute et des Contenus de l'information (AMMICI).

Elle travaille en partenariat avec des instances gouvernementales. En 2001...

- outre Développement économique Canada, le ministère de la Culture et des Communications et le ministère de l'Industrie et Commerce qui sont ses principaux partenaires, Alliance numériQC collabore régulièrement et travaille avec des organismes et ministères dont Emploi Québec, Industrie Canada, l'Institut de la statistique du Québec, le ministère de l'Éducation, l'Office franco-québécois pour la jeunesse (OFQJ), l'Office Québec-Amériques pour la jeunesse (OQAJ), Patrimoine canadien, la SODEC et Téléfilm Canada.

Elle établit des relations avantageuses avec les instances économiques. En 2001...

- ententes de collaboration signées avec Montréal International et le World Trade Centre Montréal en vue d'aider les membres de l'organisation à atteindre rapidement leurs objectifs de croissance et de rentabilité;
- une rencontre de maillage et d'échange a été organisée avec Investissement Québec à laquelle a participé une centaine d'entrepreneurs;
- ententes de collaboration avec le Centre de recherche informatique de Montréal (CRIM) pour de la validation technologique.

Elle crée des liens avec les délégations des gouvernements, des entreprises et des institutions d'enseignement. En 2001...

- un réseau de contacts avec diverses organisations spécialisées dans les échanges internationaux a été établi;
- Alliance numériQC a pris part à l'accueil de 13 missions officielles en provenance de 9 pays et regroupant 111 personnes;

Activités

- 15 attachés commerciaux du Canada et du Québec à l'étranger ainsi que plusieurs entrepreneurs étrangers ont été reçus par Alliance numériQC. Selon l'objectif de la rencontre, ils ont reçu des renseignements sur l'industrie des contenus numériques interactifs du Québec et ont rencontré des entrepreneurs.

Liens avec les institutions d'enseignement

Alliance numériQC prend un soin particulier à collaborer étroitement avec le secteur de l'enseignement afin que les besoins de l'industrie coïncident avec la formation offerte.

Elle contribue à la mise au point de nouvelles formations. En 2001...

- Alliance numériQC a participé au projet de l'École de technologie supérieure (ETS) pour établir un nouveau programme d'études visant à former des ingénieurs généralistes en technologie de l'information;
- elle se joindra en 2002 au comité consultatif du Centre de recherche informatique de Montréal (CRIM) chargé de mettre au point des cours adaptés à l'industrie du multimédia;
- elle a donné son appui à l'Institut National de l'Image et du Son (INIS) pour la mise sur pied d'un programme consacré aux nouveaux médias de même qu'à l'Université de Sherbrooke pour la création d'un centre en imagerie numérique.

Elle participe à des projets expérimentaux. En 2001...

- Alliance numériQC a donné son soutien à l'École des métiers de l'image et des médias numériques de Montréal pour créer une classe-pilote en technologie des médias numériques;
- elle a pris part au projet d'études pancanadien que mène Développement des ressources humaines Canada sur les ressources humaines en multimédia;
- elle a soutenu CyberCap, projet de réinsertion sociale des jeunes par le multimédia, incorporé depuis septembre 2001.

Promotion auprès de la relève

En matière d'emploi, Alliance numériQC cherche aussi bien à connaître les besoins que l'offre. En 2001...

- la réalisation d'un infoguide des carrières et d'un nouveau répertoire des institutions a été entreprise, conjointement avec Jobboom, et sera complétée au cours de 2002. Quelque 15 000 fiches seront alors distribuées dans les établissements scolaires, les centres locaux d'emploi et les carrefours jeunesse-emploi;



Activités

- une étude sur le marché de l'emploi pour les secteurs du eLearning et du jeu a été confiée à TECHNOCompétences et les résultats devraient être disponibles au printemps 2002;
- les stages offerts par les institutions d'enseignement membres ont été diffusés dans le bulletin en ligne.

Soutien aux secteurs en développement

Alliance numériQC comprend l'importance de faire valoir et de soutenir les secteurs de l'industrie qui sont en émergence.

Elle soutient les entrepreneurs désireux de mettre sur pied des Réseaux d'intérêt d'Alliance numériQC (RIAN), des comités qui permettent de faire le point sur des enjeux précis et d'élaborer des moyens d'action. En 2001...

- un RIAN regroupant 42 producteurs du secteur québécois du eLearning a été constitué et a formulé les principaux enjeux de ce secteur. Il travaille maintenant à l'élaboration de pistes de solutions et d'actions spécifiques pour ce secteur;
- un RIAN regroupant les producteurs de contenus éducatifs interactifs a été formé. Ce groupe a rédigé un mémoire qui a été présenté, en mars 2002, au ministre d'État à l'Éducation et à l'Emploi du Québec présentant l'analyse, la vision et les recommandations des producteurs en éducation au sujet de l'intégration des nouvelles technologies dans l'enseignement et l'apprentissage.

Elle donne son appui aux nouvelles initiatives des secteurs en émergence. En 2001...

- Alliance numériQC a confirmé son soutien aux Rencontres internationales du multimédia d'apprentissage (RIMA) qui se sont déroulées à Québec en mars 2002;
- elle a officiellement appuyé la création de l'Institut de recherche et de création en arts et technologies médiatiques (Hexagram);
- elle a donné une aide logistique et financière à la section locale du International Games Developers Association (IGDA);
- elle a fourni son appui financier et son expertise au démarrage du Bureau des producteurs en contenu interactif (BPCI);
- elle a appuyé COMET (Commerce and Electronic Technology / Association Commerce & Télématic) lors de la rencontre portant sur le eLearning.

Activités

Partenariats et collaborations au sein de l'industrie

Alliance numériQC veut se positionner comme un partenaire dynamique et attentif auprès des autres organisations québécoises qui oeuvrent dans le domaine du multimédia.

Elle conclut des ententes diverses. En 2001...

- entente de services signée avec la Cité multimédia afin de la représenter dans trois foires commerciales internationales;
- entente conclue avec le Groupe d'Intérêt Multimédia et Inforoute (GIMI) de Québec à titre de représentant d'Alliance numériQC à Québec.

Représentations diverses

Enfin, Alliance numériQC se charge de représenter l'industrie du multimédia au sein de nombreuses instances. En 2001...

- elle a participé à la consultation nationale que Téléfilm Canada a menée sur ses futurs programmes de financement;
- elle a été membre du comité consultatif chargé de valider les besoins en matière de technologies en pédagogie;
- elle a fait valoir les intérêts du secteur des contenus numériques interactifs dans le cadre des audiences du CRTC sur l'acquisition par Quebecor de Vidéotron et du Groupe TVA;
- elle a siégé au conseil d'administration de l'Observatoire de la culture et des communications (OCC) et animé le comité multimédia de l'OCC;
- elle a participé à la table de concertation de TECOMUSE, un groupe de travail qui veut assurer la complémentarité des recherches sur les technologies de l'information et le multimédia;
- elle a été membre du comité des partenaires de TECHNOCompétences organisme chargé d'analyser la politique de l'éducation des adultes du ministère de l'Éducation;
- elle a représenté l'industrie québécoise des contenus interactifs au Forum des innovateurs qui s'est tenu à Fredericton, au Nouveau-Brunswick.



Vision 2002

Fort de pas posés en 2001, de l'expertise et des expériences acquises, Alliance numériQC consolidera en 2002 ses actions. L'industrie des contenus numériques interactifs se définit de plus en plus par secteurs verticaux et nos interventions tiendront compte de cette réalité, soit en éducation, en jeux, en eLearning et en communications et services interactifs. Elle cherchera également à élargir sa représentativité en regroupant le plus large éventail possible d'entreprises et d'organismes de son secteur d'activités. Un programme que nous relèverons tous ensemble.

Alliance numériQC
MédiaSphère Bell
335, boul. de Maisonneuve Est, bureau 300
Montréal, Québec H2X 1K1
Téléphone : (514) 848-7177
Télécopieur : (514) 848-7133
Sans frais Canada et USA : 1 866 848-7177
Courriel : alliance@numeriqc.ca
www.numeriqc.ca

Merci à nos partenaires



Développement
économique Canada

Canada Economic
Development

Canada

Culture
et Communications

Québec



Avec la participation de :
•Ministère de l'Industrie et du Commerce