

RDV CULTURE / NUMÉRIQUE CÔTE-NORD

VIRAGE

22 MARS | BAIE-COMEAU

23 MARS | SEPT-ÎLES

CRCCCN

Conseil régional de la culture et des communications de la Côte-Nord

QUÉBEC
numérique

CULTURE/
NUMÉRIQCC

Québec

Ce projet s'inscrit dans la mise en œuvre du Plan culturel numérique du Québec.

AVEC LA
PARTICIPATION DE
Samiha Hazgui
de
**QUÉBEC
NUMÉRIQUE**
ET
Marika Laforest
du **LAB CULTUREL**
(CULTURE POUR TOUS)

PANÉLISTES

Le jeudi 22 mars à Baie-Comeau



Daniel Le Saunier, retraité

J'ai participé à la migration des contenus télévisuels vers le Web, notamment pour la Fabrique culturelle (Télé-Québec), collaboré à l'organisation de rencontres internationales de développement des affaires en jeu vidéo, animation numérique et e-sport (Pixel Québec). Au Grand Rappel, nous rassemblons les artistes ayant participé à la création du patrimoine artistique régional pour organiser des retrouvailles, via les outils numériques de réseautage, avec une communauté de 450 personnes dispersées aux 4 coins du Québec.

Animation de Louise Savard



Louise Savard, animatrice

Après 18 ans de travail dans l'univers télévisuel de Télé-Québec, 12 ans comme animatrice à l'antenne de la quotidienne « Au gré des jours » à la Première chaîne de Radio-Canada, plusieurs années comme administratrice du Salon du livre de la Côte-Nord et chroniqueuse à NousTV, j'ai eu la chance de travailler à l'écriture du magnifique livre photos-témoignages « Sept-Îles, empreintes et contrastes ». Que dire de plus? Native de Québec, la Côte-Nord est devenue au fil des ans mon « alma mater ». Merci la vie!

Le jeudi 22 mars à Baie-Comeau et le vendredi 23 mars à Sept-Îles

Marie-Pierre Roy, entrepreneure

Depuis mon arrivée dans l'entreprise familiale, ImageXpert, en 2005, j'ai participé à la réalisation de nombreux de projets de communication, notamment au niveau des stratégies de communication, du Web et des réseaux sociaux. La mission que je me suis donnée : investiguer sur les réels besoins des entreprises pour offrir une solution numérique adaptée à leurs objectifs.



Christian Marcotte, dg MRCN

Outre son site Internet, le Musée régional de la Côte-Nord a développé, depuis 2011, 5 outils numériques pour mettre en valeur et diffuser le patrimoine nord-côtier. Le premier outil, mis en ligne en mars 2011, est son musée virtuel mettant de l'avant la culture innue. Par la suite, nous avons développé 4 bornes interactives, 3 au Vieux-Poste et une au musée, servant à tester les connaissances acquises par le visiteur lors de sa visite. Dans une perspective d'avenir, nous travaillons aussi, en collaboration avec Optik 360, à la numérisation 3D des trésors du musée.



Bernard Hervieux, dg radio communautaire

À la fin des années 70, on voit apparaître au Québec des radios communautaires autochtones. La communauté de Pessamit accueillait les premiers équipements de radiodiffusion au tout début des années 80, un émetteur FM avec une puissance de 0.6 watts qui couvrait à peine 1 kilomètre de son champ de diffusion. L'arrivée du numérique dans le milieu de la radiodiffusion autochtone et allochtone a complètement changé la méthodologie du traitement de l'information.



Stéphanie Landry, artiste 3D

Je suis artiste 3D et travailleure autonome. Je travaille à domicile pour des compagnies de jeux vidéo, la plupart localisées à Montréal. Je travaille par ordinateur et transmets mes créations via le Web à mes employeurs. Je profite également des réseaux sociaux et de sites artistiques afin de diffuser mes projets personnels et professionnels pour avoir plus de visibilité.

Le vendredi 23 mars à Sept-Îles

Virginie Lamontagne, Télé-Québec

Avant de faire partie de l'équipe de Télé-Québec et plus tard, de La Fabrique culturelle de Télé-Québec, j'ai créé des œuvres sonores interactives, j'ai collaboré aux réflexions de l'industrie autour de l'interactif, du transmédia et du crossplatform en documentaire - les néologismes étaient la grosse mode en 2010. Mais au-delà des possibilités infinies qu'offrent les technologies connectées, à qui nous adressons-nous, quelles sont les bonnes pratiques, comment rejoignons-nous nos publics cibles, comment suscitons-nous l'engagement d'une communauté ? Il vaut mieux savoir ce qu'on veut raconter, avant de choisir comment le raconter.



Tom Demers, artiste

Pour moi, le numérique c'est partout dans ma pratique même si j'essaie parfois de le minimiser. J'utilise des appareils de captation désuets qui datent d'avant l'ère du numérique pour pas mal de projets, mais la diffusion passe inévitablement par une numérisation, par une plate-forme en ligne, un site Web, par des formulaires en ligne, des courriels, et un archivage de l'information qui se fait à 100 % en numérique. Pour les gens de mon âge, le numérique va de soi, toute notre vie d'adulte s'est construite autour de modes d'organisations numériques.

