

# Lab culturel



**Guide de l'appel de projets**

**5<sup>e</sup> cohorte**

**Lancement**  
lundi 13 janvier 2020, 8 h

**Date limite – soumission des projets**  
lundi 10 février 2020, 23 h 59

**Début de l'incubation**  
avril 2020

## Mise en contexte

La mission de Culture pour tous est de faire reconnaître les arts et la culture comme facteurs essentiels d'épanouissement par des programmes de sensibilisation et d'éducation favorisant la participation des citoyens.

Depuis 2014, Culture pour tous est impliqué dans la mise en œuvre du [Plan culturel numérique du Québec](#), notamment avec le Lab culturel, pour susciter des projets culturels et numériques qui favorisent l'accès et la participation des citoyens à la culture.

**Le Lab culturel est le seul incubateur exclusivement dédié à la réalisation d'initiatives numériques innovantes en culture, partout au Québec.** Il s'agit d'une structure d'accompagnement pour des projets en phase de démarrage.

## Objectifs

- Appuyer les démarches et projets structurants qui permettent aux citoyens de découvrir et de s'appropriier la culture grâce à des initiatives numériques judicieuses, innovantes et captivantes ;
- Encourager la collaboration et le partage afin de favoriser la mixité de différents réseaux (culturel, numérique, éducation) ;
- Partager les expériences acquises et les apprentissages réalisés lors de l'incubation du projet aux milieux culturel, numérique et/ou de l'éducation.

## Le Lab culturel en chiffres...

4 cohortes

24 projets incubés

740 candidatures reçues

437 000 \$ accordés en aide financière

## Cohorte 5

### Deux volets d'intervention

1. Éducation

2. Découvrabilité

*Note : Le masculin est utilisé pour alléger le texte, et ce, sans préjudice pour la forme féminine.*

# 1. Éducation

Le volet **éducation** a pour but d'accompagner des organisations et des artistes dans le développement de projets culturels et numériques prenant place dans le secteur de l'éducation.

Qu'ils soient destinés à l'usage des élèves ou à des professionnels du milieu de l'éducation, aux niveaux préscolaire, primaire, secondaire, postsecondaire, leur objectif est de permettre aux clientèles cibles de s'approprier la culture québécoise par le numérique.

## Les projets déposés doivent :

- Avoir une approche de médiation culturelle numérique et comprendre dans leurs développements des interactions avec la ou les clientèles visées ;
- Être pérennes : tout projet doit pouvoir se poursuivre après son incubation au Lab culturel ;
- Favoriser la collaboration entre les différents intervenants et partenaires et encourager leur participation dans l'ensemble du processus de déploiement ;
- Contribuer à enrichir les connaissances de la clientèle visée ;
- S'ancrer dans la réalité de la clientèle visée par le projet ;
- Documenter chaque étape de réalisation et partage des apprentissages avec la communauté culturelle et de l'éducation ;
- Être en lien avec le programme d'étude des clientèles visées ([Programme de formation de l'école québécoise pour le préscolaire, primaire et secondaire](#), par exemple) ;
- Contribuer à l'apprentissage des compétences du 21<sup>e</sup> siècle. Pour plus de détails : [Orientation 2.2 de la Politique de la réussite éducative \(page 43\)](#) ;
- Utiliser les nouvelles technologies à des fins pédagogiques.

## Clientèles visées par les projets

### Milieu l'éducation

- Centres de la petite enfance (CPE) ou services de garde en milieu scolaire (SDG) ;

- Enfants d'âge préscolaire ;
- Élèves du primaire et du secondaire ;
- Professionnels de l'éducation\* ;
- Classes d'accueil ou à besoins particuliers ;
- Étudiants de niveau postsecondaire.

\* Enseignants / éducateurs, conseillers pédagogiques, groupe d'enseignants / groupes d'éducateurs, professionnel du milieu de l'éducation, directions d'écoles, commissions scolaires.

## Candidats admissibles

- Organisations à but non lucratif ou coopératives œuvrant en culture, en éducation ou en numérique ;
- Artistes professionnels ;
- Travailleurs autonomes.

## Candidats non admissibles

- Villes, municipalités ou MRC ;
- Entités relevant d'une ville, municipalité ou MRC ;
- Professionnels de l'éducation ;
- Entreprises.

À noter que ces organisations ou individus peuvent toutefois être partenaires ou collaborateurs dans le projet d'un autre porteur admissible.

## Critères d'évaluation

Les candidatures soumises dans le volet **éducation** seront sélectionnées selon les critères suivants :

- **Crédibilité du projet en lien avec la thématique du volet**  
Le projet répond à une problématique ou à un besoin, et propose une solution pour améliorer l'accès à culture par le numérique de la clientèle visée.
- **Participation, collaboration ou interaction avec la clientèle visée (approche de médiation culturelle numérique)**  
Le projet favorise la collaboration entre différents intervenants, la clientèle visée et les partenaires.
- **Caractère innovant du projet, du concept, du produit ou du service.**

- **Apprentissages et partage**  
Les apprentissages envisagés par le candidat devront bonifier les connaissances à la fois de la clientèle visée, du porteur de projet et du milieu culturel et/ou de l'éducation. Les stratégies de diffusion et de communication envisagées par le candidat sont réfléchies, articulées et pertinentes.
- **Expertise**  
L'expertise du porteur de projet, de son équipe et des collaborateurs impliqués sera considérée.
- **Faisabilité budgétaire et de l'échéancier**  
Le réalisme et la viabilité du projet et des technologies utilisées ainsi que le budget et les étapes de réalisation seront évalués.

- La concentration de puissants acteurs du numérique (les GAFAs comme Google, ou Facebook, pour ne citer que ceux-là) qui, par les algorithmes de leurs plateformes, visent à imposer leur logique du marché à l'échelle mondiale et favorisent la découverte de certains types de contenus, souvent anglophones, limitant ainsi la visibilité et la découvrabilité des contenus culturels locaux ;
- Le contenu culturel québécois est « noyé » dans l'abondante offre culturelle mondiale en ligne, disponible partout et en tout temps ;
- Les technologies et les données sont actuellement concentrées entre les mains d'un petit nombre de puissantes entreprises mondiales ;
- Il existe très peu de métadonnées culturelles québécoises disponibles pour les machines alors que les algorithmes deviennent de plus en plus importants pour la découvrabilité des contenus culturels.

## 2. Découvrabilité

Le volet **découvrabilité** vise à accompagner des organisations et des artistes qui souhaitent favoriser la découverte du contenu culturel québécois sur le web, les plateformes numériques, les moteurs de recherche et les outils d'intelligence artificielle, et qui répondent à un ou plusieurs enjeux comme :

- Les moyens d'accès et de consommation en ligne des contenus culturels par le public ont changé et la culture québécoise est peu présente, visible et accessible sur Internet ;

### Les quatre piliers de la découvrabilité

Avoir des métadonnées structurées et liées pour les algorithmes (recommandations, mots-clés, index, catalogues), augmente la découvrabilité d'un contenu, d'un produit ou d'un service sur le web. Mais ça ne représente qu'un des piliers de la découvrabilité. La promotion et le marketing web sont des alliés fondamentaux dans une stratégie globale.

En plus de rendre l'offre culturelle interprétable par les machines utilisées par les moteurs de recherche et outils d'intelligence artificielle, il faut penser aux moyens de communiquer le contenu directement au public ciblé.



Illustration des 4 piliers de la découvrabilité, par LaCogency

## Les projets déposés doivent :

- Proposer une solution concrète à un ou plusieurs enjeux de la découvrabilité des contenus culturels sur le Web ;
- Être pérennes : tout projet doit pouvoir se poursuivre après son incubation au Lab culturel ;
- Contribuer à enrichir les connaissances et compétences numériques du milieu culturel québécois en documentant chacune des étapes de réalisation et en partageant ses apprentissages avec la communauté ;
- Favoriser la collaboration entre les différents intervenants et partenaires du projet pour encourager leur participation dans l'ensemble du processus de déploiement.

## Candidats admissibles

- Organisations à but non lucratif ou coopérative œuvrant en culture et/ou en numérique ;
- Artistes professionnels ;
- Travailleurs autonomes.

## Candidats non admissibles

- Villes, municipalités ou MRC ;
- Entités relevant d'une ville, municipalité ou MRC ;
- Entreprises.

À noter que ces organisations peuvent toutefois être partenaires et collaborateurs dans le projet d'un autre porteur admissible.

## Critères d'évaluation

Les candidatures soumises dans le volet **découvrabilité** seront sélectionnées selon les critères suivants :

- **Crédibilité du projet en lien avec la thématique du volet**  
Le projet répond à une problématique, à un besoin, propose une solution pour améliorer la découvrabilité du contenu culturel québécois sur le web.
- **Caractère innovant du projet, du concept, du produit ou du service.**

- **Apprentissages et partage**  
Les apprentissages envisagés par le candidat devront bonifier les connaissances à la fois de la clientèle visée, du porteur de projet, du milieu culturel et/ou numérique. Les stratégies de diffusion et de communication envisagées par le candidat sont réfléchies, articulées et pertinentes.
- **Expertise**  
L'expertise du porteur de projet, de son équipe et des collaborateurs impliqués sera considérée.
- **Faisabilité budgétaire et de l'échéancier**  
Le réalisme et la viabilité du projet et des technologies utilisées ainsi que le budget et les étapes de réalisation seront évalués.

## Soutien aux projets incubés

Durant l'année d'incubation au Lab culturel, les candidats développeront leurs projets afin de lancer une solution viable et répondant à un ou plusieurs enjeux en éducation et en découvrabilité. Aux côtés des incubés, un facilitateur et des experts prodigueront conseils, opinions et idées tout au long du parcours.

Les projets accueillis au sein du Lab culturel de Culture pour tous recevront :

- **Une aide financière pouvant atteindre 20 000 \$**  
Les candidats doivent soumettre un montage financier le plus complet possible. Le Lab culturel peut aider financièrement un projet ou un de ses volets, sans nécessairement couvrir l'ensemble du montant estimé. L'aide accordée peut varier d'un projet à l'autre et demeure à la discrétion de Culture pour tous.
- **Un accompagnement dans sa mise en œuvre**  
L'accompagnement dans la mise en œuvre du projet est offert sous forme de services par le Lab culturel. Un facilitateur accompagnera les porteurs de projets pendant tout le processus d'incubation.  
**La valeur de l'accompagnement** offert est de **5 000 \$ par projet.**
- **Mise en relation avec des experts et des partenaires**  
Le Lab culturel s'entoure de partenaires des milieux culturels, de l'éducation et du numérique afin de donner aux incubés toutes les clés pour développer leurs projets avec succès. De plus, les porteurs pourront bénéficier de l'accompagnement d'experts, sous forme de banques d'heures définies par Culture pour tous, dans toutes les étapes d'incubation.  
**La valeur** de la mise en relation avec des **experts et des partenaires** est de **5 000 \$ par projet.**

- **Contribution au rayonnement du projet**

La contribution au rayonnement peut prendre différentes formes, selon la nature du projet. Celui-ci peut par exemple, mais non exclusivement, faire l'objet de relations presse, billets de blogue, de capsules vidéos, de balados, être mentionné dans les médias sociaux de Culture pour tous et de ses collaborateurs ou autres outils de communication. Le rayonnement inclut la représentation des porteurs de projet dans divers événements pour y tenir une conférence, un atelier, etc.

**La valeur du rayonnement** offert par Culture pour tous est de **10 000 \$ par projet**.

## Activités du Lab culturel

Plusieurs événements seront organisés au cours de l'incubation et permettront aux porteurs de projets d'échanger entre eux, de partager leurs apprentissages, de se former et de réseauter.

- **Réunion de lancement du projet** : rencontre brise-glace en début d'incubation ;
- **Lancement de la cohorte 5** : événement médiatique incluant une session de pitch devant différents acteurs de la communauté culturelle, numérique et de l'éducation ;
- **Camp d'entraînement** : formation à mi-parcours des équipes par des experts ;
- **Dîne et apprends** : courtes formations à l'heure du midi sur des enjeux spécifiques au numérique ;
- **Événement de fin de cohorte** : les incubés viendront présenter les résultats de leur incubation devant les mentors et différents acteurs de la communauté culturelle, numérique et de l'éducation.

D'autres activités sont susceptibles de s'ajouter d'ici le début de l'incubation. Plus de détails seront fournis aux candidats retenus.

À noter que ces activités sont obligatoires durant le parcours d'incubation d'un an. Les candidats doivent les prendre en compte dans leur agenda et libérer au moins une personne de leur équipe pour y participer.

## Conditions d'admissibilité

Tout candidat qui soumet une candidature doit être citoyen canadien ou résident permanent au sens de l'article 2 (1) de la *Loi sur l'immigration et la protection des réfugiés*. Dans les deux cas, il doit résider habituellement au Québec et y avoir

résidé au cours des 12 derniers mois. Un candidat qui réside à l'extérieur du Québec depuis deux ans et plus n'est pas admissible, à moins qu'il ne conserve son statut de résident du Québec. Dans ce cas, il relève de sa responsabilité de démontrer son admissibilité en confirmant sa participation au Régime d'assurance maladie du Québec.

Une organisation qui soumet une candidature doit avoir son siège social au Québec et démontrer que le contrôle de fait et de droit de l'organisation est majoritairement détenu par des personnes dont la résidence fiscale est au Québec. On entend par siège social l'endroit où se situe le centre de décision et où s'exerce la direction véritable de l'organisation.

## Engagements des candidats

L'organisme ou l'individu dont le projet est accepté au sein du Lab culturel de Culture pour tous s'engage à :

- Être disponible pour réaliser le projet. Un candidat n'est pas tenu d'accorder 100 % de son temps au projet, mais devra y accorder un temps raisonnable pour atteindre les objectifs qui auront été fixés ;
- Réaliser le projet dans le temps et les budgets qui auront été impartis ;
- Présenter son projet ou un volet de celui-ci au grand public ou aux pairs, sur demande, et ce, tout au long de l'évolution dudit projet ;
- Documenter les processus utilisés et les apprentissages réalisés à chacune des étapes de l'incubation ;
- Respecter les conditions de l'entente qui sera établie entre les parties ;
- Participer aux activités obligatoires durant le parcours d'incubation d'un (1) an.

## Dépenses admissibles et non admissibles

Le Lab culturel de Culture pour tous s'inspire d'approches telles que la méthode *lean startup* et la conception créative (*design thinking*). Les projets sont divisés en étapes de réalisation (identification, validation, prototypage, livrable), pour lesquelles chaque partie s'entend sur les objectifs à atteindre. L'aide financière accordée est versée en fonction de l'atteinte des objectifs, et ce, à chacune des étapes. Le candidat peut donc disposer librement de l'aide financière accordée, tant qu'il est en mesure d'identifier les dépenses qui contribuent à l'atteinte des objectifs fixés.

Que ce soit pour l'embauche d'une ressource ou le versement d'un salaire à un employé pour réaliser le projet, l'achat d'équipement, la stratégie de communications, les déplacements, les formations complémentaires, il n'y a pas de restrictions spécifiques liées aux dépenses. Il est à noter que l'aide financière accordée doit essentiellement et entièrement être affectée au projet et ne doit pas servir aux dépenses de fonctionnement de l'entité qui le met en œuvre.

## Durée de l'incubation

La durée maximale de l'incubation est de douze (12) mois, et doit se réaliser entre le 1er avril 2020 et le 31 mars 2021. Selon la nature du projet, il est possible que l'incubation nécessite moins de temps.

## Dates à retenir

**Ouverture de l'appel de projets**  
**Clôture de l'appel de projets**  
**Présélection des projets par l'équipe du Lab culturel**  
**Délibération du jury\***  
**Annonce du résultat**  
**Début de l'incubation**

**lundi 13 janvier 2020, 8 h**

**lundi 10 février, 23 h 59**

**février 2020**

**mars 2020**

**début avril 2020**

les projets devront être prêts à commencer le  
**1<sup>er</sup> avril 2020**

*\*Les membres du jury seront annoncés pendant le processus de présélection.*

Les candidats présélectionnés pourraient être amenés à faire une courte présentation de leur projet, en personne ou par Skype. Ces vidéos viendront compléter le dossier de candidature déjà soumis. L'ensemble des dossiers des candidats présélectionnés seront évalués par un jury constitué de professionnels de la culture, du numérique et de l'éducation.

## Lab culturel de Culture pour tous

4750, avenue Henri-Julien – Bureau RB-050  
Montréal (Québec)  
H2T 2C8

Marianne Ferron  
Chargée de projet Lab culturel  
Courriel : [marianneferron@culturepourtous.ca](mailto:marianneferron@culturepourtous.ca)  
Téléphone : 514 873-2679

[Labculturel.ca](http://Labculturel.ca)

## Algorithme

Suite d'instructions permettant d'obtenir un résultat. Utilisé par les logiciels de recommandation (*Lexique – Guide de référence de Québec numérique*).

## Apprentissage automatique (*machine learning*)

En intelligence artificielle, routine qui permet à un programme informatique ou un algorithme de s'améliorer lui-même. (*Lexique – Guide de référence de Québec numérique*).

## Compétence numérique

La compétence numérique englobe diverses habiletés technologiques, intellectuelles et éthiques. Ainsi, il faut développer de nouveaux savoirs comme la littératie médiatique, la pensée informatique, la collaboration virtuelle, la capacité d'adaptation et de création, l'interdisciplinarité et l'intelligence sociale. (*Lexique – Guide de référence de Québec numérique*).

## Découvrabilité

Capacité intrinsèque d'un contenu, d'un produit ou d'un service disponible sur le web, les plateformes et réseaux numériques 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. (*Lexique – Guide de référence de Québec numérique*).

## Design thinking

Le *Design thinking* (littéralement « penser le design ») est tout simplement le terme utilisé pour désigner l'ensemble des méthodes et des outils qui aident, face à un problème ou un projet d'innovation, à appliquer la même démarche que celle qu'aurait un designer. C'est une approche de l'innovation et de son management qui se veut une synthèse entre la pensée analytique et la pensée intuitive. Il s'appuie beaucoup sur un processus de co-créativité impliquant des retours de l'utilisateur final. Ces méthodes ont été élaborées dans les années 80 par Rolf Faste à l'université Stanford aux États-Unis. (*Wikipédia*).

## Donnée

Représentation d'une information, codée dans un format permettant son traitement par ordinateur. Les données décrivent les éléments du logiciel tels qu'une entité (chose), une interaction, une transaction, un évènement, un sous-système, etc. Elles peuvent être conservées et classées sous différentes formes : textuelles (chaîne), numériques, images, sons, etc. Les données peuvent être créées par l'utilisateur ou par le programme lui-même. (*Lexique – Guide de référence de Québec numérique*).

## Donnée ouverte et donnée liée

Information rendue publique et gratuite sur Internet et capacité pour celle-ci d'être enrichie par l'interconnexion entre diverses bases de données complémentaires. (*Lexique – Guide de référence de Québec numérique*).

## GAFA

Acronyme qui désigne les compagnies Google, Apple, Facebook et Amazon, parfois nommées « géants du Web », auxquelles s'ajoutent d'autres multinationales comme Netflix et Spotify. Ces « géants du Web » ont un important champ d'action, notamment grâce aux mégadonnées dont ils disposent sur les utilisateurs de leurs services. (*Lexique – Guide de référence de Québec numérique*).

## Innovation

L'innovation se définit comme l'ensemble des démarches scientifiques, technologiques, organisationnelles, financières et commerciales qui aboutissent, ou sont censées aboutir, à la réalisation de produits ou procédés technologiquement nouveaux ou améliorés. (*Organisation de coopération et de développement économiques - OCDE*).

Au sein du Lab culturel de Culture pour tous, la notion d'innovation est ici élargie au-delà de la vision traditionnelle, mais comprend également l'innovation d'usage, sociale et créative. Ainsi le projet est inédit ou amène un point de vue nouveau ou peu exploré dans le milieu visé :

- Nouvelle manière d'accéder à la culture ;
- Solution créative à un enjeu identifié dans le secteur des arts, de la culture ou de l'éducation ;
- Original dans sa démarche de réalisation ou son déploiement ;
- Novateur pour un territoire, une discipline ou auprès des clientèles visées ;
- Astucieux dans sa façon d'exercer la collaboration ;
- Ingénieux dans son utilisation du numérique.



## Intelligence artificielle (IA)

Domaine d'étude ayant pour objet la reproduction artificielle des facultés cognitives de l'intelligence humaine dans le but de créer des systèmes ou des machines capables d'exécuter des fonctions relevant normalement de celle-ci. L'intelligence artificielle touche à de nombreux domaines, comme les sciences cognitives et les mathématiques, et à diverses applications, notamment en reconnaissance des formes, en résolution de problèmes, en robotique, dans les jeux vidéo ainsi que dans les systèmes experts. (OQLF : *Le grand dictionnaire terminologique*).

Quelques outils technologiques de l'intelligence artificielle : production automatique de texte ; plateformes d'apprentissage automatiques ; reconnaissance biométrique ; automatisation robotisée, etc.

## Lean startup

Le *lean start up* (de l'anglais *lean*, « maigre », « sans gras », « dégraissé ») est une approche spécifique du démarrage d'une activité économique et du lancement d'un produit. Elle repose sur le *Validated learning* (vérification de la validité des concepts), l'expérimentation scientifique et le design itératif. Elle tend à réduire les cycles de commercialisation des produits, à mesurer régulièrement les progrès réalisés, et à obtenir des retours de la part des utilisateurs. Dans cette optique les entreprises, en particulier les *startups*, cherchent à concevoir des produits et services qui satisfont au mieux la demande de leurs consommateurs, avec un investissement initial minimal.

Le concept est initialement développé en 2008 par Eric Ries sur la base de la pensée *lean* dans des entreprises *high-tech* de la Silicon Valley. (*Wikipédia*)

## Littératie numérique

Aptitude à comprendre et à utiliser les technologies dans la vie courante afin de comprendre l'information lorsqu'elle nous est présentée dans des formats numériques variés et de savoir comment l'utiliser de manière sécuritaire et productive. (*Conseil des arts et des lettres du Québec*)

## Médiation culturelle numérique

La médiation culturelle vise l'établissement d'espaces de dialogue entre les participants d'une expérience culturelle – artistes, organismes culturels et publics – par la tenue d'un ensemble de pratiques allant des actions de développement des publics à l'art participatif et communautaire. Les projets de médiation culturelle ont donc pour objectifs l'inclusion et la participation des différents types de publics à la vie artistique et culturelle locale afin de susciter des formes

d'appropriation personnelles et collectives.

En culture, les technologies numériques sont utilisées comme soutien à la médiation et à l'interprétation d'une œuvre, comme outils de création collective ou comme supports à l'expression artistique.

Le numérique nous permet de repenser le contact avec une œuvre à partir de ces divers champs d'application.

Plus d'informations : <https://www.culturepourtous.ca/accompagnement-numerique/wp-content/uploads/sites/31/2019/08/De%CC%81finition.pdf>

## Métadonnée

Une métadonnée est une donnée servant à définir ou décrire une autre donnée quel que soit son support (papier ou électronique). (*Lexique – Guide de référence de Québec numérique*). Les métadonnées sont des informations structurées et balisées facilitant la découverte d'une œuvre selon des critères variés. (*Conseil des arts et des lettres du Québec*)

## Moteur de recherche

Programme qui indexe le contenu de différentes ressources Internet, plus particulièrement de sites Web, et qui permet, à l'aide d'un navigateur Web, de rechercher de l'information selon différents paramètres, en se servant de mots-clés, ou par des requêtes en texte libre, et d'avoir accès à l'information ainsi trouvée. (*Lexique – Guide de référence de Québec numérique*).

## Partage

Étroitement associée à l'ouverture et à la collaboration, cette valeur se matérialise dans la diffusion, la communication, la mise en commun des biens, des services, des données, des connaissances et des processus, dans un souci d'entraide et de développement de l'appropriation collective. Les éléments partagés contribuent à créer davantage de valeur. Exemples d'outils ou de techniques associés à cette valeur : partage des connaissances, partage des processus (Fab Labs, Change Labs), réseaux et médias sociaux, économie de partage, etc. (*Lexique – Guide de référence de Québec numérique*).

## Référencement

Enregistrement d'un site Web dans les moteurs et répertoires de recherche, afin de le faire connaître aux internautes, d'en accroître la visibilité et d'en augmenter ainsi le nombre de visiteurs. Le référencement d'un site Web se fait, selon l'outil de recherche, en précisant l'adresse URL du site et l'adresse de courriel du webmestre, ou en ajoutant d'autres

informations telles que le titre de la page d'accueil, un texte descriptif, une catégorie, quelques mots-clés, etc. (*Lexique – Guide de référence de Québec numérique*).

### **Réseau social**

Communauté d'internautes reliés entre eux par des liens, amicaux ou professionnels, regroupés ou non par secteurs d'activité, qui favorise l'interaction sociale, la création et le partage d'informations. Les réseaux sociaux sont aussi des plateformes en ligne permettant à des personnes ou à des organisations d'être connectées et d'interagir entre elles. Ils peuvent être généralistes, spécialisés (musique, voyage, photographie, sport, etc.) ou mixtes. Ils permettent entre autres d'agrandir son cercle d'amis, de dénicher un emploi, de trouver l'âme sœur, etc. (*Lexique – Guide de référence de Québec numérique*).

### **SEO (Search Engine Optimization) signifie en français : « 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 (SERP). On l'appelle aussi référencement naturel. 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, mais aussi Yahoo !, Bing, etc.). Le but est de faire se rencontrer les internautes intéressés par des produits / services ou du contenu informatif. (*Seo.fr*)

### **Web sémantique (ou Web des données)**

Le Web sémantique est une extension du Web traditionnel qui implique l'application de standards définis par le World Wide Web Consortium (W3C) et qui visent à permettre aux machines de comprendre l'information sur le Web et à faciliter l'échange, la modélisation, l'encodage et l'interrogation des données au sein des applications, des organisations et des communautés. (*Lexique – Guide de référence de Québec numérique*).

### **Wiki**

Site Web ou autre ressource en ligne semblable qui permet aux utilisateurs d'ajouter et de modifier du contenu de façon collaborative. (*Lexique – Guide de référence de Québec numérique*).