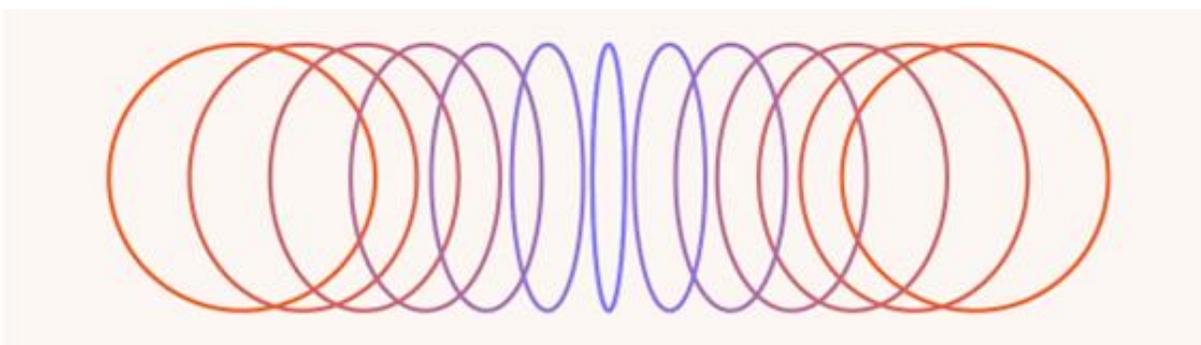


# dia- -log



## GUIDE DE FORMATION

14 septembre 2023

## Table des matières

Introduction .....	3
Grands principes .....	3
État de la situation dans le milieu culturel.....	3
Section 1 : La technopédagogie .....	5
Section 2 : Outils technologiques disponibles .....	8
Section 3 : Étapes d'un projet de structuration et mutualisation des (méta)données ....	10
Section 4 : Défis et réalités du projet.....	16
Section 5 : Argumentaire et résultats .....	18

## Introduction

Le succès du projet dia-log a reposé sur l'accompagnement étroit des organismes de diffusion et de promotion en arts de la scène, de tout acabit et situés partout au Québec, qui y ont participé. L'objectif du projet visait l'amélioration de la découvrabilité de leurs événements en les sensibilisant aux avantages et retombées de la structuration de leurs (méta)données événementielles tout en les accompagnant dans cette démarche, ainsi qu'à l'importance de verser ces (méta)données dans un graphe de connaissances ouvert.

Le projet a pris fin en août 2023 et un bilan détaillé du projet, de ses avancées et de ses livrables, ainsi que toute la documentation produite dans le cadre du projet sont disponibles sur le site Web de dia-log, au <https://dia-log.ca/>.

Le présent Guide de formation s'adresse aux travailleurs et travailleuses culturels, conseillers et conseillères, agents-e-s de développement numérique ou représentant-e-s d'organismes qui désirent se familiariser avec les étapes nécessaires pour entreprendre un projet d'accompagnement ou de développement similaire. La méthodologie proposée repose sur un équilibre entre la théorie et la pratique et tire ses exemples des apprentissages réalisés dans le cadre du projet dia-log.

## Grands principes

### La découvrabilité, qu'est-ce que c'est ?

La découvrabilité se définit simplement par « rendre visible ». Pour les contenus culturels, cela se traduit par la capacité de se laisser découvrir par le consommateur qui le recherche, puis par la capacité de se faire proposer à un consommateur qui n'en connaissait pas l'existence ([Culture Laval, 2020](#)).

La réalisation de campagnes de promotion et de marketing, ou encore l'utilisation des réseaux sociaux, permettent d'améliorer la découvrabilité des contenus et sont des actions accessibles pour la majorité des organismes culturels. Toutefois, lorsqu'on utilise des pratiques comme le référencement, l'optimisation des moteurs de recherche et les (méta)données liées et structurées, on s'assure d'avoir un impact sur la découvrabilité de façon durable, qui peut être mesuré et comparé.

## État de la situation dans le milieu culturel

Le projet dia-log, lancé en 2020, a reposé sur la convergence de ces initiatives:

- Le lancement du [Plan culturel numérique du Québec](#) (septembre 2014);
- Le lancement du graphe de connaissances Artsdata.ca (2017);

- La progression fulgurante de l'intelligence artificielle et du Web sémantique, qui ont bouleversé les pratiques numériques.

Depuis le lancement du projet, la pandémie mondiale a particulièrement touché le milieu des arts de la scène. Avec la fermeture des salles, les organismes ont dû faire preuve d'imagination pour préserver la mobilisation de leurs publics, en passant notamment par l'animation et l'alimentation en contenus de leurs sites Web.

Les équipes d'employé-e-s ont été davantage réduites, dans un contexte de pénurie de main-d'œuvre et de ressources financières limitées.

Le niveau de littératie numérique variant d'un organisme à l'autre, adopter de bonnes pratiques numériques peut représenter un défi, d'autant que dans le contexte actuel, il ne suffit plus d'avoir une page Web pour solliciter l'engouement autour d'un événement. De nouvelles stratégies doivent être déployées afin d'améliorer la visibilité des contenus culturels sur le Web.

### L'importance pour le secteur des arts de la scène de structurer et de mutualiser ses (méta)données événementielles

Il est désormais crucial d'adopter les meilleures pratiques que requiert le Web 3.0 pour accroître la repérabilité de ses événements culturels, les faire se démarquer parmi l'offre impressionnante de contenus culturels déjà disponibles et d'obtenir le maximum de visibilité. La structuration et la mutualisation des (méta)données événementielles sont des processus de longue haleine, mais qui comportent des avantages indéniables pour les travailleur-euse-s et organisations culturels désirant propulser la découvrabilité de leurs événements culturels en ligne :

- Accroissement de la repérabilité des événements par les algorithmes en intelligence artificielle (IA) et les moteurs de recherche, augmentant les chances qu'ils soient proposés dans les requêtes des internautes;
- Bonification du potentiel de visibilité des événements par leur réutilisation par des calendriers culturels et autres plateformes de promotion qui collectent les données liées à des graphes de connaissances ouverts;
- Facilitation de certains processus techniques internes et externes, par exemple la réduction des saisies manuelles de données ou encore la diminution des erreurs potentielles dans les données;
- Enrichissement des connaissances générées par la mise en commun avec d'autres données culturelles structurées disponibles sur le Web;
- Développement du potentiel d'interopérabilité de la structure relationnelle hébergeant les données (p. ex. base de données) avec celle d'autres entités, notamment dans le cadre de partenariats ou d'initiatives collaboratives;
- Accroissement de la visibilité des artistes, artisans et autres travailleurs et travailleuses culturels impliqués dans la production des événements;

- Augmentation de la sérendipité des événements culturels, c'est-à-dire leur capacité à être découverts par hasard par un ou une internaute qui pourra en saisir l'utilité (scientifique, pratique, etc.);
- Collaboration au façonnement d'un environnement numérique plus équitable qui tente de contrer les dérives des géants du Web ou GAFAM (Google, Amazon, Facebook, Apple, Microsoft).

## Section 1 : La technopédagogie

Dans cette section :

- Introduction à la notion de littératie numérique;
- Outils pour aller plus loin;
- Schémas d'extraction de données.

### Qu'est-ce que la littératie numérique ?

La littératie numérique se définit par les aptitudes d'une personne à utiliser les technologies numériques ([Gouvernement du Québec, 2019](#)).

### L'importance de développer son niveau de littératie numérique

Avec l'arrivée du Web sémantique et de l'IA, il devient primordial pour les organismes en arts de la scène d'être au fait des pratiques les plus récentes et d'augmenter leur littératie numérique. Cette mise à niveau permet d'éviter que le fossé se creuse entre leur offre culturelle et le développement des technologies soutenant l'infrastructure du Web, en plus d'augmenter leur capacité d'agir sur et de maîtriser les informations qu'il désire partager et rendre visibles.

### Comment améliorer son niveau de littératie numérique

Plusieurs outils et formations sont à disposition des travailleur-euse-s et organismes en arts de la scène afin d'améliorer leur niveau de littératie numérique. Par exemple, l'article de vulgarisation « [5 étapes pour améliorer votre présence numérique](#) » de CAPACOA (2021) présente des actions concrètes et faciles à implémenter pour améliorer sa littératie numérique :

- 1- Adopter de bonnes pratiques de référencement sur le site Web. Notamment en employant des hyperliens internes, des liens entrants et sortants (avec les réseaux sociaux) et des liens entrants provenant de sources faisant autorité;
- 2- Diffuser des images en utilisant une licence Creative Commons;
- 3- Publier des métadonnées ouvertes. Une manière simple d'y arriver est de saisir des informations sur Wikidata (une base de données ouverte, gratuite et indexée par les moteurs de recherche);

- 4- Ajouter les informations propres à la localisation de la salle de spectacle sur le plus de systèmes de recommandations contextuels possible;
- 5- Structurer les événements pour une exposition maximale en créant des pages Web qui leur sont dédiées, en utilisant des plugiciels (plugins) d'événements pour améliorer l'indexation de ces pages Web ou en produisant des (méta)données structurées propres à ces événements.

Ces quelques propositions de changements sont accessibles pour la plupart des travailleur-euse-s et organismes en arts de la scène. L'accompagnement des fournisseurs de données (p. ex. diffuseurs et programmeurs d'événements) par les agent-e-s de développement numérique (ADN) au sein des CRC et associations disciplinaires peut pallier le manque de connaissances sur l'application de certaines étapes en informant, sensibilisant et en offrant un support pour bien réaliser des travaux de structuration de (méta)données sur les événements.

### Suggestions de lectures et de visionnements

Bridget MacIntosh, [5 étapes pour améliorer votre présence numérique](#), *Un avenir numérique lié*, CAPACOA, 2022.

Frédéric Julien et Bridget MacIntosh, [Formation « Votre présence numérique : Améliorons-la ! »](#), *Un avenir numérique lié*, CAPACOA, 18 novembre 2021.

Culture Laval, [Guide de la découvrabilité et des bonnes pratiques sur le Web : L'exemple de Signé Laval](#), 2020.

Josée Plamondon et Fondation Jean-Pierre Perreault, [Bien documenter pour favoriser la découverte en ligne ; Travailler avec des métadonnées](#), 2019.

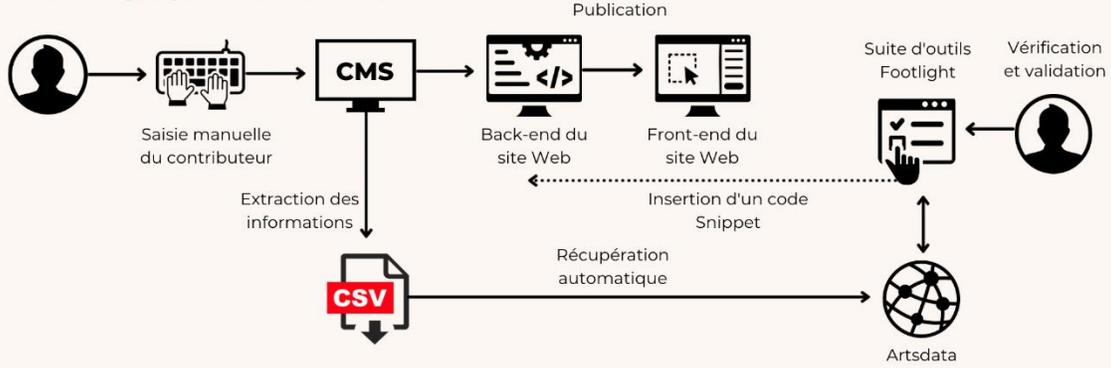
Gouvernement du Québec, [Guide des bonnes pratiques : Découvrabilité et données en culture](#), 2021.

[Didacticiels, ateliers et ressources Wikidata](#) produits par l'initiative *Un avenir numérique lié* de CAPACOA.

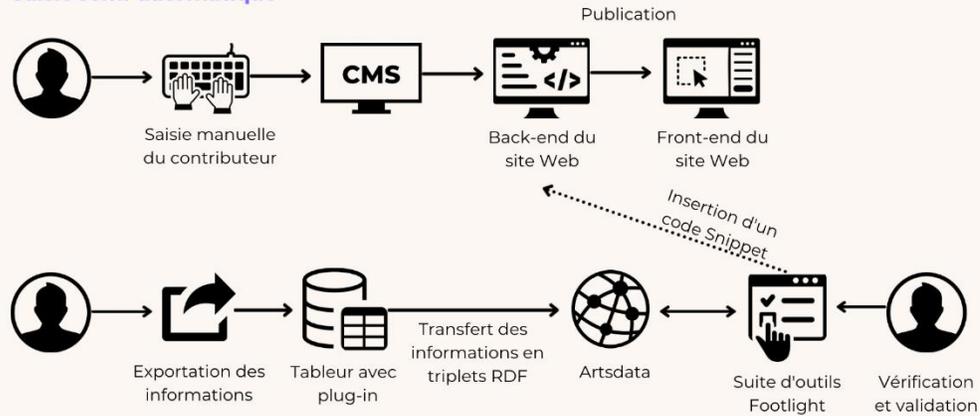
### Qu'est-ce que le moissonnage de données ?

Le fournisseur technologique du projet, La Culture Crée, nous a aidé à reproduire visuellement les schémas d'extraction possibles pour le moissonnage des (méta)données des fournisseurs de données (p. ex. diffuseurs et programmeurs d'événements) et leur mutualisation dans Artsdata.ca :

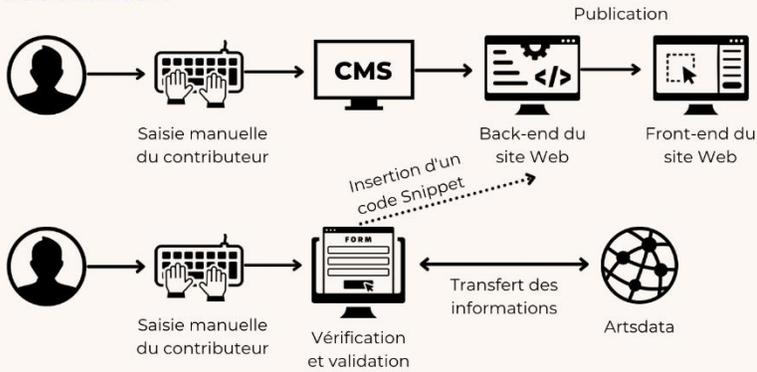
### Moissonnage à partir d'un fichier CSV



### Saisie semi-automatique



### Saisie manuelle



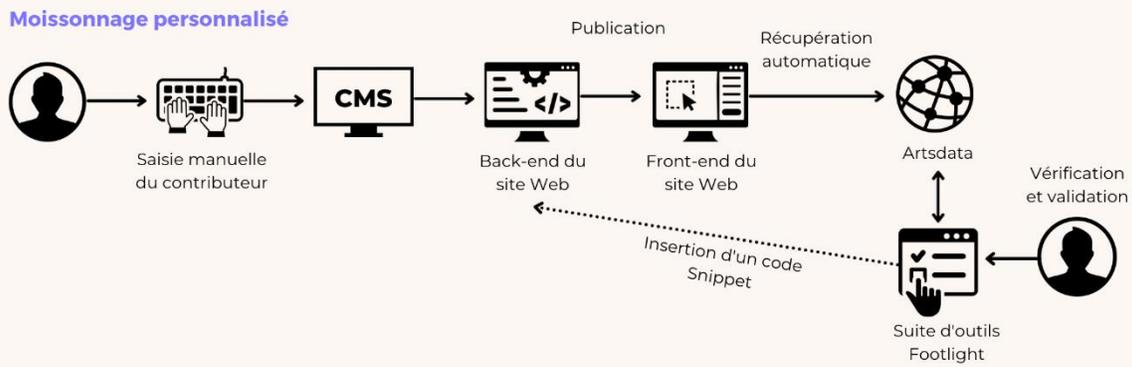


Figure 1. Schémas d'extraction

## Section 2 : Outils technologiques disponibles

Dans cette section :

- Présentation des outils technologiques disponibles pour structurer et mutualiser des données événementielles.

Il existe plusieurs options qui s'offrent aux diffuseurs, programmeurs et autres organismes en arts de la scène qui souhaitent réaliser des travaux de structuration de leurs (méta)données événementielles. Dans le cadre du projet dia-log, quatre solutions ont été développées de pair avec La Culture Créée, son fournisseur technologique :

- 1- L'installation d'un [gabarit de données structurées](#) en format JSON-LD développé par La Culture Créée dans l'arrière-plan du site Web du diffuseur/programmeur;
- 2- L'utilisation de la console Footlight par le diffuseur/programmeur, un outil développé par La Culture Créée permettant de valider l'identification des propriétés des métadonnées sur les événements, et l'insertion d'un extrait de code sur le site Web;
- 3- L'application d'une API pour alimenter la console Footlight et le graphe de connaissances Artsdata.ca;
- 4- L'installation d'un formulaire de saisie conçu sur mesure et intégré à un nouveau site Web.

Le choix pour l'une ou l'autre des solutions a reposé sur de nombreux facteurs, notamment :

- Le niveau de maturité et de littératie numérique;
- Les ressources humaines, financières et matérielles disponibles;
- Les objectifs de la direction en termes de transformation et de développement numérique;
- La structure et les fonctionnalités du site Web existant;
- Le niveau d'implication et de formation souhaité;

- L'implication de tierces parties dans la saisie des informations portant sur les événements.

### Retour sur expérience dans le cadre de dia-log

La majorité des diffuseurs et programmeurs du projet dia-log ont privilégié le gabarit de données structurées (solution 1), particulièrement lorsque leur site Web avait récemment subi une refonte ou était en cours de refonte. Cette solution requiert un travail minimal, et une fois l'installation du gabarit terminée, les diffuseurs et programmeurs peuvent eux-mêmes en valider le bon fonctionnement à l'aide de l'outil [Schema Validator](#) ou [Google Rich Results](#).

La console Footlight (solution 2) a été majoritairement adoptée par les diffuseurs et programmeurs dont le site Web était trop désuet pour supporter l'implémentation du gabarit de données et ceux dont le nombre d'événements annuels était somme toute restreint. Cette solution implique une contribution modérée à accrue du diffuseur/programmeur en début de processus, puisqu'elle nécessite la création d'un compte et la familiarisation avec la console. Toutefois, la navigation dans l'outil est simple, et après la configuration initiale, les validations d'événements peuvent se faire sur une base hebdomadaire, mensuelle ou saisonnière, en fonction des besoins et des processus de diffusion.

L'application d'une API (solution 3) n'a pas pu être explorée dans le cadre du projet dia-log. Dans un contexte où les services de billetterie en ligne desservent un large bassin de diffuseurs et de programmeurs, le développement d'une API personnalisée pour une seule organisation semblait peu attrayant.

L'installation d'un formulaire de saisie (solution 4) directement sur le site Web a été réalisée avec deux programmeurs. Cette solution permet de structurer les (méta)données des artistes, travailleur-euse-s culturels et organismes désirant promouvoir leurs événements sur le site Web du programmeur, et ce, dès l'étape de la saisie manuelle des informations.

D'autres solutions technologiques ont été développées parallèlement à la réalisation du projet dia-log pour accompagner la structuration des (méta)données événementielles en culture :

- [L'outil d'autodiagnostic de CAPACOA](#) pour les événements en arts de la scène;
- [Le Web Code Tools Generator](#) pour les événements culturels, peu importe la discipline.

## Section 3 : Étapes d'un projet de structuration et mutualisation des (méta)données

Dans cette section :

- Responsabilités des parties prenantes;
- Étapes d'un projet de structuration de données;
- Exemple d'un parcours type.

Cette section présente un processus concret de structuration de données développé à partir de l'approche préconisée dans le cadre du projet dia-log et de l'expérience acquise par suite de l'accompagnement des 16 contributeurs. Ce retour d'expérience se veut une base de référence pour des initiatives similaires, selon la perspective d'un organisme en arts de la scène, d'un fournisseur technologique ou d'un accompagnateur.

### Responsabilités des différentes parties prenantes

1. L'accompagnateur :
  - Coordonner l'ensemble du travail nécessaire à la réussite du projet;
  - Établir et suivre le calendrier de travail collaboratif;
  - Assurer la qualité du parcours, des processus et des relations entre les différentes parties prenantes;
  - Agir à titre d'agent de liaison entre le fournisseur technologique et l'organisme en arts de la scène;
  - Contribuer à la sensibilisation et à la formation de l'organisme en arts de la scène en relayant la documentation et les outils appropriés;
  - Vulgariser la documentation disponible et développer des outils d'accompagnement pertinents et complémentaires, en fonction des besoins.
2. Le fournisseur technologique :
  - Effectuer l'analyse et le diagnostic préliminaires des outils et des processus numériques en place, ainsi qu'évaluer le niveau de littératie numérique de l'organisme en arts de la scène;
  - Recommander une solution technologique appropriée et implémenter la solution retenue et désirée par l'organisme en arts de la scène;
  - Lier les (méta)données de l'organisme en arts de la scène au graphe de connaissances Artsdata.ca et assurer leur retour sur sa plateforme Web de manière structurée;
  - Former l'organisme en arts de la scène sur l'utilisation des divers outils technologiques et des actions à poser pour que les (méta)données demeurent structurées et liées après les travaux;
  - Assurer un soutien technique tout au long du processus.
3. L'organisme en arts de la scène :

- Mettre en place la structure interne (ressources humaines, financières et matérielles) permettant de mener à bien le projet;
- Effectuer les travaux nécessaires à la mutualisation et à la structuration des (méta)données descriptives sur le Web en utilisant les processus et les outils fournis par le fournisseur technologique;
- Assurer le suivi avec le fournisseur de services Web (s'il s'agit d'un fournisseur externe) et valider la qualité de son travail.

### Étapes d'un projet de structuration des données

L'accompagnement d'un organisme en arts de la scène qui s'engage dans un projet de structuration et de mutualisation de ses (méta)données doit être personnalisé, et donc adapté en fonction de ses réalités et besoins. Pour obtenir des résultats optimaux répondant aux objectifs de départ, une communication fluide et constante ainsi que de nombreuses réunions qui réunissent l'ensemble des parties prenantes seront nécessaires.

Voici les étapes suivies dans le cadre du projet dia-log :

- 1- Rencontre de démarrage entre l'organisme en arts de la scène, l'accompagnateur et le fournisseur technologique;
- 2- Réalisation d'un diagnostic de départ;
- 3- Recommandation technologique pour la structuration des (méta)données adaptée à la réalité de l'organisme en arts de la scène;
- 4- Implémentation de la solution adoptée par l'organisme en arts de la scène;
- 5- Période de tests réalisés par l'organisme en arts de la scène en collaboration avec le fournisseur technologique et le fournisseur Web (le cas échéant);
- 6- Moissonnage des (méta)données et mutualisation dans le graphe de connaissances Artsdata.ca selon le schéma d'extraction approprié;
- 7- Retour des (méta)données structurées sur le site Web de l'organisme en arts de la scène, corrections et ajustements nécessaires;
- 8- Évaluation des résultats finaux.

Un suivi constant de l'accompagnateur avec l'organisme en arts de la scène au cours de la réalisation des différentes étapes du processus de structuration et de mutualisation des (méta)données est crucial pour maintenir ce dernier mobilisé, le soutenir dans son acquisition de nouvelles connaissances et compétences numériques, en plus de veiller au respect de l'échéancier et la bonne réalisation des livrables.

Dans le cadre de dia-log, le nombre de rencontres de suivis nécessaires au bon déroulement et à l'exécution de tous les travaux a considérablement varié d'un organisme à l'autre en fonction de :

- Son niveau de littératie numérique au début des travaux;
- L'état de son site Web et de ses métadonnées événementielles;

- La quantité de ressources humaines et financières affectées au projet;
- La solution technologique choisie pour la structuration de leurs (méta)données (réf. Section 2).

### Étapes d'un parcours type dans le contexte du projet dia-log

L'équipe de dia-log a réalisé un accompagnement individualisé avec chacun des diffuseurs et programmeurs (nommés « contributeurs » dans le cadre du projet) ayant participé à ses 4 cohortes. Bien qu'il existe plusieurs approches possibles pour réaliser des travaux de structuration de (méta)données, celle préconisée par l'équipe de projet est détaillée ici à titre de référence pour d'autres initiatives.

#### 1- Mobilisation, recrutement et présentation des contributeurs potentiels

- L'équipe de projet produit et diffuse deux documents de présentation du projet dia-log pour outiller les agent-e-s de développement culturel numérique (ADN) des conseils régionaux de la culture (CRC) participant à dia-log;
- Les contributeurs potentiels sont approchés et mobilisés par les ADN des CRC de leur région;
- Les ADN recueillent les coordonnées des organismes intéressés à participer à dia-log et soumettent leur candidature à l'équipe de projet de dia-log;
- L'équipe de projet prend soin de sélectionner les contributeurs de dia-log pour assurer une diversité de profils et de les regrouper en 4 cohortes distinctes;
- Une rencontre de présentation et de discussion du projet et de son calendrier de réalisation est réalisée par l'équipe de projet en collaboration avec le fournisseur technologique, et ce, avec tous les contributeurs et les ADN d'une même cohorte (obligatoire, une heure).

#### 2- Diagnostic préliminaire et élaboration de la recommandation technologique

- Un court questionnaire visant à évaluer le flux opérationnel de la saisie et de l'organisation des données sur les événements culturels de chaque contributeur sur son site Web est diffusé;
- Le site Web et les réponses au questionnaire sont évalués par La Culture Créée et un diagnostic préliminaire comprenant une recommandation technologique appropriée est rédigé;
- Rencontre individuelle : le diagnostic préliminaire est présenté par La Culture Créée à chaque contributeur en compagnie de l'ADN et de l'équipe de projet (obligatoire, une heure);
- Une recommandation technologique est émise par La Culture Créée et la solution finale à développer est choisie par le contributeur.

### 3- Engagement des contributeurs

- L'intérêt des contributeurs à s'engager dans le projet est validé;
- Une entente de partenariat est signée par dialogue et chaque contributeur.

### 4- Développement et implémentation technologiques

- Rencontre de démarrage : la structure de travail permettant de structurer les (méta)données est mise en place. Cette rencontre est essentielle pour les contributeurs devant se familiariser avec Footlight ou, encore, lorsque le ou la responsable du site Web ou le fournisseur Web externe désire obtenir des explications sur l'utilisation du gabarit de données (recommandé, une heure);
- La Culture Créée, dialogue et le contributeur travaillent ensemble pour implémenter la technologie recommandée en établissant un système fonctionnel et adapté pour le contributeur (obligatoire, durée variable);
- Le contributeur accorde un accès « observateur » à son compte Google Analytics à notre consultant technologique Gradient. Les données consultées sont : le nombre de vues des différentes pages des événements présents sur le site Web, le nombre de sessions actives et le nombre de clics sur des liens des pages contenant les événements. Les données statistiques permettent, entre autres, de mesurer les retombées visibles de la structuration et de la mutualisation des (méta)données événementielles du contributeur (recommandé, 15 minutes);
- Les indicateurs de découvrabilité qui rendent possible l'évaluation des retombées et des résultats du projet sont développés et activés. (recommandé, 15 minutes).

### 5- Vérification et test des outils technologiques implémentés

- Tous les tests, corrections et ajustements nécessaires sont effectués par La Culture Créée;
- Rencontres de suivi : l'état d'avancement du moissonnage et de la mutualisation des (méta)données du contributeur est vérifié (au besoin, 30 minutes chacune).

### 6- Consolidation et amélioration continue

- Le contributeur applique les recommandations de corrections et d'ajustements formulées par La Culture Créée (obligatoire, durée variable);
- Rencontre de suivi : l'état d'avancement du moissonnage et de la mutualisation des (méta)données du contributeur est vérifié (au besoin, 30 minutes);
- La structuration et la mutualisation de l'ensemble des métadonnées événementielles est finalisée, y compris celles du groupe de contrôle (obligatoire, durée variable).

## 7- Évaluation

- Un questionnaire de fin de parcours est produit par l'équipe de projet et rempli par le contributeur (recommandé, 30 minutes);
- Rencontre de fin de parcours : des retours, commentaires et discussions sont réalisés entre l'équipe de projet, le contributeur, le fournisseur technologique et l'ADN, lorsque possible. Il s'agit d'une occasion privilégiée pour toutes les parties prenantes de fournir de la rétroaction sur la qualité et l'appréciation de tout le processus d'accompagnement (recommandé, 30 minutes);
- La performance des (méta)données structurées et du site Web de chaque contributeur est évaluée par le biais des indicateurs de découvrabilité (recommandé, 30 minutes).

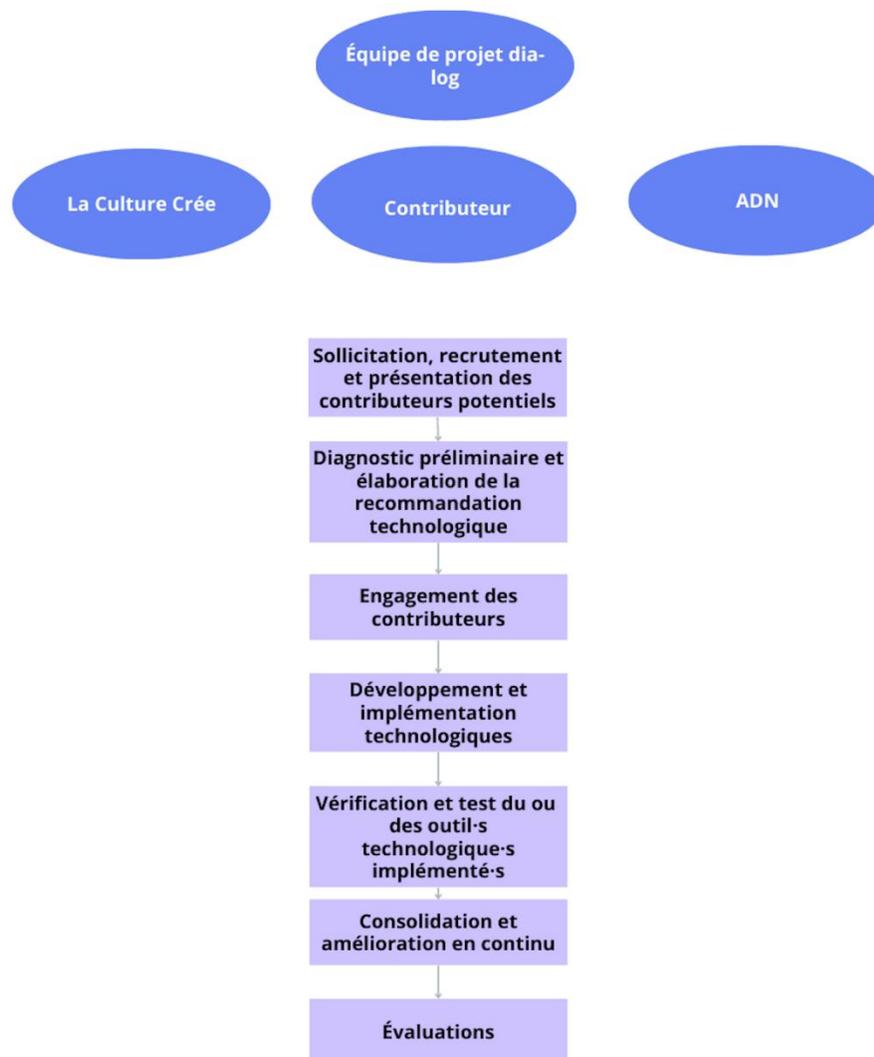


Figure 2. Schéma des parties prenantes et du parcours d'accompagnement du contributeur de dialogue

## Exemple d'un parcours type

L'exemple décrit ci-dessous a été généralisé et s'inspire des expériences vécues par les contributeurs de dia-log.

Une fois mobilisé par l'ADN qui lui a présenté les tenants et aboutissants du projet, le contributeur X s'engage à entreprendre des travaux de structuration et de mutualisation de ses (méta)données. L'équipe de La Culture Créée lui présente les constats suivants lors de la présentation de son diagnostic préliminaire :

- Les connaissances du contributeur sont de niveau débutant;
- Il diffuse en ligne environ 200 événements par année;
- Son site Web est hébergé sur Wordpress;
- La billetterie qu'il utilise est Tuxedo;
- Des saisies manuelles sont effectuées sur le site Web, sur la page Facebook et sur l'outil de la billetterie;
- Le site Web contient quelques (méta)données structurées, mais elles ne répondent pas aux exigences minimales de la découvrabilité en ligne (titre, date, heure et lieu).

Au cours de la rencontre de présentation du diagnostic, le contributeur X explique qu'il y aura une refonte majeure de son site Web dans les deux prochaines années; le site Web actuel est donc désuet. Conséquemment, La Culture Créée lui recommande d'utiliser l'outil Footlight (voir la Section 2 : « Outils technologiques disponibles »), qui lui permet de valider manuellement l'identification des propriétés des métadonnées sur les événements. La Culture Créée peut ensuite moissonner les (méta)données structurées à partir du site Web du contributeur X et les mutualiser dans le graphe de connaissances Artsdata.ca.

Le contributeur X accepte la recommandation. Une rencontre de démarrage est organisée avec La Culture Créée pour montrer le fonctionnement de la console Footlight, c'est-à-dire comment se créer un compte utilisateur, comment valider l'identification des propriétés, à quelle fréquence une validation automatique est possible, etc.

Le contributeur X valide ses événements dans la console Footlight. Une fois familier et à l'aise avec l'utilisation de la plateforme, une rencontre de fin de parcours a lieu entre le contributeur X, La Culture Créée et l'ADN pour discuter de l'appréciation et de l'efficacité du processus.

La durée totale des travaux s'échelonne en moyenne sur six mois, et le coût direct par contributeur est estimé à 10 000\$. Ce montant n'inclut pas l'implication en nature de la part des ressources humaines impliquées autant du côté du contributeur que de l'équipe de projet ou de l'ADN, ni les coûts annuels récurrents pour la licence Footlight.

Les contributeurs de dia-log ont pu bénéficier d'un accompagnement ne nécessitant aucun engagement financier de leur part, et ce, jusqu'au 30 septembre 2025.

## Section 4 : Défis et réalités du projet

Dans cette section :

- Les défis rencontrés dans le cadre du projet dia-log;
- Nos recommandations.

Les travaux effectués avec les diffuseurs et programmeurs en arts de la scène participant au projet dia-log se sont étendus sur plusieurs mois et ont comporté leur lot de défis. Les apprentissages réalisés par l'équipe de projet lui permettent de faire le point sur le contexte culturel et socioéconomique dans lequel s'est inscrit le projet ainsi que les enjeux numériques vécus ou influençant les actions à poser. De plus, ces apprentissages ont permis de formuler des recommandations contribuant à réduire les risques associés à la réalisation de tout projet de structuration de données événementielles de cette envergure.

### Les contextes pandémiques et postpandémiques

Les contextes pandémie et postpandémie des dernières années ont touché de plein fouet le milieu artistique, et plus critiquement les disciplines en arts de la scène. En raison de l'enchaînement des fermetures et des ouvertures des espaces de diffusion, l'imposition de mesures sanitaires strictes et, ultimement, la reprise lente et graduelle des activités, la rétention de personnel a représenté tout un défi pour les organisations culturelles. Cette réalité a entraîné plusieurs difficultés au niveau des suivis avec les diffuseurs et programmeurs, a forcé plusieurs réévaluations de l'échéancier de travail et extensions pour les remises et a imposé la révision de nos pratiques d'accompagnement.

Recommandation : prévoir une marche à suivre de « secours » et des procédures spécifiques à enclencher en cas de fermeture inattendue du fournisseur de données dès la rencontre de démarrage du projet afin de minimiser les impacts sur l'échéancier global du projet.

### Le niveau de maturité et de littératie numériques au sein de l'organisation

La littératie et la maturité numériques varient significativement d'un organisme à l'autre. Ce manque à gagner est, entre autres, le résultat de l'insuffisance des fonds disponibles pour accompagner la transition numérique du milieu culturel, des lacunes au niveau du bagage de compétences et de connaissances des personnes responsables du développement ou de la maintenance des outils

numériques et/ou d'une culture organisationnelle ne priorisant pas les enjeux numériques. Dans tout projet numérique, il est donc impératif de mesurer les attentes en termes de littératie et de maturité numériques, et conséquemment, de prévoir de l'accompagnement rigoureux et des outils de vulgarisation éprouvés pour faciliter l'appropriation des concepts, enjeux et manipulations.

Recommandation : prévoir des rencontres de présentation et/ou de formation sur les enjeux et concepts numériques, les outils utilisés, la documentation produite, etc. dans les premières étapes du processus d'accompagnement.

### Les ressources humaines et financières disponibles

Le manque de ressources humaines et financières des organismes en arts de la scène a significativement bouleversé le calendrier de réalisation initial du projet. Le mouvement de personnel a été important autant du côté des fournisseurs de données que de l'équipe du projet dia-log, ce qui a inévitablement causé des délais importants dans la complétion des différentes phases de développement et des réajustements constants. Aussi, le non-renouvellement de l'une des ententes de financement du projet a contraint l'équipe de projet à réviser ses objectifs, ses indicateurs de rendement et ses livrables des deux dernières phases.

Recommandation : obtenir l'adhésion des directions générales des organismes visés par un projet numérique, puisque leur soutien est crucial pour la réalisation des travaux dans des délais raisonnables et pour la continuité en cas de mouvements de personnel. La création d'un calendrier de travail dûment réfléchi, condensé et dont chacune des étapes est associée à un-e responsable est également recommandée.

### La découvrabilité est-elle une priorité pour les organismes ?

Bien que la très grande majorité des organismes en arts de la scène participant au projet dia-log aient apprécié l'accompagnement dont ils ont bénéficié, sont satisfaits de leurs apprentissages et se disent sensibilisés aux enjeux de la découvrabilité, le temps réel qu'ils ont consacré à la réalisation des tâches associées au projet numérique est demeuré restreint et minimal.

Recommandation : démontrer que l'amélioration de la découvrabilité des événements en arts de la scène est à la fois simple, peu chronophage et peut se traduire, à terme, par une augmentation des revenus si les pages des événements sont davantage visibles sur le Web. Il apparaît essentiel que la découvrabilité soit au cœur des enjeux numériques explorés par les organismes en arts de la scène et fasse partie intégrante de leur plan stratégique numérique. Pour ce faire, il peut être utile de présenter aux directions générales des résultats concrets découlant des actions entreprises par d'autres organismes (réf. Section 5).

## Section 5 : Argumentaire et résultats

Dans cette section :

- Objectifs d'un projet de structuration de données;
- Résultats du projet dia-log.

Les objectifs d'un projet de structuration de données sont nombreux et peuvent être structurants pour un organisme en arts de la scène. Nous avons répertorié les objectifs qui sont semblent les plus déterminants :

- Sensibiliser les équipes de travail et de direction aux meilleures pratiques numériques à adopter pour assurer le rayonnement, la traçabilité et le repérage de leur offre culturelle sur le Web;
- Donner aux acteur-ric-e-s culturels des régions du Québec un accès privilégié à des outils technologiques faciles d'utilisation et à des normes descriptives pertinentes;
- Former et accompagner les équipes de travail dans la documentation standardisée de leurs événements et autres contenus culturels, sous la forme de métadonnées descriptives structurées et ouvertes;
- Mutualiser un bassin de métadonnées de qualité dans le graphe de connaissances pancanadien Artsdata.ca;
- Améliorer la découvrabilité des événements des organismes en arts de la scène de tout acabit.

### Les résultats du projet dia-log, en bref

- 17,4 % plus de pages vues par événement structuré par jour;
- 4 fois plus de clics vers les pages Web des événements par événement structuré par jour;
- Ajout de 3 251 événements sur Artsdata.ca;
- Ajout de 54 lieux sur Artsdata.ca;
- Ajout de 212 artistes sur Artsdata.ca ou Wikidata;
- Potentiel d'interopérabilité – moyenne de 2,6 liens externes référés par artiste, c'est-à-dire que plus ou moins la moitié des artistes répertoriés dans Artsdata.ca renvoient à 0-3 liens référencés, le quart à 3-6 liens référencés et 15 % à plus de 6 liens référencés. Ce potentiel, avec la structuration des données, est amené à croître;
- 15 contributeurs sur 16 correspondent minimalement au niveau de structuration minimal.

À la vue de ces résultats et impacts pour le milieu culturel québécois, il paraît profitable et opportun d'encourager le développement d'initiatives similaires et d'accompagner l'ensemble des acteur-ric-e-s dans l'appropriation des nouvelles réalités du Web et du numérique.