

DigiHub Shawinigan

Un modèle d'innovation accessible



DigiHub Shawinigan



DigiHub Shawinigan

- ▶ Incubateur d'entreprises en numérique
- ▶ S'inscrit dans le projet de diversification économique de Shawinigan
- ▶ 30 entreprises
- ▶ Accompagnement, locaux, coworking
- ▶ Troisième pôle en numérique au Québec
- ▶ 4 pôles d'expertise: patrimoine et muséologie numérique, divertissement numérique, e-santé, industrie 4.0

Pôle d'expertise patrimoine et muséologie numérique

- ▶ 20 entreprises avec des expertises diverses (application mobile, web, affichage dynamique, graphisme, réalité augmentée, réalité virtuelle, borne tactile, etc)
- ▶ Service de coordination et d'accompagnement pour les projets
- ▶ Cocréation
- ▶ Une seule portée d'entrée pour toutes les technologies
- ▶ Mandats pour les municipalité, les MRC, les offices de tourisme, les musées, différents organismes en patrimoine
- ▶ Études de faisabilité

Pôle d'expertise patrimoine et muséologie numérique

- ▶ Les projets sont analysés par la chargée de projets qui détermine quels joueurs sont pertinents
- ▶ Les entreprises sont regroupées en équipe de travail
- ▶ Une collaboration étroite est mise en place avec le partenaire-client afin de s'assurer que le projet corresponde à leurs besoins et budget

Projets de nos entreprises



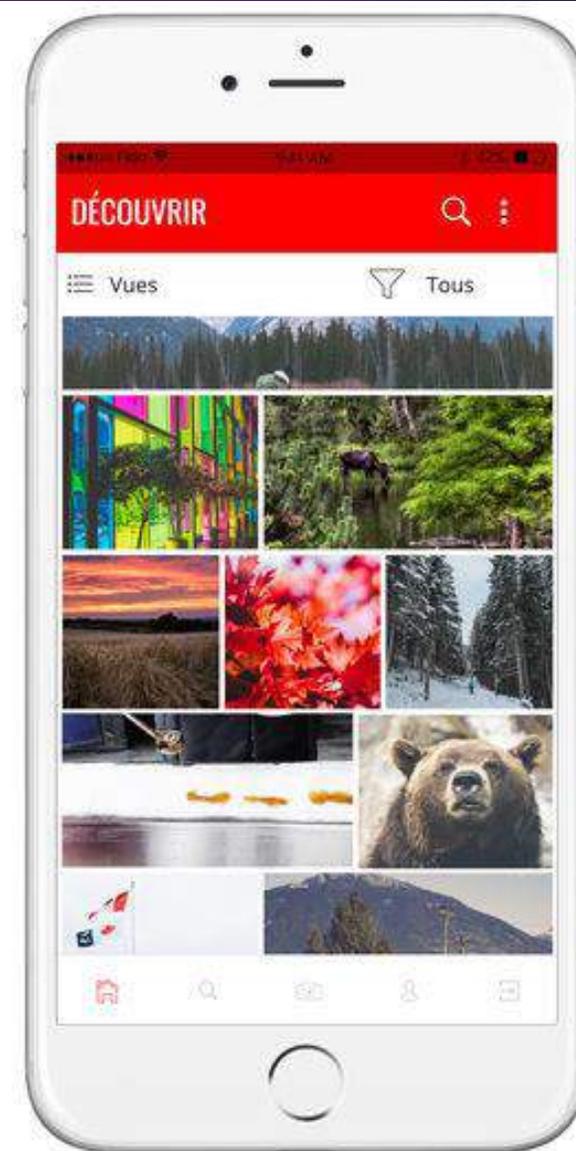
anniversaire du 1^{er} vol
d'aviation commerciale
de brousse au Canada

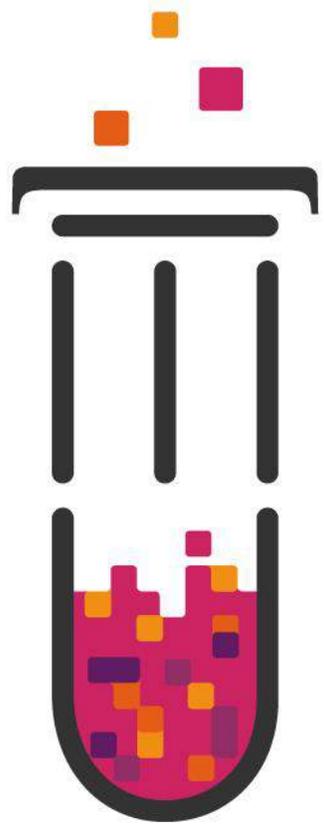
Photo de la peinture
Numéro d'artefact et titre : 1996.0193
Footbold in the Bush, Jim Bruce, huile sur toile, 1996
Source: Musée de l'aviation et de l'espace du Canada

Projets de nos entreprises



Projets de nos entreprises





MUSÉE O
LAB

Un projet conjoint

digihub
SHAWINIGAN

MUSÉE

POP

La culture populaire
du Québec

Musée POP



Muséolab

- ▶ Notre terrain de jeu: Le complexe muséal du Musée POP de Trois-Rivières (le musée, la vieille prison et la réserve)
- ▶ L'objectif: définir la muséologie de demain!

Muséolab

- ▶ Laboratoire vivant
- ▶ Travailler étroitement avec le musée
- ▶ Enveloppe de financement du MEI pour la recherche et développement
- ▶ Processus itératif qui inclut des périodes de tests au Musée Pop avec les visiteurs
- ▶ Première étape: définir les besoins et les enjeux du Musée

Muséolab



Muséolab

- ▶ Séance de cocréation, de Living Lab avec les acteurs de la communauté
- ▶ Acteurs du patrimoine, du monde culturel, tourisme, marketing, partenaires
- ▶ Une journée de réflexion: quels sont les enjeux, les défis du musée?
- ▶ Quelles avenues pourrait-on explorer?

Exemples de défis du Musée POP et applicables à tous les musées

- ▶ Favoriser l'appropriation du Musée par la communauté locale
- ▶ Rendre la collection d'objets du Musée Pop accessible autre que par des expositions
- ▶ Améliorer l'expérience d'accueil (rendre le lieu agréable préparant à une expérience différente)
- ▶ Intégrer une approche de développement durable au Musée (dans tous les secteurs, RH, ressources mat, énergie, projets, finances, marketing, comm)
- ▶ Offrir une expérience de visite différente (sortir des pratiques muséales actuelles)

Muséolab

- ▶ À partir des défis et enjeux identifiés, les entreprises du pôle d'expertise en patrimoine et muséologie numérique ont entamé une réflexion
- ▶ Séance de cocréation avec les entreprises du DigiHub
- ▶ Formation d'équipes de travail
- ▶ Appel à projets
- ▶ 3 appels à projets réalisés jusqu'à présent

Muséolab

- ▶ Objectif: développer des prototypes commercialisables
- ▶ Découvrir de nouvelles avenues de développement pour le musée
- ▶ Créer un répertoire des échecs et succès de l'innovation
- ▶ Se positionner comme leader dans le domaine

Les prototypes Muséolab

Culture Go

Répond aux défis:

- *Rendre la collection d'objets du Musée POP accessible autre que par des expositions*
- *Offrir une expérience de visite différente (sortir des pratiques muséales actuelles)*



Apprenez-en plus sur les hommes forts québécois



5FEFLE

Comment ça fonctionne ?

Pointez la caméra de votre téléphone intelligent sur le code QR pour accéder au contenu en ligne

   Le musée populaire du Québec

Les prototypes Muséolab



Réalité augmentée

Répond au défi:

- *Offrir une expérience de visite différente (sortir des pratiques muséales actuelles)*

iSCAN3D - Miralupa
Réalité Augmentée
Objet animé

Gramophone



Marqueur
d'activation de
la RA

Les prototypes Muséolab



HOLOGO

L'image du futur

Hologo

Répond au défi:

- *Améliorer l'expérience d'accueil (rendre le lieu agréable préparant à une expérience différente)*



Coordonnées

Claudine Drolet

Chargée de projets patrimoine et muséologie numérique

DigiHub Shawinigan

c.drolet@digihub.ca

819-556-0389 poste 4

www.digihub.ca

www.museolab.ca