

# Stratégie Numérique

2019-2022

*« Le numérique est au cœur de la vie des Québécoises et des Québécois au quotidien, comme c'est le cas partout dans le monde.*

*(...) Il transforme la manière dont les citoyens accèdent au savoir et enrichissent leurs connaissances. »*

*Stratégie numérique du Québec*





**« Les employés sont au cœur de la transformation numérique. »**

*Stratégie de transformation numérique  
gouvernementale*

Les technologies, le numérique et les cultures numériques offrent un grand potentiel à la fois pour la diffusion et le partage de contenus, pour l'engagement citoyen, pour la création de nouvelles expériences muséales et pour l'innovation organisationnelle.

La stratégie numérique 2019-2022 du Musée de la civilisation vise à imprégner toute l'organisation de la culture numérique. Elle identifie les orientations prioritaires pour les réalisations numériques des prochaines années, afin de contribuer à l'atteinte du plan stratégique 2018-2022 du Musée et de son plan d'action. Elle s'applique donc aux réalisations de toutes les unités administratives et non pas uniquement à la direction de l'engagement numérique ou à la direction des technologies.

Elle s'appuie également sur :

- Les [Principes et orientations pour l'engagement numérique du Musée de la civilisation](#), adoptés en 2016
- La [Politique culturelle du Québec](#)
- La stratégie numérique du Québec, incluant :
  - La [stratégie de transformation numérique gouvernementale](#)
  - Le [Plan culturel numérique](#)
  - Le [Plan d'action numérique en éducation et en enseignement supérieur](#)
  - Le [Plan d'action en économie numérique](#)
- Les consultations internes et externes, ainsi que les travaux du groupe thématique sur le numérique ayant mené à l'élaboration du plan stratégique institutionnel

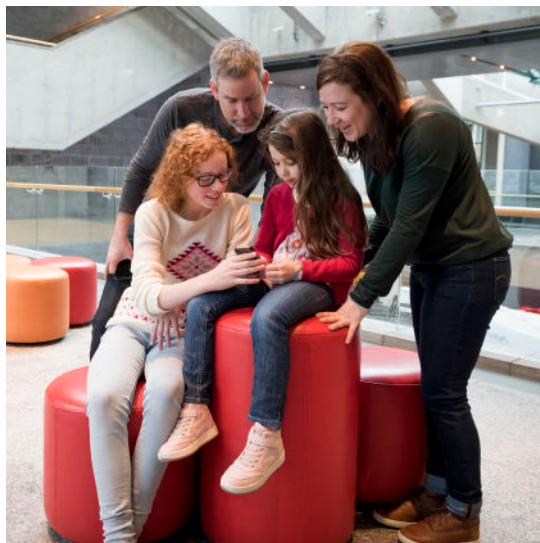
---

**L'ensemble des actions de la stratégie numérique s'inscrivent dans la vision institutionnelle :**

***Un Musée pour un monde meilleur***

***Le Musée de la civilisation suscite la rencontre de soi et de l'autre; il propose une expérience mémorable, émouvante, qui incite à agir.***

---



# L'innovation dans l'offre aux visiteurs

## ORIENTATION 1

**Engager les publics autour de contenus culturels québécois numériques**

### OBJECTIF 1

**Accroître la consultation des contenus culturels québécois numériques**

### INDICATEUR

**Nombre de consultations des albums de collections en ligne**

**Taux d'engagement moyen relatif à la portée sur Facebook et en regard des contenus culturels québécois**

#### Cibles

Référence 2018-2019	2019 2020	2020 2021	2021 2022
5 463	17 000	22 000	30 000
4,6 %	4,7 %	4,9 %	5,2 %

### OBJECTIF 2

**Réaliser deux nouveaux projets par année de participation citoyenne au MLab Creaform en lien avec des contenus culturels québécois numériques**

### INDICATEUR

**Nombre de projets de participation citoyenne au MLab Creaform en lien avec des contenus culturels québécois numériques**

#### Cibles

Référence 2018-2019	2019 2020	2020 2021	2021 2022
1	2	2	2

## ORIENTATION 2

### Offrir des expériences numériques novatrices

#### OBJECTIF

---

Accroître de 5 % l'appréciation du caractère novateur des projets numériques

#### INDICATEUR

---

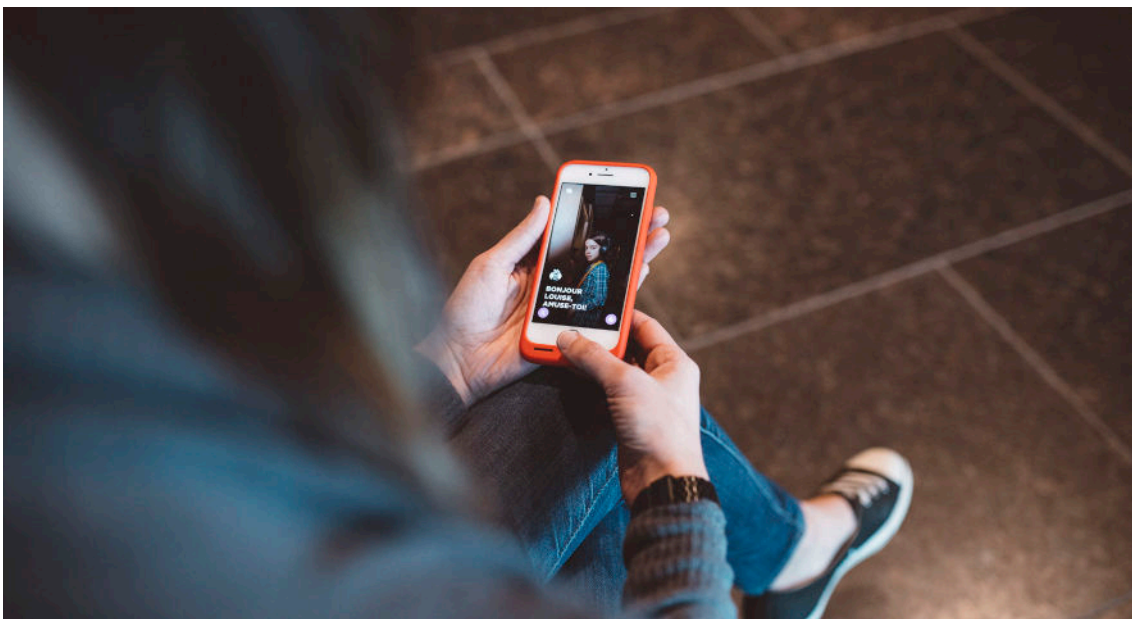
Taux d'appréciation des visiteurs du caractère novateur des projets numériques

---

##### Cibles

Référence 2018-2019	2019 2020	2020 2021	2021 2022
-	80 %	82 %	85 %

---



# La performance organisationnelle

## ORIENTATION 1

**Renforcer la capacité organisationnelle en matière de technologies et de cultures numériques**

### OBJECTIF

**Intégrer de nouvelles compétences numériques dans nos pratiques**

### INDICATEUR

**Taux d'intégration des apprentissages après 6 mois de formation**

#### Cibles

Référence 2018-2019	2019 2020	2020 2021	2021 2022
-	75 %	75 %	75 %

## ORIENTATION 2

**Faciliter le travail des employés du Musée au moyen de technologies numériques**

### OBJECTIF

**Moderniser 15 infrastructures, systèmes, équipements et processus pour intégrer les technologies et cultures numériques au travail**

### INDICATEUR

**Nombre de projets réalisés**

#### Cibles

Référence 2018-2019	2019 2020	2020 2021	2021 2022
-	5	5	5