

APPEL DE PROJETS VALORISATION DES CONTENUS CULTURELS NUMÉRIQUES QUÉBÉCOIS

Dans le cadre du Programme d'aide aux projets stratégiques (le « Programme »).

Par cet appel de projets, la SODEC vise à soutenir les entreprises du secteur numérique dans la mise en œuvre d'une stratégie d'affaires et de promotion favorisant la découvrabilité, la consommation et la monétisation des contenus culturels numériques québécois, en français ou en langues autochtones, sur les plateformes numériques auprès des publics québécois.

Objectifs

- Accroître la consommation, par les publics québécois, des contenus culturels numériques québécois, notamment par les jeunes, sur les plateformes numériques;
- Stimuler la croissance des revenus des entreprises de création de contenus numériques québécois et de leurs créatrices et créateurs.

Critères d'admissibilité

Clientèles admissibles

Pour être admissibles à cet appel, les entreprises doivent répondre aux conditions générales d'admissibilité du [Programme](#), soit :

- Être une entreprise culturelle québécoise légalement constituée (entreprise à but lucratif, organisme à but non lucratif, coopérative) œuvrant principalement dans la création de contenus culturels numériques;
- Être en opération et active depuis au moins deux ans;
- Avoir son siège et principal établissement au Québec;
- Démontrer que le contrôle effectif de l'entreprise est majoritairement détenu par des citoyens canadiens ou des résidents permanents ayant leur résidence fiscale au Québec — on entend par siège et principal établissement l'endroit où se situe le centre de décision et où s'exerce la direction véritable de l'entreprise.

Les entreprises doivent également répondre aux conditions suivantes :

- Être une entreprise dont le modèle d'affaires et les pratiques d'affaires se consacrent, en tout ou en majorité, au développement et à l'exploitation commerciale de [contenus culturels numériques](#) originaux québécois destinés d'abord et avant tout pour diffusion sur les [plateformes numériques](#).

- Les formats, contenus ou œuvres développés ou exploités par ces entreprises ne doivent pas être actuellement soutenus par un programme d'aide financière dédié de la SODEC (par exemple, les formats, contenus ou œuvres destinés à la télévision, aux salles de cinéma ou de spectacle, les enregistrements sonores et les livres sous formats physique et numérique);
- Avoir un chiffre d'affaires minimal de 50 000 \$ au cours de la dernière année financière de l'entreprise;
- Détenir un lien contractuel pour de la création, de la production, de la diffusion, de la promotion ou de la monétisation de contenus culturels numériques avec un ou plusieurs créateurs de contenu québécois dont la résidence fiscale est au Québec.

Les entreprises individuelles ne sont pas admissibles.

Par contenus culturels numériques, la SODEC entend un contenu original qui :

- peut prendre la forme de textes, de sons et/ou d'images, par exemple, des balados, des billets de blogue, des contenus éditoriaux numériques, et des vidéos (*le contenu*);
- exprime, transmet ou valorise des éléments significatifs de l'identité, des valeurs, des savoirs, des pratiques ou de l'imaginaire d'une communauté, que ce soit de manière intellectuelle ou artistique (*culturel*);
- est destiné d'abord et avant tout pour diffusion sur les plateformes numériques (*numérique*).
 - Par plateformes numériques, la SODEC entend les sites web, médias sociaux ou applications qui hébergent et diffusent du contenu généré par les utilisateurs, qui permettent une création de communautés via l'interaction et la rencontre entre les publics et les créateurs (mentions « j'aime », commentaires, partages, etc.) et qui permettent une monétisation du contenu.

Projets admissibles

Sont admissibles, les projets de mise en œuvre d'une stratégie d'affaires et de promotion d'une durée d'un an portant uniquement sur des contenus culturels numériques québécois. Celle-ci doit également respecter les conditions suivantes :

- Au moment du dépôt, les créatrices et créateurs de contenu présentés dans le cadre de la stratégie d'affaires de l'entreprise de création de contenus culturels numériques doivent :
 - être actifs sur une ou des plateformes numériques depuis au moins deux ans;
 - proposer des contenus en français ou en langues autochtones; et
 - Pour les créateurs, avoir au minimum 15 000 abonnés sur au moins une plateforme numérique où le créateur est présent;
 - Pour les balados, avoir mis en ligne trois nouveaux épisodes de balados au cours des 12 derniers mois;

- Pour les médias numériques spécialisés en culture uniquement, avoir 20 000 visiteurs uniques par mois (moyenne annuelle) ou démontrer une audience équivalente.
- Présenter des cibles concrètes et mesurables par rapport au développement de publics québécois et des revenus autonomes en lien avec les contenus culturels numériques québécois et la professionnalisation des créateurs.

Ne sont pas considérés comme admissibles :

- Les contenus dont le seul but est de modifier le format, la durée ou le support d'une œuvre déjà réalisée. À titre d'exemple : les livres audio et numériques, les captations en direct d'un spectacle, les remontages d'une œuvre audiovisuelle, etc.;
- Les contenus violents, haineux, pornographiques, discriminatoires, diffamatoires ou illégaux;
- Les bulletins de nouvelles des médias traditionnels;
- Les contenus politiques partisans;
- Les contenus dont l'objectif principal est la vente de produits ou services ou à visée promotionnelle, tels les contenus publicitaires, de commandite ou de marque (par exemple : les vidéos de déballage, les vidéos de réaction, les vidéos « préparez-vous avec moi », les contenus « style de vie », etc.);
- Les contenus purement pédagogiques ou scolaires (incluant, entre autres, les vidéos de style tutoriel : recettes, maquillages, bricolage, décoration, routine, astuces technologiques, etc.);
- Les jeux vidéo;
- La retransmission d'événements sportifs, corporatifs ou touristiques, ou la diffusion d'une session de jeux vidéo.

Participation financière

Barèmes et limites de l'aide

L'aide financière est attribuée sous forme de subvention à l'entreprise et vise à soutenir la mise en œuvre d'une stratégie d'affaires et de promotion portant uniquement sur des contenus culturels numériques québécois sur les plateformes numériques dans les 12 mois suivant la date de dépôt du projet.

L'aide peut atteindre 50 % des dépenses admissibles du projet, jusqu'à concurrence d'un montant maximal de 75 000 \$ par entreprise.

La SODEC tient compte de la participation financière d'autres intervenants publics et, dans tous les cas :

- le taux de cumul maximal des aides gouvernementales ne peut dépasser 75 % du budget total du projet;
- l'entreprise requérante doit assumer au moins 25 % du budget total du projet, dont un minimum de 10 % de ce budget en investissement financier.

Calcul de l'aide

Le calcul de l'aide est établi en fonction :

- des dépenses admissibles;
- du nombre de créatrices et créateurs présentés dans la stratégie d'affaires et de promotion;
- des résultats de l'évaluation de la stratégie.

Dépenses admissibles

- Les frais de production de contenu, incluant les cachets versés aux créatrices et créateurs de contenu;
- Les frais de mise en marché, de promotion, de développement de publics et de découvrabilité numérique des contenus visant le public québécois :
 - Création de contenu promotionnel : photos, éléments graphiques, communiqués de presse, vidéos et *teasers* ainsi que création, hébergement et mise à jour d'un site web;
 - Marketing : publicité, affichage, placement média, campagne médias sociaux, mise en ligne de contenus, tournées de promotion, découvrabilité numérique (ex. : promotion numérique, optimisation de l'indexation des pages web, structuration des métadonnées et référencement);
- Salaires et honoraires liés aux étapes de production, de mise en marché, de promotion, de développement de publics et de découvrabilité numérique;
- Les frais d'abonnement à des applications d'analyse de données industrielles engagés spécifiquement pour la mise en œuvre de la stratégie;
- Les frais de développement commercial impliquant des rencontres d'affaires;
- Les frais de développement professionnel (formations, conférences, etc.) pour les créatrices et créateurs de contenu;
- Toutes autres dépenses pertinentes et nécessaires à la réalisation du projet.

Dépenses non admissibles

- Les projets d'immobilisation, tels que l'achat, la rénovation ou l'amélioration de terrains et bâtiments;
- Le renflouement d'un fonds de roulement, le remboursement d'emprunts ou d'une dette, un déficit d'exploitation, les pertes en capital et le rachat de capital;
- Les dépenses engagées avant la date de dépôt du projet;
- Toute dépense qui serait déjà soutenue par un autre programme de la SODEC;
- Toutes les dépenses liées aux contenus non admissibles citées plus haut.

Modalités de versement

- 70 % de l'aide est versée à la conclusion d'une convention d'aide financière.
- 30 % de l'aide est versée à la remise du bilan d'activités 12 mois après le début des activités décrites dans la stratégie d'affaires déposée — ce versement est conditionnel à la remise et à l'acceptation de ce rapport d'activités.

Les versements sont toujours conditionnels à la disponibilité des fonds et aux approbations appropriées et suffisantes des crédits par l'Assemblée nationale.

Évaluation des projets

Les projets sont analysés par des professionnels de la SODEC. Au besoin, la SODEC peut faire appel à des avis externes. L'évaluation des projets est réalisée en mode comparatif.

Les projets de stratégie d'affaires et de promotion seront évalués selon les critères suivants :

- La qualité et la pertinence des réalisations antérieures de l'entreprise et de ses créatrices et créateurs;
- La qualité, la pertinence et le réalisme du plan de mise en œuvre de la stratégie en fonction du modèle d'affaires de l'entreprise;
- Les objectifs poursuivis et les résultats attendus pour l'entreprise (ex. : visibilité, positionnement, croissance);
- Le réalisme des cibles par rapport au développement de publics québécois et de la génération des revenus autonomes en lien avec les contenus culturels numériques québécois et la professionnalisation des créatrices et créateurs;
- Le réalisme budgétaire, la structure de financement et l'appui des partenaires;
- La capacité de l'entreprise de réaliser le projet avec succès, soit :
 - L'expérience de l'entreprise;
 - Les capacités en ressources humaines et financières;
 - La santé financière de l'entreprise;
 - L'expérience des partenaires engagés dans le projet, notamment en mise en marché, en valorisation de marques et en découvrabilité des contenus, le cas échéant;
- La qualité de la présentation du projet.

Les disponibilités financières de la SODEC sont toujours prises en considération au cours du processus décisionnel.

Dépôt de votre projet

Le dépôt des projets se fait uniquement via le portail en ligne sécurisé [SOD@ccès](#) de la SODEC.

S'il s'agit de votre premier dépôt à la SODEC, cliquez sur le bouton ***S'inscrire*** à partir de la [page d'accueil](#). Puis, sélectionnez le programme **30-56-05**.

Le [guide pour la présentation d'une demande pour votre projet](#) et le [guide de l'utilisateur SOD@ccès](#) vous aiguilleront sur la façon de déposer votre projet.

Votre dossier doit être soumis au plus tard le 22 janvier 2026 à 23 h 59.

Renseignements

Pour toute question relative à cet appel de projets, veuillez communiquer avec nous par courriel à l'adresse : numerique@sodec.gouv.qc.ca.