

PROGRAMME D'AIDE AUX PRODUCTEURS D'EXPÉRIENCES NUMÉRIQUES

En vigueur : septembre 2023

BRILLER ICI COMME AILLEURS

SODEC
Québec 

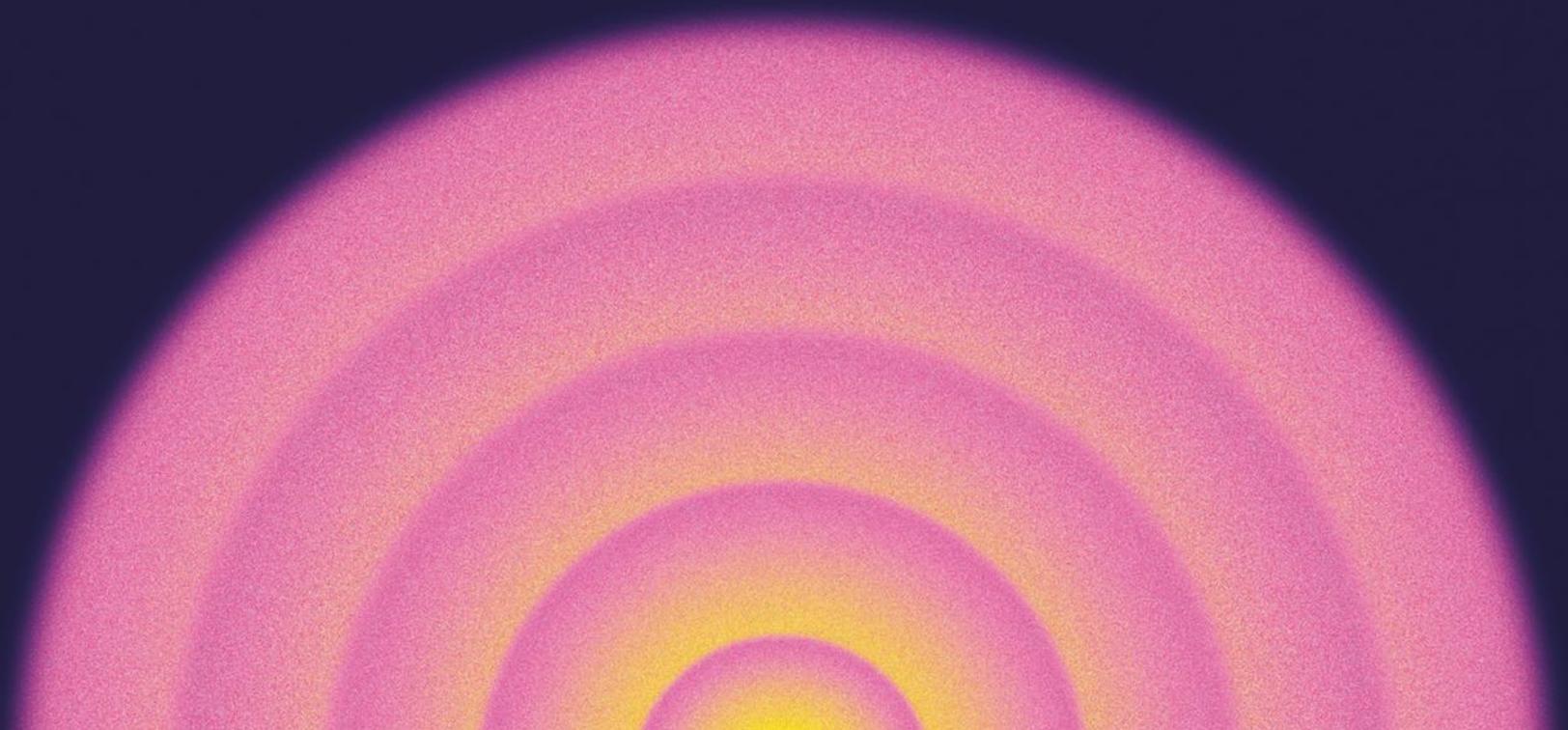


TABLE DES MATIÈRES

PRÉSENTATION	3
Objectifs généraux.....	3
Objectifs spécifiques.....	3
Conditions d’admissibilité	3
Clientèles admissibles.....	3
Participation financière	4
Barèmes et limites de l’aide financière	4
Calcul de l’aide.....	5
Dépenses admissibles.....	5
Modalités de versement.....	6
Critères d’évaluation	6
PRÉSENTATION D’UNE DEMANDE.....	7
Dates d’inscription.....	7
Engagement de l’entreprise	7
AUTRES DISPOSITIONS	8

PRÉSENTATION

La demande croissante d'expériences numériques permet de reconnaître le talent québécois, de dynamiser le secteur créatif d'ici et de générer des retombées culturelles et économiques pour le Québec.

Par ce programme, la SODEC soutient les producteurs d'expériences numériques (PEN), dans le cadre d'une stratégie d'entreprise sur une période de deux ans, pour la création et la valorisation d'un catalogue d'œuvres, de contenus, d'expériences ou de produits culturels technocréatifs de propriété intellectuelle québécoise.

Objectifs généraux

- Valoriser les entreprises en production d'expériences numériques.
- Encourager le développement du modèle d'affaires des producteurs d'expériences numériques fondé sur la création de propriétés intellectuelles québécoises.

Objectifs spécifiques

- Stimuler les investissements des entreprises pour la production de propriété intellectuelle québécoise.
- Augmenter l'exploitation commerciale de contenus culturels de propriété intellectuelle québécoise du secteur des expériences numériques.
- Favoriser la diffusion de contenus culturels de propriété intellectuelle québécoise sur tout le territoire et leur découvrabilité numérique.

Conditions d'admissibilité

Clientèles admissibles

Les entreprises qui répondent aux conditions suivantes sont admissibles à un soutien financier :

- Être une entreprise québécoise légalement constituée (société par actions, organisme à but non lucratif, coopérative, société en nom collectif) œuvrant principalement en production d'expériences numériques depuis au moins deux ans;
- Avoir son siège et principal établissement au Québec, et démontrer que le contrôle de droit et de fait de l'entreprise est détenu majoritairement 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;
- Dans le cadre de ce programme, les **entreprises québécoises en production d'expériences numériques** sont entendues comme celles :
 - dont les activités utilisent la technologie et la créativité numérique comme matière première afin de créer des **contenus culturels** destinés à de

nouveaux circuits de diffusion et sortant du cadre des modèles de distribution traditionnels;

- dans le cadre de ce programme, l'expression « contenus culturels » renvoie autant à des contenus, des œuvres, des expériences ou des produits;
- dont les étapes de création et de production sont principalement réalisées au Québec et de façon significative par un ou des **créateurs québécois** actifs dans l'entreprise;
 - dans le cadre de ce programme, l'expression « créateurs québécois » renvoie à toute personne dont la résidence fiscale est au Québec qui, par son métier, sa spécialisation, son savoir-faire ou son expertise particulière, contribue à la création du contenu culturel (artiste, artisan, auteur, illustrateur, concepteur, animateur, ingénieur, etc.);
- dont le ou les formats des contenus ne sont pas présentement soutenus par un programme d'aide financière dédiée de la SODEC.
- Détenir un catalogue de productions d'expériences numériques dans les formats suivants :
 - XR : réalité virtuelle, augmentée et mixte;
 - in situ : expériences, installations, expositions et scénographies immersives et/ou interactives;
 - Produits et expériences interactifs.

À noter que la SODEC pourrait soutenir d'autres formats émergents.

Les formats suivants ne seront pas considérés dans le catalogue : les jeux vidéo, les balados; les effets visuels (VFX); l'animation (2D, 3D, etc.); le motion design; les miniséries et les séries Web, ainsi que tous les formats dits traditionnels déjà soutenus dans les programmes de la SODEC, tels que les séries télévisuelles, les films de court, moyen et long métrage, les enregistrements sonores, les livres sous format physique et numérique, les produits de métiers d'art non numériques, les œuvres d'art contemporain, etc.). Les contenus d'ordre publicitaire, promotionnel et de commandite ainsi que ceux dont le seul but est de modifier le format, la durée ou le support d'une œuvre déjà réalisée ne seront pas considérés non plus.

Participation financière

Barèmes et limites de l'aide financière

L'aide financière est attribuée sous forme de subvention à l'entreprise et vise à soutenir les différentes étapes de réalisation (idéation, conception, production, prototypage, commercialisation, distribution, diffusion, etc.) des contenus culturels québécois.

L'aide financière est accordée pour une période de deux ans et peut atteindre 75 % des dépenses admissibles jusqu'à un montant maximal de 500 000 \$ par entreprise.

Calcul de l'aide

Le calcul de l'aide est établi en fonction des :

- dépenses admissibles incluses dans le cadre de la stratégie d'entreprise;
- résultats de l'évaluation.

Les entreprises requérantes doivent présenter une stratégie d'entreprise sur une période de deux ans qui vise à concevoir, produire ou exploiter un catalogue de contenus culturels québécois pour lesquels l'entreprise assume un risque et dont les droits de propriété intellectuelle sont détenus par l'entreprise.

La stratégie d'entreprise permet de présenter les différentes étapes de réalisation (idéation, conception, production, prototypage, commercialisation, distribution, diffusion, etc.) des contenus selon les besoins ciblés par l'entreprise requérante. Les contenus présentés dans le cadre de la stratégie doivent respecter les formats d'expériences numériques définies dans la section des clientèles admissibles.

Les stratégies d'entreprise destinées aux marchés hors Québec peuvent être soumises dans le cadre du Programme SODEXPORT – Aide à l'exportation et au rayonnement culturel.

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

Dépenses admissibles

Les dépenses suivantes sont admissibles :

- salaires et honoraires directement liés aux contenus, et ce, pour l'ensemble des étapes allant de l'idéation jusqu'à la diffusion;
- frais de production pour la conception, production et diffusion des contenus (incluant les frais d'infrastructure technologique);
- frais de commercialisation, de mise en marché, de promotion et de découvrabilité numérique des contenus visant le public québécois;
- frais de diffusion et de distribution des contenus visant le public québécois;
- toutes autres dépenses pertinentes et nécessaires à la réalisation des contenus.

À noter que l'entreprise requérante doit inclure des dépenses dans plus d'une catégorie de dépenses admissibles. Il n'est donc pas possible d'obtenir une aide financière avec uniquement des frais de recherche et développement, d'infrastructure technologique ou d'achat de matériel.

Les dépenses suivantes ne sont pas 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;
- toute dépense qui serait déjà soutenue par un autre programme de la SODEC.

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 suite de la remise et de l'acceptation d'un rapport final.

La SODEC se réserve le droit de modifier les modalités de versement.

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

Critères d'évaluation

Les demandes sont analysées sur une base comparative par des professionnels de la SODEC. Au besoin, la SODEC peut faire appel à des avis externes.

Plus précisément, les demandes sont analysées selon les critères suivants :

- la qualité des réalisations antérieures de l'entreprise en production d'expériences numériques (son catalogue);
- la santé financière de l'entreprise;
- la vision et la qualité de la stratégie d'entreprise et des publics visés, soit :
 - la qualité et l'originalité des contenus soumis dans le cadre de la stratégie;
 - les objectifs poursuivis et les résultats attendus pour l'entreprise (p. ex., visibilité, positionnement, croissance, ventes, revenus);
 - les retombées sur le développement du secteur d'activité;
 - la valorisation et la priorisation des ressources québécoises dans la stratégie d'entreprise;
 - le potentiel de diffusion et de découvrabilité;
 - le potentiel commercial;
 - le réalisme budgétaire;
 - la capacité de l'entreprise requérante à réaliser sa stratégie d'entreprise;
 - la place accordée aux enjeux de développement durable dans la stratégie d'entreprise.
- la qualité de la présentation de la demande.

PRÉSENTATION D'UNE DEMANDE

Le dépôt d'une demande d'aide financière à la SODEC s'effectue par l'entremise du portail électronique de dépôt sécurisé SOD@ccès.

Notez que le numéro de programme dans SOD@ccès est le **30-57-00**.

Veuillez consulter le [guide pour la présentation de la demande](#).

Dates d'inscription

Le [calendrier de dépôt de projets](#) pour l'exercice financier en cours est accessible sur le site Internet de la SODEC.

Engagement de l'entreprise

Toute aide financière est conditionnelle à la signature d'une convention d'aide financière et au respect des modalités et conditions de cette convention, de ce programme et de tout octroi précédent, le cas échéant.

La SODEC se réserve le droit d'exiger toute information ou tout document jugé nécessaire au traitement et au suivi des dossiers, ainsi que toutes les pièces justificatives liées aux revenus et dépenses déclarées par l'entreprise.

Tout dépôt de documents, d'informations ou rapports exigés par la SODEC s'effectue par l'entremise du portail électronique de dépôt sécurisé SOD@ccès.

AUTRES DISPOSITIONS

Bilan de programme et études de la SODEC

La SODEC procède périodiquement à des évaluations du programme et à diverses études afin d'adapter sa stratégie d'intervention ou ses outils aux besoins des entreprises culturelles. C'est pourquoi les entreprises qui ont bénéficié d'une aide financière en vertu du présent programme doivent fournir tous les registres, documents ou autres renseignements nécessaires à cet égard, et ce, durant les cinq ans qui suivent ladite participation financière de la SODEC. L'information recueillie est gardée sous le sceau de la confidentialité; seules des données regroupées pourront être publiées et diffusées par la SODEC.

Règles d'éthique liées aux activités et projets culturels

Les projets dérogeant aux lois et règlements ou allant à l'encontre des politiques gouvernementales, notamment à l'égard de la violence, du sexisme, de la pornographie ou de la discrimination, ne peuvent être acceptés par la SODEC, qui encourage le respect des codes d'éthique des associations.

Développement durable

La SODEC encourage sa clientèle à développer des pratiques et des modèles d'affaires verts et responsables.