

Œuvre : Dernière minute
Création de : Adrien M & Claire B
Crédit photo : Julien Grimard

Programme d'aide aux producteurs d'expériences numériques

2023

INVESTIR LA CULTURE

SODEC
Québec

Ordre du jour

1. Mot de bienvenue
2. Mise en contexte du développement du programme
3. Présentation du programme
4. Quand et comment déposer une demande?
5. Questions

Mise en contexte

- ❑ Au cours des dernières années, la SODEC a mis en place diverses initiatives pour les producteurs d'expériences numériques qui avaient pour but de mieux connaître ce secteur d'activités :
 - Programmes-pilotes d'aide pour des activités de production interactive (janvier 2016 et août 2017)
 - Atelier Grand Nord XR (depuis 2016)
 - Volet 2 - projets numériques narratifs de format court du Programme d'aide à la production
 - Appels de projet : producteurs d'expériences numériques (2021 et 2022)
 - Admissibilité dans des programmes comme le Programme d'aide aux initiatives innovantes ou le Programme d'aide au développement entrepreneurial
 - Etc.

Mise en contexte (suite)

- ❑ Divers travaux menés depuis 2021 par le ministère de la Culture et des Communications (MCC) en collaboration avec divers ministères, sociétés d'État, dont la SODEC, et des représentants des industries culturelles et créatives ayant pour objectif d'établir une stratégie des industries culturelles et créatives (ICC).
- ❑ Une demande budgétaire de la part de la SODEC pour soutenir la production d'expériences numériques québécoises a mené à un engagement de la part du gouvernement du Québec de 5 M\$ par année pour 3 ans en mars 2022.
- ❑ Une série de rencontres de consultation à l'automne 2022 ont permis de définir l'orientation et les objectifs d'un programme.
- ❑ Programme approuvé par le ministre au mois d'août 2023.

Mise en contexte (suite)

- ❑ Création d'une section spécifique pour le domaine Numérique sur le site de la SODEC sur laquelle apparaissent tous les programmes, appels de projets ou crédits d'impôt auxquels les entreprises ont accès.

The screenshot shows the 'NUMÉRIQUE' section of the SODEC website. At the top, there is a red header with the word 'NUMÉRIQUE' in white. Below the header, there is a navigation breadcrumb: 'Domaines > Numérique'. The main content area is divided into two columns. The left column is titled 'DATES DE DÉPÔT' and contains the text 'Veillez prendre connaissance des dates de dépôt.' and a blue button labeled 'VOIR LES DATES DE DÉPÔT'. The right column is titled 'APPEL EN COURS' and contains the text '⇒ Initiatives ciblées en accompagnement entrepreneurial - Appel de projets dans le cadre du programme d'aide au développement entrepreneurial'. Below these columns, there are four categories: 'AIDE FINANCIÈRE', 'AIDE À L'EXPORTATION', 'MESURES FISCALES', and 'BANQUE D'AFFAIRES'. Each category has a list of sub-items. For 'AIDE FINANCIÈRE', the items are: 'Aide aux producteurs d'expériences numériques', 'Aide sélective à la production de courts métrages et de projets numériques narratifs de format court (Volet 2 du Programme d'aide à la production)', 'Aide au développement entrepreneurial', 'Aide aux associations et aux organismes à mandat collectif', 'Aide aux événements culturels', 'Aide aux initiatives innovantes', and 'Aide aux projets stratégiques'. For 'AIDE À L'EXPORTATION', the items are: 'Installations : Aide à l'exportation et au rayonnement culturel (Programme SODEXPORT – Métiers d'art/marché de l'art)' and 'Œuvres audiovisuelles XR - Aide à l'exportation et au rayonnement culturel (Programme SODEXPORT – Audiovisuel)'. For 'MESURES FISCALES', the items are: 'Crédit d'impôt remboursable pour services de production cinématographique ou télévisuelle' and 'Crédit d'impôt remboursable pour la production d'événements ou d'environnements multimédias présentés à l'extérieur du Québec'. For 'BANQUE D'AFFAIRES', the item is 'Financement des entreprises'.

Objectifs du programme

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.

Critères d'admissibilité

Conditions générales

- ❑ 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.

Critères d'admissibilité (suite)

- ❑ 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.

Critères d'admissibilité (suite)

- ❑ 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.

Clientèles non admissibles

- ❑ 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.

- ❑ 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.

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.

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 qualité de la présentation de la demande;
- la vision et la qualité de la stratégie d'entreprise et des publics visés.

Critères d'évaluation (suite)

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.

Dépenses admissibles

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

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;
- Toute dépense qui serait déjà soutenue par un autre programme de la SODEC.

Présentation d'une demande

- ❑ Le dépôt d'une demande d'aide financière à la SODEC s'effectue exclusivement par l'entremise du portail électronique de dépôt sécurisé SOD@ccès.
- ❑ Le numéro de programme dans SOD@ccès est le **30-57-00**.
- ❑ Dépôt de la demande **entre le 10 octobre et le 17 novembre 2023**
- ❑ Veuillez consulter le [guide pour la présentation d'une demande](#).
- ❑ Soutien technique SOD@ccès : sodacces@sodec.gouv.qc.ca ou **514 841-2200** ou **1 800 363-0401** (option 1)

** Prenez note que le soutien technique n'est disponible qu'aux heures ouvrables de la SODEC soit de 9 h à 16 h 30, du lundi au vendredi.*

Présentation d'une demande

Étapes pour le dépôt d'une demande

1. Créer un compte client sur SOD@ccès
2. *Remplir le formulaire de demande (en ligne sur SOD@ccès)
3. *Remplir le document « Plan d'action » (gabarit à télécharger à partir du site de la SODEC)
4. *Fournir un portfolio (catalogue des réalisations)
5. Autres documents pertinents
6. *États financiers (deux dernières années)
7. *Information sur l'actionnariat (gabarit à télécharger à partir du site de la SODEC)
8. Dossier maître

Information sur le programme et sur la présentation de votre demande : numerique@sodec.gouv.qc.ca

Fonctionnement du programme et processus d'évaluation

Dans le cadre de ce programme, la SODEC souhaite soutenir une cohorte d'entreprises en leur offrant, en plus de la subvention, un accès à des activités d'accompagnement adaptées aux besoins des entreprises retenues.

Le processus d'évaluation se fera selon les étapes suivantes :

1. Admissibilité
2. Évaluation en comité interne
3. Évaluation en comité externe
4. Entrevue (si jugée nécessaire)
5. Sélection finale

Étape de mi-parcours

Douze mois après l'acceptation de la demande, la SODEC communiquera avec les entreprises soutenues pour prévoir une entrevue de mi-parcours afin de suivre l'avancement de la stratégie. Avant cette entrevue, il faudra remplir la section « rapport intérimaire » du Plan d'action soumis lors de la demande en prenant soin d'indiquer et de justifier toute modification apportée à la stratégie originale.

Clôture de la demande

Commentaires?
Questions?

Merci!