

# CONVERGENCE

présenté par **Le Lien MULTIMÉDIA**  
[www.lienmultimedia.com/convergence](http://www.lienmultimedia.com/convergence)

n° 212 — août 2024

CONVERGENCE / Le Lien MULTIMÉDIA - 4841, rue Jeanne-Mance - Montréal (Québec) H2V 4J6

0 5  
7 1766 83456 6  
4,95\$

**BLESSE**

**FVCKRENDER**

**LUC SIROIS**

**MONIQUE CHARTRAND**

**CAPITALE NUMÉRIQUE**

**LOCALYSER**

**PHOENIX IMPACT**

**NOVOPOWER**

VIDÉOTRON

# Fantasia

FESTIVAL INTERNATIONAL DE FILMS



18 JUILLET AU 4 AOÛT 2024  
28<sup>e</sup> ÉDITION [WWW.FANTASIAFESTIVAL.COM](http://WWW.FANTASIAFESTIVAL.COM)



TOURISME /  
MONTREAL

Montréal

TELEFILM PARTENAIRE  
CANADA CHOIX

Québec

**MUTEK**  
Forum

Montréal/Québec  
Canada

Édition 10

90 EXPERT-E-S INTERNATIONAUX-LES ET PLUS DE 60 ACTIVITÉS  
SUR L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE (IA), LA RÉALITÉ ÉTENDUE (XR),  
LA MUSIQUE, LA DURABILITÉ, L'ARCHITECTURE ET LES JEUX VIDÉO

20-23.08.2024  
FORUM.MUTEK.ORG

**MUTEK**

Édition  
25 ans/years

Montréal/Québec  
Canada

FESTIVAL INTERNATIONAL DE CRÉATIVITÉ  
NUMÉRIQUE ET DE MUSIQUE ÉLECTRONIQUE

PERFORMANCES LIVE

Aïsha Devi + JS{ CH+FR/UK  
Amnesia Scanner  
& Freeka Tet FI/DE+FR/US  
aya UK  
Ayesha US  
Bored Lord US  
Ciel CA  
Cobblestone Jazz CA  
Colin Stetson US/CA  
Ela Minus CO

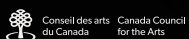
Evian Christ UK  
Factory Floor UK  
Film Scores for No One:  
a Patrick Watson project CA/QC  
Jacques FR  
Kara-Lis Coverdale CA  
Kode9 UK  
Malibu FR  
Marie Davidson CA/QC  
Mathew Jonson CA

Meuko! Meuko! & NONEYE TW  
Mike Shannon CA/DE  
Nosaj Thing  
& Jacques Greene US+CA/QC  
Octo Octa US  
Pole DE  
Priori & Jek CA/QC+US  
Rhyw UK  
Roman Flügel DE  
Siete Catorce MX/US

Sinjih Hawke  
& Zora Jones CA/QC+AT/QC  
Steffi NL/PT  
Tati au Miel CA/QC  
Waajeed US  
Zoë Mc Pherson  
& Alessandra Leone FR/DE+IT/DE  
... et plus!

MONTREAL.MUTEK.ORG

20-25.08.2024



# Antidote



Pour une  
rentrée  
*sans fautes!*

Essai gratuit de 30 jours

[antidote.info/rentree](https://antidote.info/rentree)

École des arts numériques, de l'animation et du design



# Célébrons 30 ans de créativité numérique

École NAD-UQAC : Ilot Balmoral, 1501, rue de Bleury, 7<sup>e</sup> étage, Montréal (Québec) H3A 0H3

ÉCOLE  
**NAD**  
UQAC

[nad.ca](http://nad.ca)

< MTL >  
CONNECTE

15 au 18 OCTOBRE 2024  
6<sup>e</sup> ÉDITION



# La France pays à l'honneur

Thème principal

## MÉTAMORPHOSE

Comprendre et tirer profit de la révolution numérique

PRINTEMPS  
NUMÉRIQUE

MTLCONNECTE.CA

# <MTL> CONNECTE

La Semaine du numérique de Montréal

Du 15 au 18 octobre 2024

Découvrez  
nos entreprises  
partenaires  
lors de nos  
activités B2B



Un événement

PRINTEMPS  
NUMÉRIQUE



[mtlconnecte.ca](http://mtlconnecte.ca)

EXPERTS

Au coeur de  
l'expertise québécoise

propulsé par

SYNTHÈSE Pôle Image  
Québec

# La plateforme d'apprentissage pour les professionnels en :

- VFX
- Animation
- Jeux vidéo
- Expériences numériques

Cours spécialisés en :

Création 2D-3D

Design

Gestion

Programmation

Inscription GRATUITE\* ▶▶▶ [SYNTHESExperts.com](https://SYNTHESExperts.com)

\*réservée **exclusivement** aux travailleurs des studios membres de :



# Architectes, libérez votre potentiel créatif : planifiez, facturez, automatisez avec Kiwili

GESTION DE PROJET, DE TEMPS, FACTURATION : UN SEUL LOGICIEL

Facturez vos projets à l'avancement ou à taux horaire

Prévoyez la rentabilité de vos futurs projets d'architecture

Suivez leur l'avancement en un coup d'œil

Collaborez entre architectes sur vos projets

Chiffrez vos projets, grâce à l'allocation d'honoraires

Optimisez la charge de travail des différents architectes

L'ERP CONÇU POUR LES CABINETS D'ARCHITECTURE, ARCHITECTES, TECHNOLOGUES ET URBANISTES.

 kiwili



# ON FAIT MOUSSER LES IDÉES.



FONDS DES MÉDIAS  
DU CANADA

CANADA  
MEDIA FUND



[cmf-fmc.ca](http://cmf-fmc.ca)

# DES MILLIERS DE FILMS GRATUITS

SANS ABONNEMENT  
SANS ANNONCES



[onf.ca](https://onf.ca) + appli





## **Votre fournisseur infonuagique de confiance**

Un ADN européen. Un ancrage canadien.  
OVHcloud propulse votre transformation  
numérique et protège vos données.

Découvrir nos solutions : [ovhcloud.com](https://www.ovhcloud.com)

Le magazine <CONVERGENCE>  
est publié par **Le Lien MULTIMÉDIA**  
4841, rue Jeanne-Mance  
Montréal (Québec) H2V 4J6  
tél.: (514) 842-5333  
info@lienmultimedia.com  
www.lienmultimedia.com/convergence

**RÉDACTEUR EN CHEF ET ÉDITEUR >>**

Steeve Laprise  
slaprise@lienmultimedia.com

**JOURNALISTES >>**

Sophie Bernard  
Frédérique Brousseau  
Félix Poncelet-Marsan

**REPORTERS >>**

Marie-Hélène Brousseau  
Arnaud Perron-Bouchard  
Frédéric Bouchard  
Vanessa Massera  
Yves Tremblay

**RECHERCHE >>**

Mélissa Vigneault Raymond

**RÉVISEUR >>**

Yves Tremblay

**Couverture >>**

blesse Photo: Sacha Cohen

**ABONNEMENT <CONVERGENCE>**

1 an (12 numéros): 30\$  
+ 1 Guide de l'industrie NUMÉRIQUE: 50\$  
www.lienmultimedia.com/boutique

**ABONNEMENT LE LIEN MULTIMÉDIA**

1 an: 250 \$, comprenant tout ce qui suit:  
+ Bulletin hebdo et quotidien courriel  
+ 12 magazines <CONVERGENCE> + archives  
+ 1 Guide de l'industrie:: NUMÉRIQUE  
+ 1 Guide de l'industrie:: WEB  
+ 1 Guide de l'industrie:: JEUX VIDÉO  
+ 1 Guide de l'industrie:: RÉALITÉ VIRTUELLE  
+ 1 Guide de l'industrie:: IA  
+ 1 Guide de survie:: START-UP  
+ 1 Guide pratique L'école en ligne  
+ 1 Guide TRANSFORMATION NUMÉRIQUE  
+ Les métiers du numérique et du jeu vidéo  
www.lienmultimedia.com/boutique

© Le Lien MULTIMÉDIA - ISSN: 1492-1324

Dépôt légal:  
Bibliothèque nationale du Québec  
Bibliothèque nationale du Canada

# sommaire

## CULTURE NUMÉRIQUE

- 14 Le trio blesse entame un deuxième album
- 18 L'artiste FVCKRENDER souhaite offrir un espace de partage
- 24 David Rokeby invite le public à explorer sa littérature en IA avec « Voice Scroll »
- 26 Des artistes et experts se rencontrent pour discuter IA en milieu de travail



## AFFAIRES

- 32 Luc Sirois encourage les créateurs à innover
- 34 Après 22 ans à la tête de Communautique, Monique Chartrand prend une retraite bien méritée
- 36 Capitale numérique assure la continuité du WAQ et de la SNQC
- 38 Localyser aide les entreprises à suivre les commentaires de différentes plateformes



## TECHNOLOGIES

- 48 Jared Genser se penche sur les ambivalences des neurotechnologies
- 50 Phoenix Impact veut rendre les laboratoires plus écologiques
- 52 NovoPower International transforme la chaleur de basse qualité en énergie de haute qualité
- 54 Une révolution énergétique pourrait limiter les répercussions environnementales de l'IA
- 56 Neil Patel choisit l'humain plutôt que l'IA pour lutter contre la désinformation
- 58 Calendrier



<https://lienmultimedia.com/convergence>



blesse Photo: Sacha Cohen

# LE TRIO BLESSE ENTAME UN DEUXIÈME ALBUM

texte *Frédérique Brousseau*

**Le groupe blesse, formé après la fin de Zen Bamboo, est présentement en période d'expérimentation pour l'écriture de son deuxième album. Composé de Léo Leblanc, Xavier Touikan et Charles-Antoine Olivier (alias CAO), le groupe compose de la musique ensemble depuis une dizaine d'années déjà. Loin d'être blasé, le trio s'efforce encore de trouver des façons de renouveler son son, à coup d'essais et erreurs.**

Il y a d'abord eu la pandémie, qui a certainement été un élément déclencheur dans la transition du groupe à prendre en main la logistique derrière la réalisation de sa musique. Cette évolution a permis aux membres du groupe de se familiariser avec des façons de réaliser de la musique qui leur étaient encore inconnues. Rien pour les effrayer, au contraire. C'est à travers des processus de remises en question que le groupe se rapproche de sa vraie nature, selon CAO.

« Avec ce groupe, on dirait que chaque truc qu'on fait, il y a tout le temps quelque chose de nouveau et quelque chose à apprendre. C'est peut-être juste une façon de voir les choses aussi! On cherche toujours comment se renouveler. Quand on a créé blesse, l'option logique et dangereuse, c'était de commencer à réaliser, composer de la musique avec des ordinateurs, ce qu'on avait moins expérimenté avant. »

La dynamique du groupe est collaborative, un aspect qui semble primordial dans son processus de composition. « C'est un peu une méthode où chacun peut incorporer des trucs pendant le processus. Chacun exécute sa propre composition et on peut ajouter des éléments. On s'échange la balle chacun son tour, les rôles sont plus flous, c'est vraiment une "collab" à tous les niveaux », lance CAO.

« On est comme tous un peu des arrangeurs, on a tout le temps un regard global sur la réalisation d'une chanson ou la venue d'un instrument dans sa globalité. On écrit au quotidien, chacun de notre côté. On est trois auteurs-compositeurs, on crée du matériel chacun de notre côté. Quand on se réunit, on se présente ce qu'on a et ce qui est plus accrocheur, on le met de l'avant. On travaille à trois pour en créer un univers, un diagramme de Venn, si on veut! », ajoute Xavier Touikan.

Les membres du groupe en conviennent : c'est une méthode de composition un peu plus longue, mais qui leur permet de s'exprimer individuellement pour ensuite assembler le tout et construire les morceaux. « On se fait vraiment confiance et notre communication est maintenant assez bonne pour que ça fonctionne », souligne Xavier Touikan.

Concernant son choix de privilégier une signature sonore en studio plutôt que sur scène, le groupe explique que cette décision est motivée par le désir de minimiser les contraintes lors du processus d'enregistrement. Le groupe dit être influencée par des artistes qui se concentrent davantage sur le travail en studio, bien que les membres soient conscients qu'ils font également partie d'une scène où la performance en direct est cruciale. Pour blesse, le studio offre une liberté créative permettant de sonner comme ils le souhaitent. Cela peut contraster avec la dynamique instinctive et parfois limitée des performances sur scène.

Le trio a d'ailleurs développé des réflexes d'enregistrement propres à son son, ce qui lui permet une signature musicale plus adaptée au résultat qu'il recherche. Non seulement le groupe a envie de s'approprier les moyens de production de ses compositions, mais aussi de garder une flexibilité au plan du processus créatif pour rester ouvert sur les horizons musicaux.

« L'intérêt était déjà là, c'est ce qu'on voulait faire, on apprenait plein de trucs avec le fait de produire notre musique et c'était amusant. Sur notre premier album, on a beaucoup plus travaillé avec le logiciel Logic, mais maintenant on a transitionné vers Ableton Live. On continue d'utiliser Logic mais maintenant ça se mélange. Ce sont des petites différences. Je sais que pour enregistrer la voix, je préfère Logic parce que les outils d'accompagnement (comping) sont plus

rapides à utiliser, mais on aime bien Ableton Live pour les algorithmes de changements de tonalités. On utilise vraiment beaucoup ça dans notre musique donc c'est utile », explique Xavier Touikan.

En ce moment, blesse s'inspire de nouvelles méthodes d'écriture de chansons à trois, une pratique qu'il n'a pas encore pleinement explorée. Un désir partagé entre les membres du groupe qui, jusqu'ici, a toujours fonctionné avec une méthode plutôt collaborative. « Il n'y a pas vraiment de liens entre les univers de chacun au niveau des thèmes, mais ce serait l'fun de trouver des idées qui vont au-delà de l'humeur, des thèmes qui peuvent peut-être guider une vision d'ensemble de notre deuxième album », confie Xavier Touikan.

« On est des meilleurs amis depuis 10 ans, donc on a une vision de la vie qui se rapproche, c'est relié aux choses qu'on vit et à notre humeur. On arrive à un moment qui est un peu excitant et épeurant, de ne pas savoir ce que va être le 2e album! On a tout le temps le désir de créer un nouveau chemin, une nouvelle histoire », ajoute CAO.

Des groupes comme Porches ou encore ELOI inspirent le plus le groupe. Avec des saveurs pop et une grande influence d'artistes français, blesse cherche quelque peu à ancrer son style musical, sans toutefois tomber dans l'immobilisme. Le but, selon le trio, c'est d'être juste assez attaché à la musique pour avoir confiance en son talent, sans toutefois laisser de côté les remises en question qui font que le processus créatif évolue.

Leur dernier EP, « PROBLÈMES » est maintenant disponible sur différentes plateformes d'écoute en ligne. ■



blesse Photo: Sacha Cohen





Frédéric Duquette (FVCKRENDER) Photo: Randall Slavin

# L'ARTISTE FVCKRENDER SOUHAITE OFFRIR UN ESPACE DE PARTAGE

texte *Frédérique Brousseau*

**FVCKRENDER, artiste renommé dans le domaine de l'art numérique, partage son parcours avec Le Lien MULTIMÉDIA. Selon lui, la consistance et le désir d'apprendre ont été ses principaux atouts. Dès le début de son aventure artistique, il s'assurait de travailler régulièrement, consacrant chaque jour du temps à la création et à l'exploration de nouvelles techniques. Cette rigueur quotidienne et cette soif de nouvelles connaissances représentent les fondements de son succès initial.**

« J'utilise mon art comme un journal, où je mets comment je me sens et ce que je vis, confie-t-il. Cette technique m'a vraiment aidé à traverser beaucoup d'anxiété et de dépression. Ces temps-ci, je suis inspiré par les expériences quotidiennes et les émotions humaines. Je travaille sur des oeuvres qui reflètent mon état d'esprit actuel, en explorant des thèmes comme la résilience, la croissance personnelle et la quête de sens. Cela me permet de rester connecté à ce qui est important pour moi et de partager ces moments avec les autres à travers mon art. »

Le quotidien de FVCKRENDER est entièrement consacré à son art. Dès le matin, il se plonge dans son travail, créant de nouvelles oeuvres, apprenant de nouvelles techniques et cherchant des inspirations pour ses futurs projets. Les vacances restent rares pour cet artiste dévoué.

L'un des projets actuels de FVCKRENDER est la mise en place d'une galerie-café, qui sera situé à Montréal. Bien entouré d'une équipe solide et bénéficiant de l'expérience de ses précédentes entreprises, il trouve le processus de création de ce nouvel espace plus facile. L'objectif est de créer une galerie accueillante et inclusive, où les gens peuvent se réunir, apprendre et se sentir à l'aise. « Je suis très bien entouré, ce qui facilite grandement le processus, dit-il. Notre objectif est de créer une galerie où les gens ont vraiment envie d'aller, un endroit pour se réunir, apprendre et surtout, ne pas se sentir jugés. C'est un endroit sans prétention avec une expérience haut de gamme. Le processus logistique et de coordination inclut trouver le bon emplacement, concevoir un espace accueillant et fonctionnel, et organiser des événements attrayants. Le plus difficile est de jongler entre la créativité et les exigences pratiques de la gestion d'une entreprise. Il faut trouver un équilibre entre rester fidèle à sa vision artistique et gérer les aspects commerciaux. »

Lorsqu'il évoque ses projets marquants, FVCKRENDER n'en mentionne pas un en particulier. Il considère que c'est la somme de son parcours qui a été instructive. Selon lui, se sentir perdu est souvent un signe positif, indiquant que l'on est sur la bonne voie. En revanche, lorsque tout semble trop bien aller, cela peut indiquer que l'on n'est pas nécessairement au bon endroit, souligne l'artiste qui aime se sortir de sa zone de confort.

« J'ai toujours des moments où tout est plus cohérent, suivis de périodes complètement étranges et incohérentes, raconte-t-il. J'essaie de ne pas m'enfermer dans une routine créative et je change mon processus assez fréquemment. Cela me permet de rester flexible et d'explorer de nouvelles idées. Quant à l'industrie en général, elle évolue constamment avec les nouvelles technologies et les tendances, ce qui me pousse aussi à m'adapter et à évoluer. »

Les défis du métier, selon FVCKRENDER, sont souvent d'ordre mental. Il préfère se concentrer sur la création et laisser l'univers s'occuper du reste, évitant ainsi de se laisser submerger par les attentes et les pressions extérieures. Cette approche lui permet de surmonter les obstacles et de continuer à avancer dans son travail.

En ce qui concerne les collaborations, FVCKRENDER entretient une vision plutôt ouverte. Ayant collaboré avec plusieurs partenaires de renoms comme Ledger, Supreme, HypeBeast, Swarovski, Dior, en plus d'avoir travaillé pour des plateformes reconnues comme Spotify, Avant Arte ainsi que pour le magazine Time, l'artiste souligne qu'il ne suffit pas de simplement collaborer.

« Je suis peut-être un peu "plate", mais je n'ai pas vraiment de collaborations de rêve, dit-il. Pour moi, ce n'est pas la taille ou la renommée de la collaboration qui compte. Ce qui m'importe, c'est de travailler avec des personnes qui apprécient vraiment mon art et qui partagent ma vision. L'essentiel est de pouvoir créer quelque chose de significatif avec des gens passionnés, peu importe leur statut ou leur notoriété. Cela rend le processus de création beaucoup plus enrichissant et authentique. »

FVCKRENDER, à travers ses mots et son parcours, souhaite offrir une vision inspirante de l'art numérique, où la passion, la persévérance et l'adaptabilité sont synonymes de facilité afin de naviguer dans le domaine des arts numériques. L'ouverture de la galerie-café est prévue pour cet automne et offrira non seulement un espace chaleureux, mais pourra également accueillir différents événements, notamment grâce à son espace d'exposition et d'une salle immersive. ■

**J'utilise mon art comme un journal, où je mets comment je me sens et ce que je vis, confie-t-il. Cette technique m'a vraiment aidé à traverser beaucoup d'anxiété et de dépression.**

— **Frédéric Duquette (FVCKRENDER)**



Oeuvre de FVCKRENDER Photo: Courtoisie



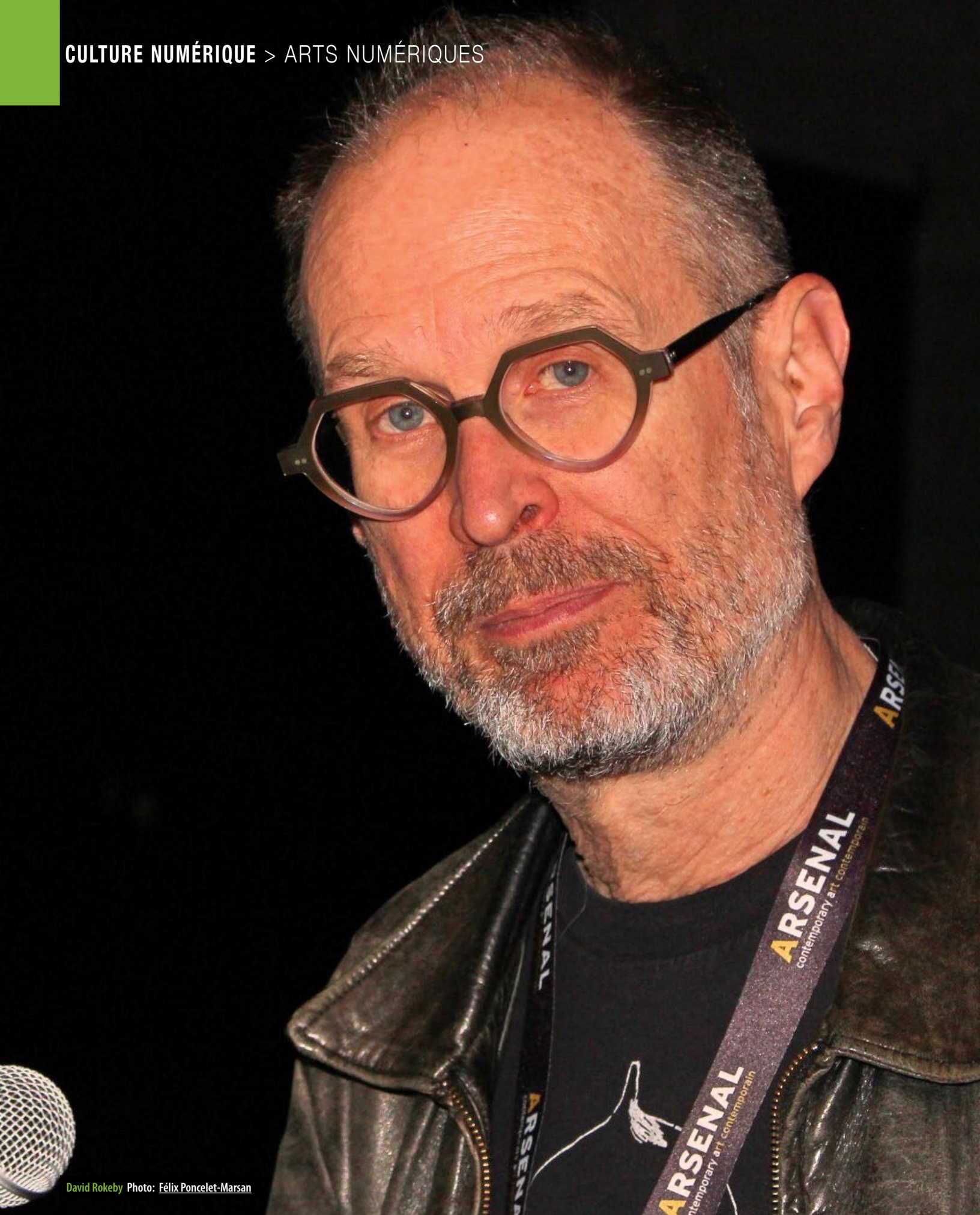
Oeuvre de FVCKRENDER Photo: Courtoisie



Oeuvre de FVCKRENDER Photo: Courtoisie



Oeuvre de FVCKRENDER Photo: Courtoisie



David Rokeby Photo: Félix Poncelet-Marsan

# DAVID ROKEBY INVITE LE PUBLIC À EXPLORER SA LITTÉRATIE EN IA AVEC « VOICE SCROLL »

texte *Félix Poncelet-Marsan*

À l'occasion de la 7e Biennale internationale d'art numérique d'ELEKTRA, l'artiste du numérique établi à Toronto David Rokeby expose « Voice Scroll », un générateur de voix en image panoramique instantanée. Cette installation interactive permet aux visiteurs du centre Arsenal art contemporain de créer intuitivement et en temps réel des images panoramiques mélangeant diverses esthétiques, via un modèle d'intelligence artificielle entraîné pour reconnaître et illustrer le discours en direct. Un moyen concret, selon David Rokeby, de prendre conscience des possibilités proposées par l'IA et de développer sa littératie par rapport à cette nouvelle technologie. Le Lien MULTIMÉDIA a discuté sur place avec l'artiste à ce sujet.

Compte tenu de la nature de ses fondations, David Rokeby préfère considérer « Voice Scroll » comme une expérimentation plutôt que comme une oeuvre d'art originale. L'artiste a en effet développé l'installation avec ses collègues du BMO Lab à l'Université de Toronto sur une période de deux ans et demi, en modifiant drastiquement la structure du modèle d'IA en accès libre « Stable Diffusion 2.1 ». « "Voice Scroll" repose sur les épaules de tellement d'artistes, dont les oeuvres se trouvent dans l'ensemble de données qui a été utilisé pour entraîner ce modèle, déclare David Rokeby. Alors, dans ce sens, je ne pense pas que ce soit exactement une oeuvre d'art. C'est plus un moyen pour nous de naviguer l'espace de possibilités que ce modèle a intégré, d'explorer et de comprendre comment l'intelligence artificielle apprend. »

Par conséquent, le directeur du BMO Lab ne cherche pas à démontrer au public de la Biennale que son projet possède une certaine valeur artistique. Il espère plutôt lui présenter une nouvelle forme de relation entre l'humain et la machine, plus directe et intuitive que celle qui existe actuellement entre les utilisateurs et les outils d'IA permettant de générer des images, comme Midjourney par exemple.

« D'habitude, tu tapes quelque chose au clavier, tu l'envoies en ligne, tu reçois une image en retour. Nous voulions créer une situation où tu pourrais vraiment avoir une conversation avec l'IA, jouer avec, l'explorer, ressentir comment elle se transforme en temps réel. À partir d'un certain point, tu deviens habitué au fonctionnement, plus "lettré", et tu te mets à explorer l'espace des possibilités du modèle dans un état presque rêveur. C'est très intéressant! »



En fait, le développement de cette « littératie de l'intelligence artificielle » chez le grand public est un des principaux objectifs que David Rokeby et ses collègues cherchent à atteindre avec leurs projets et créations.

« Nous pensons que l'IA est une technologie qui aura un impact extrême et nous sommes très intéressés à donner des moyens aux personnes qui ne sont pas dans le milieu de la recherche d'explorer ses modèles, pour leur permettre de comprendre à quoi ils servent, leurs possibilités et leurs limites. » Néanmoins, l'artiste du numérique maintient qu'il ne veut pas que le public croit qu'il n'y a rien à craindre par rapport à cette nouvelle technologie. Au contraire, cette littératie doit permettre, selon lui, de démontrer quels aspects de l'IA méritent d'être craints.

« La littératie de l'IA est importante, elle doit nous permettre d'avoir peur des bonnes choses. J'ai des élèves qui me demandent parfois : "comment puis-je faire en sorte que les gens fassent confiance à l'IA?" Je leur réponds "pourquoi ferais-tu confiance à l'IA?" C'est une nouvelle technologie qu'on comprend à peine et qui change tout le temps. Il ne faut pas faire confiance à l'IA, mais l'explorer, en apprendre

suffisamment sur elle pour être capable de poser de bonnes questions et de bonnes demandes. Pour qu'on puisse déterminer comment l'IA peut servir le bien public, nous devons tous comprendre qu'est-ce que c'est, pas seulement les scientifiques et les chercheurs. »

Par conséquent, David Rokeby invite le grand public à faire preuve de prudence face à la croissance de cette nouvelle technologie, mais également de curiosité. Pour sa part, rejeter systématiquement l'IA n'est pas plus avantageux que de l'approuver aveuglément, sans prendre le temps de se renseigner et d'en explorer les possibles bons ou mauvais côtés.

« Souvent, les gens répètent des inquiétudes valides qu'ils ont envers des technologies plus anciennes, qui ne s'appliquent pas à l'IA parce qu'elle est substantiellement différente de ce qui se produisait auparavant. Si on traite l'IA comme les autres technologies numériques, on va critiquer les mauvaises choses et célébrer les mauvaises choses. Une critique éclairée, une exploration des possibilités et des inquiétudes réelles, c'est ça pour moi la littératie de l'intelligence artificielle. » ■

# DES ARTISTES ET EXPERTS SE RENCONTRENT POUR DISCUTER IA EN MILIEU DE TRAVAIL

texte *Frédérique Brousseau*

Dans le cadre de la deuxième édition des Rendez-vous de la création de contenu, Marie-France Gosselin et Alexandre Turcotte ont convié des panels d'invités à venir discuter de la portée de l'intelligence artificielle (IA) au sein des métiers de la création de contenu. Pour la discussion intitulée « Quand les créateurs deviennent curateurs et programmeurs », Vincent Ramsay-Lemelin et Audric Gagnon offrent leur point de vue concernant le rôle des créateurs, qui évolue drastiquement depuis les dernières années. Regard sur un métier en pleine transition.



Vincent Ramsay-Lemelin et Audric Gagnon Photo: Émilie Pelletier

« Le pivot qui arrive, c'est qu'avant, quand nous devons faire face à plusieurs choix en création, il fallait d'abord passer par la production de ces choix et passer à travers tous ces processus, souligne d'entrée de jeu Vincent Ramsey-Lemelin, fondateur de « A better Creative Director ». Aujourd'hui, avec l'intégration de l'IA, nous pouvons générer rapidement des solutions de création et le rôle est de réagir face à ces différentes idées. Il y a parfois des erreurs dans ce qui est généré, bien sûr, mais c'est intéressant parce que l'outil propose d'autres idées. C'est là qu'entre en jeu le rôle de curateur. »

Créer du contenu artistique sans avoir recours aux outils d'IA semble être désormais une pratique quelque peu désuète. David Pieropan, l'animateur des Rendez-vous de la création de contenu, indique que le World Economic Forum estime que 25 % des emplois en art et en design aux États-Unis sont exposés à l'optimisation par l'IA. Audric Gagnon, producteur et consultant IA à la tête de « Penguin », considère cette estimation réaliste, rappelant que certaines tâches moins valorisées seront automatisées, permettant de se concentrer sur des activités à plus forte valeur ajoutée. La différenciation entre les créateurs utilisant l'IA et ceux qui attendent est marquée par l'évolution rapide des outils et des compétences nécessaires. Vincent Ramsay-Lemelin note que bien que les entreprises soient encore hésitantes, les créatifs doivent rester curieux et adapter leurs compétences pour rester compétitifs.

Rester curieux, mais surtout investir des rôles spécifiques afin de rester pertinents, c'est ce qu'Audric Gagnon soulève. « Les généralistes vont être les premiers à maîtriser la bête et se propulser plus rapidement, mais on va avoir besoin de gens qui sont nichés dans leur domaine pour pousser les compétences. Je pense que l'utilisation de l'IA amène une certaine accessibilité au niveau des autres métiers de création, mais les généralistes ont besoin des gens qui poussent la spécialisation. Il faudra aussi développer son esprit critique, juger ce que l'IA nous donne. Les compétences de communication sont importantes aussi. »



**Les généralistes vont être les premiers à maîtriser la bête et se propulser plus rapidement, mais on va avoir besoin de gens qui sont nichés dans leur domaine pour pousser les compétences.**

— Audric Gagnon



**Le pivot qui arrive, c'est qu'avant, quand nous devons faire face à plusieurs choix en création, il fallait d'abord passer par la production de ces choix et passer à travers tous ces processus. Aujourd'hui, avec l'intégration de l'IA, nous pouvons générer rapidement des solutions de création et le rôle est de réagir face à ces différentes idées.**

— Vincent Ramsey-Lemelin

Non seulement les processus de création sont influencés, mais il s'agit également de repenser l'entièreté des méthodes de travail, selon les deux consultants en IA. « Ce n'est pas donné à tous d'étaler sa réflexion de façon claire et précise. Avec ce genre d'outils, il y a une structure à respecter et des terminologies spécifiques à utiliser. Il faut comprendre ça. La pensée stratégique, j'en parle souvent. La créativité et le raisonnement cartésien vont être importants, mais il faut communiquer et trouver des idées créatives et les étaler de façon structurée. Selon moi, les compétences qui vont caractériser ces métiers sont la capacité décisionnelle, l'esprit critique, de savoir connaître les limites des outils, la spécialisation et la communication », explique Audric Gagnon.

« J'ajouterais aussi qu'il faudra des qualités de chercheur et de curateur, une sorte de double fonction pour bien aller chercher l'information et la catégoriser, la cataloguer, ajoute Vincent Ramsay-Lemelin. Si tu es un directeur artistique (DA), et que tu veux trouver de nouvelles inspirations, que ce soit pour le marketing ou en peinture, si tu ne connais pas les artistes qui ont meublé le passé, il sera difficile de rester actuel. Le mieux, c'est de faire en sorte que ta curiosité soit structurée pour pouvoir mixer les références ensemble. »

La démocratisation des outils d'IA est également un élément qui vient transformer le rapport qu'entretiennent les créateurs avec le monde du travail. « C'est un grand point tournant, parce qu'avant, l'IA était vue comme une machine complexe intégrée dans le {back-end} de logiciels comme Adobe, ajoute Audric Gagnon. Aujourd'hui, l'accès est beaucoup plus facile et ça redonne une certaine forme de pouvoir aux gens, tout le monde peut s'élever en même temps. On a affaire à une IA qui est plus humaine et cette tendance se dirige vers davantage d'interactions. On n'aura plus besoin de copier-coller un texte et on passe moins de temps à effectuer des manipulations qui nécessitent toute notre attention. Ça laisse plus de temps pour se jaser. On s'en va vers un monde où l'IA est plus proche de l'humain. »

Intégrer l'IA maintenant ne signifie pas nécessairement être en retard si elle n'est pas encore utilisée. Vincent Ramsey-Lemelin souligne qu'effectivement, malgré les changements rapides de l'industrie, l'IA ressemble de plus en plus à une plateforme d'interaction qui permet même à des initiés de se familiariser assez rapidement pour pouvoir l'utiliser. Il insiste également à rappeler qu'une partie des artistes ne cherchera pas nécessairement à s'initier à ce genre de méthode. Les prochaines années verront toutefois apparaître des disparités entre les créateurs qui l'utilisent et ceux qui ont décidé de la délaissier, selon les deux consultants.

L'adoption de l'IA en création de contenu offre de nombreuses opportunités tout en présentant des défis d'adaptation. Les créateurs doivent développer de nouvelles compétences, rester curieux et s'adapter rapidement aux changements technologiques pour rester pertinents dans un paysage en constante évolution. ■



# Courrielleur<sup>MC</sup>

Communauté dédiée au marketing  
par courriel depuis 2002



[www.courrielleur.com](http://www.courrielleur.com)

« *une expertise unique  
à votre service* »

**Le Centre d'entreprises et d'innovation de Montréal (CEIM) est un incubateur, établi depuis 1996, qui aide les entreprises technologiques à démarrer et à prospérer.**

**Le CEIM** offre une gamme complète de services-conseils pour les entreprises oeuvrant dans les médias numériques (contenu ou applications, jeux, web, animation...)

**Le CEIM** offre une formule d'encadrement sur mesure, en mode coaching, adaptée à vos besoins et à tarifs très avantageux.

**Le CEIM** est constitué de spécialistes chevronnés, dans le domaine des nouveaux médias et dans chacun des autres domaines d'intervention.

**Le CEIM** peut vous faire profiter d'un réseau de contacts d'affaires influents.

**Le CEIM** offre des espaces locatifs flexibles et à tarifs avantageux dans la Cité du multimédia.

**Pour plus d'informations :**  
**514-866-0575** poste 208 ou 209





PRINTEMPS  
NUMÉRIQUE

# Connecter les individus, les organisations et les idées pour faire progresser et rayonner l'intelligence numérique

TOURISME /  
MONTREAL

CONSULAT  
GÉNÉRAL  
DE FRANCE  
À QUÉBEC  
*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

Montréal

Québec

UQAC

Le Monde

ÉCOLE  
NAD  
UQAC

Pixsenses

hub  
.brussels  
our business is to help yours

Wallonia.be  
EXPORT  
INVESTMENT  
digital  
wallonia  
.be

Wallonie - Bruxelles  
International.be

COGECO  
COMMUNICATIONS

[printempnumerique.ca](http://printempnumerique.ca)

# <MTL> CONNECTE

La Semaine du numérique de Montréal

Du 15 au 18 octobre 2024

## Formule entreprise

# 2 495\$

(5 billets intégraux)

Un événement

**PRINTEMPS  
NUMÉRIQUE**



**TOURISME /  
MONTREAL**

  
**CONSULAT  
GÉNÉRAL  
DE FRANCE  
À QUÉBEC**  
*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

Montréal 

Québec 

**UQAC**

**Le Monde**

ÉCOLE  
**NAD**  
UQAC

**Pixsenses**

 **hub  
.brussels**  
our business is to help yours

  
**Wallonia.be**  
EXPORT  
INVESTMENT  
 **digital  
wallonia  
.be**

  
**Wallonie - Bruxelles  
International.be**

 **COGECO  
COMMUNICATIONS**

[mtlconnecte.ca](http://mtlconnecte.ca)



Luc Sirois Photo: Courtoisie

# LUC SIROIS ENCOURAGE LES CRÉATEURS À INNOVER

texte *Frédérique Brousseau*

**Luc Sirois est innovateur en chef du Québec, directeur général du Conseil de l'innovation du Québec et président fondateur du conseil d'administration d'Axelys, la société de valorisation de la recherche publique au Québec. Dans le cadre du dévoilement des résultats de la Grande enquête sur l'innovation québécoise, il partage ses perspectives sur l'état de l'innovation au Québec.**

**L**uc Sirois souligne l'importance de l'organisation dans le développement de l'innovation et propose plusieurs stratégies pour optimiser ce processus. Il mentionne l'importance de créer des espaces d'expérimentation pour tester de petites idées, observer ce que font les autres, et écouter les retours du terrain. Selon lui, une approche agile est essentielle : avancer par petits pas, tester des prototypes, valider les réactions et ajuster en conséquence.

Il insiste sur l'importance de la commercialisation dès le début du processus d'innovation. Il est crucial de savoir qui seront les clients potentiels et de développer de nouvelles façons de se connecter à eux. Dans des secteurs compétitifs comme les médias et la culture, il voit une opportunité de modifier les modèles d'affaires des plateformes. La découvrabilité et la rémunération des créateurs sont des aspects cruciaux, et Luc Sirois soutient que le gouvernement ne peut subventionner l'ensemble du secteur. Stimuler la création et la diversité est nécessaire pour permettre aux artistes et aux créateurs de grandir et de vivre de leurs oeuvres.

Des méthodologies spécifiques pour accroître la capacité d'innovation au sein d'une entreprise, il y en a. « Il faut que l'innovation soit une co-entreprise séparée et protégée, puis il faut qu'une personne seulement soit en charge de l'innovation, qui ne se concentre que sur cet aspect. Cela va paraître drôle à dire, mais il faut aussi avoir les moyens de tuer les projets. Il faut explorer et quand ça ne marche pas, il faut être capable d'avoir un processus pour ne pas se sentir mal, surtout quand on est un(e) créateur(rice). Le processus qui fait que tel projet, on l'arrête, ne doit pas être "pris de façon personnelle". Il faut juste une bonne façon de faire plusieurs expérimentations et arrêter sans être dévalorisé pour réinvestir dans d'autres projets porteurs. Le milieu de l'audiovisuel veut savoir où on en est, on fait quoi exactement. On veut être innovant et briller dans le monde. Je suis ravi

qu'on puisse se pencher là-dessus, il y a un plus grand nombre d'entreprises qui développent des nouveaux produits et des outils numériques dans leur gestion de l'innovation, ça bouge. »

La transformation numérique et le développement de nouveaux produits sont en progression, ce qui est un signe positif pour l'innovateur en chef. Il note que le Québec rattrape son retard par rapport aux autres provinces, ce qui réjouit de nombreux acteurs du secteur.

La Grande enquête sur l'innovation québécoise révèle de nombreux défis, mais Luc Sirois précise que l'enjeu n'est pas une simple question de manque de fonds. En fait, il y a des capitaux disponibles, mais c'est souvent une question de savoir-faire et de culture. Le milieu de la production audiovisuelle, par exemple, est créatif, mais la culture d'innovation n'est pas aussi développée dans la population en général. « On a peur du risque, mais c'est risqué seulement si on ne fait qu'une seule chose. Ça se gère, les risques. Il y a toutes sortes de façons d'arriver à ses fins, mais il faut assumer. Le risque fait partie de la vie. Dans des domaines comme le sport, on ne réussit peut-être pas chaque fois, mais on n'arrête pas de lancer. On lance 10 fois pour rentrer une rondelle une fois. Cette notion, on l'a comprise dans le sport. »

« Je viens d'une famille très humble et le milieu de l'éducation m'a ouvert des possibilités que je n'aurai jamais pu avoir au Québec. J'ai étudié à Harvard et j'ai bénéficié de beaucoup de soutien. Dans ma classe, nous étions 25 étudiants canadiens et seulement un ou deux Canadiens ont décidé de revenir ici. Je voulais bâtir des opportunités pour nos enfants, mes enfants, pour qu'ils puissent travailler dans des entreprises créatives qui rayonnent, avoir la possibilité de faire des oeuvres créatives qui frappent l'imaginaire, qui font la différence, qui éduquent, qui donnent le goût de se mobiliser, qui nous font briller par notre créativité. C'est pour cela que c'est important l'innovation dans un secteur comme celui de l'audiovisuel. Ça touche mille et une facettes de la vie des gens et c'est consommé par un grand public. Ça peut être varié dans les nouvelles technologies et les façons de rejoindre les gens et c'est ce qu'on a besoin : que les entreprises d'ici inventent de nouvelles façons de toucher, de faire avancer, d'éduquer, pour être une société qui se tient ensemble. »

Pour le directeur général du Conseil de l'innovation du Québec, l'innovation dans le secteur des médias et de la culture est particulièrement visible et a une capacité disproportionnée de rayonner. Il exprime sa satisfaction face aux résultats de l'enquête, tout en reconnaissant les défis qu'il reste à relever. ■

**il faut aussi avoir les moyens de tuer les projets.**

**Il faut explorer et quand ça ne marche pas,**

**il faut être capable d'avoir un processus pour ne pas se sentir**

**mal, surtout quand on est un(e) créateur(rice).**

— Luc Sirois



# APRÈS 22 ANS À LA TÊTE DE COMMUNAUTIQUE, MONIQUE CHARTRAND, PREND UNE RETRAITE BIEN MÉRITÉE

texte *Sophie Bernard*



Monique Chartrand Photo: Courtoisie

**Monique Chartrand est arrivée à Communautique à titre de directrice générale en 2002, alors que l'organisme avait à peine trois ans. C'est sans doute pour cela qu'on a toujours associé son nom à ce projet incorporé en 1999 avec le mandat de placer le mouvement communautaire dans l'espace des politiques canadiennes et québécoises en matière de technologies d'information et de communications. Auparavant, elle a longtemps oeuvré dans le milieu communautaire, d'abord à l'Union Culturelle des Franco-Ontariennes, l'équivalent du Cercle des fermières du Québec.**

**D**e 1993 à 2001, Monique Chartrand occupe le poste de directrice générale à la Maison le Préluce, maison d'hébergement pour femmes et enfants victimes de violence conjugale. «À la base, je suis intervenante sociale, explique-t-elle. Lorsque j'ai réalisé mon diplôme d'études supérieures en andragogie à l'Université de Montréal, j'ai suivi un cours en technologie. C'est à ce moment que je me suis rendu compte comment les technologies pouvaient aider les femmes. Je me suis dit qu'un jour je travaillerais en technologies.» Un an plus tard, elle entrait en poste au hub d'innovation ouverte dédié à l'apprentissage, la collaboration, la recherche et l'expérimentation en innovation sociale et technologique. Elle n'y connaissait rien, reconnaît-elle, mais elle avait une vision et une équipe.

Le mandat de Communautique n'a pas vraiment dérogé pendant le mandat de Monique Chartrand, qui prend une retraite bien méritée. «Au départ, l'idée c'était qu'Internet pouvait devenir un outil pour le milieu communautaire, précise-t-elle. Nous travaillions avec des organismes communautaires qui oeuvrent avec les populations ayant des besoins. En évoluant, nous avons élargi nos partenariats public-privé, mais aussi l'idée de compétences numériques pour voir comment la technologie peut aider les communautés.» L'action de Communautique touche l'économie, l'éducation, la fabrication numérique et l'inclusion numérique.

«À un moment donné, j'ai découvert le réseau des Living Labs et ensuite des Fab Labs, explique Monique Chartrand. Aujourd'hui, nous offrons un espace dédié à notre Fab Lab et nous accompagnons le développement des Fab Labs au Québec et au Canada.»

Communautique propose donc ses services d'accompagnement pour le développement de laboratoire de création et fabrication numérique. Ainsi, pendant la pandémie de la COVID-19, l'organisme a lancé un projet de fabrication de visières de protection eChofab. Les Living Labs et les Fab Labs se veulent des lieux pour repenser la façon dont on consomme et crée en réalisant des projets de société pour le bien commun grâce à la technologie pour tous, précise l'ancienne directrice de Communautique. L'organisme a aussi créé des projets à l'international, comme en Ukraine, afin d'aider la population à créer toutes sortes de choses dans leur quotidien, depuis la guerre imposée par la Russie. «Nous sommes le magasin général du 21e siècle», s'amuse à dire Monique Chartrand.

En matière de littératie numérique, Communautique a mis en place PING!, une formation gratuite à l'Internet visant à améliorer les compétences numériques des personnes en situation de pauvreté. Ce projet est né du Plan d'action gouvernemental pour l'inclusion économique et la partition sociale, avec le soutien du ministère du Travail, de l'Emploi et de la Solidarité sociale. En 2018, l'organisme a obtenu un financement gouvernemental sur cinq ans pour ce projet et Monique Chartrand a bon espoir que le financement sera renouvelé. Depuis 20 ans, Communautique offre également des programmes de stages pour offrir aux jeunes une expérience de travail significative. Aussi, par le biais d'un financement d'Innovation, Sciences et Développement économique Canada dans le cadre du programme Compétences numériques pour les jeunes, Communautique offre des stages pour soutenir le développement de nouvelles compétences.

Sur la table à dessin de l'organisme, on compte aussi Projet Canari, qui vise à développer des contenus de formation pratiques de création et d'appropriation des données locales pour la résolution d'enjeux urbains, comme la qualité de l'air. Comme l'explique l'ex-directrice générale, parler de changement climatique peut paraître vague dans la tête des gens, mais en montrant directement les effets sur la qualité de l'air, ils peuvent mieux comprendre l'impact dans leur vie quotidienne. «Nous allons aussi continuer à accompagner le développement des Fab Labs, souligne-t-elle. J'aimerais qu'il y en ait dans chaque quartier. Nous sommes particulièrement bien placés dans ce domaine au Québec.»

Après avoir renouvelé deux fois ses vœux, comme elle dit, Monique Chartrand est prête à prendre sa retraite. Après 22 ans chez Communautique, elle voyait difficilement où elle pouvait aller. «Je vais avoir 65 ans, confie-t-elle. Et je fais le constat que j'ai bien contribué à l'écosystème québécois. En partant à la retraite, je veux inverser la logique engagement social et loisirs. Ça ne veut pas dire que je vais me retirer complètement de l'univers de la technologie et de l'engagement communautaire, mais la fonction de gestionnaire demeure très exigeante. Je me lance dans le vide, mais je sais que les gens vont m'appeler. Pour le moment, je veux prendre un peu de recul. Je suis super contente que nous ayons trouvé de la relève en la personne de Guillaume LaBarre, quelqu'un qu'on sent motivé.» ■



Jonathan Parent Photo: Courtoisie

# CAPITALE NUMÉRIQUE ASSURE LA CONTINUITÉ DU WAQ ET DE LA SNQC

texte *Sophie Bernard*

**Le 15 juillet dernier, l'industrie québécoise du Web a appris avec soulagement que le Web à Québec (WAQ) et la Semaine numériQC (SNQC) avaient conclu une entente avec Capitale numérique, une nouvelle entité à but non lucratif fondée par Jonathan Parent, Jean-Philippe Bonneau et Carole-Ann Labrie. Le Lien MULTIMÉDIA s'est entretenu avec Jonathan Parent pour voir ce que deviendront les deux événements porteurs pour la Capitale nationale.**

Capitale numérique est née d'un accord commun alors qu'une entente avait été conclue avec Québec numérique, explique le cofondateur et administrateur de la nouvelle entité formée pour récupérer les deux événements, Québec numérique ayant cédé le fond des droits du WAQ à la SNQC ainsi que certains éléments matériels. « Nous en discutons depuis quelques semaines officiellement », confie Jonathan Parent. Pour lui, il s'agit d'un retour aux sources puisqu'il a été cofondateur et administrateur du WAQ de 2011 à 2012.

« On peut dire effectivement que c'est un retour, dit-il. J'avais pris un genre de pause qui a duré environ 8 ans. J'étais toujours intéressé à cet événement comme participant, mais je n'avais pas nécessairement de lien direct avec l'organisation. » L'année dernière, Jonathan Parent a signifié à Carole-Ann Labrie, qui gère les événements de Québec numérique depuis 2020, son intérêt à reprendre du service. Lorsqu'il a entendu parler des ennuis financiers de Québec numérique, il s'est dit qu'il existait une place pour lui. « Tout s'est passé très rapidement, souligne-t-il. Je ne voulais pas que ces deux événements meurent. Pour moi, c'était impensable. » Techniquement, Québec numérique cesserait donc d'exister au 31 juillet.

Le WAQ a été lancé par un jeune groupe du développement numérique de Québec qui a senti une énergie de coopération, entre la coopération et la compétition. « Même si on ne travaillait pas pour les mêmes boîtes, on se nourrissait les uns des autres, se souvient Jonathan Parent. On a pu grandir comme communauté numérique. Avant, il existait plein de petits événements, des soirées Web et affaires, des webcamps, etc., qui ont été des bougies d'allumage qui nous ont poussés à aller plus loin. »

« On a saisi un peu cette énergie-là, qu'on sentait qui était une belle énergie de compétition, ajoute-t-il. C'est-à-dire que même si on ne travaillait pas tous

dans les mêmes boîtes ou quoi que ce soit, il y avait un jeu de se nourrir, puis d'aller chercher de l'information, puis de grandir comme une communauté numérique. » Si le WAQ s'adressait plus précisément aux entreprises de développement Web, la Semaine numériQC se voulait davantage un espace pour mettre en lien les entreprises technologiques avec les différents milieux d'affaires. L'idée de l'école 42 Québec n'était pas très loin.

Est-ce que les nouvelles moutures du WAQ et de la SNQC seront différentes des éditions précédentes ? Comment les trois fondateurs de Capitale numérique assureront alors une continuité tout en insufflant de la nouveauté dans ces deux événements ? « Nous souhaitons que ce soit égal ou supérieur, lance le cofondateur. Nous voulons, au minimum, que les gens voient un événement qui leur rappellera ce qu'ils ont connu. Mais nous voulons pousser l'audace plus loin en nous disant que nous pouvons améliorer certains aspects, ajouter notre touche. »

Le fait de compter un des fondateurs du WAQ et l'ancienne cheffe d'orchestre du WAQ et de la SNQC, de même que Jean-Philippe Bonneau, président de Ambicio - une firme de services-conseils spécialisée dans l'accompagnement d'entreprises -, qui connaît bien l'organisation d'événements pour avoir été directeur général du VÉTIQ et la culture numérique de Québec.

Le trio vise à élargir l'équipe, que ce soit du côté de la permanence ou du conseil d'administration, qui devrait passer de 3 à 5 personnes afin de s'entourer de gens qui vont rejoindre l'alignement que recherchent à donner aux deux événements les trois cofondateurs.

« Clairement, nous avons envie d'amener de la nouveauté, souligne Jonathan Parent. Nous allons profiter de l'automne pour organiser un événement où nous ferons un lancement plus officiel de Capitale numérique. Ce sera peut-être sous forme d'un atelier collaboratif dans lequel nous amènerons d'autres personnes à contribuer à la réflexion et à confronter certaines de nos idées. » Il est temps de questionner et repositionner les deux grandes rencontres.

Les habitués du WAQ se souviendront des grands-messes matinales, avec des conférenciers de renom, mais aussi des soirées rassembleuses et festives. Jonathan Parent veut que cette folie se perpétue dans les prochaines éditions, afin que les participants oublient qu'ils travaillent pour des entreprises différentes et s'amuse avec toute la communauté. Ces soirées font partie de l'ADN de la conférence de trois jours. Le WAQ et la SNQC auront lieu du 7 au 10 avril 2025. ■

**Tout s'est passé très rapidement.**

**Je ne voulais pas que ces deux événements meurent.**

**Pour moi, c'était impensable. »**

— Jonathan Parent





Tarik Qahawish Photo: Courtoisie

# LOCALYSER AIDE LES ENTREPRISES À SUIVRE LES COMMENTAIRES DE DIFFÉRENTES PLATEFORMES

texte *Sophie Bernard*

**Né au Moyen-Orient, Tarik Qahawish déménage avec sa famille au Québec pendant la guerre du Golfe. Il étudie à l'Université Concordia en commerce et affaires internationales. Il trouve son premier emploi chez McDonald's, où il est responsable du magasin, de la marchandisation et des changements de menus. À l'époque, il n'y avait pas d'écran et tout devait se faire à la main, se souvient-il. Lorsqu'Internet se développe, il commence à s'y intéresser et se joint à une entreprise montréalaise qui avait développé un moteur de recherche bien avant l'arrivée de Google. C'est là qu'il apprend beaucoup sur le Web, la publicité, l'optimisation des moteurs de recherche, le marketing par courriel et les réseaux sociaux. Mais c'est lorsqu'il arrive chez Aeroplan Canada qu'il développe davantage ses aptitudes.**

**A**rrivé chez Aeroplan en 2006, il occupe d'abord le poste de gestionnaire, commerce électronique (expérience numérique), puis celui de directeur, stratégie de marketing numérique et communications. «À l'époque, Aeroplan était séparé d'Air Canada, rappelle-t-il. J'ai fait partie de l'équipe qui a lancé l'engin de réservation en ligne et l'application mobile. Après plus de sept ans chez Aeroplan, je suis parti travailler pour une entreprise de fidélité du nom de Air Miles Middle East, qui n'était pas tout à fait le même programme que Air Miles Canada. Comme je parle arabe et que j'ai grandi là-bas, je trouvais intéressant d'aller diriger le secteur du marketing numérique. Ce fut une superbe expérience : j'étais expatrié à Dubaï et j'ai beaucoup appris sur les cultures différentes et les diverses façons de faire affaire.»

Son contrat terminé, il avait le choix de retourner chez Aeroplan, mais l'envie de l'entrepreneuriat le tenait. Et comme tout bon entrepreneur, il a vu un problème - les marques ont de multiples adresses, comme les restaurants, qui reçoivent des commentaires sur des sites tels que Google, TripAdvisor ou Yelp, mais n'ont pas accès à des sites de recommandations locaux ou des applications de livraison - et a créé une solution, Localyser, une plateforme qui centralise la gestion de tous les avis en ligne des clients, partout sur le Web.

«Les commerces en restauration, en commerce de détail ou les concessionnaires automobiles peuvent avoir d'importantes franchises qui gèrent différentes marques et plusieurs emplacements au Moyen-Orient, précise Tarik Qahawish. J'ai commencé par utiliser une solution existante en marque blanche pour voir s'il y avait quelque chose à faire, puis j'ai construit ma

propre plateforme. J'ai passé environ un an à travailler avec des développeurs pour concevoir la plateforme et puis la COVID-19 est arrivée et tous les restaurants et les commerces ont été fermés. J'ai perdu pas mal tous mes clients. Mais, ils sont revenus en force après la pandémie et c'est à ce moment que nous avons commencé notre croissance.» Après la pandémie, Tarik Qahawish est revenu vivre à Montréal pour y implanter son entreprise et la faire grandir comme il l'avait fait à Dubaï.

Prenons l'exemple d'un restaurateur propriétaire de plusieurs établissements. Chaque matin, il doit vérifier les notes qui sont attribuées à ceux-ci sur Google, puis sur TripAdvisor, Yels ou encore Uber East et Dash Door. Ce sont de 7 à 10 sites qu'il doit vérifier. Localyser a créé un seul tableau de bord qui notifie les usagers sur les commentaires négatifs ou positifs, dépendant des réglages choisis. Il suffit ensuite de suivre les commentaires des différentes plateformes sur les établissements. L'utilisateur peut télécharger des gabarits de réponses ou utiliser son propre ChatGPT intégré pour générer des réponses sur mesure. Le message peut ensuite être envoyé à la personne responsable de l'établissement.

«Nous avons récemment ajouté Instagram, Facebook et Twitter parce que nous nous sommes rendu compte que les mêmes personnes qui gèrent les réseaux sociaux reçoivent les messages par ces réseaux», précise Tarik Qahawish. L'idée est d'aller au-delà des commentaires et d'ajouter les expériences client pour des entreprises locales qui possèdent plusieurs établissements, en consolidant le tout sur une même plateforme.»

Localyser fonctionne par abonnement mensuel et propose diverses options à partir de 59 \$ par mois. Il n'y a aucuns frais d'installation et aucun prix par usage. On peut donc ajouter le nombre d'utilisateurs nécessaires. La start-up a été incubée chez District 3, l'incubateur de l'Université Concordia. «Ils ont été très utiles parce que je venais de revenir à Montréal et je ne connaissais pas le marché montréalais», note le PDG. Localyser fait aussi partie des 20 Révélations 2024 de Startup Montréal. «Le processus a été très intéressant, dit-il. J'ai compris toutes les étapes et, pour être honnête, j'ai senti une validation : j'ai eu une bonne idée et faire partie des 20 Révélations le prouve.» ■

**J'ai passé environ un an à travailler avec des développeurs pour concevoir la plateforme et puis la COVID-19 est arrivée et tous les restaurants et les commerces ont été fermés. J'ai perdu pas mal tous mes clients. Mais, ils sont revenus en force après la pandémie et nous avons commencé notre croissance.»**

— Tarik Qahawish





# Guide de l'industrie NUMÉRIQUE

La seule base de données exhaustive de l'industrie du numérique

2750 entreprises répertoriées


6000 contacts

95000 articles

1350 vidéos

Nouvelle version imprimée  
maintenant disponible à  
[www.lienmultimedia.com/guide](http://www.lienmultimedia.com/guide)  
[www.lienmultimedia.com/boutique](http://www.lienmultimedia.com/boutique)



A woman with short grey hair is wearing a futuristic, metallic silver suit. She has a pair of complex, mechanical-looking glasses on her face. A hand in a matching silver glove is reaching towards her head from the right side. The background is a plain, light grey color.

« Actualisé en continu  
par l'équipe  
du Lien MULTIMÉDIA. »

« Un outil indispensable  
pour les professionnels  
du numérique. »

# MAINTENANT DISPONIBLE

**Guide pratique**

# LES MÉTIERS DU NUMÉRIQUE ET DU JEU VIDÉO

+ de 200 pages, format PDF

Ce guide pratique destiné aux étudiant·e·s, conseiller·ère·s en orientation, aux parents, et professionnel·les du milieu donnera la parole à des artisans du milieu du numérique et du jeu vidéo ainsi qu'à des décideurs et professionnels qui les soutiennent dans leur évolution. Pour réaliser ce guide, les journalistes du Lien MULTIMÉDIA et de Qui fait Quoi vont à la rencontre de ces femmes et de ces hommes qui ont décidé de travailler dans ces domaines. Il s'agit d'une belle opportunité de mettre en valeur des professions émergentes, mais aussi de discuter des enjeux, défis et de découvrir les forces vives du secteur et de l'émergence de nouveaux talents et de nouvelles compétences.

**Pour soutenir cette publication,  
commander des exemplaires  
ou assurer la présence de votre organisation  
dans la prochaine mise à jour,  
rendez-vous à  
<https://boutique.qfq.com>  
<https://bit.ly/2MzJWqK>  
[info@lienmultimedia.com](mailto:info@lienmultimedia.com)**





## Découvrez des dizaines de métiers

- Gestionnaire de contenu numérique • Designer de jeux vidéo
- Pirate éthique • Artiste 2D-3D • Modélisateur • Éclairagiste 3D
- Joueuse professionnelle • Designer d'intelligence artificielle
- Artiste technique • Motion designer • Intégratrice Web • Designer de systèmes • Créateur multimédia • Monteur vidéo • Architecte sonore
- Designer narratif • Ergonome d'interfaces • Artiste de personnages
- Artiste de textures • Rigger • Animateur de particules • Artiste d'environnement • Designer UX/UI • Édimestre • Infographiste
- Designer sonore • Intégrateur Web • Testeur de jeu vidéo
- Stratège Web • Ergonome de logiciel • Designer de niveaux
- Artiste multimédia • Gestionnaire des réseaux sociaux • Chroniqueur
- Scénariste Web • Développeur Web • Conceptrice de podcasts
- Artiste de scénographie numérique • Journaliste multimédia
- Designer d'environnement (médias interactifs) • Développeur interactif • Designer graphique • Éditeur multiplateformes
- Rédacteur Web • Consultant en communications numériques
- Spécialiste du SEO • Gestionnaire de campagnes Web • Concepneur pédagogique • Agent d'information • Directeur cinématique
- Techno-pédagogue • Productrice au contenu • Conceptrice de contenus numériques • Développeur en intelligence artificielle • Expert en cyber-sécurité • Photographe d'oeuvres d'art • VJ • Programmeur Web
- Coloriste • Animateur 2D-3D • Scénariste en télévision • Directrice artistique • Recherche en jeu vidéo • Game economy designer
- Gestionnaire de contenu numérique • Artiste technique • Directeur exécutif • Experte en marketing et expérience client • Performance manager • Lead technique Coretech Dev • Coordinatrice de production en jeux vidéo • CEO de studio de jeu vidéo • Lead technique en capture de mouvement • Analyste SOC • Contrôleur de la qualité • Expert en cybersécurité • Gestionnaire Go to Market • Conceptrice et directrice de création (projets numériques) • Spécialiste en accessibilité Web
- Responsable de marketing en jeu vidéo • Acteur/actrice de capture de mouvement • Chargé de projets en infogérance et TI
- Documentariste • Archiviste de contenu numérique
- Directeur de la photographie • Cadreur • Illustratrice
- Compositeur créatif / professionnel du son... et plusieurs autres.

## Des articles sur ...

- Les carrières les plus demandées en numérique • Petits studios, gros studios, quelles différences? • Le multi-casquette dans les petits studios de jeux • Les initiatives pour les femmes dans le domaine du jeu • L'inclusivité dans les jeux vidéo • Les initiatives d'inclusivité dans l'industrie vidéoludique • Être femme, entrepreneure et noire
- Les femmes dans le jeu vidéo • Quelle formation pour travailler en IA? • Femmes et leadership • L'adaptation au télétravail • Le numérique, levier d'innovations sociales • Domaine vidéoludique: école ou expérience? • Les enjeux du design narratif • La recherche en jeu vidéo • Le marketing de jeu vidéo • L'expertise en clientèle numérique dans le e-commerce • L'IA dans le jeu vidéo • La vidéodescription, c'est quoi? • Technologie numériques: quelles formations?...



CÉLÉBRONS NOS  
**RÉAALS**

VISITEZ

[FRINGALESREALS.COM](http://FRINGALESREALS.COM)



—  
ASSOCIATION DES  
RÉALISATEURS  
ET RÉALISATRICES  
DU QUÉBEC

Un nouveau service pour les maisons de production et les diffuseurs!



# PLAYBALL ARCHIVES

## VOTRE BANQUE D'IMAGES EN MOUVEMENT

Nous croyons au potentiel économique et artistique de réutilisation de vos images et à la transition verte des producteurs d'ici. Fini les *beauty shots* à usage unique!

Notre service de banque d'images éco-responsable, local et innovant vous permet de réutiliser et vendre vos plus belles images!

**BÉNÉFICIEZ** de l'expertise de notre équipe d'archivistes audiovisuels qui indexe votre banque d'images pour une recherche rapide et efficace par vos équipes de création.

**RENTABILISEZ** vos *beauty shots* en les vendant à d'autres producteurs via la banque d'images des membres. Vous décidez quels plans sont partagés dans la banque d'images des membres ou disponibles seulement dans votre banque d'images privée.

**ACCÉDEZ** 24/7, de partout dans le monde, à votre banque d'images de Playball Archives dans SETTE Média, le *Media Asset Management* (MAM). Profitez de l'infrastructure technologique robuste et sécuritaire de notre partenaire technique SETTE.

En partenariat avec



[www.playballarchives.com](http://www.playballarchives.com)

# MAINTENANT DISPONIBLE

Guide pratique

# L'ÉCOLE EN LIGNE

231 pages, format PDF

Un guide pratique mettant en valeur l'écosystème techno-pédagogique du Québec. La série de textes qu'il contient se compose d'articles originaux sur le thème de la formation à distance, à la fois sous la forme de portraits d'entrepreneurs, de portraits de pédagogues, d'étudiant.e.s et de parents, de présentations d'outils, de présentations de méthodologies et de bilans sur les enjeux de la formation à distance.

**Pour soutenir cette publication,  
commander des exemplaires  
ou assurer la présence de votre organisation  
dans la prochaine mise à jour,  
rendez-vous à  
<https://boutique.qfq.com>  
<https://bit.ly/3pHfY>  
[info@lienmultimedia.com](mailto:info@lienmultimedia.com)**





### Avec des reportages sur...

- OLO Fusion et ses outils d'apprentissage des mathématiques
- CinéGroupe, un catalogue d'animation à explorer
- Fonofone, une application pour apprendre la musique
- Aidersonenfant.com, un site Web pour les parents
- «Space Tow Truck», un jeu pour enseigner la physique
- Littératout, pour enseigner la littérature
- Didacticiels GRM et ses outils pour enseigner la grammaire
- Cartegéohistoire, des cours interactifs en histoire et en géographie
- Emanso Technologies développe des applis pour les enfants
- Studyo et sa plateforme de gestion d'horaires
- Mazaam, un appli qui éveille à la musique classique
- UXpertise, une plateforme de formation à distance
- Élo Mentorat et le mentorat virtuel
- ApprentX qui lutte contre les fausses nouvelles
- Trencadis et sa plateforme en ligne d'autoformation
- Brainiak et ses environnements virtuels et vidéo 360
- Le Curieux qui renseigne sur l'actualité
- Druide, 25 ans de développement et d'engagement
- SYNTHÈSE EXPERTS facilite l'apprentissage en création numérique
- Périscope enquête sur les inégalités scolaires
- Jasmine Conseil, qui réfléchit au développement du numérique
- L'école ouverte mise en place par Québec
- Alloprof, un essentiel pour les enfants et les parents
- TÉLUQ et son programme de formation à l'enseignement à distance
- SYNTHÈSE étudie la transformation des métiers
- Le CTREQ qui optimise le transfert de connaissances
- L'UQAM qui forme à l'Intégration du numérique en milieu scolaire
- Succès scolaire propose un service de tutorat en ligne personnalisé
- Le Collège Sainte-Anne imagine l'avenir de l'éducation
- ... et plusieurs autres

### Des conseils pour...

- S'adapter aux cours en ligne
- Faciliter la transition du présentiel au virtuel
- Réduire la fracture numérique chez les jeunes
- Briser l'isolement des écoles en région
- Concevoir des formations sur mesure
- Virtualiser ses programmes
- S'adapter et faire face à la crise sanitaire
- Soutenir les projets éducatifs innovants en région
- Développer la pensée scientifique
- Créer des jeux éducatifs motivants
- Cultiver l'art de la curiosité
- Réduire les inégalités numériques en éducation
- Privilégier l'interaction pour un enseignement à distance réussi
- S'adapter et faire face à la crise sanitaire
- Trier l'information malgré les biais cognitifs
- Lutter contre la désinformation et comprendre le deepfake
- Comblent les lacunes en français et en mathématiques
- Soutenir l'apprentissage avec les neurosciences

**+** Guide pratique présentant les coordonnées des organisations actives dans l'écosystème techno-pédagogique québécois

# JARED GENSER SE PENCHE SUR LES AMBIVALENCES DES NEUROTECHNOLOGIES

texte *Frédérique Brousseau*

La conférence *Utopie et dystopie : Neurotech*, présentée par Beworks dans le cadre des activités de C2, a donné un aperçu des possibles technologies dans le domaine. « Un exemple marquant est celui d'une femme, paralysée depuis 18 ans après un AVC. Des chercheurs de San Francisco ont implanté des électrodes dans son cerveau, lui permettant de communiquer à un rythme de 78 mots par minute, simplement par la pensée », explique l'avocat en droits humains Jared Genser, abordant les avancées rapides des neurotechnologies. Accompagné de Timothy Caulfield, professeur de droit à l'Université d'Alberta, Jared Genser a présenté un panorama des développements attendus dans les prochaines années, soulignant l'incidence majeure de ces technologies sur les maladies cérébrales et la société en général.



Timothy Caulfield et Jared Genser Photo: Frédéric Brousseau



**Lorsqu'on regarde la santé des consommateurs, les protections de la vie privée, l'information biologique est incluse, mais les scans neurologiques ne sont ni biologiques ni biométriques, c'est électrique, et donc aucune des lois mondiales qui protègent la vie privée n'inclue les données neurologiques.**

—Jared Genser

**L**e directeur général du cabinet d'avocats Perseus Strategies rappelle qu'une personne sur trois développera une maladie neurologique au cours de sa vie. Cette statistique met en évidence l'urgence de trouver des remèdes. Les biotechnologies progressent rapidement, notamment les interfaces cerveau-ordinateur (BCI), qui permettent de coder et de décoder les activités cérébrales.

Timothy Caulfield interroge Jared Genser sur les applications sociales possibles de ces technologies, comme les détecteurs de mensonges. Jared Genser confirme que des projets en ce sens étaient déjà en cours.

Il mentionne un dispositif coûtant 50 000 \$, capable de détecter les mensonges en observant l'activité cérébrale. Ces dispositifs, bien qu'on puisse contrôler sa respiration ou sa sudation, exploitent des fonctions neuronales incontrôlables par la volonté humaine. L'avocat en droits humains international évoque aussi des machines pour la méditation et le sommeil, capables de visualiser et d'influencer l'activité cérébrale.

Sur le plan dystopique, Jared Genser avertit que si les neurotechnologies sont neutres, leurs usages pourraient être préoccupants.

« Les technologies sont neutres en tant que telles, et la neurotechnologie s'inscrit là-dedans. C'est sûr qu'on aura des usages très préoccupants. Par exemple, des études ont déjà montré qu'il y a des interfaces qui permettent d'aider les gens qui ont des douleurs chroniques. En sachant que les neurones fonctionnent de façon constante pour donner cette douleur, nous pouvons l'adresser et ainsi travailler pour réduire ces douleurs, éventuellement. Mais le problème est que lorsqu'on arrive à éteindre les récepteurs de douleur, ça veut aussi dire qu'on peut les activer, donc on va pouvoir aider les gens qui souffrent, mais il va falloir porter une attention particulière à ce genre de

machine. Si c'est utilisé à mauvais escient, ce serait plus problématique. Je crois que ce genre de technologies pourrait apparaître d'ici 5 ans minimum, ce n'est pas un horizon si éloigné, considérant que nous sommes environ à 2 ans près d'avoir des machines portables qui pourront traduire les pensées en texte », souligne l'avocat en droits humains international.

« Lorsqu'on regarde la santé des consommateurs, les protections de la vie privée, l'information biologique est incluse, mais les scans neurologiques ne sont ni biologiques ni biométriques, c'est électrique, et donc aucune des lois mondiales qui protègent la vie privée n'inclue les données neurologiques. Nous travaillons avec d'autres personnes à travers le monde là-dessus, au Chili entre autres, c'est inclus dans la constitution, le principe de protection des données personnelles. En Californie, le Sénat a aussi fait passer une clause pour agrandir la portée de la loi sur la vie privée, mais c'est encore un problème. »

Les précédents des tests génétiques aux États-Unis illustrent bien les enjeux de vie privée liés aux neurotechnologies. Jared Genser rappelle que les compagnies ont souvent pris et vendu des données sans protection adéquate.

Avec les technologies actuelles, même un faible pourcentage de scans neurologiques pourrait fournir des informations détaillées sur l'état émotionnel ou de santé des individus. À l'avenir, des dispositifs

pourraient décoder nos pensées inconscientes, ce qui soulève des préoccupations sur l'utilisation et la protection de ces données.

Il insiste également sur la distinction entre les avancées légitimes et les charlatans exploitant l'engouement pour la neurotechnologie. Des études scientifiques solides existent, comme celle de l'Université de Boston montrant une augmentation de la mémoire de 30 % chez des personnes de 60 ans et plus grâce à des technologies spécifiques. Jared Genser appelle à une vigilance sur les études sous-jacentes validant ces technologies.

Le directeur général du cabinet d'avocats Perseus Strategies rappelle que les neurotechnologies ont un potentiel transformateur pour notre société, notamment en termes de santé neurologique. La rapidité des avancées nécessite une éducation et une régulation rigoureuses pour maximiser les bénéfices tout en minimisant les risques. La prochaine décennie pourrait bien voir des changements majeurs dans notre compréhension et notre interaction avec le cerveau humain, offrant des solutions innovantes pour des millions de personnes tout en soulevant des questions éthiques et légales cruciales. ■



**Sur le plan dystopique, Jared Genser avertit que si les neurotechnologies sont neutres, leurs usages pourraient être préoccupants.**



Fiona Milano et Maxime Dimidschstein Photo: Courtoisie

# PHOENIX IMPACT VEUT RENDRE LES LABORATOIRES PLUS ÉCOLOGIQUES

texte *Sophie Bernard*

**Ingénieure en biomédical, Fiona Milano a commencé, il y a cinq ans, un doctorat à Polytechnique Montréal. Travaillant pour cela dans un laboratoire, elle s'est rendu compte qu'énormément de déchets de plastique étaient générés lors d'expériences. Ceux-ci étaient jetés directement, finissant à l'incinérateur. Lorsqu'elle en parle à Maxime Dimidschstein, un ingénieur informatique, tous deux ont commencé à réfléchir à des façons de réduire ces déchets. Ainsi est née, en février 2023, la start-up Phoenix Impact.**

« Dans mon cas personnel, je peux utiliser jusqu'à trois kilos de plastique par jour, ce qui correspond à ce qu'une personne génère en général en un mois, explique Fiona Milano. Des chercheurs comme moi, il y en a beaucoup dans le monde, donc ensemble, on produit plus de plastique que tout le Canada. C'est pour cela qu'on a décidé d'intervenir. »

Toutefois, la chercheuse a remarqué qu'il n'existait pas vraiment de solutions, elle en a donc parlé avec Maxime Dimidschstein, qui avait mené des études en génie logiciel en Belgique et qui avait un regard externe sur la question. Ensemble, ils ont construit leur solution.

« C'est une chose qui me touche beaucoup depuis toujours, enchaîne Maxime Dimidschstein. J'ai une expérience entrepreneuriale dans le domaine des énergies renouvelables. Puis, en discutant avec Fiona, nous en sommes venus à établir qu'il y avait un réel problème qu'il fallait résoudre. »

Plus précisément, ce sont 5,5 millions de tonnes de déchets plastiques qui sont générés chaque année par la recherche scientifique et qui finissent incinérés ou enterrés. L'empreinte carbone causée par les activités professionnelles d'un chercheur est 100 fois supérieure à celle de sa vie privée.

La solution développée par Phoenix Impact semble toute simple de prime abord. Elle a développé une laveuse industrielle qui permet de nettoyer les plastiques issus des sciences de la vie tels que les tubes à essai ou les pipettes, des matériaux qui sont contaminés et qui sont envoyés directement à l'incinérateur.

« Mais en réalité, il est possible de les nettoyer, les décontaminer pour que les chercheurs puissent les réutiliser plusieurs fois, précise Fiona Milano. Nous devenons le maillon qui vient compléter la chaîne. »

La solution développée par Phoenix Impact est déjà assez complète. Il reste du développement à faire pour la valider, tout comme le modèle d'affaires. Pour le moment, la start-up l'offre sous forme de services et elle travaille déjà avec plusieurs laboratoires de Montréal, récupérant les plastiques, les reconditionnant puis les réintégrant dans les laboratoires. « Nous visons particulièrement tout ce qui touche les sciences de la vie et les marchés connexes, comme celui des cosmétiques, l'agroalimentaire, etc., souligne Maxime Dimidschstein. Déjà, nous travaillons avec des laboratoires de Polytechnique, de l'Université de Montréal et du Centre de recherche du CHUM. »

Beaucoup de pays sont forts en biotech et produisent de nombreux déchets plastiques, c'est dire les possibilités pour la start-up montréalaise. « Notre vision d'entreprise est d'avoir un impact environnemental le plus élevé possible, avance la cofondatrice. Donc, dans cette optique, oui, le marché international demeure très important. »

Tout ce qui touche au procédé de nettoyage, dont les solutions chimiques développées, est respectueuses pour l'environnement. Par contre, tout ce qui touche le matériel, la technologie de développement de la machine se trouve en cours d'amélioration. La start-up a réalisé un prototype à l'interne et travaille avec une firme d'ingénierie pour développer toute une chaîne de nettoyage et identifier les équipements appropriés.

Phoenix Impact a reçu le soutien du MITACS, de Propolys, de l'Esplanade et du Centch, par le biais du programme Propulsion. Elle compte aussi parmi les 20 Révélation de Startup Montréal. « La compétition a quand même été rude, reconnaît Fiona Milano. Nous connaissons beaucoup de jeunes pousses qui se lancent à Montréal. On s'est vraiment sentis chanceux d'avoir été sélectionnés parce qu'il y avait de beaux projets. » « Ça nous apporte beaucoup de fierté, ajoute Maxime Dimidschstein. Cela va nous ouvrir beaucoup de contacts et de belles occasions. » ■

**Dans mon cas personnel, je peux utiliser jusqu'à trois kilos**

**de plastique par jour, ce qui correspond**

**à ce qu'une personne génère en général en un mois**

— **Fiona Milano**





Philip Raphals Photo: Courtoisie

# NOVOPOWER INTERNATIONAL TRANSFORME LA CHALEUR DE BASSE QUALITÉ EN ÉNERGIE DE HAUTE QUALITÉ

texte *Sophie Bernard*

**Au fil de sa carrière, Philip Raphals a toujours travaillé de près ou de loin pour des entreprises en énergie. Il a été coordinateur scientifique adjoint au Bureau de soutien de l'examen public du Projet Grande-Baleine au début des années 1990 et a travaillé pendant plus de 27 ans comme directeur exécutif chez Helios Centre, un organisme de recherche à but non lucratif, offrant une expertise indépendante en énergie et en changements climatiques. Sans surprise, il a continué dans le secteur, fondant en janvier 2018 NovoPower International, une entreprise qui crée des systèmes permettant aux centres de données à refroidissement liquide de générer jusqu'à 10 % de leur consommation électrique à partir de leur propre chaleur résiduelle.**

« J'ai participé à une vingtaine ou plus de dossiers à la régie de l'énergie, souvent à titre de témoin expert sur les questions d'électricité et plusieurs questions connexes, mais toujours avec une perspective de développement durable et des meilleurs choix de perspective sociétale, explique le PDG de NovoPower International. Cela m'a mené à m'intéresser aux rejets thermiques comme ressource non exploitée. En fait, dans le monde de l'électricité, on dit souvent que l'efficacité énergétique est le plus grand gisement énergétique, ce qui est vrai dans le contexte de planification électrique. J'ai réalisé que les rejets thermiques représentent un gisement énorme, qui peut représenter plus que 50 % de toute notre énergie, même au Québec, où notre électricité est surtout hydraulique. Il s'agit d'une quantité hallucinante de chaleur que nous gaspillons. »

Philip Raphals s'est donc demandé pourquoi cette énergie n'était pas utilisée et la réponse se trouve en partie dans le fait que les façons de réutiliser la chaleur s'avèrent coûteuses, surtout au Québec, où l'énergie n'est pas cher, alors investir l'énergie juste pour épargner un peu ne vaut pas la peine.

« Les techniques pour convertir la chaleur en électricité existent depuis très longtemps, mais elles sont vraiment mal adaptées au contexte industriel, donc j'ai décidé de me concentrer sur le secteur industriel où les quantités sont plus grandes », indique le spécialiste de l'énergie.

Avec son générateur ORC innovant à piston libre, la technologie développée par NovoPower International réduit la demande des centres de données en électricité, ce qui permet d'économiser de l'argent et de réduire les émissions de gaz à effet de serre qui y sont liées. Dans un premiers temps, l'entreprise vise les centres de données - ou plutôt les centre de calcul - qui sont refroidis par du liquide, une technologie relativement nouvelle qui est en train de devenir une tendance lourde.

« Le refroidissement liquide reste énormément plus efficace, moins cher à opérer, prend beaucoup moins d'énergie et permet aussi une intensité de calcul de plus grande intensité », précise Philip Raphals. Aujourd'hui, moins de 10 % de tous les centres de calcul l'utilisent, mais ce pourcentage est en train d'augmenter. Et pour nous, le grand avantage est que la chaleur des ordinateurs se trouve déjà concentrée dans un liquide qui est beaucoup plus facile à aller

travailler, à l'extraire justement, pour faire de l'électricité. »

Le modèle d'affaires de NovoPower repose sur la vente d'équipement, mais aussi sur l'accompagnement et la consultation. Aujourd'hui, l'entreprise compte cinq employés, mais elle se trouve sur le point de lancer une croissance majeure qui sera annoncée dans les prochaines semaines. La start-up a été incubée, entre autres, au Centech. Elle vient aussi d'être reconnue parmi les 20 Révélations 2024 de Startup Montréal.

« Cela augmente notre profil du côté des investisseurs et des médias, une preuve que nous sommes vraiment sérieux, explique Philip Raphals. C'est un saut dans la crédibilité. Il faut dire que, l'année dernière, nous avons reçu un Prix recherche de pointe au Festival de solutions climatiques avec nos partenaires de recherche de l'Université Concordia. ■



**Les techniques pour convertir la chaleur en électricité existent depuis très longtemps, mais elles sont vraiment mal adaptées au contexte industriel, donc j'ai décidé de me concentrer sur le secteur industriel où les quantités sont plus grandes .**

— Philip Raphals

# UNE RÉVOLUTION ÉNERGÉTIQUE POURRAIT LIMITER LES RÉPERCUSSIONS ENVIRONNEMENTALES DE L'IA

texte *Félix Poncelet-Marsan*

Sasha Luccioni, chercheuse spécialisée en intelligence artificielle, craint que l'impact environnemental de l'IA ne soit trop important sur les ressources énergétiques actuellement utilisées à travers le monde pour l'alimenter. Celle qui est également responsable du climat chez Hugging Face souhaite donc que les décideurs fassent ce qu'il faut pour encourager une révolution énergétique, afin d'éviter davantage de conséquences néfastes sur les populations. Sasha Luccioni a fait part de ses perspectives devant l'assemblée de C2 Montréal, une rencontre à laquelle Le Lien MULTIMÉDIA a participé.



Sasha Luccioni Photo: Sylvie-Ann Paré



**Le problème avec l'IA, c'est qu'elle opère dans des endroits où on ne se trouve pas physiquement. On interagit avec nos téléphones et nos ordinateurs, mais tout ce qui passe par le {cloud} se trouve dans de larges centres de données, souvent en-dehors des zones urbaines.»**

—Sasha Luccioni

**S**elon Sasha Luccioni, les répercussions environnementales des outils d'IA demeurent encore trop peu connues du grand public. « Une question qu'on me pose tout le temps, commente-t-elle, c'est "combien de dioxyde de carbone j'émetts en demandant quelque chose à ChatGPT?" C'est tellement difficile de répondre à cette question, parce que ça dépend d'où se trouve le serveur, combien d'autres requêtes ont lieu en même temps, etc. Et il n'y a aucune transparence là-dessus. » D'après sa réflexion, le fait que l'utilisateur ne constate pas de visu le nombre de ressources nécessaires au bon fonctionnement de la technologie qu'il emploie brouille sa perception et sa prise de conscience environnementale. « Le problème avec l'IA, c'est qu'elle opère dans des endroits où on ne se trouve pas physiquement. On interagit avec nos téléphones et nos ordinateurs, mais tout ce qui passe par le {cloud} se trouve dans de larges centres de données, souvent en-dehors des zones urbaines. »

Ces structures d'envergure requièrent d'ailleurs une large quantité d'énergie afin d'opérer à pleine capacité, poursuit la responsable du climat chez Hugging Face. « Ces centres de données, surtout les plus denses, sont un tel puits énergétique que tu dois y dédier des mégawatts/heure d'énergie pour qu'elles fonctionnent, ce qui n'est pas à la portée de tout le monde. » Cette réalité fait en sorte que la plupart des territoires ne peuvent construire de tels bâtiments sans nuire à leur environnement. C'est le cas de l'Irlande, qui a justement banni toute construction de nouveaux centres de données car ceux déjà présents consumaient autant d'électricité que sa population urbaine.

Selon Sasha Luccioni, le sommet de la consommation énergétique à des fins numériques se trouve aux États-Unis, plus précisément à Ashburn en Virginie, où se situe une zone surnommée « Data Center Alley ». Plus d'une centaine de centres de données distincts opèrent constamment dans cette zone de 2,3 kilomètres carré. « Environ 70 % du trafic Internet

se passe par là, remarque la chercheuse, parce que la région dispose d'électricité facilement disponible et de beaucoup d'eau froide pour refroidir les serveurs. La Virginie a une grille électrique stable grâce à ses ressources de charbon et de gaz naturel, mais ce n'est pas de l'énergie renouvelable! La zone devient un centre de gravité en terme d'utilisation d'énergie et de ressources naturelles, mais comme elle est loin de nous, on ne se rend pas compte de l'impact qu'elle a sur l'environnement. »

La dépendance aux combustibles fossiles et au gaz naturel de la « Data Center Alley » découle du fait que les sources d'énergie renouvelable actuellement disponibles restent insuffisantes pour alimenter un grand nombre de centres de données. La responsable du climat d'Hugging Face souligne que c'est notamment le cas pour le Québec, riche en hydroélectricité, mais pauvre en bande passante.

« On n'a pas la bande passante nécessaire pour construire un nouveau centre de données à grande échelle. Parfois il fait très chaud, alors on a besoin d'air conditionné. D'autres fois il fait très froid, alors on a besoin de chauffage. C'est difficile de dédier autant d'énergie à un seul endroit. »

Ainsi, Sasha Luccioni ne peut s'empêcher de remarquer une certaine déconnexion chez les gouvernements

qui démontrent une volonté de décarbonisation tout en finançant la construction de centres de données sur leur territoire. Elle note parmi eux la France, où Microsoft annonçait le 13 mai qu'il allait construire un nouveau centre de données pour développer son infrastructure Cloud et IA. « Encore une fois, les gens demandent d'où l'électricité proviendra! Parce qu'ils ont des problèmes énergétiques là-bas, à cause de la guerre entre l'Ukraine et la Russie. Si l'emphase sera placée sur la construction de nouveaux centres de données, les gouvernements devront s'imposer pour établir des balises pour que la population n'écope pas des conséquences. »

C'est pourquoi la chercheuse espère qu'une nouvelle révolution technologique arrive bientôt à l'horizon, afin que le développement croissant de l'IA ne nuise pas aux communautés. Sasha Luccioni ne se fait cependant pas d'illusion et admet qu'elle ne peut prévoir ce que l'avenir a en réserve.

« Les révolutions sont des choses imprévisibles! Peut-être que nous aurons une révolution au niveau de la fusion ou de la fission nucléaire, peut-être pas. Dans tous les cas, les coûts en énergie de l'IA vont continuer d'augmenter et on ne pourra pas suivre avec de l'énergie renouvelable. » ■



**Les révolutions sont des choses imprévisibles! Peut-être que nous aurons une révolution au niveau de la fusion ou de la fission nucléaire, peut-être pas. Dans tous les cas, les coûts en énergie de l'IA vont continuer d'augmenter et on ne pourra pas suivre avec de l'énergie renouvelable.»**

—Sasha Luccioni



Neil Patel Photo: Félix Poncelet-Marsan

# NEIL PATEL CHOISIT L'HUMAIN PLUTÔT QUE L'IA POUR LUTTER CONTRE LA DÉSINFORMATION

texte *Félix Poncelet-Marsan*

**La propagation de la désinformation est une des inquiétudes récurrentes au vu de la démocratisation croissante des outils d'intelligence artificielle (IA). Le fait que cette «nouvelle» technologie puise dans des contenus souvent biaisés pour alimenter ses modèles entraîne le risque qu'elle perpétue de fausses informations, des préjugés et d'autres opinions néfastes. Une réalité que Neil Patel a abordée alors qu'il avait tribune à l'événement C2 Montréal, où Le Lien MULTIMÉDIA était présent.**

**S**elon le cofondateur de NP Digital, la tendance qu'ont les outils d'IA de relayer du contenu non factuel nécessite un engagement et une modération constante de la part de leurs créateurs et des entreprises qui font appel à leurs services.

« C'est une des raisons pourquoi l'humain devra toujours participer dans le développement de l'IA, soutient Neil Patel, du moins selon un aspect d'utilisation et de recherche. Les compagnies doivent établir leurs propres limites, règles et éthiques, mais il y aura toujours des gens pour utiliser les outils à mauvais escient. »

Le spécialiste du marketing numérique rappelle que les moteurs de recherche alimentés par des modèles d'IA utilisent des algorithmes, des signaux et d'autres données pour tenter de déterminer ce qui est vrai de ce qui ne l'est pas. Cependant, compte tenu de la quantité astronomique d'informations et de contenus publiés sur le Web au quotidien, sans modération par des particuliers ou des groupes, les obstacles à la vérité sont inévitables selon lui.

« À chaque fois que tu fais une recherche sur Google, il y a de bonnes chances pour que tu tombes sur au moins un résultat inexact. Google n'essaie pas de fournir des résultats inexacts – ils essaient là-bas de corriger des problèmes comme ça depuis la fondation de la compagnie –, mais c'est difficile parce que les gens ont des points de vue différents sur toutes sortes d'enjeux. »

D'après Neil Patel, les discours autour d'enjeux sociaux polarisants sont les plus susceptibles de générer une large masse de fausses informations, qui risquent d'être ensuite propagées par les modèles d'IA. Il prend pour exemple notable la campagne de vaccination contre la COVID-19 en temps de pandémie, qui a

soulevé des avis passionnés et peu factuels, autant chez ses détracteurs que ses partisans. Les appels à l'émotion et à l'outrage par certaines personnalités publiques compliquent également les choses à ce niveau pour les gestionnaires de sites Web, selon le panéliste.

« Quand Stephen Colbert a dit à son public “les populations d'éléphants diminuent, s'il vous plaît mettez à jour Wikipédia, parce que ce qui se trouve sur ce site devient la réalité”, tout le monde s'est mis à mettre à jour la page Wikipédia sur les éléphants pour indiquer qu'ils étaient en train de mourir et qu'ils allaient disparaître dans cinq à dix ans. Wikipédia a verrouillé la page, mais le contenu faux avait déjà été partagé, lu et considéré comme factuel par beaucoup de gens. C'est difficile pour ces plateformes de remédier à ça. »

Puisque toutes sortes de personnes publient et partagent leurs opinions contradictoires, Neil Patel craint qu'il est impossible d'éliminer entièrement les

fausses informations de la surface du Web et donc de réduire à zéro les risques de leur propagation par l'IA. Néanmoins, le cofondateur de NP Digital maintient que puisque ce sont des humains qui sont à l'origine de la diffusion d'information, d'autres humains doivent être en charge de la vérifier et de repérer les faussetés. Il encourage donc les efforts de modération et salue les entreprises créatrices de modèles qui tentent des mesures pour contrer cette problématique.

« On voit déjà certaines plateformes d'intelligence artificielle essayer de citer les sources utilisées par le modèle. Elles comprennent que c'est un problème et que les utilisateurs veulent savoir d'où provient l'information qu'on leur partage. » ■



**Quand Stephen Colbert a dit à son public**

**“les populations d'éléphants diminuent, s'il vous plaît mettez à jour Wikipédia, parce que ce qui se trouve sur ce site devient la réalité”, tout le monde s'est mis à mettre à jour la page Wikipédia sur les éléphants pour indiquer qu'ils étaient en train de mourir et qu'ils allaient disparaître dans cinq à dix ans.»**

—Neil Patel

# CALENDRIER

Détails: [www.lienmultimedia.com/calendrier](http://www.lienmultimedia.com/calendrier)

Au service de l'industrie depuis 1994, Le Lien MULTIMÉDIA tient à jour un calendrier des événements ciblant les professionnels du numérique et des technologies. Rendez-vous à [www.lienmultimedia.com/calendrier](http://www.lienmultimedia.com/calendrier) pour les détails, demandez un compte pour ajouter vos événements, abonnez-vous à notre bulletin quotidien par courriel pour ne rien rater. [info@lienmultimedia.com](mailto:info@lienmultimedia.com).

Du 18 juillet 2024 au 4 août 2024

## FESTIVAL INTERNATIONAL DE FILMS FANTASIA

Le Festival International de Films Fantasia dont la 28<sup>e</sup> édition aura lieu à Montréal du 18 juillet au 4 août et présentera aux cinéphiles montréalais de nombreuses primeurs internationales et canadiennes.

- Site Web: <https://fantasiafestival.com/fr/>
- Courriel: [info@fantasiafestival.com](mailto:info@fantasiafestival.com)

Du 24 juillet 2024 au 4 août 2024

## FESTIVAL DES ARTS DE SAINT-SAUVEUR (33<sup>E</sup> ÉDITION)

Convaincu de l'importance fondamentale de la culture dans notre société, le Festival des Arts de Saint-Sauveur s'est hissé parmi les événements majeurs du domaine des arts et de la culture au Québec et au Canada. Le FASS présente des artistes en danse et en musique de renommée nationale et internationale qui ont contribué à établir sa réputation d'excellence.

- Lieu: Saint-Sauveur, Québec
- Site Web: <http://festivaldesarts.ca>
- Courriel: [info@festivaldesarts.ca](mailto:info@festivaldesarts.ca)
- Téléphone: 450-227-0427
- Fax: 450-227-6480

Du 25 juillet 2024 au 4 août 2024

## FESTIVAL D'OPÉRA DE QUÉBEC

Le Festival d'opéra de Québec se positionne comme un événement incontournable dans une ville qui est le berceau de la francophonie en Amérique du Nord.

- Lieu: Québec
- Site Web: [operadequebec.com](http://operadequebec.com)

Du 26 juillet 2024 au 11 août 2024

## JEUX OLYMPIQUES DE PARIS

Description: Quelque 10 500 athlètes convergeront vers Paris à l'été 2024 pour les Jeux Olympiques.

- Lieu: France, Paris
- Site Web: <https://www.paris2024.org/fr>

Du 30 juillet 2024 au 4 août 2024

## FESTIVAL INNU NIKAMU

La mission du Festival Innu Nikamu est de promouvoir et valoriser la culture innue à travers la musique, la danse, le chant et les arts. Le Festival vise à rassembler les communautés innues du Québec et du Labrador, ainsi que les autres peuples autochtones et allochtones, dans un esprit de partage et de respect. Le Festival se déroule chaque année au mois d'août à Mani-utenam, sur la Côte-Nord. Celui-ci est aussi reconnu pour être l'un des plus grands festivals sans alcool au Canada.

- Lieu: Réserve autochtone de Mani-Utenam
- Site Web: <https://innunikamu.ca>
- Contact: Normand Junior Thirnish-Pilot
- Courriel: [normand.jr.thirnish@innunikamu.ca](mailto:normand.jr.thirnish@innunikamu.ca)

Du 2 août 2024 au 11 août 2024

## ITALFESTMTL (31<sup>E</sup> ÉDITION)

Depuis plus de 30 ans, ItalfestMTL vise à promouvoir et à donner vie à la culture italienne à travers les formes expressives et artistiques qui la caractérisent. Le festival offre aujourd'hui une variété d'activités et d'événements entièrement gratuits et dans divers quartiers de Montréal.

- Lieu: Montréal
- Site web: <https://www.italfestmtl.ca/>
- Courriel contact: [info@italfestmtl.ca](mailto:info@italfestmtl.ca)
- Téléphone: (514) 279-6357

Du 6 août 2024 au 15 août 2024

### **FESTIVAL INTERNATIONAL PRÉSENCE AUTOCHTONE (34E ÉDITION)**

*Le Festival international Présence autochtone demeure un événement international lieux de rencontre et de célébration où, par des œuvres singulières, des créateurs engagés conjuguent au présent leurs cultures millénaires. Porteur de tous les fruits de joyeux combats, l'événement, malgré les heurs et malheurs des festivals, réussit en 2024, l'exploit d'offrir une fois de plus le meilleur de la créativité autochtone du monde au cœur de Tio'tià:ke/ Montreal.*

- Lieu: Montréal
- Site web: <https://www.presenceautochtone.ca/>
- Nom contact: Terres en vues / Land InSights
- Courriel contact: [tev@nativelynx.qc.ca](mailto:tev@nativelynx.qc.ca)

Du 7 août 2024 au 11 août 2024

### **FESTIVAL DE FILMS POUR L'ENVIRONNEMENT (FFPE)**

*Le Festival de films pour l'environnement (FFPE) est le premier festival francophone de films sur l'environnement en Amérique. C'est un lieu humaniste d'échanges dans le respect, la dignité et la courtoisie, le tout dans un espace de liberté et de créativité sans condamner, ni rejeter.*

- Lieu: Saint-Casimir, Québec
- Site Web: [www.ffpe.ca](http://www.ffpe.ca)
- Courriel: [info@ffpe.ca](mailto:info@ffpe.ca)
- Téléphone: 514-973-1566

Du 8 août 2024 au 18 août 2024

### **FESTIVAL INTERNATIONAL DE LA CHANSON DE GRANBY 2024**

*Le FIGC présente un concours prestigieux au cœur de sa mission, portant haut la musique francophone avec une reconnaissance internationale. Engagé envers sa communauté, il offre une rencontre chaleureuse entre artistes, grand public, mélomanes et professionnel-le-s de l'industrie musicale*

- Site web: <http://www.figc.qc.ca>
- Téléphone: (450) 375-7555

Du 16 août 2024 au 17 août 2024

### **LASSO MONTRÉAL**

*LASSO Montréal est un festival de musique country ayant lieu dans l'une des meilleures villes de divertissement au monde. LASSO Montréal promet une expérience inégalée pour ceux qui aiment la nouvelle garde de country ainsi que les artistes établis, alors que l'événement honorerait la tradition tout en embrassant les nouvelles tendances.*

- Lieu: Montréal (Parc Jean-Drapeau)
- Site web: <https://lassomontreal.com>

Du 20 août 2024 au 20 août 2024

### **APÉRO DES CINÉASTES**

*Pour la troisième année consécutive, un apéro de mobilisation est organisé pour soutenir l'amélioration des conditions de travail des documentaristes au Québec. Dans le cadre de Cinéma sous les étoiles.*

- Lieu: Montréal (Parc Laurier)
- Heure (début): 16h00
- Site web: <https://cinemasouslesetoiles.org>
- Courriel contact: [info@funambulesmedias.org](mailto:info@funambulesmedias.org)

Du 20 août 2024 au 25 août 2024

### **MUTEK MONTRÉAL**

*Le festival MUTEK, célébration internationale des musiques électroniques et de la créativité numérique, tiendra cette année sa 25e édition anniversaire. Du 20 au 25 août 2024, artistes et mélomanes du monde entier se donneront rendez-vous à Tio'tià:ke / Mooniyang / Montréal pour six jours d'immersion dans l'art sonore et visuel. Le festival présentera près de 80 performances live dans plusieurs lieux emblématiques au cœur de la métropole, en particulier au Quartier des spectacles : à commencer par l'esplanade Tranquille qui rassemble, année après année, toujours plus de Montréalais-es, Québécois-es et touristes internationaux-les, de tout âge et de toute origine, aux derniers rayons du soleil.*

- Lieu: Montréal (divers lieux)
- Site Web: <https://montreal.mutek.org/>
- Courriel: [info@mutek.org](mailto:info@mutek.org)
- Téléphone: 514-871-8646

Du 23 août 2024 au 24 août 2024

### **ALL YOUR FRIENDS FEST**

*Par la même équipe qui a créé le Boots and Hearts Music Festival, le Wayhome Music and Arts Festival et Canada Rocks avec The Rolling Stones, la société canadienne de divertissement Republic Live, annonce un tout nouveau festival pop-punk et alternatif, All Your Friends Fest, pour l'été 2024.*

- Lieu: Burl's Creek Event Grounds à Oro-Medonte, en Ontario
- Prix: À partir de 119\$ plus tx pour les laissez-passer d'admission générale, 249\$ plus tx pour les laissez-passer VIP
- Site Web: [www.allyourfriendsfestival.com](http://www.allyourfriendsfestival.com)

Du 23 août 2024 au 23 août 2024

### **ÉVÉNEMENT PROFESSIONNEL DES CINÉASTES DE LA RELÈVE**

*Événement destiné à promouvoir la relève du cinéma documentaire dans le Grand Montréal. Panel de discussion sur le cinéma documentaire et le changement social avec des expert-es de l'industrie. Session de réseautage pour échanger avec les collègues de l'industrie. Dans le cadre de Cinéma sous les étoiles.*

- Lieu: Montréal (Cinémathèque québécoise)
- Heure (début): 16h00
- Site web: <https://cinemasouslesetoiles.org>
- Nom contact: Funambules Médias
- Courriel contact: [info@funambulesmedias.org](mailto:info@funambulesmedias.org)
- Téléphone: 514-357-5456

Du 26 août 2024 au 08 septembre 2024

### **FAR FESTIVAL DES ARTS DE RUE**

*Initié en 2017 par Léa Philippe, le Festival des arts de ruelle présente une effervescence de courtes performances artistiques professionnelles de toutes disciplines dans une ambiance survoltée et chaleureuse.*

- Lieu: Montréal
- Site web: <https://www.festivalfar.com>
- Nom contact: FAR Festival des arts de ruelle
- Courriel contact: [info@festivalfar.com](mailto:info@festivalfar.com)
- Téléphone: 514-226-1070



image: yienkeat / Shutterstock

Du 29 août 2024 au 2 septembre 2024

### **FESTIVAL DE MONTGOLFIÈRES DE GATINEAU**

Le FMG organise un événement d'envergure mettant au cœur de son offre une programmation musicale riche et diversifiée, majoritairement québécoise, soutenue par le caractère distinctif de la montgolfière et par des expériences innovantes, immersives et ludiques qui attirent de nouveaux publics et qui fidélisent une clientèle multigénérationnelle.

- Lieu: Gatineau
- Site Web: <https://montgolferesgatineau.com>
- Nom contact: Festival de montgolfières de Gatineau
- Courriel: [fmg@montgolferesgatineau.com](mailto:fmg@montgolferesgatineau.com)
- Téléphone: (819) 243-2330

Du 29 août 2024 au 1er septembre 2024

### **FESTIVAL DE MUSIQUE ÉMERGENTE (FME)**

En plus de favoriser la diffusion de musique originale et émergente, la mission du FME est de contribuer au rayonnement des groupes canadiens à l'échelle nationale et internationale.

- Lieu: Rouyn-Noranda
- Site Web: <https://www.fmeat.org/>
- Courriel: [info@fmeat.org](mailto:info@fmeat.org)
- Téléphone: (877) 797-0889

Du 30 août 2024 au 1er septembre 2024

### **FESTIVAL FOCUS**

Le Festival Focus c'est une quinzaine de spectacles entre concert live de la scène émergente et têtes d'affiche présentées sur une scène en montagne. C'est aussi, un marché et différentes activités de plein-air sportives et familiales du 30 août au 1er septembre 2024 à un peu plus d'une heure de Montréal.

- Lieu: Saint-Adolphe-d'Howard (Avalanche Culture Plein Air)
- Site Web: <https://focusfest.ca/>
- Courriel: [info.focusfest@gmail.com](mailto:info.focusfest@gmail.com)

Du 5 septembre 2024 au 14 septembre 2024

### **FESTIVAL QUARTIERS DANSES (FQD)**

Le Festival Quartiers Danses a pour première mission de démocratiser la danse contemporaine en la rendant plus accessible à tous les publics dans des lieux tant traditionnels qu'inusités, en offrant des spectacles présentés par des artistes locaux, nationaux et internationaux, et en adoptant une approche pluridisciplinaire de la danse de création par la diffusion de spectacles, performances, installations, de films, d'expositions, de rencontres et tables-rondes et enfin d'ateliers de médiation

culturelle. Avec 30 chorégraphes et compagnies provenant de 7 pays différents, l'édition promet une diversité artistique impressionnante, explorant des thèmes aussi variés que le vieillissement, la déconstruction de la masculinité, l'absurdité, la mythologie, l'ère numérique, la nature humaine, les relations sociales, l'affirmation de soi, le flux nerveux, l'eau et le mouvement, et bien d'autres sujets d'actualité et thèmes inspirants.

- Lieu: Montréal (Quartier des spectacles)
- Site web: <https://quartiersdances.com>
- Courriel contact: [info@quartiersdances.com](mailto:info@quartiersdances.com)
- Téléphone: 514-751-2207

Du 10 septembre 2024 au 11 septembre 2024

### **FORUM FINTECH MONTRÉAL**

Le Forum Fintech Canada est un rassemblement international incontournable dont l'objectif est de faire découvrir les nouvelles tendances mondiales en Fintech, les nouvelles applications de la technologie au service de l'industrie financière ainsi que les start-ups Fintech en croissance. Le Forum Fintech vise également à faciliter le réseautage et la collaboration entre institutions financières, fournisseurs technologiques, start-ups et autres intervenants clés du secteur des services financiers, en plus de contribuer à la visibilité du talent que l'on retrouve au Canada en matière de technologies appliquées à la finance.

- Lieu: Montréal (Fairmont Le Reine Elizabeth)
- Prix: Entre 375\$ et 1100 \$
- Site web: <http://www.fintechmontreal.com/>
- Nom contact: Louis-Philippe Allard
- Courriel contact: [louis-philippe.allard@finance-montreal.com](mailto:louis-philippe.allard@finance-montreal.com)
- Téléphone: 514 287-1540

Du 24 septembre 2024 au 28 septembre 2024

### **MAPP\_MTL (9E ÉDITION)**

Du 24 au 28 septembre, le festival de projections vidéos dans l'espace public (mapping) revient pour une 9e édition sous le thème Perspectives qui incite à la remise en question, à l'exploration des dédales de la conscience et à embrasser la richesse infinie des interprétations.

- Lieu: Montréal
- Site web: <https://www.mappmtl.com>
- Nom contact: MAPP\_MTL
- Courriel contact: [info@mappmtl.com](mailto:info@mappmtl.com)

Du 25 septembre 2024 au 29 septembre 2024

### **FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM D'ANIMATION D'OTTAWA (2024)**

*Le Festival international d'animation d'Ottawa se veut le plus grand événement de son genre en Amérique du Nord, attirant amateurs de cinéma et de l'art, réalisateurs de film ainsi que d'enthousiastes de dessin animé.*

- Lieu: Ottawa, Ontario
- Site web: <https://www.animationfestival.ca>
- Nom contact: Festival international du film d'animation d'Ottawa
- Courriel contact: [info@animationfestival.ca](mailto:info@animationfestival.ca)

Du 09 octobre 2024 au 20 octobre 2024

### **FESTIVAL DU NOUVEAU CINÉMA DE MONTRÉAL (FNC)**

*Doyen des festivals de cinéma au Canada, cet événement incontournable du paysage culturel québécois et montréalais, présente chaque année plus de 200 œuvres de 60 pays différents.*

- Lieu: Montréal
- Site web: <https://nouveau cinema.ca/fr>
- Festival du nouveau cinéma de Montréal
- Courriel contact: [info@nouveau cinema.ca](mailto:info@nouveau cinema.ca)

Du 17 octobre 2024 au 17 octobre 2024

### **GALA DE REMISE DES PRIX RÉALS 2024**

*Le gala de remise des Prix RÉALS 2024 se tiendra le 17 octobre prochain à l'Agora du Coeur des sciences de l'UQAM, en partenariat avec le Festival du nouveau cinéma (FNC) et le 5 à 7 de l'industrie de l'Académie canadienne de la télévision et du cinéma. Les Prix RÉALS ont pour objectif de souligner le travail des membres de l'ARRQ qui ont fait preuve d'audace, d'originalité et/ou ont pris un risque dans le processus créatif et narratif dans la réalisation d'une œuvre ou partie d'œuvre (ex. une scène, un générique, une innovation technologique, un plan, etc.) diffusée au cours de la dernière année.*

- Lieu: Montréal, Agora du Coeur des sciences de l'UQAM
- Site web: <https://www.prixreals.com/>
- Courriel contact: [prixreals@arrq.quebec](mailto:prixreals@arrq.quebec)
- Téléphone: (514) 842-7373

Du 30 octobre 2024 au 31 octobre 2024

### **MIGS24**

*« Montreal International Game Summit » est la plus plus grande conférence du jeu vidéo sur la côte est. L'événement est organisé par la Guilde du jeu vidéo du Québec, en partenariat avec XP Gaming. MIGS 2024 sera de retour au Marché Bonsecours les 30 et 31 octobre 2024.*

- Lieu: Montréal (Marché Bonsecours)
- Site web: <https://migs.biz/>

Du 6 novembre 2024 au 17 novembre 2024

### **FESTIVAL CINEMANIA (30E ÉDITION)**

*CINEMANIA est aujourd'hui considéré comme le plus important festival de films francophones en Amérique du Nord, et le plus ancien de sa catégorie. Fondé en 1995, il réunit chaque année en novembre une sélection éclectique d'une soixantaine de longs métrages de fiction, mais aussi des documentaires et des courts métrages.*

- Lieu: Montréal, Québec
- Site web: [www.cinemaniamoviefestival.com](http://www.cinemaniamoviefestival.com)

- Courriel contact: [info@cinemaniamoviefestival.com](mailto:info@cinemaniamoviefestival.com)
- Adresse postale: 1124, rue Marie-Anne, Montréal (Québec) H2J 2B7
- Téléphone: 514-878-2882
- Fax: 514-878-0092

Du 12 novembre 2024 au 12 novembre 2024

### **JIQ 2024 (45E ÉDITION)**

*Organisée par le Réseau Action TI, la JIQ, c'est le rendez-vous annuel de la communauté TI et Affaires.*

- Lieu: Québec (Centre de foires de Québec)
- Site web: <https://www.actionti.com/jiq>
- Nom contact: [jiq@actionti.com](mailto:jiq@actionti.com)
- Courriel contact: [info@actionti.com](mailto:info@actionti.com)

Du 15 novembre 2024 au 01 décembre 2024

### **SALON DU LIVRE DE MONTRÉAL (47E ÉDITION)**

*À chaque année à la mi-novembre, des milliers de visiteur-euse-s convergent vers le Salon du livre de Montréal pour rencontrer leurs auteur-riche-s préféré-e-s et faire de nouvelles découvertes.*

- Site web: [www.salondulivredemontreal.com](http://www.salondulivredemontreal.com)
- Courriel contact: [info@salondulivredemontreal.com](mailto:info@salondulivredemontreal.com)
- Téléphone: 514 845-2365

Du 20 novembre 2024 au 01 décembre 2024

### **RENCONTRES INTERNATIONALES DU DOCUMENTAIRE DE MONTRÉAL - RIDM**

*Seul festival au Québec entièrement dédié au documentaire, les Rencontres internationales du documentaire de Montréal (RIDM) offrent au public le meilleur du cinéma du réel en rassemblant les grand.e.s cinéastes et les nouveaux talents à découvrir.*

- Lieu: Montréal, Québec
- Site web: [ridm.ca](http://ridm.ca)
- Courriel contact: [info@ridm.qc.ca](mailto:info@ridm.qc.ca)
- Adresse postale: 5333, rue Casgrain, bur. 1109
- Téléphone: 514-499-3676
- Fax: 514-499-8951

Du 22 novembre 2024 au 27 novembre 2024

### **FORUM RIDM**

*Le Forum RIDM offre un programme intensif d'ateliers professionnels, de conférences et de tables rondes qui favorise le financement, la formation, les échanges et le partage de connaissances entre les différents acteurs de l'industrie.*

- Site web: <https://ridm.ca/fr/forum-ridm>
- Nom contact: RIDM
- Courriel contact: [info@ridm.ca](mailto:info@ridm.ca)
- Téléphone: (514) 499-3676

Pour consulter notre calendrier complet, créer votre compte et ajouter vos événements, rendez-vous ici: <https://qfq.lienmultimedia.com/calendrier>

Sans les  
scénaristes,  
la page reste  
blanche.

Et vos écrans  
restent noirs.

**75** ans  
d'histoires  
ça se raconte!

**SARTEC** | **75<sup>e</sup>**  
Société des auteur.e.trice.s  
de radio, télévision et cinéma

# Tap'Touche

Par les créateurs d'Antidote 

## Le clavier à toute vitesse

Une méthode simple et efficace  
pour apprendre à taper plus vite.



Essai gratuit [↗](#)

[taptouche.com/version-essai](https://taptouche.com/version-essai)



# QUI FAIT QUOI

## QUI FAIT QUOI ET LE LIEN MULTIMÉDIA METTENT EN PLACE

# L'INITIATIVE DIVERSITÉ ET INCLUSION



**Le Lien MULTIMÉDIA et Qui fait Quoi mènent une vaste initiative visant à favoriser la diversité, l'inclusion et combattre le racisme dans le milieu de l'audiovisuel, du numérique et des industries culturelles en général. Celle-ci se déclinera sur le Web, en vidéos, podcasts, reportages et visibilité dans nos publications et plateformes et s'inscrit dans la durée.**

**Pour mener à bien ce projet, nous sommes la recherche de partenaires institutionnels et privés pour nous accompagner dans cet engagement.**

Mais, au-delà de la représentation à l'écran, il faut aussi donner voix aux scénaristes, aux producteurs et productrices, aux chef(fe)s d'entreprises et à tous les talents issu(e)s des diversités ethnoculturelles et sexuelles à toutes les étapes de la création, de la production et de la diffusion des oeuvres portant la parole de ces communautés. Pour qu'elles et ils puissent raconter des histoires qui leur ressemblent, il faut leur donner accès aux outils qui leur permettront de parler de leurs identités. Plus encore, promouvoir l'inclusion, c'est aussi promouvoir un avenir porteur économiquement et socialement pour les artistes et artisans de la diversité.

Depuis quelques années, on voit apparaître des initiatives encourageantes de la part d'institutions de financement et de télédiffuseurs, largement relayées dans les pages et plateformes de Qui fait Quoi.

Des programmes ont été mis en place, du financement a été débloqué. Ce sont des gestes importants.

Et la nouvelle initiative de Qui fait Quoi et du Lien MULTIMÉDIA entend souligner les projets et les réalisations émanant de tous ces engagements. Après 36 ans d'activités, Qui fait Quoi souhaite accompagner tous les talents des industries culturelles, et qu'ainsi personne ne soit oublié. Car le monde évolue, le temps passe et nous nous devons de participer à ce changement.

Vous pouvez appuyer la réalisation de cette initiative/enquête et offrir une belle visibilité à votre organisation en devenant partenaire. Pour plus d'info et pour discuter de votre appui à cette initiative, merci de contacter:

- Steve Laprise  
slaprise@lienmultimedia.com
- Sophie Bernard  
sophie@lienmultimedia.com





# Planète **EMPLOIS**

VOTRE destination sur le Web  
pour recruter ou trouver un emploi

**AUDIOVISUEL** (cinéma, télévision, animation, VFX)

**MULTIMÉDIA** (Web, mobile, jeux vidéo)

**COMMUNICATIONS** (marketing, publicité, RP)

**[www.planete-emplois.com](http://www.planete-emplois.com)**

**TARIFICATION ABORDABLE**

pour recruter sans se ruiner:

1 annonce: 95\$  
3 annonces: 200\$  
5 annonces: 300\$  
10 annonces: 500\$

Abonnés au Lien MULTIMÉDIA  
ou au magazine CONVERGENCE?  
profitez d'un rabais de **20%**  
en utilisant le code promo: **!lienmultimedia!**

**Ces entreprises affichent leurs postes  
sur [www.planete-emplois.com](http://www.planete-emplois.com):**

Accessibilité Media  
Agence Artistique Maxime Vanasse  
Agence La Suite  
Agence Québécomm  
Alchemy24  
Alliance Québec Animation  
AMI-télé  
Animal Logic  
Applied Electronics Limited  
AQPM  
Art Souterrain  
Atomic Fiction  
Audio Postproduction SPR  
Audiokinetic  
Bam Montréal  
Beebop Studios  
Beenox  
Bell Média  
BKOM Studios  
BlackOut Design  
Blue Bug Entertainment  
BLVD  
Brault et Martineau  
Bureau du cinéma et de la télévision des Laurentides  
Bureau du cinéma et de la télévision du Québec  
Caravane Films Productions  
CBC/RADIO-CANADA  
CCDIAM/CCIMAD  
Cégep de Sainte-Foy  
CEV  
CFORP  
CieAR inc  
CineGround Média  
Cinesite Studios  
CIRAD  
Cogeco  
Collège de Bois-de-Boulogne  
Collège de Rosemont  
ComediHa!  
Connection Events  
Copibec  
CREO  
Deluxe Media Canada  
Digital District  
Dima Productions  
Druide informatique  
Duchesnay  
Echo Media  
École NAD  
Electronic Arts (Canada)  
Fake Digital Entertainment  
Felix & Paul  
Festival du nouveau cinéma  
Films de l'Autre  
Folks  
Fondation de l'entrepreneurship  
Fonds canadien de la radio communautaire  
Fonds d'investissement culture et communications  
Fonds des medias du Canada  
Fonds indépendant de production  
Fragments Distribution  
Framestore  
Freeman Audiovisuel Canada  
Frima  
Gameloft  
Gefen Canada  
Gestion Dussault & Brien  
Grand Costumier  
GROS PLAN  
Groupe Blimp  
Groupe Entourage  
Groupe Média TFO  
Groupe PVP  
Groupe TVA  
Handel Productions  
Harris & Wolff  
Hibernum Créations  
Hybride Technologies  
Institut national de la recherche scientifique  
Item 7  
Jintronix  
Kovasys  
L'Équipe Spectra  
L'inis - L'institut national de l'image et du son  
L'oeuvre Léger  
Le Lien MULTIMÉDIA  
LeclercDumont  
Les Films de l'Autre  
Les Films du 3 mars  
Les Films Séville  
Les Studios Side City  
Lozeau  
Ludia  
Lynda Savard  
Mathematic  
MATv  
Max Films Média  
Media Ranch  
Mediabiz International  
MELS  
MétéoMédia / Pelmorex  
Métropole Films Distribution  
Mikros Image Canada  
MindGeek  
Minority Media  
MK2 | Mile End  
Mr XFX  
NEWEB LABS  
nGenious Studio  
Nish Media  
NuageLab  
Oasis Animation  
Odgers Berndtson  
ONF  
Partenariat du Quartier des spectacles  
Pegas Productions  
Photo Service  
Pixcom Productions Inc.  
PRIM  
Printemps numérique  
Productions Déferlantes  
Productions Planète en rotation  
Productions Wabanok  
Publicité Les Enfants  
Québec Cinéma  
Qui fait Quoi  
Quiet Motion  
Raphael LEVY  
Réverbère Théâtre  
Rezolution Pictures International  
RIDM  
RISE | Visual Effects Studios  
Rodeo FX  
SARTEC  
Savoir média  
Services de Développement Professionnels SDP  
Société des Casinos du Québec  
Société du Vieux-Port de Montréal  
SODEC  
Sonotechnique  
Squeeze  
Station Mont Tremblant  
Technicolor Canada  
Télé-Québec  
Téléfilm Canada  
Témoin Production  
Théâtre Bluff  
Théâtre Incliné  
Ticavie  
Tobo  
Tortuga Films  
TouTenKartoon Canada  
TP1  
Tribal Nova  
Trinome et filles  
Trio Orange  
Turbulent  
TV5 Québec Canada  
Up2blu  
UQAM  
Urbania Média  
V. J. Animation Montreal  
Vasco design  
VER Montréal  
Vidéo MTL  
Vidéographe  
Vidéotron  
Ville de Montréal  
Vues et Voix  
Wapikoni mobile



**CHAQUE MOIS,  
LE MAGAZINE CONVERGENCE  
DONNE LA PAROLE  
AUX ENTREPRENEUR·E·S  
ET AUX ARTISTES QUI FONT BOUGER  
LE QUÉBEC NUMÉRIQUE!**

Né en janvier 2000 sous l'impulsion du Lien MULTIMÉDIA, le magazine CONVERGENCE est encore aujourd'hui le seul magazine québécois entièrement consacré à la culture numérique et technologique d'ici et d'ailleurs. CONVERGENCE paraît 12 fois par année en format numérique (PDF) optimisé pour tablettes de lecture, ordinateurs et appareils mobiles. Chaque numéro compte entre 60 et 100 pages enrichies de contenu vidéo et de podcasts.

- [www.lienmultimedia.com/convergence](http://www.lienmultimedia.com/convergence)
- [www.lienmultimedia.com/boutique](http://www.lienmultimedia.com/boutique)
- [boutique.qfq.com](http://boutique.qfq.com)





[www.lienmultimedia.com](http://www.lienmultimedia.com)

# LE Lien MULTIMÉDIA

**UN DISPOSITIF**

**D'INFORMATION**

**UNIQUE et SANS ÉGAL**

**pour suivre l'actualité**

**du numérique au Québec**

Depuis plus de 25 ans, Le Lien MULTIMÉDIA est le seul média francophone au Québec dédié aux créateurs, visionnaires et entrepreneurs techno-culturels  
Abonnez-vous au Lien MULTIMÉDIA et entrez dans un dispositif d'information qui suit au plus près l'actualité de la culture et de l'entrepreneuriat numérique au Québec.

Attention: contenus originaux, souvent exclusifs!

[www.lienmultimedia.com/boutique](http://www.lienmultimedia.com/boutique)

L'abonnement comprend tout ce qui suit:



## **TOUTES LES ACTUS EN DIRECT**

Mot de passe pour un accès complet à plus de 85 000 articles accessibles sur le Web [www.lienmultimedia.com](http://www.lienmultimedia.com) ou sur votre téléphone via notre appli mobile iOS et Android



## **MAGAZINE, GUIDES ET RAPPORTS**

12 numéros de CONVERGENCE,  
1 Guide de l'industrie: MULTIMÉDIA nouveaux médias  
et une série de guides spécialisés et rapports de veille



## **WEBTÉLÉ + PODCAST**

Accès à plus de 1350 contenus vidéo et podcast:  
entrevues, webinaires, capsules et reportages avec des artisans  
et décideur-e-s de l'industrie du numérique au Québec



## **INFOLETTRES**

Vous les lisez en diagonale ou intégralement jusqu'au point final,  
le plus important est qu'elle vous tiennent au fait des dernières nouvelles!  
Quotidien par courriel (250 numéros / an)  
Hebdo par courriel (46 numéros / an)



# COMMANDEZ-LE!

Guide de l'industrie

# INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

189 pages, format PDF

**Maintenant disponible, la première édition  
du Guide de l'intelligence artificielle  
fera l'objet d'une mise à jour dans quelques mois**

Un ouvrage de référence unique pour comprendre les rouages de l'industrie québécoise de l'intelligence artificielle: ses entreprises, ses personnalités-clés, ses grands studios et centres de recherche, les processus, ses marchés, ses principaux pôles de production, ses forces et les défis qui l'animent. Pour réaliser ce livre, nos journalistes ont rencontré et interviewé plus de 100 professionnels, observateurs, chercheurs et autres professionnels de l'intelligence artificielle.

**Pour soutenir cette publication,  
commander des exemplaires  
ou assurer la présence de votre organisation  
dans la prochaine mise à jour,  
rendez-vous à**

**<https://boutique.qfq.com>**

**<https://bit.ly/2tz61fE>**

**[info@lienmultimedia.com](mailto:info@lienmultimedia.com)**





## AU SOMMAIRE

- Les domaines d'application de l'IA
- Des règles à l'apprentissage automatique
- Le rôle de l'IA dans la prise de décisions: qui décide au final?
- Comment l'IA transforme l'entrepreneuriat
- Entre complexité et simplicité de l'IA, que choisir?
- Les enjeux éthiques de l'intelligence artificielle
- L'industrie de l'IA et La place des femmes
- Du prototypage à la mise en marché des produits de l'IA
- Lorsque l'IA rencontre la RV, et vice versa
- L'intelligence artificielle peut-elle sauver l'humanité?
- Quand l'IA rencontre l'art: les oeuvres créées grâce à l'IA
- Montréal au coeur de l'industrie de l'intelligence artificielle
- Lancer sa startup en intelligence artificielle
- Les artistes peuvent-ils lutter contre les algorithmes malveillants?
- L'IA au service des personnes handicapées
- La collaboration des artistes avec les algorithmes de l'IA
- Lutter contre le colonialisme algorithmique
- Jeux vidéo: l'IA facilite le travail des artistes
- Le cours 101 de l'IA de Mathieu Turcotte (Element AI)
- L'intelligence artificielle, un outil pour les créateurs
- Comment l'IA peut aider l'industrie audiovisuelle
- La blockchain, un outil pour l'industrie culturelle?
- Faciliter la production et la commercialisation des produits d'IA
- L'intelligence artificielle est-elle une boîte noire?
- Le futur de la mobilité écologique à l'épreuve de l'IA
- Les valeurs autochtones peuvent-elles aider à concevoir une meilleure IA?
- L'apprentissage machine pour une meilleure adaptation à l'environnement
- L'IA peut aider à la détection de la manipulation d'images par l'IA
- Anti-usurpation de la voix: Deux approches
- Le deepfake contribue à l'exploitation sexuelle des enfants
- Trier l'information malgré les biais cognitifs
- La génération automatique de texte peut conduire à la désinformation
- Les intégrations d'images et technologie propulsent les entreprises d'ici!
- Pour une intelligence artificielle éthique et responsable
- Valérie Pisano (Mila): Montréal se positionne comme leader en IA
- Gilles Savard (IVADO) s'intéresse à l'IA et la mobilité
- Les enjeux de la recherche fondamentale en IA
- Maladie de Raynaud: Totum Tech propose un gant intelligent
- Fadiah Collin-Mazile oeuvre comme scientifique des données chez Shopify
- Nesrine Zemirli veut lier recherche fondamentale et appliquée en IA
- avec l'IA, Watergeeks AIDE à préserver l'environnement
- Gradient AI accélère les processus des créateurs
- IVADO valorise la science des données en transport, énergie, économie et santé
- Lutter contre la désinformation grâce à l'IA
- Les implications philosophiques de l'IA
- Stradigi AI améliore la performance des entreprises
- Ultracine Studios: l'IA au service du game design
- L'intelligence humaine augmentée au service de la santé
- Les immeubles intelligents pour sauvegarder l'environnement
- Nectarios Economakis: l'IA aura un impact sur l'entreprise
- L'engagement des femmes en technologie et en IA
- La place de l'IA au sein du Studio interactif de l'ONF
- L'avenir du musée à l'ère du numérique
- Carl Mörch réfléchit à l'éthique en IA
- L'intelligence artificielle aide au développement des réseaux Internet
- Humanisez sa relation client grâce à l'IA pour booster votre commerce en ligne
- L'accélérateur NextAI dresse le bilan de sa première cohorte
- Productique Québec aide les entreprises à prendre le virage de l'IA
- Bombardier se tourne vers la numérisation du développement jusqu'aux opérations
- Des artistes veulent faire rire l'intelligence artificielle
- Le Studio SKEMA Quantum se consacre à la R&D en intelligence augmentée
- SKEMA adhère à la Déclaration de Montréal pour le développement responsable de l'IA

**+** Guide pratique présentant les coordonnées des organisations actives dans l'écosystème québécois de l'intelligence artificielle



# < CONVERGENCE >

prochain numéro: septembre 2024 (no 213)

- > Réservation publicitaire: 20 août
- > Tombée matériel: 25 août
- > Détails et trousse média: [www.lienmultimedia.com/jannonce](http://www.lienmultimedia.com/jannonce)
- > Contacts: **Steve Laprise**, [slaprise@lienmultimedia.com](mailto:slaprise@lienmultimedia.com), (514) 842-5333

D'ici là, rendez-vous tous les jours  
sur [www.lienmultimedia.com](http://www.lienmultimedia.com)  
le portail des professionnels du numérique au Québec

