



FINALISTES DU CONCOURS DES OCTAS 2010

Affaires électroniques grand public - B2C

Finaliste : Air Canada

Projet : Service pour vols retardés ou annulés

Afin de mieux servir ses voyageurs lors de changements aux horaires de vols en raison d'intempéries sévères, et dans ses efforts constants visant à fournir un service supérieur à sa clientèle, Air Canada a introduit, en octobre 2009, le Service pour vols retardés ou annulés.

Ce service permet aux voyageurs d'être mieux informés des problèmes, de prendre connaissance des alternatives de vols proposées par le transporteur et d'agir sans qu'ils aient à faire appel au service de réservation d'Air Canada ou d'un agent à l'aéroport. Avec ce nouveau service, le voyageur peut facilement accomplir lui-même toutes les tâches reliées à un changement d'horaire, soit en ligne, sur des réseaux de communications tels le Web, un appareil mobile, ou encore en utilisant les bornes à l'aéroport.

Finaliste : Future Electronics

Orchestra

Projet : FutureElectronics.com - Plateforme mondiale de commerce électronique

En 2008, Future Electronics, troisième distributeur de composants électroniques au monde, entreprenait, en partenariat avec Orchestra, la modernisation complète de sa plateforme de commerce électronique. Par cette modernisation, Future Electronics souhaitait mettre en place un outil qui permettrait à ses clients d'effectuer des achats directement sur son site Web. Elle visait aussi à permettre aux manufacturiers avec laquelle elle transige de décrire, par le biais d'un extranet, les particularités de leurs produits afin de faciliter leur mise en marché par le département du marketing de Future Electronics. La séquence d'implantation visait d'abord la mise en place de la plateforme américaine, suivie de celles de la France, de l'Angleterre et de l'Allemagne. L'ensemble du processus s'est achevé en avril 2009.

Affaires électroniques interentreprises - B2B

Finaliste : Leclerc Assurances

Nmedia Solutions

Projet : VR-Tarif

En lançant VR-Tarif, Assurances Leclerc souhaitait améliorer la qualité de son service à la clientèle et faciliter le travail relié à la production d'une soumission d'assurances pour les propriétaires de véhicules récréatifs. VR-Tarif permet aux courtiers et aux concessionnaires de produire rapidement et précisément des soumissions en ligne. Simple d'utilisation, le VR-Tarif a été adopté tout naturellement par les agents d'assurances puisque l'instrument s'avère un outil solide et fiable leur permettant de guider leurs clients. Au-delà de son aspect pratique et des gains en productivité qu'elle permet, l'intégration du VR-Tarif a contribué à renforcer le réseau de courtiers existant, mais dont le potentiel ne restait encore que partiellement exploité. Aujourd'hui, il est également l'outil de marketing le plus utilisé.

Finaliste : Société des alcools du Québec (SAQ)

GWS et Mediagrif

Projet : Catalogue d'offre Web

La SAQ a lancé, en novembre 2009, un Catalogue d'offres Web destiné à automatiser la sélection des produits : principalement l'inscription des offres, l'évaluation, la recherche, l'analyse et les communications avec les partenaires. Ce système permet aux experts de la SAQ de traiter un nombre quasi illimité d'offres. Il en résulte une augmentation de l'efficacité de la sélection ainsi que du nombre de produits mis à la disposition des consommateurs, le tout contribuant à la croissance des revenus de l'entreprise. Ce résultat repose sur la création d'une série de critères servant à définir l'ensemble des vins, bières, spiritueux et alcools fins du monde. Unique au monde, cette véritable encyclopédie électronique permet d'alimenter en intelligence d'affaires tout le système de sélection des produits de la SAQ.

Finaliste : Uniprix

Projet : Le salon d'achats Uniprix, 100% virtuel!

Uniprix organise, chaque année, un important événement appelé « Salon d'achats ». Ce carrefour d'affaires permet à ses fournisseurs de rencontrer, en un seul endroit, les propriétaires et gérants de toutes les pharmacies membres de son réseau. C'est dans le cadre de cet événement que les 150 plus importants manufacturiers/fournisseurs proposent leurs meilleures conditions aux pharmacies Uniprix. La logistique relative à la tenue d'un tel événement est complexe : de la préparation de l'offre en passant par la location de kiosque, la réservation de chambres d'hôtel, l'inscription au salon jusqu'à la soirée de gala. L'équipe responsable des événements spéciaux chez Uniprix peut maintenant compter sur ses nouveaux outils Web. La logistique est 100% virtuelle. Chez Uniprix, la communication est toujours aussi verte.

Apprentissage en ligne et gestion des connaissances

Finaliste : AXA Canada

Ellicom

Projet : Transfert du capital intellectuel : vecteur de performance

Le projet d'AXA consiste en un programme de formation s'appuyant sur une approche mixte. Grâce à un processus de gestion des connaissances, il permet la formation rapide et efficace des nouveaux souscripteurs et la rétention du savoir des experts. Ce projet vise le transfert de connaissances vers 200 à 500 nouveaux souscripteurs par année, en plus de ceux étant déjà à l'emploi d'AXA. Le programme répondait à trois problématiques : la disponibilité limitée des experts, le recrutement difficile et le manque de temps de formation. Convaincue que l'apprenant pourrait travailler plus rapidement, AXA a donc orienté la formation sur le développement de la compétence de telle sorte que les efforts soient concentrés sur un processus de travail de préférence à l'acquisition de connaissances.

Finaliste : Ministère de l'Immigration et des Communautés culturelles

Bell Canada, Technomedia Formation et Cégep@distance

Projet : Francisation en ligne des personnes immigrantes au Québec et à l'étranger (FEL)

Pour renforcer l'action du Québec en matière de francisation des immigrants, la ministre Yolande James a annoncé, en mars 2008, un plan de mesures gouvernementales « Pour enrichir le Québec – Franciser plus – intégrer mieux ». Une des mesures vise à rendre accessible un cours de français en ligne aux personnes immigrantes à l'étranger et à celles du Québec. Le cours FEL couvre six habiletés langagières : la compréhension, la production et l'interaction, chacune orales et écrites. Le cours FEL de stade intermédiaire offre une démarche structurée d'apprentissage du français, de connaissance du Québec et d'appropriation des valeurs communes et des codes culturels du Québec, avec des outils d'apprentissage diversifiés. Le service est en ligne depuis avril 2008 à l'étranger et depuis juin 2009 au Québec.

Finaliste : Télé-université et Ministère de la Santé et des Services sociaux

DMR

Projet : Programme québécois de formation sur la pandémie d'influenza

Le programme québécois de formation sur la pandémie d'influenza consiste en une formation continue destinée aux 393 185 intervenants du réseau de la santé et des services sociaux. À l'intérieur du programme de formation, les contenus sont personnalisés en fonction des rôles et responsabilités de chacune des douze clientèles du ministère. Les travaux d'architecture, de conception et de production, de même que ceux de contrôle de qualité, ont été confiés à des experts pédagogiques et technologiques de la TÉLUQ ainsi qu'à ceux du MSSS. Le traitement pédagogique par microprogramme des différents éléments des modules de formation a permis de diminuer le temps de formation de chaque individu en lui assignant seulement les informations critiques selon ses fonctions et son rôle spécifique.

Finaliste : Université de Sherbrooke/Service des stages et du placement et SMA/Technologie et solutions d'apprentissage

Projet : Plan de développement individuel des stagiaires de l'Université de Sherbrooke

Douze mois par année, des stagiaires de l'Université de Sherbrooke sillonnent le monde pour effectuer un stage rémunéré. Des coordonnateurs de stage les accompagnent dans cette expérience. Soucieuse de contribuer au développement personnel et professionnel des stagiaires, l'Université a développé une application Web nommée « Plan de développement individuel des stagiaires ». Projet novateur, cet outil favorise une grande réflexion chez le stagiaire quant à ce qu'il est et à ce qu'il veut devenir. Adapté à tous les programmes d'études, tous genres de mandats de travail et toutes sortes d'organisations, le PDI permet aux employeurs et aux coordonnateurs d'intervenir de façon personnalisée avec les stagiaires et à ces derniers de réaliser rapidement où ils se situent par rapport aux exigences de leur future profession.

Environnement Web de collaboration ou de participation

Finaliste : Assemblée nationale du Québec

Nurun, Nstein Technologies

Projet : Projet Vigie (Voûte informationnelle de gestion de l'information électronique)

L'Assemblée nationale a mis en place une voûte informationnelle de gestion de l'information électronique permettant une gestion de contenu structurée. Le défi de l'implantation de cette solution était considérable non seulement parce qu'elle dépassait l'ampleur des projets habituels effectués par le personnel en technologie, en communication et en pilotage, mais aussi parce qu'elle devait être réalisée parallèlement avec la refonte du site Internet institutionnel. Plus de deux ans ont été nécessaires à la réalisation du projet. En effectuant cette modernisation, toute l'information institutionnelle est désormais recueillie, générée à la source, redistribuée dans d'autres applications et diffusée sur le site Internet, le tout favorisant la participation active à la démocratie, l'accès à la consultation en ligne des documents et une utilisation de services interactifs sécurisés et fiables.

Finaliste : Cégep de Lévis-Lauzon

Fédération des cégeps / Réseau des répondantes et des répondants TIC

Projet : InukTIC - Exploiter les TIC pour apprendre

InukTIC est un site Web qui s'adresse à l'ensemble des cégeps et collèges publics et privés du réseau collégial québécois. Il répond aux besoins exprimés par le marché du travail et les universités en proposant des milliers de ressources aux étudiants du réseau collégial les aidant à développer leurs habiletés TIC et informationnelles. InukTIC découle du Profil TIC des étudiants du collégial, un cadre de référence entériné par les directions des études du réseau collégial. Pour le cégep de Lévis-Lauzon, ce projet collaboratif répondait à un besoin stratégique lié à la certification des habiletés TIC acquises au fil de la formation. Cette certification est vue comme une valeur ajoutée mais aussi comme une indication à un futur employeur des capacités développées par le diplômé.

Finalistes : TECHNOCompétences

Ellicom et Alia Conseil

Projet : FormationRH.ca

TECHNOCompétences a conçu *formationRH.ca*, une solution Web gratuite pour les dirigeants et gestionnaires de premier niveau des PME du secteur des TIC. En mettant en place ce projet, TECHNOCompétences souhaitait offrir une solution originale et accessible offrant les connaissances nécessaires à la gestion des ressources humaines et ce, à tous les professionnels dont cette activité ne constitue pas le principal champ d'expertise. Le site regroupe 17 capsules de formation, dont douze traduites en anglais. Ces capsules abordent des thématiques pertinentes pour tous les gestionnaires, quel que soit leur domaine d'activité. La plupart des notions de base sont couvertes par les capsules, comme la reconnaissance au quotidien, l'application de mesures disciplinaires, la formulation d'objectifs stimulants, la gestion des conflits ainsi que d'autres enjeux importants.

Gestion de projet en TI

Finaliste : Banque Laurentienne du Canada

Projet : Automatisation du Centre administratif

C'est dans le cadre de sa campagne REER de 2010 que la Banque Laurentienne du Canada a lancé son projet *Automatisation du Centre administratif*. Visant l'amélioration de l'efficacité du traitement des transactions, cette implantation répondait aux objectifs de simplification des écrans de saisie pour le conseiller financier ainsi que d'automatisation des transactions de ventes de fonds et de placements garantis. Cette initiative a permis de générer des économies annuelles d'opérations estimées à 450 000 \$ et de libérer l'équivalent de 27 ressources en succursales pour les affecter à des tâches en développement des affaires. Grâce à l'approche de développement AGILE et à des suivis rigoureux, le système a été mis en place en 7 mois, alors que la méthode traditionnelle aurait exigé 15 mois.

Finaliste : Banque Laurentienne du Canada

Projet : Évolution Cartes à puce

La BLC a réalisé le projet *Évolution Cartes à puces* pour se conformer aux exigences d'Europay International, de MasterCard International et de Visa International visant à contrer la fraude affectant les cartes de crédit et de débit. L'actualisation de ses procédures et de ses opérations ainsi que le renforcement de sa sécurité informatique comptent parmi les bénéfices qui découlent de cette initiative. Malgré un échéancier serré et des budgets réduits, l'une des réussites du projet réside dans l'efficacité des partenariats et des équipes de spécialistes externes vouées à sa coordination. En assurant une gestion créative et rigoureuse du projet, la direction TI de la BLC a relevé avec succès les défis liés à la complexité des activités, des délais, des risques et des contraintes de planification opérationnelle.

Infrastructure

Finaliste : Agence métropolitaine de transport (AMT)

ESI Technologies

Projet : Projet Phénix : refonte intégrale de l'infrastructure de l'AMT

Pierre d'assise de la stratégie du redressement TI réalisé à l'AMT, le projet Phénix visait à rebâtir en totalité l'infrastructure TI de l'AMT afin de la doter d'un environnement évolutif et performant lui permettant de soutenir sa croissance future et la continuité de sa mission. Au prise avec des équipements et des systèmes désuets, et vu les pannes répétitives qu'ils entraînaient, la société s'est départie de ses anciens systèmes et reconstruit l'ensemble de son réseau. Le déploiement devait s'effectuer à l'intérieur d'une période restreinte en tenant compte de budgets serrés. De plus, la mise sur pied du nouveau réseau devait être réalisée lors des périodes de production sans qu'elle occasionne des coupures de services, ce qui ajoutait aux défis déjà importants de la société.

Finaliste : Ministère de la Santé et des Services sociaux du Québec

Les Réseaux universitaires intégrés de santé, les Agences et établissements du réseau de la Santé et des Services sociaux et les fournisseurs partenaires

Projet : Projet Imagerie diagnostique, Direction générale des technologies de l'information

Les équipes soignantes dans les hôpitaux ou les cliniques sollicitent quotidiennement les services de radiologie pour établir ou préciser un diagnostic. Le projet d'infrastructure technologique *Imagerie diagnostique* vise à faciliter cette collaboration en offrant aux médecins omnipraticiens, spécialistes, radiologistes et à d'autres professionnels de la santé un accès accéléré, étendu et de qualité aux résultats d'imagerie diagnostique des patients. En déployant des Systèmes d'archivage et de transmission des images et des Répertoires d'imagerie diagnostique, ou encore en assurant les liens de communication et l'interopérabilité des systèmes, l'infrastructure permet le partage sécurisé des requêtes et des résultats d'examens d'imagerie sous forme numérique partout au Québec. Cette technologie améliore la qualité des services, accélère les diagnostics et la prise en charge des patients.

Finaliste : Port de Montréal

Victrix

Projet : Infrastructure de réseaux de services unifiés fibre et sans fil

Le Port de Montréal a déployé sur son territoire l'un des plus vastes réseaux de télécommunications de la métropole afin de répondre aux normes et aux exigences rigoureuses d'aujourd'hui en matière de sécurité et de contrôle. La direction a dû composer avec des conditions topologiques particulièrement difficiles ainsi qu'avec la nécessité de mettre en œuvre une bande passante large et des fonctions de redondance. Le Port de Montréal a eu recours à des technologies avant-gardistes et diverses, comprenant la multidiffusion, la combinaison des communications filaire et sans fil, la virtualisation et la segmentation de façon à former un réseau unifié et convivial. Le personnel du Port peut maintenant visualiser et enregistrer les activités portuaires en temps réel et accéder aux applications pertinentes en tout point du territoire.

Finaliste : Université Laval / CLUMEQ

Projet : Colosse : le supercalculateur du CLUMEQ à Québec

Unique au monde, le projet Colosse est caractérisé non seulement par un supercalculateur de classe mondiale, mais également par l'originalité et l'efficacité de son système de refroidissement qui permet de récupérer la chaleur dégagée par la machine pour chauffer le campus de l'Université Laval. Ce projet a aussi le mérite de redonner une seconde vie à un bâtiment très particulier, le silo d'un ancien accélérateur de particules, et ce, en continuité avec sa vocation scientifique d'origine. Outre la recherche en physique des particules à haute énergie qui s'inscrit dans cette continuation, ce colosse informatique contribuera aux avancées scientifiques dans de nombreux secteurs des sciences pures et appliquées, du génie, des sciences de la terre, des sciences de la santé, des sciences de l'administration et des sciences sociales.

Innovation

Finaliste : Groupe Canam

Projet : Coordination et localisation en temps réel pour le transport

Le projet *Coordination et localisation en temps réel pour le transport* est un ensemble d'applications dont une application Web de géolocalisation indiquant la position géographique du BlackBerry du camionneur, donc du camion, sur une carte Google accessible au répartiteur responsable du transport. Rapidement, ce dernier connaît la position des camions ainsi que l'heure exacte du départ et de l'arrivée des transports. Il en résulte une meilleure coordination du service de transport, une diminution des retards, une rentabilité accrue des retours de livraison et un suivi de projet amélioré pour la clientèle. Cet outil a permis de désengorger les lignes téléphoniques qui étaient passablement surchargées. En 2009, 6 500 livraisons ont été effectuées à partir de l'usine de Saint-Gédéon en Beauce.

Finaliste : Réseau de transport de la Capitale

Projet : Système Informatisé d'Aide à la Logistique (SIAL)

En 2009, le Réseau de transport de la Capitale a mis en service des autobus articulés et a ouvert un nouveau garage, le centre Métrobus, conçu pour l'entretien et l'entreposage de ces véhicules. Le centre Métrobus est le premier à bénéficier d'une technologie avancée pour la gestion des véhicules à l'intérieur d'un garage. Ce système gareur gère les déplacements intérieurs des autobus de façon autonome et intelligente. Dès le départ, l'objectif du SIAL était clair : il devait assigner les places de stationnements des autobus à l'intérieur du garage. Aujourd'hui, le RTC constate avec fierté que l'objectif initial a été surpassé, puisque le système peut, entre autres, gérer l'ensemble du parc autobus, la gestion des vérifications avant départ et l'optimisation du kilométrage des véhicules.

Finaliste : Sûreté du Québec

Le Directeur des poursuites criminelles et pénales

Projet : Service de divulgation de la preuve par Internet (SDI)

Chaque année, la Sûreté du Québec mène plusieurs opérations policières qui se traduisent par de nombreuses arrestations et par la production d'une quantité gigantesque d'informations et d'éléments de preuve. Avec l'obligation de divulgation, ces données doivent être rendues disponibles rapidement aux accusés ou à leurs représentants. Or, comme la logistique entourant le processus de divulgation est de plus en plus complexe et coûteuse, la Sûreté du Québec et ses partenaires ont mis en place le *Service de divulgation de la preuve par Internet*. Celui-ci rend disponibles les éléments de preuve sur le site Internet du Directeur des poursuites criminelles et pénales offrant une divulgation de la preuve efficace, rapide, et flexible ainsi qu'un meilleur contrôle du processus et une réduction importante des coûts.

Intelligence d'affaires

Finaliste : Intelli3

Centre de recherche en géomatique (CRG) de l'Université Laval, Université Laval et SOVAR

Projet : Map4Decision

Le croisement entre le « géospatial » et l'intelligence d'affaires a mené au développement d'un segment de marché déjà en forte croissance : le « géodécisionnel ». C'est dans ce contexte que l'entreprise Intelli3, créée par une équipe reconnue internationalement, a déployé l'outil *Map4Decision*, une solution logicielle performante et unique en son genre. Cette technologie exploite des cubes de données spatialisés pour combiner la cartographie à des tableaux et graphiques statistiques, offrant ainsi des cartes synthèses ou détaillées, statiques ou dynamiques et synchronisées à la demande. Accessible au non-expert, l'application offre un potentiel immense aux entreprises grâce à une économie de coûts et de délais de programmation. Elle améliore la productivité des analystes en permettant des portraits plus complets de l'information déjà disponible.

Finaliste : Commission scolaire de Laval

Centre de recherche informatique de Montréal (CRIM)

Projet : Automatisation du processus de création des horaires pour les écoles

La création des horaires scolaires au Québec exige de nombreuses heures de conception et de réalisation au personnel des écoles et nécessite une expertise pointue. Les horaires faits à la main sont dépourvus de flexibilité et de qualité inégale. De plus, les écoles partagent un problème de relève de techniciens en organisation scolaire que le *Solutionneur* permet de résoudre. Premier logiciel d'automatisation d'horaires adapté pour les écoles secondaires du Québec, le *Solutionneur* génère automatiquement plusieurs scénarios d'horaires pour les directions d'école et un tableau de bord pour les évaluer. Il augmente considérablement la qualité des horaires, réduit leur temps de production et diminue les coûts. Présentement utilisé à la Commission scolaire de Laval, ce logiciel sera offert à toutes les écoles du Québec en 2010.

Jeux et animation

Finaliste : Electronic Arts Montréal

Projet : Army of Two: The 40th Day

La série *Army of Two* pousse plus loin le concept de jeu coopératif et crée un nouveau standard dans l'industrie. Dès le départ, l'équipe a voulu mettre le mode coopératif au cœur du jeu. En fait, qu'il devienne le jeu lui-même. Désirant bonifier les propriétés de l'opus qui l'avait précédé, les concepteurs ont souhaité rendre le mode coopératif et l'intelligence artificielle plus organiques, dynamiser les éléments du jeu, améliorer les divers éléments du jeu et enrichir le mode multijoueur. Les critiques de jeux vidéo s'accordent pour dire que l'intelligence artificielle du partenaire et des ennemis avait été grandement améliorée avec *Army of Two*, renforçant par le fait même l'aspect tactique du jeu et offrant une expérience remplie d'action procurant un temps de jeu presque infini.

Finaliste : ODD1

Projet : CatchMe! If You Can

CatchMe! If You Can pour iPhone et iPod Touch est inspiré de Pac-Man. Le joueur est un voleur astucieux parcourant différents labyrinthes afin de ramasser les trésors, tout en évitant de se faire attraper par les gardes. Surprise! La partie ne se termine pas lorsqu'un garde attrape le joueur. Ce dernier devient alors garde et, dans ce rôle, devient alors chasseur de voleur. Puisqu'un garde ne peut ramasser aucun trésor, le joueur a tout intérêt à attraper rapidement le voleur pour inverser les rôles à nouveau et ainsi pouvoir recommencer son pillage. Les pièces d'or accumulées par le joueur peuvent être envoyées à la « Bande de Voleurs ». Les dons de tous les joueurs y sont mis en commun pour obtenir du contenu additionnel.

Finaliste : Tribal Nova

DHX Media / CBC

Projet : Kids' CBC Wonder World

Kids' CBC Wonder World est un service en ligne unique au Canada qui propose aux enfants de 2 à 6 ans d'apprendre tout en s'amusant avec leurs personnages favoris. Basé sur une approche éducative et entièrement sécurisée, *Kids' CBC Wonder World* s'appuie sur une technologie propriétaire et novatrice qui permet de suivre la progression des enfants et d'adapter les contenus en fonction d'objectifs pédagogiques. Ce projet est le fruit d'une collaboration étroite entre le monde de la télévision et de l'interactivité. En créant un lien fort entre le divertissement et l'éducatif sur une même plateforme, les trois partenaires du projet illustrent parfaitement la synergie qui existe entre le média (avec CBC), le contenu jeunesse (avec DHX Media) et l'éducatif en ligne (avec Tribal Nova).

Le français dans les technologies de l'information

Finaliste : Conseil du médicament

Projet : Site www.cdm.gouv.qc.ca

Le Conseil du médicament a achevé la refonte de son site Internet en octobre 2009, un travail considérable pour l'épurer et le rendre attrayant pour ses principaux utilisateurs : les professionnels de la santé, les intervenants du milieu pharmaceutique, ainsi que le grand public. La qualité rédactionnelle, l'exactitude de la terminologie utilisée et l'excellente vulgarisation des renseignements en font un site d'une grande convivialité. Pour faciliter la recherche d'information, les titres et les sous-titres des pages ont été améliorés et les documents PDF portent des noms courts et représentatifs. Étant donné que le milieu pharmaceutique baigne dans un univers anglophone, le Conseil du médicament a fait un travail exemplaire qui permet de mettre en valeur les termes français liés à ce secteur d'activité.

Finaliste : Département de pharmacie du Centre hospitalier universitaire de Sainte-Justine

Projet : Identité numérique des médicaments

Le circuit du médicament est composé de cinquante étapes comportant chacune des risques pouvant mener à des incidents ou à des accidents médicamenteux. Le concept d'identité numérique des médicaments développé par le Département de pharmacie du Centre hospitalier universitaire de Sainte-Justine est une application Web unique au Canada. Elle inclut notamment un mini laboratoire photo, un processus de gestion des produits et la constitution d'une base de données. Entièrement développée en français, cette application permet la préparation et la vérification en ligne de chaque dose orale de médicament. Efficace, elle réduit de 33 % le nombre de seringues préparées inutilement. Le concept a été le sujet d'articles publiés dans d'importantes revues pharmaceutiques. Cette innovation technologique québécoise entraînera certainement le développement d'autres applications similaires.

Finaliste : Gestar

Projet : OmniDok Entreprise

Fort de ses 25 ans d'expertise en gestion documentaire, Gestar a lancé, en décembre 2009, OmniDok Entreprise, le premier logiciel complet de *Gestion intégrée des documents* (GID). Entièrement accessible sur le Web, ce logiciel permet d'intégrer toutes les composantes des dossiers, qu'ils soient en format papier ou électroniques. OmniDok assure ainsi aux organisations la prise en charge de l'ensemble de leurs documents et de leurs dossiers administratifs à des fins de repérage ou d'archivage. Le logiciel est offert en anglais, en espagnol et en catalan. Toutefois, la langue première de son interface est le français. Cet atout ouvre le marché de la francophonie à Gestar, qui compte bien d'ailleurs le conquérir.

Finaliste : Hôpital de Montréal pour enfants du Centre universitaire de santé McGill

Projet : Site www.hopitalpourenfants.com/trauma

L'Hôpital de Montréal pour enfants est un des principaux centres de traumatologie au Québec. Les responsables du Programme de traumatologie de l'hôpital souhaitent donc partager leur expertise en cette matière de même qu'en prévention des blessures avec les parents, leurs partenaires et leurs collègues du milieu médical. Les sites Internet étant devenus une source indispensable de renseignements, ils ont opté pour ce moyen de communication afin de transmettre une information claire et fiable. En tant qu'établissement anglophone, l'Hôpital de Montréal pour enfants a entrepris un travail de traduction minutieux pour qu'il n'y ait pas de différence entre les versions française et anglaise de son site. De plus, un gestionnaire de contenu a été conçu afin qu'aucun document ne puisse être mis en ligne sans sa traduction.

Finaliste : Ubisoft Divertissement
Projet : Assassin's Creed II

Conçu et développé dans les studios d'Ubisoft à Montréal, *Assassin's Creed II* est le plus important succès commercial de l'industrie québécoise du jeu vidéo. Neuf millions d'exemplaires ont été vendus dans le monde, dont 55 000 au Québec. Le contenu écrit et oral de ce jeu étant volumineux, sa traduction représentait tout un défi. C'est avec le souci de respecter l'entente sur la distribution de la version française des jeux vidéo au Québec, conclue entre l'Office québécois de la langue française et l'Association canadienne du logiciel de divertissement, qu'Ubisoft a produit la deuxième version d'*Assassin's Creed*. Le français est omniprésent, sur le boîtier, dans le mode d'emploi ou dans le jeu lui-même. Avec *Assassin's Creed II*, jouer en français, c'est possible!

Les TI au service de la société

Finaliste : Agence de l'efficacité énergétique

Projet : Calculez votre bilan énergétique

L'Agence a développé l'outil Web *Calculez votre bilan énergétique* pour sensibiliser le grand public aux activités de la vie quotidienne qui ont une incidence sur la consommation d'énergie ou sont à l'origine des émissions de gaz à effet de serre. Il vise à lui faire prendre conscience de la nature et de l'ampleur de cette consommation. L'outil *Calculez votre bilan énergétique* permet d'obtenir rapidement un bilan énergétique complet qui inclut une description de la répartition de la consommation d'énergie selon différentes applications de la vie courante : bâtiment, éclairage, appareils ménagers, appareils électroniques, activités extérieures et déplacements. Cette consommation est exprimée en dollars et en émissions de gaz à effet de serre. Le site propose aussi de nombreux conseils pour aider l'internaute à améliorer ses comportements.

Finaliste : Centre de santé et de services sociaux du Grand Littoral

TELUS Solutions en santé

Projet : La réorganisation du travail et des soins respiratoires

Le CSSS du Grand Littoral a déployé un service de télésoins utilisant la solution SCIAD de TELUS Solutions en santé comme point de départ à la réorganisation du travail de son service des soins respiratoires. Ce système permet le suivi des données cliniques à distance et sert d'outil d'enseignement puisque, selon les données cliniques transmises, SCIAD propose au patient des conseils qui vont l'aider dans le contrôle de sa maladie. Le CSSS a harmonisé, pour chacun de ses 5 secteurs, une organisation du travail qui puisse supporter le projet SCIAD et l'ensemble des soins respiratoires. Des hôpitaux et le service Info-Santé du territoire ont été invités à participer. Une tournée des cliniques médicales a permis de faire connaître le projet aux médecins du territoire.

Finaliste : Société de transport de Laval

Projet : Système d'aide à l'exploitation et d'information à la clientèle

La STL compte sur un nouveau système de communication et d'aide à l'exploitation qui localise les autobus à l'aide de GPS et collecte une foule d'informations qui sont transmises au centre de contrôle. L'information en temps réel améliore la ponctualité des autobus, réduit le processus et le temps d'intervention en cas d'urgence et augmente l'efficacité des superviseurs du réseau. Le système permet aussi de diffuser aux usagers les horaires en temps réel par le biais d'afficheurs installés aux arrêts les plus achalandés, sur son site Internet ou encore par téléphonie mobile. La STL a été la première société de transport collectif à mettre en place des afficheurs électroniques aux arrêts dans la région de Montréal, et la seule au Canada à les déployer en aussi grand nombre.

Les TI dans les secteurs culturel, éducatif ou médiatique

Finaliste : CREO

Projet : Science en jeu

Science en jeu est à la fois un portail de contenus ludiques scientifiques et un monde virtuel comprenant des jeux et des vidéos. Il offre aux enseignants des outils pour soutenir l'enseignement des sciences, aux jeunes, des contenus amusants et enrichissants et, à tous ceux désirant communiquer sur les sciences, une plateforme originale pour rejoindre les jeunes. À la fois un portail de contenus et un monde virtuel, *Science en jeu* plonge les joueurs de 8 à 16 ans dans un monde où l'exploration d'îles thématiques leur permet de découvrir les sciences et les métiers s'y rattachant. Le portail regorge de contenus scientifiques de haute qualité provenant d'une collaboration avec des musées, des institutions d'enseignement et d'autres producteurs de contenus.

Finaliste : De Marque

Association nationale des éditeurs de livres (ANEL)

Projet : Plateforme de distribution de livres numériques

La *plateforme de distribution de livres numériques* est une application destinée à permettre la commercialisation des livres en format numérique et leur lecture à partir de toutes les interfaces de lecture mobile (eReader, téléphones intelligents, iPad, etc.). Elle permet aux éditeurs de déposer, à partir d'une interface Web très simple, les fichiers correspondant aux livres qu'ils publient et de sélectionner les librairies à travers lesquelles ils souhaitent les commercialiser. La plateforme offre aussi des options de diffusion/promotion permettant de soutenir les ventes de livres imprimés. L'ensemble des opérations réalisées par les éditeurs se répercute en temps réel chez tous les libraires et les flux de données commerciales peuvent être automatiquement intégrés aux systèmes de gestion de chaque maison d'édition.

Finaliste : Société des arts technologiques [SAT]

RISQ, Université de Montréal, Cégep de Gaspé, TELUS, Optimum communication

Projet : Scenic - Plateforme ouverte de téléprésence scénique

Le programme de recherche *PropulseART* du Metalab de la SAT explore comment les réseaux optiques, l'audiovisuel numérique et les technologies de l'information, jumelés aux techniques émergentes de la téléprésence scénique et de la télémanipulation, peuvent permettre à des groupes éloignés « d'être ensemble ». La plateforme logicielle *Scenic*, développée sous licence GPL, est la première application issue de *PropulseART*. Elle permet de relier de manière bidirectionnelle les consoles audio et vidéo professionnelles et les contrôleurs midi, peu importe leur éloignement. *Scenic*, jumelé aux nouvelles expertises scénographiques et événementielles identifiées par les participants au programme, permet de relier en temps réel des lieux où peuvent être réunis des dizaines, des centaines ou des milliers de personnes, le temps d'un événement de nature culturelle, éducative ou socio-économique.

Relève étudiante - Niveaux collégial et universitaire

Finaliste : Émeric Morency
Cégep de Saint-Jérôme

Projet : Système de gestion pour le Groupe Relève pour personnes aphasiques

Suite à l'analyse des demandes provenant de divers organismes, le Cégep de Saint-Jérôme a retenu celle du GRPA. Le *Groupe Relève pour personnes aphasiques* désirait centraliser l'ensemble des informations dont il disposait afin d'en faciliter la conservation et l'organisation. Le projet mis en place permet donc la gestion de plusieurs ressources, comme les personnes et les organismes avec lesquels le GRPA collabore. De plus, des systèmes de rapports et de publipostages ont été réalisés pour permettre une meilleure compréhension de l'information transmise et lui assurer une plus large diffusion. Ce système de gestion de base de données en Access 2007 offre également un support à l'utilisateur grâce à une aide contextuelle souple et étendue couvrant la totalité des fonctionnalités du système.

Finaliste : Denis Bellavance, Eric Boutin, François Charron, Guillaume Chevassus-More, Sébastien Creoff, Louis-Olivier Diamond, Benoit Papineau
Université de Sherbrooke, Faculté de génie

Projet : Glovus 3

Le projet *Glovus 3* élaboré par les étudiants de la Faculté de génie de l'Université de Sherbrooke consistait en la conception d'un gant permettant non seulement le contrôle d'un ordinateur à distance mais aussi son utilisation comme instrument de musique. L'objectif était d'élaborer un nouveau type d'interaction entre l'utilisateur et son ordinateur et de créer, en offrant un mode d'interaction avec un ordinateur à base de mouvements, un périphérique d'interface humain-machine optimisant l'utilisation du clavier et de la souris. Les mouvements sont définis par l'utilisateur et le système apprend par lui-même à les reconnaître. Le gant pourra être utilisé autant pour créer un nouveau type d'expérience dans les jeux vidéo que pour une utilisation plus commune de l'ordinateur.

Finaliste : L'équipe S-Cape : Marc-André Brière, Simon Girard, Pier-Luc Tremblay, Pierre-Tuan Vallée
Cégep de Sainte-Foy
École nationale en divertissement interactif (ENDI)

Projet : The Awesome Bot

La programmation d'un jeu vidéo 3D constituait une expérience nouvelle pour les quatre membres de l'équipe qui s'est attaquée à la conception de *The Awesome Bot*, un jeu vidéo de robots en trois dimensions pour ordinateurs personnels qui intègre un moteur de jeu, un moteur de physique, un système d'intelligence artificielle ainsi qu'un système client-serveur permettant de sauvegarder les informations et pointages dans une base de données. Pour ce projet réalisé en collaboration avec l'École Nationale en Divertissement Interactif (ENDI) pour les éléments artistiques du jeu, les étudiants ont d'abord pris les décisions relatives aux mécaniques et principes devant être intégrés dans le jeu et ensuite incorporé les interfaces graphiques, les sons et les musiques tout en programmant les éléments de jeu requis.

Réussite commerciale

Finaliste : Beyond the Rack Enterprises

Projet : Club d'achat pour membres seulement : tenues et accessoires de mode

Réunissant 750 000 membres, *Beyond the Rack* est le leader canadien dans le marché des clubs d'achat pour membres seulement. Pour réaliser son projet de *Club d'achat pour membres seulement : tenues et accessoires de mode* l'entreprise a rassemblé un noyau de cadres supérieurs ayant fait leurs preuves dans le marché de détail de la mode, le marketing direct et la technologie pour définir une offre attrayante et développer une plateforme technologique capable de la soutenir. Le projet visait à répondre à la demande des consommateurs pour des vêtements et des accessoires griffés, à prix réduits, et à les rendre rapidement accessibles au marché. *Beyond the Rack* a travaillé jusqu'à maintenant avec plus de 500 marques de mode parmi les plus réputées au monde.

Finaliste : Frima Studio

Projet : Attacher sa tuque en gardant la tête froide : la croissance chez Frima

Depuis la création de l'entreprise en 2003, la volonté d'innover a toujours constitué la première préoccupation de Frima Studio. L'entreprise a toujours été rentable, a créé de nombreux emplois (227 à Québec et 10 à Matane) dans un secteur névralgique pour la région et a augmenté son chiffre d'affaires de près de 2 000 % en cinq ans. Au fil des années, Frima a diversifié les services offerts à ses clients tout en gardant un focus sur ses deux niches originales : jeux pour joueurs occasionnels et surtout jeux en réseaux massivement multijoueur pour enfants. Ces derniers sont devenus aujourd'hui deux des principaux vecteurs de croissance de l'industrie du jeu vidéo et permettent à Frima de se distinguer parmi les plus grands.

Finaliste : Watch4net Solutions

Projet : APG Software Suite

L'accroissement des communications et du trafic Internet constitue un défi énorme pour les entreprises. Elles doivent maintenir un haut niveau de disponibilité et de qualité pour les services qu'elles offrent à leurs utilisateurs, tout en planifiant l'évolution du réseau pour suivre la charge grandissante. Le logiciel APG répond à ce besoin en permettant aux opérateurs sans-fil, aux fournisseurs de services de même qu'aux entreprises de gérer la capacité de leurs réseaux, de planifier leurs investissements, de détecter les dégradations de performance et d'alerter les équipes opérationnelles lorsque surgit un problème réseau. L'outil présente une image temps-réel, historique et future de la santé de l'infrastructure via un portail Web personnalisable, offrant des vues adaptées à chaque utilisateur : opérateurs, administrateurs, décideurs, responsables du marketing et clients.

Solution d'affaires - Développement à l'interne - 2000 employés et moins

Finaliste : L'Unique assurances générales

Projet : Refonte du système de gestion des polices (lignes personnelles)

L'Unique assurances générales entreprenait, en 2005, la refonte des systèmes de souscription des polices auto et habitations. Pour une compagnie d'assurances, il s'agit là du cœur des systèmes d'informations par lesquels transitent quelques 80 % de son chiffre d'affaires. Pour remplacer les systèmes cobol existant, l'objectif consistait à créer l'application la plus intéressante possible sur le marché pour les courtiers. L'entreprise a repensé l'ergonomie et la convivialité de l'interface graphique ainsi que les processus applicatifs, et ce, en plus de fournir de nouvelles fonctionnalités stratégiques pour les courtiers. Plusieurs cabinets attendaient l'arrivée d'une nouvelle interface graphique avant d'identifier L'Unique comme leur premier assureur. L'arrivée d'un système de gestion des polices a contribué à solidifier le positionnement de L'Unique sur le marché et à bénéficier de transferts de volume.

Finaliste : Société de gestion informatique SOGIQUE

Projet : L'informatisation au cœur des services aux personnes âgées (RSIPA)

En confiant à SOGIQUE la réalisation du projet d'informatisation des outils cliniques et administratifs du Réseau de services intégrés pour les personnes âgées, le ministère de la Santé et des Services sociaux permet à 40 000 professionnels de la santé d'accéder instantanément et en tout temps à l'information qui leur est essentielle pour évaluer l'autonomie des personnes âgées et leur offrir des services appropriés. Le développement de ces outils informatisés soutenant des processus cliniques fort complexes constitue les assises du nouveau modèle de services de longue durée imposé par le vieillissement de la population. Cette fois, les TI contribuent au maintien de l'autonomie d'un nombre grandissant de citoyens plus vulnérables et à l'amélioration de leur qualité de vie de même qu'à celle de leurs proches.

Finaliste : Taleo Canada

Projet : Taleo 10

Taleo 10 est le plus important projet de développement jamais réalisé chez Taleo en termes de coûts, de ressources, de défis techniques et de gestion. Sa réalisation aura duré plus de deux ans et exigé la contribution plus de 150 personnes. Ce projet visait à remplacer la solution de recrutement précédente, déjà implantée chez plus de 300 clients, par une nouvelle application innovante comprenant plusieurs nouveaux modules. Taleo 10 est aujourd'hui la solution de gestion des talents la plus rapide, la plus communautaire et la plus mobile du marché. Considérée comme la référence en matière de solution globale et unifiée de gestion des talents, cette plateforme réunit plus de 4 100 entreprises, 2,9 millions d'utilisateurs, 175 millions de candidats et plus de 70 partenaires.

Solution d'affaires - Développement à l'interne - Plus de 2000 employés

Finaliste : Groupe Canam

Projet : Coordination et localisation en temps réel pour le transport

Le projet *Coordination et localisation en temps réel pour le transport* est un ensemble d'applications dont une application Web de géolocalisation indiquant la position géographique du BlackBerry du camionneur, donc du camion, sur une carte Google accessible au répartiteur responsable du transport. Rapidement, ce dernier connaît la position des camions ainsi que l'heure exacte du départ et de l'arrivée des transports. Il en résulte une meilleure coordination du service de transport, une diminution des retards, une rentabilité accrue des retours de livraison et un suivi de projet amélioré pour la clientèle. Cet outil a permis de désengorger les lignes téléphoniques qui étaient passablement surchargées. En 2009, 6 500 livraisons ont été effectuées à partir de l'usine de Saint-Gédéon en Beauce.

Finaliste : Groupe Canam

Projet : Planification de la production de poutrelles métalliques par ligne

L'application *planification de la production de poutrelles métalliques par ligne* est une technologie améliorant les outils de planification, l'efficacité manufacturière et la productivité. Remplaçant les feuilles de production papier, l'application permet au coordonnateur à la production de transmettre en temps réel, au moyen d'écrans, les modifications de production aux lignes de production. Le programme permet aussi d'assigner les priorités de production à chaque ligne de production. La diminution du risque d'erreurs et des temps morts contribue à une meilleure productivité et un respect accru des délais de livraison. Cette innovation améliore aussi la saisie des temps de production ce qui a pour effet une meilleure planification des tâches à venir et la production d'indicateurs de performance plus fiables.

Finaliste : Commission scolaire de Laval

Centre de recherche informatique de Montréal (CRIM)

Projet : Automatisation du processus de création des horaires pour les écoles

La création des horaires scolaires au Québec exige de nombreuses heures de conception et de réalisation au personnel des écoles et nécessite une expertise pointue. Les horaires faits à la main sont dépourvus de flexibilité et de qualité inégale. De plus, les écoles partagent un problème de relève de techniciens en organisation scolaire que le *Solutionneur* permet de résoudre. Premier logiciel d'automatisation d'horaires adapté pour les écoles secondaires du Québec, le *Solutionneur* génère automatiquement plusieurs scénarios d'horaires pour les directions d'école et un tableau de bord pour les évaluer. Il augmente considérablement la qualité des horaires, réduit leur temps de production et diminue les coûts. Présentement utilisé à la Commission scolaire de Laval, ce logiciel sera offert à toutes les écoles du Québec en 2010.

Solution d'affaires - Logiciels libres

Finaliste : Dexero

Projet : Dexero FD - Logiciel de création de formulaires électroniques et gestion de données

Dexero FD est une plateforme tout-en-un permettant la création de formulaires électroniques, la collecte, la gestion et le partage des données. Elle offre aux organisations de toutes tailles la possibilité d'accéder à un outil simple d'utilisation leur permettant de passer du papier à l'électronique ou de prendre en charge une panoplie de besoins de gestion d'information. Dexero FD permet de créer tout aussi bien un sondage, un bottin d'employés ou des formulaires administratifs de toutes sortes et d'en diffuser les données par la suite sur un site Internet, dans un intranet ou via un rapport en format PDF ou Excel. Il constitue un outil unique qui permet de combler un ensemble de besoins souvent non couverts par les systèmes ERP, mais faisant partie du quotidien des organisations.

Finaliste : Ministère de la Sécurité publique

Projet : Gestion des opérations de localisation et de cartographie (G.O.LOC)

Afin d'optimiser ses interventions en sécurité publique, le ministère devait pouvoir localiser une multitude d'éléments sur le territoire québécois. L'intégration de plus de 250 sources d'informations a été un grand défi, plusieurs d'elles étant dans des formats variés, certaines sans référence spatiale. En réalisant le G.O.LOC, le ministère rend disponible le plus complet regroupement d'informations géographiques au gouvernement du Québec et leur localisation sur le territoire québécois. Le projet a vu le jour grâce au partenariat avec les producteurs d'information géographique. L'originalité du projet tient au fait qu'il a été réalisé avec des logiciels libres, exigeant de bâtir l'expertise du personnel et de contribuer à la communauté de pratique. Le G.O.LOC est maintenant convoité par plusieurs partenaires autres que celui du domaine de la sécurité publique.

Finaliste : Société GRICS

Projet : Nouveau site de Carrefour éducation

Le Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport est à l'origine de la création de *Carrefour éducation* et il en finance le fonctionnement. S'appuyant sur des ressources pertinentes et validées, la mission du Carrefour éducation est de faciliter l'intégration pédagogique des nouvelles technologies auprès des enseignants. Créé il y a 10 ans, le site de *Carrefour éducation* nécessitait une réécriture complète afin de gérer plus efficacement les contributions des collaborateurs et d'intégrer un outil de recherche plus performant. Il tire son originalité de sa collaboration avec une vingtaine de partenaires en fédérant les meilleurs contenus du Web éducatif. L'équipe de développement a choisi des logiciels libres comme plateforme. Le nouveau site, remanié en huit mois, a permis de confirmer le caractère incontournable de Carrefour éducation.

Solution d'affaires - Proiciels

Finaliste : Association des policières et policiers provinciaux du Québec

Xpertdoc Technologies et Interdoc

Projet : GESMEM Assurance

L'infrastructure informatique patrimoniale de l'Association des policières et policiers provinciaux du Québec était désuète, aussi difficile à entretenir qu'à faire évoluer. Elle n'était plus en mesure de faire face à l'augmentation du volume de transactions de l'APPQ. Le système n'avait pas été conçu pour faire aisément face aux changements de réglementations et de règles d'affaires et ne disposait d'aucune fonction pour répondre aux besoins de gestion des documents et de communication de l'organisation. L'APPQ a choisi la *Solution Xpertdoc* de Gestion des assurances collectives, une solution d'avant-garde offrant un haut niveau de flexibilité. Cette solution a répondu aux besoins et aux attentes des membres assurés de l'APPQ tout en permettant une réduction des coûts de maintenance de 50 % et des gains de productivité de 20 %.

Finaliste : Sanimax

Projet : B1"O" - Devenir UN Sanimax, Projet ERP

Le projet B1 ERP vise à unifier et à transformer radicalement les fondations de Sanimax par l'implantation d'une solution ERP ainsi que de nombreuses solutions et technologies complémentaires. D'une complexité inouïe, ce projet affectait non seulement tous les secteurs de l'entreprise, mais il devait également composer avec de nombreux défis et facteurs culturels, organisationnels, structurels et géographiques puisque l'entreprise est issue d'une succession d'acquisitions et de consolidations d'entreprises opérant dans trois pays différents. Il a fallu compter 7 mois pour mener le projet à terme et en compléter l'implantation en sol canadien et, 3 mois additionnels pour le déployer aux États-Unis. Le projet B1 ERP a respecté l'échéancier très serré et les budgets établis. Sa réalisation a été un succès à tous les points de vue.

Transformation des processus organisationnels

Finaliste : Groupe Promutuel

Projet : Virage Agile à la vice-présidence - Évolution des systèmes de Promutuel

Soucieuse de consolider la croissance de l'entreprise tout en répondant à des besoins nouveaux issus d'un contexte organisationnel en changement, la vice-présidence – Évolution des systèmes du Groupe Promutuel a réalisé, en 2009, une transformation complète de ses processus de travail. En s'appuyant sur les mêmes outils et méthodes qu'elle emploie d'ordinaire auprès de ses clientèles, elle parvient en 15 mois à convertir ses activités, d'un mode de développement « en cascade » au mode Agile. Le projet s'appliquant à une centaine de ressources du secteur des TI, la vice-présidence en est à la fois le maître d'œuvre et le client, produisant des résultats d'une performance à l'avant-garde dans le marché québécois et sur le plan international.

Finaliste : Ministère de l'Agriculture, des Pêcheries et de l'Alimentation

Projet : HERMÈS, solution mobile pour l'inspection des aliments

HERMÈS est une solution d'affaires de développement durable. Les inspecteurs du ministère peuvent désormais abandonner l'utilisation du papier et réaliser leur travail avec un ordinateur et une imprimante mobiles et « biosécuritaires ». Les inspecteurs ont accès en ligne à leurs formulaires et données de référence et peuvent générer automatiquement des rapports personnalisés. Ainsi, les nouvelles technologies utilisées leur permettent plus d'autonomie et ce, malgré l'étendue du territoire à couvrir et la diversité de leur clientèle. La mise en place de cette solution a été possible grâce à une optimisation des processus d'inspection et répond aux pressions budgétaires et aux recommandations du Vérificateur général. Les enjeux du projet sont importants : rapport d'inspection personnalisé, adhésion du personnel, disponibilité des ressources et accompagnement du personnel dans la transition.

Finaliste : Prestilux

Fortsum Solutions d'affaires

Projet : Amélioration des processus à l'aide des TI

Pour soutenir le développement de ses affaires, PRESTILUX souhaitait implanter un ERP assorti d'un planificateur des stocks et de systèmes CRM et EDI. Pour ce faire, l'entreprise devait convertir un AS/400 patrimonial en un système moderne permettant de transformer radicalement les processus de l'entreprise et de soutenir sa croissance à l'aide d'Internet. Il s'agissait là d'une opération difficile et délicate consistant à migrer des données accumulées pendant 17 ans sans compromettre la distribution de quelque 4 000 produits en provenance de divers pays. Terminée en 2009, la première phase de ce vaste projet a déjà permis de réaliser des économies substantielles et d'améliorer grandement l'efficacité et le caractère concurrentiel de l'entreprise.

Finaliste : Revenu Québec

Projet : Optimisation des recettes fiscales

Revenu Québec a investi de façon très importante dans la lutte contre l'évasion fiscale au cours des dernières années, entraînant un accroissement des comptes débiteurs et du volume de dossiers à traiter. Il se devait d'innover afin de rendre ses processus de perception plus performants dans un contexte de contraintes budgétaires et de réduction de l'effectif. En utilisant les dernières technologies de l'entrepôt de données, le projet permet de revoir la méthode d'analyse de risque des 500 000 nouveaux dossiers pour les aiguiller vers le secteur de travail approprié et les ordonner pour accélérer la prise en charge de ceux comportant une forte probabilité de perte. Il automatise de plus le processus de recherche d'informations des données internes et externes nécessaires au travail des 800 percepteurs.