

FINALISTES DU CONCOURS DES OCTAS 2011

<i>Affaires électroniques grand public - B2C</i>	2
<i>Apprentissage en ligne et gestion des connaissances - 500 employés et moins</i>	4
<i>Apprentissage en ligne et gestion des connaissances - plus de 500 employés</i>	7
<i>Environnement Web de collaboration ou de participation</i>	9
<i>Gestion de projet en TI</i>	11
<i>Infrastructure</i>	13
<i>Innovation - 100 employés et moins</i>	15
<i>Innovation - plus de 100 employés</i>	17
<i>Jeux et animation</i>	19
<i>Le français dans les technologies de l'information</i>	21
<i>Les TI au service de la société</i>	24
<i>Les TI dans les secteurs culturel, éducatif ou médiatique - 100 employés et moins</i>	26
<i>Les TI dans les secteurs culturel, éducatif ou médiatique - plus de 100 employés</i>	28
<i>Relève étudiante - Niveaux collégial et universitaire</i>	30
<i>Réussite commerciale</i>	32
<i>Solution d'affaires - Développement à l'interne</i>	33
<i>Solution d'affaires - Logiciels libres</i>	35
<i>37Solution d'affaires - Progiciels</i>	37
<i>Transformation des processus organisationnels</i>	39
MENTION SPÉCIALE - HORS CATÉGORIE	40

Affaires électroniques grand public - B2C

Finaliste : DH International

AXON Intégration & Développement

Projet : MoneyCell - un mode de paiement mobile innovateur

Alliant rapidité, simplicité et sécurité, le paiement à partir d'un téléphone intelligent est la prochaine révolution dans le secteur du B2C. S'inscrivant dans cette tendance mondiale, *MoneyCell* est le premier portefeuille virtuel déployé au Canada. Il remplace l'argent liquide, notamment pour les micropaiements (ce que les cartes de crédit et de débit n'ont pas été en mesure de faire), mais aussi le portefeuille physique en permettant de gérer cartes de fidélité, coupons-rabais et cartes prépayées directement sur le mobile. De plus, pour les marchands, il réduit les frais reliés aux transactions et les files d'attente et donne l'occasion de mettre sur pied des programmes de loyauté ciblés et pertinents. Et, bien sûr, cette solution exerce un attrait particulier sur le segment de la génération Y.

Finaliste : Mouvement Desjardins

Projet : Services mobiles Desjardins

Depuis septembre 2010, les membres et clients de Desjardins disposent de nouvelles applications pratiques et flexibles leur permettant d'accéder, en tout lieu et en tout temps, à une gamme de services en ligne avec leur iPhone, iPod touch ou autres téléphones mobiles. Les services mobiles Desjardins facilitent la gestion des finances personnelles en offrant un accès sécuritaire à des transactions courantes (AccèsD) et à des outils à valeur ajoutée (taux personnalisés, localisateurs, etc.). Ces services mobiles intègrent des transactions de courtage, des demandes de soumission d'assurance et des services transactionnels aux entreprises (AccèsD Affaires). Cette réalisation accroît l'accessibilité aux services de Desjardins et contribue au développement des affaires tout en satisfaisant les besoins spécifiques des jeunes et des professionnels ayant adopté le mobile.

Finaliste : Technologies SYS-TECH

Imax des Galeries de la Capitale

Projet : Système de billetterie cinéma TouchBox

SYS-TECH a conçu *TouchBox*, un système moderne de billetterie répondant aux besoins d'aujourd'hui des opérateurs de cinémas. Cette solution constitue une avancée importante sur les systèmes existants, tant pour son utilisation de technologies Web libres, modernes et sécuritaires que pour son architecture distribuée basée sur des services Web. *TouchBox* est composé d'un point de vente avec interface tactile, d'une interface Web d'administration du système, d'un site Web (et mobile) pour la vente de billets ainsi que d'une borne de validation des billets. Les cinémas utilisant le système *TouchBox* ont donc maintenant accès à un système simple à gérer et à utiliser, fiable et moderne, qui permet la vente sur le Web, le tout à des coûts raisonnables.

Apprentissage en ligne et gestion des connaissances - 500 employés et moins

Finaliste : Centre collégial de développement de matériel didactique

Projet : Le détecteur de fautes (parcours 1 et 2)

Mis en ligne dans sa version complète en septembre 2010, *Le détecteur de fautes (parcours 1 et 2)* offre, dans un environnement ludique, aux cégépiens et aux enseignants de disciplines autres que le français, un outil de correction du français écrit, volet inhérent à l'enseignement. Cet outil leur permet d'améliorer leur capacité à repérer les fautes dans les textes, à les orienter vers les ressources appropriées, à classifier les fautes grâce à un code simple de même qu'à renforcer les acquis en français écrit par des rétroactions appropriées. *Le détecteur de fautes* contribue à l'amélioration de la langue écrite dans tous les domaines ainsi qu'à la capacité des élèves et des enseignants à réviser et à corriger des textes.

Finaliste : Centre de formation professionnelle des Riverains

Projet : Formation en ligne.ca

Afin d'offrir des programmes d'enseignement de qualité à leurs élèves, et ce, dans un environnement favorisant leur apprentissage et leur encadrement, des enseignants en TIC ont réalisé un site Internet contenant plus de 80 « tutoriels » de formation en français sur la technologie. Plus grand site gratuit du genre dans la francophonie, cette plateforme technologique, entièrement en code source libre, offre des formations sur capsules vidéo traitant de plusieurs sujets technologiques. Développée pour les élèves comme outil pédagogique en aide à l'apprentissage et à la révision, mais aussi comme matériel didactique, cette plateforme permet à l'organisation d'atteindre ses objectifs d'apprentissage. Les enseignants du Centre peuvent donc partager leur expertise non seulement avec leurs élèves, mais avec l'ensemble des acteurs de l'industrie.

Finaliste : Comité sectoriel de main d'œuvre des communications graphiques du Québec

Ellicom

Projet : Formation en ligne pour le secteur de l'imprimerie

Le projet développé pour le Comité sectoriel de main d'œuvre des communications graphiques du Québec (CSMO-CGQ) contient deux modules d'apprentissage en ligne portant sur l'impression. Le premier, *Presse offset à feuilles*, permet à l'apprenant de se familiariser avec la presse offset et d'acquérir les connaissances nécessaires à son utilisation. Le second, *Finition/Massicot*, porte sur la finition et sur l'utilisation d'un appareil de coupe du papier (massicot). La durée totale de la formation en ligne est d'environ treize heures. Par cette initiative, le CSMO-CGQ visait à développer et à faciliter le transfert de connaissances des compagnons aux apprentis. Ce nouveau mode de formation devait être efficace et économique, capter l'attention des apprenants et les inciter à suivre la formation pour acquérir de nouvelles connaissances.

Finaliste : Consortium de recherche FORAC de l'Université Laval

Projet : Le jeu du bois

Dans l'industrie du bois, différentes entreprises interviennent, tour à tour, dans l'évolution du produit, de sa cueillette en forêt jusqu'à sa troisième transformation, le tout dans une chaîne logistique complexe. C'est cette chaîne et les relations entre les entreprises du domaine qu'explore le *Jeu du bois*. Ce jeu permet à jusqu'à sept joueurs de prendre, le temps d'une partie, la direction d'une unité d'affaires. Les décisions qu'ils prendront durant la partie auront un impact direct sur la performance de la chaîne, causant son succès ou provoquant son échec. Maintenant disponible en ligne, la simulation de chaîne logistique proposée par le jeu est prisée par un nombre grandissant de formateurs puisqu'il démontre et simplifie les principes de gestion liés à ce type de chaîne.

Finaliste : Laboratoire NT2 (UQÀM)

Projet : Répertoire des arts et littératures hypermédiatiques

Le *Répertoire des arts et littératures hypermédiatiques* est une base de données qui regroupe de plus de 3 500 œuvres d'art et de littérature qui ont toutes une dimension interactive. Il vise surtout à répertorier des œuvres de toutes les périodes historiques d'Internet. Ce répertoire contient des œuvres récentes, mais aussi quelques exemples d'œuvres réalisées avant l'ère Internet. Pour chaque œuvre, une fiche est rédigée par des étudiants en histoire de l'art et en littérature, qui rassemble des informations de base (auteur, titre, année de production, adresse du site Web, format, contenu, langue, type d'interactivité, navigation filmée, capture d'écran et date d'accès au site Web). Ce

répertoire est une ressource accessible aux chercheurs et un lieu de convergence que le grand public découvre peu à peu.

Apprentissage en ligne et gestion des connaissances - plus de 500 employés

Finaliste : Air Canada

Ellicom

Projet : Promouvoir la promesse de marque

Pour Air Canada, la formation en ligne représentait une solution idéale aux problèmes de roulement et de pénurie de main-d'œuvre que vit l'industrie aérienne au Canada. Air Canada a fait appel à Ellicom pour implanter un projet pilote de formation en ligne bilingue, disponible à l'international, d'une durée de plus de 60 heures. L'approche repose sur un processus de conception flexible assurant une implantation optimale de l'apprentissage en ligne chez Air Canada. La stratégie de formation utilisée fait appel à un modèle pédagogique novateur, constitué de cinq composantes : l'apprentissage accéléré et l'apprentissage régulier, les guides d'apprentissage, l'usage d'un système de gestion de l'apprentissage, la création et l'accompagnement de l'équipe de conception de formation en ligne d'Air Canada au sein des bureaux d'Ellicom.

Finaliste : Banque Nationale Groupe financier

Projet : Projet e-Campus

Intégrée dans la section sécurisée de l'intranet des ressources humaines de l'entreprise, *Projet e-Campus* est une solution de gestion de la formation qui vise à optimiser la diffusion et la gestion de l'offre de formation de l'organisation ainsi qu'à répondre aux besoins croissants de l'entreprise. Cette solution automatise la coordination, réduit les coûts de gestion et augmente le nombre d'inscriptions. Elle facilite la formation en ligne pour les 18 000 employés de l'entreprise et donne libre-accès tant aux employés qu'aux gestionnaires. Cette solution permet à l'entreprise de rattraper son retard dans l'apprentissage en augmentant la quantité de cours disponibles en ligne, en offrant un produit technologique intégré pour toutes les catégories d'employés de l'organisation tout en proposant la flexibilité d'y greffer des projets additionnels dans l'avenir.

Finaliste : Université Laval

Projet : L'environnement numérique d'apprentissage : un levier pédagogique stratégique

Animée par la volonté de soutenir le développement d'une formation à distance de qualité et désireuse de remplacer sa plateforme de sites Web de cours devenue désuète, l'Université Laval entreprend, en 2009, la refonte de ses outils pédagogiques pour répondre aux besoins sans cesse grandissants de la communauté universitaire. L'université met en place un environnement numérique d'apprentissage permettant à tous les acteurs universitaires d'accéder à une vaste gamme de services, de ressources et d'outils d'apprentissage en réseau, disponibles en tout temps, quel que soit leur emplacement géographique. Aujourd'hui, cette réalisation unique procure des retombées significatives en matière d'efficacité organisationnelle, de collaboration interne, de qualité des services offerts aux étudiants et de développement durable. En prime : l'université a accru ses effectifs étudiants. Mission accomplie!

Environnement Web de collaboration ou de participation

Finaliste : Cossette (Vision7 International)

Google

Projet : Plateforme de collaboration Google Apps chez Cossette

En janvier 2010, alors qu'un contrat d'impartition allait se terminer, l'entreprise s'est demandé comment elle pouvait remplacer son système de courriel Microsoft Exchange. L'entreprise faisait face à de grands défis de rétention de données, de multiplicité des systèmes et de volonté de réduction des frais d'exploitation. À la blague, ou presque, Cossette a contacté Google. L'équipe TI de Cossette a piloté l'application de la plateforme Google Apps et migré la totalité des activités de l'entreprise en novembre 2010. Le côté innovateur a été d'utiliser l'interface de programmation (API) d'un service Web pour intégrer la sécurité déjà présente dans l'organisation. L'automatisation entre le système RH-AD-Google permet de gérer tous les accès d'un usager en temps réel. Dans le monde des agences de communication, c'est un avantage indéniable.

Finaliste : Institut National d'Optique (INO)

COVEO Solutions

Projet : COVEO, pierre angulaire de l'accès à l'information pour les chercheurs de l'INO

En initiant ce projet, l'Institut National d'Optique souhaitait assurer l'unicité de l'information, stimuler la culture de collaboration et de partage des connaissances et doter l'organisation d'une plateforme de recherche pouvant faire face à la croissance exponentielle des contenus. Coveo est un outil de recherche unifié qui permet de trouver la bonne information, en moins d'une seconde, dans tous les systèmes de l'organisation, sur des millions de documents. L'outil accroît la productivité des employés et permet une économie de temps variant de 30 minutes à 4 heures par semaine par employé. Considérant l'économie annuelle récurrente de plusieurs centaines de milliers de dollars, le retour sur investissement est estimé à moins de 12 mois, compte tenu du taux d'adoption progressif de l'outil et de la gestion du changement.

Finaliste : Ministère du Tourisme

Bell Canada

Projet : Site contributif Destination Québec

Avec le développement du site contributif *Destination Québec*, le ministère du Tourisme souhaitait intégrer les touristes internautes au cœur de sa stratégie marketing. Favorisant une véritable démocratisation de l'information et de la promotion de la destination, le site contributif devait permettre de bonifier le contenu de *bonjourquebec.com*, le site touristique officiel du gouvernement du Québec. En intégrant du contenu utilisateur à ce site, le Ministère souhaitait permettre aux internautes de devenir des ambassadeurs de destinations en leur offrant un espace où partager leurs photos, vidéos et commentaires relatifs à leurs expériences touristiques. *Destination Québec* est la plus grande réalisation du ministère du Tourisme en matière de gouvernement en ligne depuis le lancement de *bonjourquebec.com* et la toute première initiative gouvernementale québécoise d'envergure issue du Web 2.0.

Gestion de projet en TI

Finaliste : Commission de la santé et de la sécurité du travail du Québec

Projet : Le Nouveau mode de paiement de la prime d'assurance

Le *Nouveau mode de paiement de la prime d'assurance* est une toute nouvelle façon de cotiser la prime des employeurs. Il souhaitait répondre aux demandes des employeurs – maintes fois formulées par le Groupe conseil sur l'allègement réglementaire – d'adopter des pratiques adaptées à leur réalité. Ce nouveau mode de paiement élimine pour l'employeur les laborieux exercices de prévisions et d'ajustements ainsi que les intérêts sur les écarts à payer. Grâce au partenariat établi avec Revenu Québec, les employeurs utilisent dorénavant un bordereau unique pour acquitter périodiquement leurs versements à la CSST, dans le même geste administratif que les autres retenues à la source (impôt, RRQ, FSS et RQAP). Pour la CSST, ce projet a nécessité environ 40 000 jours/personnes ainsi que la création d'un Centre de cotisation.

Finaliste : Espacejeux (Loto-Québec)

Projet : Projet @ction - site de jeux en ligne

Moins d'un an après avoir obtenu l'autorisation du gouvernement de lancer un site de jeux en ligne, Espacejeux.com prenait vie. Ce site offre aux clients québécois la possibilité de jouer à des jeux de table ainsi qu'à différents jeux de Poker avec des clients d'autres provinces canadiennes. Loto-Québec a mis en place un nouveau portail bilingue, une solution de gestion de compte client et de jeux de table, une solution de poker, une solution de paiement, un centre d'appels, une infrastructure disponible et sécurisée, une nouvelle organisation et un ensemble de processus permettant que cette activité de jeux s'effectue dans un cadre légal, responsable, intègre et sécuritaire. Ce projet a été rendu possible par l'intégration de solutions éprouvées et par une forte mobilisation de l'expertise interne.

Finaliste : Mouvement Desjardins

Projet : Migration technologique du secteur Assurance de dommages

Les objectifs poursuivis par ce projet visaient à éliminer les risques technologiques associés à l'environnement *MVS/IDMS*, à optimiser l'agilité technologique, à réduire les frais d'exploitation et à attirer les talents en TI. Le projet visait à réaliser la migration complète des systèmes de Desjardins Groupe d'assurances générales opérant sur plateforme *MVS/DMS* vers Windows/Oracle. Il s'agissait d'un projet unique dont les repères de planification, d'implantation et de formation étaient quasi inexistantes. Pour l'organisation, la réalisation de la migration, échelonnée sur quatre ans, ne devait, en aucun temps, l'empêcher de poursuivre ses opérations ou compromettre ses projets stratégiques de développement. De 2007 à 2010, 273 projets d'affaires ont été implantés dans l'ancienne plateforme, puis intégrés dans la nouvelle.

Infrastructure

Finaliste : Hydro-Québec

CGI

Projet : Programme de consolidation, standardisation et virtualisation

En juillet 2008, le groupe des TI d'Hydro-Québec a lancé une analyse préliminaire afin de se pencher sur la prolifération des serveurs, leur faible utilisation et, par le fait même, l'augmentation des coûts d'exploitation. L'étude a démontré qu'un programme agressif de rationalisation, de regroupement et de virtualisation des serveurs était nécessaire. Ce nouveau programme devait permettre, entre autres, la réduction de la dispersion et du nombre de serveurs et de technologies, l'utilisation optimale de la capacité des serveurs, une mise en œuvre de processus de gestion simplifiés, optimisés, améliorés ainsi que le transfert des connaissances aux équipes en place. Hydro-Québec s'est associée à CGI pour mener ce programme visant à déployer une infrastructure partageable, virtualisée et normalisée.

Finaliste : Mouvement Desjardins

Projet : Migration technologique du secteur Assurance de dommages

Les objectifs poursuivis par ce projet visaient à éliminer les risques technologiques associés à l'environnement *MVS/IDMS*, à optimiser l'agilité technologique, à réduire les frais d'exploitation et à attirer les talents en TI. Le projet visait à réaliser la migration complète des systèmes de Desjardins Groupe d'assurances générales opérant sur plateforme *MVS/DMS* vers *Windows/Oracle*. Il s'agissait d'un projet unique dont les repères de planification, d'implantation et de formation étaient quasi inexistantes. Pour l'organisation, la réalisation de la migration, échelonnée sur quatre ans, ne devait, en aucun temps, l'empêcher de poursuivre ses opérations ou compromettre ses projets stratégiques de développement. De 2007 à 2010, 273 projets d'affaires ont été implantés dans l'ancienne plateforme, puis intégrés dans la nouvelle.

Finaliste : Société des alcools du Québec

Projet : Remplacement des systèmes de point de vente de la SAQ

La SAQ a remplacé son système dans ses points de vente, dont le logiciel datait de plus de 20 ans et les systèmes-caisses de 11 ans. Le défi relevé a été colossal puisqu'il fallait réaliser, en 18 semaines, le déploiement d'un environnement matériel et logiciel évolutif dans 414 succursales, former 5 000 employés à travers le Québec, sans perturber les activités ou les heures d'ouverture des succursales. L'infrastructure déployée va bien au-delà d'une mise à niveau technologique. En fait, elle offre à la SAQ, pour les années à venir, la capacité de proposer à ses clients une expérience d'un nouveau genre, basée sur des offres et promotions personnalisées en fonction du profil de consommation de chaque individu et cela, à l'échelle de toutes ses succursales.

Innovation - 100 employés et moins

Finaliste : Chaire de recherche internationale sur le risque cardiométabolique, Institut universitaire de cardiologie et de pneumologie de Québec

Nurun

Projet : Application iPad « MyHealthyWaist.org »

En 2007, la Chaire a mis en ligne une plateforme de diffusion d'information et de formation à l'intention de la communauté médicale internationale. Ce portail visait à supporter la Chaire dans ses activités de diffusion de contenus spécialisés. Puisque l'utilisation du iPad est très répandue auprès des médecins à travers le monde, les dirigeants de la Chaire ont voulu profiter des technologies émergentes et ont fait développer une application iPad « utile » ayant pour but de mieux sensibiliser les médecins du monde au phénomène du risque cardiométabolique associé à l'obésité abdominale. Nommée « *MyHealthyWaist.org* », cette application iPad permet aux médecins d'entrer les données sur un patient et d'obtenir rapidement le niveau de risque cardiométabolique associé à sa condition.

Finaliste : DH International

AXON Intégration & Développement

Projet : **MoneyCell - Un mode de paiement mobile innovateur**

Après l'achat mobile de type PayPal et les services bancaires mobiles, le paiement à partir d'un téléphone intelligent est la prochaine révolution dans le secteur du commerce de détail. *MoneyCell* est le premier portefeuille virtuel déployé au Canada qui permet ce type de paiement. Il remplace le portefeuille physique non seulement en donnant accès à l'argent d'un compte, mais aussi en réunissant des cartes de fidélité, des coupons-rabais ainsi que des cartes prépayées pour téléphones mobiles et interurbains. De plus, le mode d'utilisation est très simple. Les utilisateurs *MoneyCell* s'inscrivent via le Web et associent leur compte bancaire à leur compte *MoneyCell* afin d'alimenter ce dernier en argent. Par la suite, ils peuvent régler leurs achats en approchant simplement leur cellulaire du terminal d'un marchand participant.

Finaliste : Komutel

Projet : La notification massive d'urgence

Spécialisée dans l'intégration des réseaux de communication, Komutel a développé, au cours des derniers mois, plusieurs applications, produits et solutions qui composent le système de notification massive d'urgence. Ce système répond parfaitement, en termes de fiabilité et de rapidité, aux besoins des intervenants en situation d'urgence. Ces applications utilisent tous les médias et moyens de communication connus à ce jour, soit la téléphonie filaire standard, Internet et ses nombreux réseaux sociaux, la téléphonie cellulaire, les téléavertisseurs numériques et alphanumériques, la radio, le satellite et tous les systèmes de gestion et/ou de données de quelque organisation. Le contenu désiré se retrouve acheminé par le moyen le plus rapide et le plus fiable pour réduire les délais et ainsi sauver des vies lors de situations d'urgence.

Innovation - plus de 100 employés

Finaliste : Aéroplan Canada

Projet : iFinder : système de recherche de primes aériennes le plus sophistiqué au monde

Aéroplan offre à ses membres la possibilité de rechercher et de réserver leurs billets d'avion via son site Internet, un outil incontournable pour ses membres. L'objectif de l'entreprise est de continuellement l'améliorer en facilitant l'accès à des itinéraires de vol multiples et diversifiés à travers le monde, élément essentiel à la satisfaction de ses membres. Or, la capacité de son moteur de recherche de vols était limitée par une architecture dépassée. En créant *iFinder*, Aéroplan a élaboré un nouvel algorithme de recherche sophistiqué permettant d'améliorer de façon radicale l'accès aux itinéraires possibles pour une destination donnée. *iFinder* génère des résultats spectaculaires en donnant accès à un nombre accru d'aéroports (25 %), en augmentant la disponibilité de primes aériennes et en diminuant le temps de voyage.

Finaliste : Mouvement Desjardins

Projet : Service de personnalisation Mon image

En juillet 2010, Desjardins a déployé son service de personnalisation *Mon image*. S'appuyant sur une intégration de processus d'affaires et de services applicatifs exploitant les technologies Internet de façon sécuritaire, ce service permet au détenteur d'une carte de crédit *Juste Pour Étudiants* de personnaliser le visuel de sa carte en téléchargeant son image préférée ou en sélectionnant une image dans la galerie d'images Desjardins. En plus d'amener Desjardins à se tailler une place de choix auprès de sa clientèle jeunesse, hautement exigeante en matière de technologie, cette réalisation innovatrice, complétée en 22 semaines, lui permet d'être la première institution financière au Canada à lancer un tel service. Après 110 ans, Desjardins innove toujours en vue de répondre aux besoins de ses membres et clients.

Finaliste : Vidéotron

Projet : illico Web

Face à la prolifération de canaux de diffusion et aux changements dans les habitudes de consommation de contenus des Québécois, Vidéotron a introduit un service de télévision sur le Web, un prolongement de l'offre *illico* par câble. Ce projet innove puisqu'il est le portail d'un télécommunicateur proposant le plus grand choix de contenu sur demande, tant en français qu'en anglais, ainsi que le plus de chaînes en direct. Il donne aussi la possibilité de reprendre une émission à l'endroit exact où elle a été arrêtée (télé, Internet, mobile). De plus, il permet aux consommateurs de programmer à distance leur enregistreur personnel. En offrant davantage d'options de consommation de contenu, *illico Web* est au cœur de la stratégie de visionnement 3 écrans de Vidéotron.

Jeux et animation

Finaliste : Beenox

Projet : Spider-Man : Shattered Dimensions

Développé en collaboration avec l'éditeur Activision et Marvel Entertainment, le jeu *Spider-Man: Shattered Dimensions* a été lancé, en septembre 2010, partout dans le monde. Entièrement développé à Québec par l'équipe de Beenox, le jeu est le plus gros projet jamais développé par celle-ci. Le jeu permet aux joueurs de voyager à travers quatre univers distincts de *Spider-Man* : *Spider-Man Noir*, *Amazing Spider-Man*, *Ultimate Spider-Man* et *Spider-Man 2099*. Preuve que le jeu a été bien accueilli, la cote d'appréciation moyenne dépasse le 80 % sur les sites de référence en critique de jeux vidéo. Lors de la première semaine de lancement, le jeu s'est hissé dans le top 10 des jeux vidéo les plus vendus en Amérique du Nord et dans le top 5 au Royaume-Uni.

Finaliste : École Nationale en Divertissement Interactif

Projet : ENDI Tank Battle

L'ENDI Tank Battle est un jeu d'arcade développé à l'École Nationale en Divertissement Interactif. Dans ce jeu, les joueurs peuvent piloter, dans des environnements variés, surprenants et ludiques, plusieurs types de tanks. L'objectif du jeu est de combattre des ennemis dotés de personnalités uniques aux forces et faiblesses différentes. Le jeu a été développé par une équipe de 24 étudiants pour iPhone, iPod touch et iPad. L'objectif premier de l'ENDI est de fournir une expérience en production de jeu à ses élèves. L'équipe compte des modeleurs, textureurs, animateurs et gréeurs, artistes techniques, programmeurs, concepteurs d'effets spéciaux et sonores, sans oublier des concepteurs de jeu et de niveau. En moins de 6 mois, plus de 850 000 personnes ont téléchargé le jeu.

Finaliste : Frima Studio

Bolt Creative

Projet : Pocket God pour Facebook

Frima a relevé le défi de créer une version pour les plateformes sociales telles Facebook de *Pocket God*, jeu originalement développé par Bolt Creative pour les iPhone. Prenant la forme d'une divinité toute puissante, les joueurs bienveillants peuvent prendre soin des habitants d'une île peuplée de pygmées immortels, tandis que les joueurs malveillants peuvent, au contraire, les maltraiter, le tout, dans un univers humoristique complètement fou! L'entreprise peut dire mission accomplie puisque *Pocket God* a atteint 260 000 joueurs actifs en moins deux mois et a été classé le 4^e meilleur jeu Facebook de l'année 2010 par *Inside Social Games*. Pour Frima, la création de ce jeu lui a permis de développer de nouvelles expertises et de se positionner sur le marché des jeux sociaux.

Finaliste : Wendigo Studios

Projet : Jeu vidéo : The TimeBuilders : Pyramid Rising

The TimeBuilders : Pyramid Rising est un jeu de type « occasionnel » qui a su séduire par sa qualité générale *Big Fish Games*, le leader mondial en distribution de jeux en ligne. Ce partenariat est en soi une reconnaissance de la qualité irréprochable du produit. La technologie employée par l'entreprise permet également une distribution sur plusieurs plateformes, soit Windows et Mac, mais aussi, en y apportant de mineures modifications, sur iOS. Après seulement 4 jours, le jeu a atteint le 2^e rang de sa catégorie et le 11^e rang dans le top 100 de *Big Fish Games*. Sur le site en langue française, il se classe au 1^{er} rang de sa catégorie et au 5^e rang dans le top 100.

Le français dans les technologies de l'information

Finaliste : Alogient

Projet : Système de gestion de contenu Caméléon 5

En décembre 2010, Alogient a lancé une toute nouvelle version de son système de gestion de contenu *Caméléon 5*, destinée au marché francophone du Québec et de l'Europe, et bientôt du Maghreb et de l'Afrique francophone. Fruit de plus de sept années de recherche et de développement, *Caméléon 5* est le premier outil du genre qui soit compatible simultanément avec les technologies .Net et Java, et le seul système de gestion de contenu en code source libre entièrement en français. Il est aussi le premier au monde à accepter le cadre d'application *Wicket* qui permet aux développeurs de créer des applications Web et des sites aux fonctionnalités avancées. *Caméléon 5* offre également, en français, un service à la clientèle complet, du téléchargement à l'assistance technique.

Finaliste : AXA Canada

Ellicom

Projet : Transfert du capital intellectuel : vecteur de performance

Dans le monde de l'assurance, l'atout concurrentiel d'une entreprise réside dans le savoir de ses experts, notamment les souscripteurs, qui ont pour tâche d'analyser les risques. Afin de remédier au départ à la retraite d'un grand nombre de ses spécialistes, la compagnie d'assurance AXA Canada a confié à Ellicom la conception d'une formation sur l'assurance des biens commerciaux. Cette formation mixte propose une suite de modules d'apprentissage en ligne et un simulateur qui propose des études de cas interactives. En même temps que l'apprenant progresse dans son apprentissage, il est amené à réfléchir sur sa pratique. Grâce à cette formation en ligne novatrice, les souscripteurs apprennent toutes les finesses de leur métier... et les mots pour l'exercer en français!

Finaliste : Industrielle Alliance, Assurance et services financiers

Projet : Extranet CyberClient www.inalco.com

Le secteur des rentes collectives connaît depuis quelque temps une croissance soutenue. Pour y faire face, les participants et les promoteurs des régimes d'épargne et de retraite collectifs de l'Industrielle Alliance ont désormais à leur disposition un nouveau site personnalisé. Celui-ci allie la souplesse de la structure de son portail à des outils à la fine pointe de la technologie. Par ses choix linguistiques respectant en tous points les caractéristiques culturelles et linguistiques du français, la refonte de l'extranet *CyberClient* est un modèle du genre. Hautement performant, il réussit à s'adapter à la diversité des nouveaux besoins tant de l'entreprise que de ses clientèles dans le domaine des rentes collectives. Voilà, bien sûr, une nouvelle preuve que la langue française est rentable!

Finaliste : QA International, division de Les Éditions Québec Amérique

Projet : Site www.ikonet.com

Comment appelle-t-on un avion qui parcourt de très longues distances ? Où est situé le muscle trapèze ? Les réponses à ces questions, et à des milliers d'autres, les internautes francophones les trouveront dans le site *ikonet.com*, conçu par QA International, division des Éditions Québec Amérique. Ce portail encyclopédique d'une grande richesse offre trois modules comportant des illustrations, les mots correspondant à chaque élément, leur définition ainsi que leur prononciation. Le module du Dictionnaire visuel propose l'exploration de 17 thèmes qui vont de l'astronomie aux sports en passant par les plantes et l'architecture. Le corps humain virtuel explore pour sa part les secrets de notre organisme, tandis que le module De Visu propose des capsules encyclopédiques ainsi que des jeux sur des sujets divers.

Finaliste : Ubisoft Divertissement

Projet : Splinter Cell : Conviction

La version française du jeu *Splinter Cell : Conviction* d'Ubisoft plonge les joueurs francophones dans l'univers du héros Sam Fisher, tout en leur offrant une expérience captivante. Un travail de localisation minutieux a été réalisé pour traduire les 135 000 mots de ce jeu. L'un des principaux défis consistait à proposer une traduction française parfaitement arrimée à l'animation faciale des personnages qui était, au départ, en anglais. *Splinter Cell : Conviction*, cinquième jeu de la série Tom Clancy's, a été vendu à deux millions d'exemplaires dans le monde. La version française du jeu élaborée par Ubisoft s'avère une réussite à plusieurs points de vue.

Les TI au service de la société

Finaliste : Bureau du dirigeant principal de l'information (BDPI)

Office des personnes handicapées du Québec

Projet : Standards sur l'accessibilité du Web aux personnes, handicapées ou non

Pour favoriser l'inclusion numérique, plusieurs administrations publiques mettent en place des mesures pour améliorer l'accessibilité de leurs offres Web. Le *Web Content Accessibility Guidelines 2.0* du W3C qu'elles utilisent laisse place à l'interprétation, au détriment des citoyens et de la cohérence des sites Web gouvernementaux. Le gouvernement du Québec a dû innover en établissant trois standards clairs et précis portant sur l'accessibilité à un site Web (public, intranet, extranet), à un document téléchargeable, au contenu audio ou vidéo ou encore à une animation Web de type Flash. Ces nouvelles règles visent à rendre accessibles, à toute personne, l'information et les services en ligne gouvernementaux. Cette accessibilité améliore aussi l'adaptation des contenus aux différents navigateurs, systèmes d'exploitation et types d'ordinateur.

Finaliste : ICO Technologies

Projet : Des solutions logicielles pour la sécurité des citoyens

En 2009, ICO Technologies a entrepris, de concert avec des municipalités, des centres d'urgence 9-1-1, le ministère de la Sécurité publique et Bell 9-1-1, une analyse approfondie des besoins et des attentes liés au domaine de la sécurité civile, de la protection, de la prévention et de l'intervention auprès des citoyens en situation d'urgence, le tout, en vue d'assurer une protection accrue des citoyens du Québec. En janvier 2010, l'entreprise a réalisé la conception de trois solutions logicielles intégrées afin de répondre aux nouvelles normes en matière d'urgences destinées aux centres d'urgence 9-1-1 et aux municipalités, tout en intégrant la gestion des opérations en cas d'incendie et la gestion de plan de mesures d'urgence.

Finaliste : Ministère des Transports du Québec

DMR-Fujitsu

Projet : Québec 511 iPhone

Souhaitant améliorer son offre de services aux citoyens, le ministère des Transports du Québec se tourne, en mars 2010, vers la mobilité et lance un projet de développement d'une application mobile pour rendre disponible toute l'information essentielle à un déplacement efficace et sécuritaire sur le territoire québécois : le service *Québec 511 iPhone*. L'initiative répond à un des objectifs prioritaires du Ministère qui est d'informer les voyageurs de la façon la plus complète et la plus conviviale possible sur l'état des routes. La nouvelle application mobile Québec 511 est officiellement lancée en novembre 2010. Pour le Ministère, c'est mission accomplie! Téléchargée près de 65 000 fois depuis son lancement, cette application atteint le 6^e rang des applications gratuites les plus téléchargées de l'*App Store*.

Finaliste : Ordinateurs pour les écoles du Québec (OPEQ)

Projet : Des ordis pas ordinaires!

En juin 2009, la corporation OPEQ-Ordinateurs pour les écoles du Québec a élargi les critères d'éligibilité à son programme afin de permettre aux organismes sociaux, éducatifs et organisations sportives de bénéficier de ses équipements informatiques. Plus de 29 réseaux regroupant plus de 8 000 membres à travers le Québec ont été rejoints. Sur les 1 142 organisations ayant fait une demande à OPEQ, 460 nouveaux organismes ont reçu plus de 3 600 ordinateurs. De plus, la revalorisation des équipements s'effectue dans des ateliers qui sont, pour la majorité, des entreprises d'insertion sociale. En élargissant la clientèle admissible, OPEQ a également assuré un carnet de commandes varié et un stage de qualité à la centaine de jeunes qui œuvrent au sein de l'organisation chaque année.

Les TI dans les secteurs culturel, éducatif ou médiatique - 100 employés et moins

Finaliste : Allô prof

Projet : Site Internet des services d'aide scolaire Allô prof

Allô prof a pour mission de répondre aux questions scolaires des 1,2 million d'élèves que compte le Québec. Comment y parvenir ? En exploitant le meilleur des TI dans un site Web qui met en valeur les services offerts tout en simplifiant leur organisation et la gestion des contenus. Le nouveau site *Allô prof* répond aux objectifs d'offrir six services Web d'aide adaptés aux besoins réels et grandissants des familles québécoises en matière de soutien scolaire. Il s'applique à mettre en évidence le caractère humain et rassurant de l'organisme. Il rend disponible une plateforme qui guide l'utilisateur vers le service qui le servira le mieux et qui met l'emphase sur des outils multimédias et attractifs pouvant répondre à un grand nombre de requêtes.

Finaliste : La Vitrine culturelle de Montréal

Projet : La plateforme culturelle technologique de La Vitrine

La Vitrine culturelle de Montréal a implanté l'outil de gestion et le calendrier culturel les plus avancés technologiquement au monde, grâce, entre autres, à un système de réservation unique qui rassemble en temps réel, en un site Internet transactionnel, les grands réseaux de billetterie locaux et une billetterie indépendante. En plus de constituer le calendrier culturel le plus complet du grand Montréal, la plateforme est dotée de fonctionnalités et d'outils marketing performants, permettant de subvenir aux besoins de promotion des entreprises de diffusion artistique. L'outil permet d'exporter en tout ou en partie les données du calendrier à un nombre illimité de partenaires, qui relaient à leur tour l'offre culturelle sur leurs sites Internet, outils imprimés, application mobile ou bornes interactives.

Finaliste : Société des arts technologiques [SAT]

Projet : Briser la glace - téléprésence et réalité virtuelle

Briser la glace est une installation de téléprésence artistique qui, en février 2010, invitait les visiteurs de la Grande Bibliothèque de Montréal à se projeter au cœur de l'effervescence des Jeux olympiques de Vancouver. Elle a permis à plus de 2 700 Montréalais de se téléporter à Vancouver, par le biais du réseau de fibres optiques du RISQ et de CANARIE. Montréalais et Vancouverois ont pu ainsi converser et s'amuser par le truchement des écrans tactiles des stations de téléprésence installées dans chacune des deux villes. Au cours des prochains mois, cette plateforme logicielle et matérielle supportera le développement de nombreuses autres applications artistiques et commerciales et permettra aux développeurs québécois de se tailler une place de choix dans le marché grandissant de la téléprésence.

Les TI dans les secteurs culturel, éducatif ou médiatique - plus de 100 employés

Finaliste : Ministère des Ressources naturelles et de la Faune

iXmédia

Projet : Plein de ressources

Plein de ressources est un répertoire d'outils de découverte des ressources naturelles et de la faune. Articulé autour de cinq thématiques principales, soit l'énergie, la forêt, le territoire, la faune et les mines, ce site propose aux éducateurs, enseignants et parents l'ensemble du matériel éducatif et pédagogique élaboré par le ministère des Ressources naturelles et de la Faune (MRNF). Il offre, en plus, un bulletin d'information et des outils de collaboration entre enseignants et étudiants. Sur ce site, les ressources sont présentées par l'équipe du MRNF alors que les internautes sont invités à les recommander et à leur accorder des notes basées sur différents aspects. Le site mise sur des éléments visuels attrayants et sur des fonctionnalités conçues pour maximiser son impact auprès des clientèles visées.

Finaliste : Musée de la civilisation

Idéecllic

Projet : Place-Royale d'aujourd'hui à hier

Le projet *Place-Royale d'aujourd'hui à hier* se distingue par son approche inédite d'aborder l'histoire à partir de traces encore visibles d'événements qui se sont déroulés dans un lieu patrimonial. La combinaison des moyens technologiques employés pour susciter l'exploration et l'apprentissage en font un site Web innovateur, stimulant pour les jeunes et offrant aux visiteurs de Place-Royale une riche visite commentée autonome digne de l'importance de ce lieu dans l'histoire du Québec. Cette réalisation contribue pleinement à la mission du Musée, soit l'accessibilité et la transmission de connaissances par l'enchantement. Très populaire, elle répond aux objectifs de Patrimoine Canada, subventionnaire du projet. Enfin, elle a permis à Idéecllic, le partenaire multimédia, d'explorer de nouvelles avenues technologiques pour livrer un produit de très grande qualité.

Finaliste : Office national du film du Canada

Departement

Projet : Sacrée montagne

C'est sur le site SacreeMontagne.onf.ca que les internautes peuvent découvrir le Mont-Royal. À travers une visite interactive inédite du parc du Mont-Royal, le documentaire interroge le lien spirituel qu'entretiennent les Montréalais avec la Montagne. Empreinte de poésie et de sensibilité, cette œuvre vivante est un cri d'amour au Mont-Royal. Elle dresse le portrait d'une montagne jouant le rôle de catalyseur culturel, où se côtoient identités et appartenances dans toute leur diversité. La direction Web originale, mise sur une imagerie 3D évolutive saisissante, comprend, entre autres, photographies et capsules vidéo. *Sacrée montagne* est un documentaire réalisé par le photographe Gilbert Duclos, l'auteure et journaliste Hélène de Billy, le studio de création Departement et produit à l'Office national du film du Canada par Hugues Sweeney.

Relève étudiante - Niveaux collégial et universitaire

Finaliste : Yannick Charron, Alexandre Deschamps, Samuel Dionne, Geneviève Lamarche, Jean-Michel Nadeau et Éric Sylvestre (Université de Sherbrooke)

Projet : Stock Overflow

StockOverflow consiste en un jeu de simulation de gestion de portefeuille qui sera utilisé dans le cadre de cours universitaires. Un administrateur du jeu doit créer une simulation pour laquelle il définit les règles du jeu. Par la suite, le joueur, dans le cadre de cette simulation, agissant en tant que gestionnaire, doit essayer de maximiser le rendement de son portefeuille et augmenter sa richesse personnelle. De bonnes performances entraîneront sa promotion, alors que de mauvaises auront l'effet contraire. Les joueurs peuvent atteindre différents niveaux dont les degrés de difficulté vont en croissant. Il en est de même pour les gains possibles. Aussi, un joueur qui se fie à des indicateurs techniques pour prendre ses décisions peut être mis en compétition avec d'autres participants.

Finaliste : Arnaud Boré, Gabriel Girard, Olivier Vaillancourt (Université de Sherbrooke)

Projet : NeuroPlanning Navigator : logiciel pour la planification neurochirurgicale

Lors d'une intervention chirurgicale au cerveau, les neurochirurgiens rencontrent des situations délicates et risquées lorsqu'ils tentent de neutraliser une tumeur tout en préservant au maximum les cellules viables environnantes. Le *NeuroPlanning Navigator* fournit des outils logiciels adaptés à la planification neurochirurgicale en présentant des informations supplémentaires sur la structure du cerveau. Des techniques d'imagerie par résonance magnétique récentes permettent l'obtention d'images remarquables du réseau de communication intracérébrale (les fibres de la matière blanche). Le logiciel affiche notamment le réseau de communication intracérébral, mettant en évidence les segments du réseau affectés par la tumeur ainsi que les segments qui en sont dangereusement près. Le neurochirurgien pourra alors mieux planifier son intervention afin de limiter l'impact sur les éléments essentiels de ce réseau de communication.

**Finaliste : Philippe Bellefeuille et Marc-Antoine Juanéda
(Collège Lionel-Groulx)**

Projet : Outils publicitaires d'Atriasoft

De nos jours, une agence immobilière doit détenir des outils publicitaires modernes, attrayants et à la fine pointe de la technologie. Les outils publicitaires d'Atriasoft comblent un vide dans le secteur du courtage immobilier. Ils sont facilement gérables et personnalisables via une page Web accessible partout dans le monde. Dans un premier programme, l'affichage publicitaire numérique permet à toute agence de courtage immobilier d'afficher sur écran toutes ses inscriptions, les coordonnées de ses courtiers ou même de publier la publicité de ses partenaires. Le second programme consiste en une borne d'information tactile qui permet à des clients potentiels de consulter les maisons et les agents d'une agence immobilière. Ces outils publicitaires pour le secteur immobilier sont novateurs, simples et complets.

Réussite commerciale

Finaliste : SherWeb

Projet : Dominer le marché des services hébergés

Créée en 1998, SherWeb n'a, durant plusieurs années, offert à ses clients qu'essentiellement des services d'hébergement Web et ses effectifs n'ont jamais compté plus d'une dizaine de personnes. En 2006, elle entreprend un projet visant à la positionner parmi les chefs de file du logiciel-service. Elle vise à élargir son offre de services et à assurer la croissance de son chiffre d'affaires. Cinq ans plus tard, avec des produits d'hébergement tels *Microsoft Exchange*, *SharePoint*, *Dynamics CRM* et *Hosted Blackberry*, et des outils de gestion développés par ses ingénieurs et techniciens certifiés, SherWeb est devenue un leader mondial des services hébergés. Elle a, durant cette période, plus que décuplé son chiffre d'affaires et compte maintenant près de 100 employés.

Finaliste : Toon Boom Animation

Projet : Quand le génie logiciel de Toon Boom propulse sa croissance

Chef de file mondial en technologie de création de contenu et d'animation numérique, Toon Boom Animation a développé une gamme diversifiée de logiciels à partir de ses deux bases de code matrices. Entre 2008 et 2010, Toon Boom a augmenté son volume d'affaires de plus de 31 % grâce à des performances exemplaires dans ses trois marchés cibles. Son marché grand public a connu une croissance de près de 60 %, celui de l'éducation de 35 % et alors que l'augmentation dans celui des studios professionnels a été de 25 %. Toon Boom rejoint une clientèle répartie dans 120 pays. Le Canada ne représentant que 5 % de ses ventes, Toon Boom contribue aussi au rayonnement du Québec à l'étranger.

Solution d'affaires - Développement à l'interne

Finaliste : Compagnie d'assurance Standard Life du Canada

Projet : Relevé « Planifiez pour la vie » de la Standard Life

Le projet *Relevé - Planifiez pour la vie* a été conçu pour améliorer la manière dont l'entreprise interagit avec le client et lui livre une expérience exceptionnelle. C'est ainsi que le relevé *Planifiez pour la vie* a été entièrement remodelé. Il a évolué d'un relevé strictement financier pour devenir un outil de communication fondamental, destiné à ses clients de régimes d'épargne et de retraite collectifs, qui informe sur les façons de fixer des objectifs de retraite et guide dans la manière de les atteindre. L'entreprise a mis en place une solution novatrice basée sur des technologies de pointe et sur un processus flexible, efficace et extensible qui facilite l'accès à l'information, qui permet la personnalisation du contenu ainsi que l'inclusion de messages ciblés.

Finaliste : Revenu Québec

CGI, Systematix et R3D

Projet : IMPACT - refonte des systèmes de l'impôt des particuliers - livraison Cotisation

La livraison *Cotisation du projet IMPACT* remplace les systèmes centraux de cotisation de l'impôt des particuliers qui gèrent la réception des renseignements et relevés provenant des partenaires, la cotisation de l'impôt des particuliers ainsi que la rétro-information avec plusieurs ministères et organismes. Jugée essentielle au maintien de la mission de RQ et à sa capacité d'adaptation tant aux besoins futurs et qu'aux changements législatifs, cette solution s'appuie sur une architecture ouverte et évolutive permettant d'intégrer facilement les changements fiscaux et les nouveaux services Web, tel Mon dossier citoyen. Elle permet une vision intégrée du dossier du particulier et améliore le service à la clientèle. La solution touche toutes les directions de RQ, 29 systèmes internes et d'infrastructure et six autres ministères et organismes.

Finaliste : Vidéotron

Projet : illico Web

Face à la prolifération de canaux de diffusion et aux changements dans les habitudes de consommation de contenus des Québécois, Vidéotron a introduit un service de télévision sur le Web, un prolongement de l'offre *illico* par câble. Ce projet innove puisqu'il est le portail d'un télécommunicateur proposant le plus grand choix de contenu sur demande, tant en français qu'en anglais, ainsi que le plus de chaînes en direct. Il donne aussi la possibilité de reprendre une émission à l'endroit exact où elle a été arrêtée (télé, Internet, mobile). De plus, il permet aux consommateurs de programmer à distance leur enregistreur personnel. En offrant davantage d'options de consommation de contenu, *illico Web* est au cœur de la stratégie de visionnement 3 écrans de Vidéotron.

Solution d'affaires - Logiciels libres

Finaliste : Commission de protection du territoire agricole du Québec

Projet : Système Sphinx - traitement des dossiers d'intervention

Dans la mouvance vers la prestation électronique de services et les services Web, et constatant la désuétude de son système de traitement des dossiers d'intervention, la Commission de protection du territoire agricole du Québec (CPTAQ) a, en 2007, révisé en profondeur ses orientations technologiques et son infrastructure. Des contraintes tant humaines que financières ont influencé ces orientations et ouvert la porte au logiciel libre. Ces orientations ont privilégié le développement Web avec infrastructure de poste minimale (navigateur Web) et mené à une solution reposant sur le logiciel libre et intégrant l'automatisation des travaux appelée Sphinx. Cette solution encadre tout le travail fait sur un dossier, prend en charge son cheminement et uniformise les façons de faire. Ses caractéristiques permettent un travail plus efficace, mais aussi plus flexible.

Finaliste : DocuLibre

Projet : Implantation de Constellio à Services Québec

Développée par l'entreprise québécoise DocuLibre, *Constellio* est la première suite complète de moteur de recherche pour entreprises en code source libre. Fruit de plus de trois années de recherche et de développement, elle est fondée sur les meilleures pratiques et standards du marché en matière de recherche de l'information. Basée sur le populaire moteur de recherche en code source libre Apache Solr et utilisant l'architecture de *Google Search Appliance*, *Constellio* permet d'envisager l'indexation de toutes les sources d'information d'une entreprise. Cette solution multilingue peut être utilisée sur tous les systèmes Windows, Mac et Linux. Elle offre un moteur de recherche clés en main. Hautement modulaire, elle peut être personnalisée pour répondre exactement aux exigences demandées.

Finaliste : Technologies SYS-TECH

Imax des Galeries de la Capitale

Projet : Système de billetterie cinéma TouchBox

SYS-TECH a conçu *TouchBox*, un système moderne de billetterie répondant aux besoins d'aujourd'hui des opérateurs de cinémas. Cette solution constitue une avancée importante sur les systèmes existants, tant pour son utilisation de technologies Web libres, modernes et sécuritaires que pour son architecture distribuée basée sur des services Web. *TouchBox* est composé d'un point de vente avec interface tactile, d'une interface Web d'administration du système, d'un site Web (et mobile) pour la vente de billets ainsi que d'une borne de validation des billets. Les cinémas utilisant le système *TouchBox* ont donc maintenant accès à un système simple à gérer et à utiliser, fiable et moderne, qui permet la vente sur le Web, le tout à des coûts raisonnables.

37 Solution d'affaires - Progiciels

Finaliste : Banque Laurentienne du Canada

Projet : Tango - solution de gestion intégrée de la relation client particulier

La direction de la BLC a décidé de faire un virage important dans sa relation avec l'ensemble de sa clientèle au détail pour permettre un meilleur accès à l'information, assurer un meilleur suivi des activités reliées aux clients, obtenir une meilleure information de gestion et assurer cohérence dans la façon de desservir le client. La solution d'affaires *Tango* est fondée sur deux progiciels intégrés à trois systèmes patrimoniaux et façonnée pour le domaine bancaire, une première dans le domaine bancaire au Québec. Son déploiement a été complété à temps pour la campagne REER 2011. Les nouveaux processus mis en place facilitent le développement des plans de marketing, structurent et uniformisent les interactions avec les clients et rendent le développement des affaires proactif.

Finaliste : Espacejeux (Loto-Québec)

Projet : Projet @ction - site de jeux en ligne

Moins d'un an après avoir obtenu l'autorisation du gouvernement de lancer un site de jeux en ligne, Espacejeux.com prenait vie. Ce site offre aux clients québécois la possibilité de jouer à des jeux de table ainsi qu'à différents jeux de Poker avec des clients d'autres provinces canadiennes. Loto-Québec a mis en place un nouveau portail bilingue, une solution de gestion de compte client et de jeux de table, une solution de poker, une solution de paiement, un centre d'appels, une infrastructure disponible et sécurisée, une nouvelle organisation et un ensemble de processus permettant que cette activité de jeux s'effectue dans un cadre légal, responsable, intègre et sécuritaire. Ce projet a été rendu possible par l'intégration de solutions éprouvées et par une forte mobilisation de l'expertise interne.

Finaliste : Institut National d'Optique (INO)

COVEO Solutions

Projet : COVEO, pierre angulaire de l'accès à l'information pour les chercheurs de l'INO

En initiant ce projet, l'Institut National d'Optique souhaitait assurer l'unicité de l'information, stimuler la culture de collaboration et de partage des connaissances et doter l'organisation d'une plateforme de recherche pouvant faire face à la croissance exponentielle des contenus. Coveo est un outil de recherche unifié qui permet de trouver la bonne information, en moins d'une seconde, dans tous les systèmes de l'organisation, sur des millions de documents. L'outil accroît la productivité des employés et permet une économie de temps variant de 30 minutes à 4 heures par semaine par employé. Considérant l'économie annuelle récurrente de plusieurs centaines de milliers de dollars, le retour sur investissement est estimé à moins de 12 mois, compte tenu du taux d'adoption progressif de l'outil et de la gestion du changement.

Transformation des processus organisationnels

Finaliste : Banque Laurentienne du Canada

Conceptum et CGI

Projet : ROSE (Rendre OSE et le SFAP plus efficaces)

Le programme ROSE avait pour objectif de rendre plus efficaces le secteur Opérations et Services Experts (OSE) et celui des Services Financiers Aux Particuliers (SFAP). Sa première phase a visé l'amélioration de l'efficacité des opérations hypothécaires. Cinq processus ont été réinventés en vue d'atteindre des objectifs précis. Ils visaient à permettre aux conseillers financiers en succursales de transmettre des instructions de façon informatisée avec validations à la source, de suivre la demande tout au long de son exécution et d'avoir accès à l'information plus rapidement. Dans le secteur des opérations, le programme devait éviter la double saisie, diminuer les attentes/délais et mettre en place des processus conditionnés par des règles d'affaires. Chez le client, générer une confiance accrue de même qu'un sentiment de proximité et d'importance.

Finaliste : Commission de protection du territoire agricole du Québec

Projet : Système Sphinx - traitement des dossiers d'intervention

En 2007, dans la mouvance vers la prestation électronique de services et la modernisation de l'état, la Commission de protection du territoire agricole du Québec (CPTAQ) a décidé de réviser ses processus et ses façons de faire. Cette décision visait à les muter vers un environnement électronique qui permettrait leur uniformisation et leur optimisation. Ces travaux ont conduit au recours à un nouveau système de mission, appelé *Sphinx*, qui incorpore le traitement du dossier, l'automatisation des travaux, la collecte des informations de même que la charge de travail des utilisateurs. La prestation électronique devant servir le citoyen, le système Sphinx constitue la pierre angulaire permettant de la lier aux opérations internes de la CPTAQ, de la réception des documents à la diffusion des documents résultants du traitement du dossier.

MENTION SPÉCIALE - HORS CATÉGORIE

Finaliste : Gabriel Arpin et Martine Simon
École secondaire Fernand Lefebvre (Sorel-Tracy)

Projet : Alarme à l'eau

Considérant le nombre croissant de noyades au Québec chaque année, tant dans les piscines résidentielles que dans les lieux publics, ces étudiants ont imaginé l'idée de concevoir un bracelet qui, muni d'un circuit électronique intégré à un accéléromètre et à un émetteur, pourrait transmettre des données à un poste central. Ainsi, un accéléromètre qui ne transmettrait aucune activité signifierait donc l'immobilité de la personne qui porterait le bracelet. Le système déclencherait automatiquement l'alarme amenant une intervention rapide susceptible de sauver la vie du baigneur menacé.

Finaliste : Gabrielle Julien et Valérie Reid
École secondaire Cité des jeunes (Vaudreuil-Dorion)

Projet : L'éclaireur 451

C'est dans le cadre de l'Expo-Science 2011 que ces deux étudiantes ont entrepris de concevoir un engin robotique, appelé *l'éclaireur 451*, partant d'une souris et de matériaux recyclés. Alliant physique, électronique et mécanique, le projet consistait en la fabrication d'un prototype d'appareil capable de se faufiler dans des endroits exigus, hors d'accès pour les humains. Armé d'une caméra de petite taille, combinée à une lumière DEL (LED), leur robot a pu leur transmettre des images de l'environnement obscur dans lequel il avait été plongé.

Finaliste : Les étudiants du Centre de formation professionnelle des Riverains (Repentigny)

Projet : Multimédia et technique pour le Congrès de l'Association des directeurs généraux des commissions scolaires du Québec (ADIGECS)

Les élèves de la MultiCoop du CFP des Riverains ont répondu à l'appel d'offres lancé par la Commission scolaire des Affluents afin de concevoir, organiser et assumer la partie technique et multimédia du souper de clôture du congrès de l'ADIGECS. Et, ils ont damé le pion à plusieurs firmes professionnelles en décrochant le mandat. Le projet consistait à développer un concept de mise en valeur des quatorze commissions scolaires hôtes du gala. Leur succès, ils le doivent à l'utilisation de la nouvelle technologie 3D sans lunette, mais aussi à leur savoir-faire en production vidéo.

NOTE: Conformément à l'article 10 des règlements du Concours, le jury a décidé de fermer les catégories « Intelligence d'affaires » et « Affaires électroniques interentreprises B2B ». Les candidatures déposées dans ces catégories ont été considérées dans d'autres catégories pertinentes de l'avis du jury.

« Article 10. Si les projets soumis ne respectent pas les critères déterminés par ces règlements ou si le nombre de projets soumis n'est pas suffisant dans une des catégories du concours, le jury peut décider de ne retenir aucun finaliste dans cette catégorie et de déplacer lesdits projets dans une autre catégorie jugée pertinente. Les membres du jury ne sont donc pas tenus de proposer de finalistes dans une catégorie donnée.»

- Extrait des règlements du Concours des OCTAS 2011