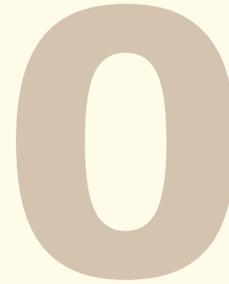


Introduction à la transformation numérique dans les compagnies de théâtre

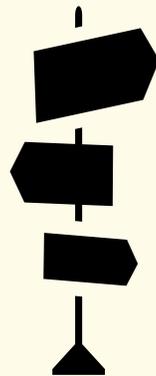
hanneke * ronken
innovation culturelle



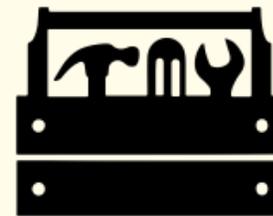
Intro

Objectif global

Accompagner les membres ATFC dans le déploiement de leur plan d'action stratégique numérique via un parcours d'apprentissages numériques.



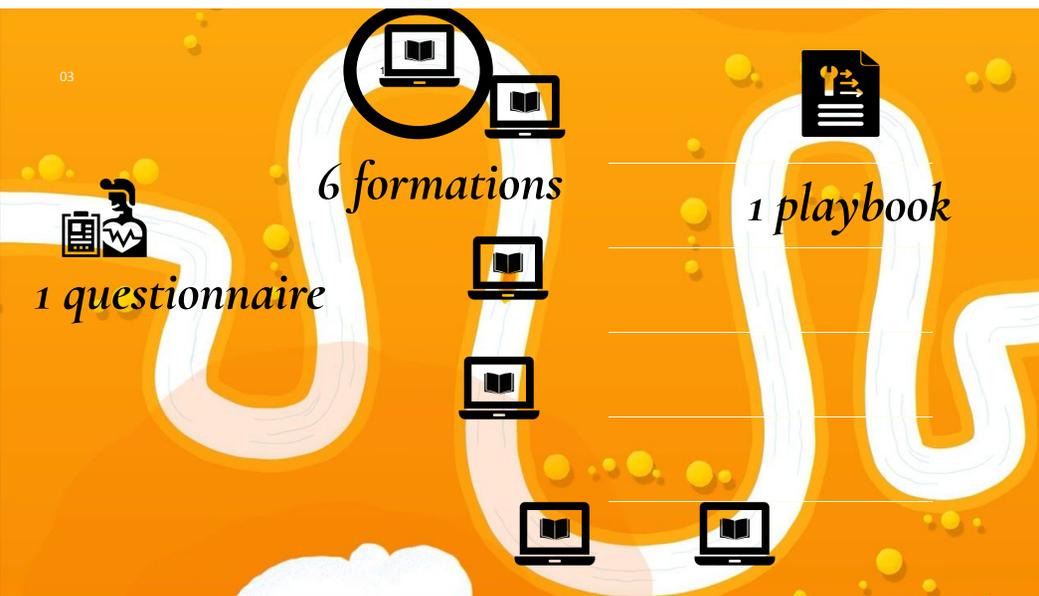
Les outils du parcours



Ce parcours prend la forme d'une boîte à outils pour :

- évaluer leur maturité numérique (*questionnaire*)
- améliorer la littératie numérique (*formations*)
- déployer la transformation numérique (*playbook*).

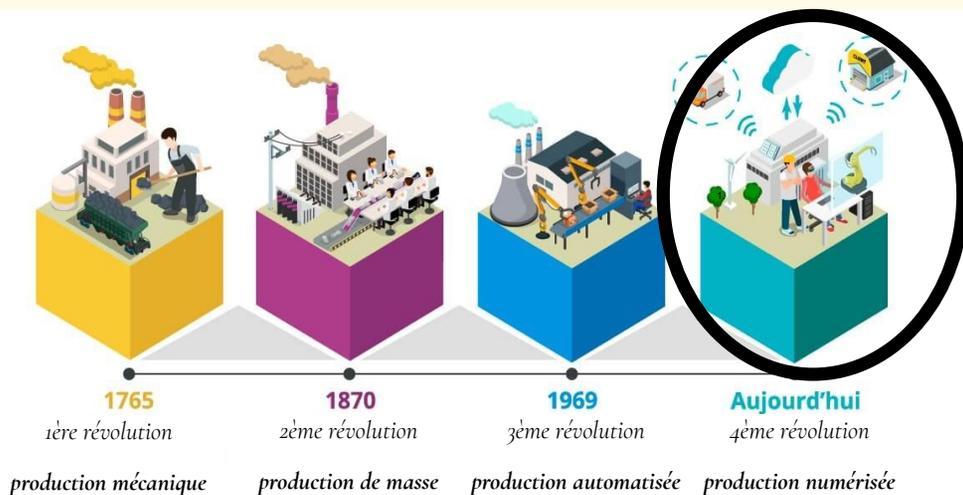




1

Une mise en
contexte

La révolution industrielle



La transformation numérique

correspond à

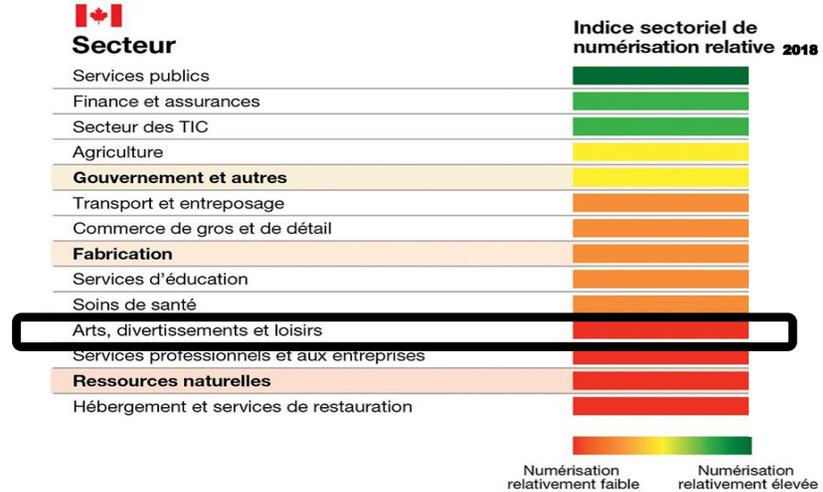
- l'adoption de nouvelles technologies numériques permettant à un théâtre de :*
- réduire les coûts de production,
 - améliorer sa flexibilité et ses performances et
 - être à l'écoute des spectateurs pour la *personnalisation des services.*

La maturité numérique

correspond à

*la capacité d'un théâtre
d'acquérir et d'utiliser des technologies numériques
pour améliorer l'ensemble de son activité.*

La maturité numérique des arts



Indice sectoriel de numérisation relative

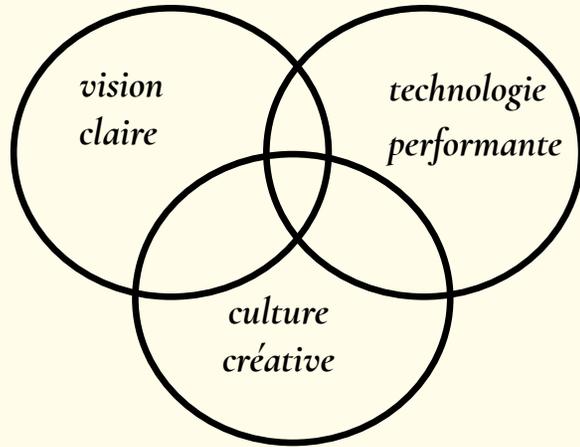
*Le coût élevé et le sentiment de non-nécessité
sont les principaux obstacles à la
transformation numérique.*

Numérisation relativement faible | Numérisation relativement élevée

Le statu quo n'est pas une option



Se transformer devient une nécessité



La maturité numérique concrètement..



Exemple de maturité numérique initiale

1. Les technologies numériques surtout pour vente et marketing, pas ailleurs.
2. Opérations administratives : outils de base comme Excel, Word et SAGE.
3. Le travail ne se fait pas dans le nuage, mais en vase clos sur les ordinateurs.
4. Il n'y a pas de collecte ni de partage de données systématique.



Exemple de maturité numérique initiale

5. La prise de décisions stratégique est basée sur l'intuition.
6. La structure organisationnelle est hiérarchique.
7. Peu de soutien à l'innovation et la collaboration entre les employés.
8. Le virage numérique n'est pas une priorité stratégique.



1

A vous, la parole...

Brise-Glace

2 min.

Que pensez-vous de cette description de la maturité numérique ?



Format : Break-out Room 2 par 2 - 1 min. /personne



Brise-Glace

2 min.

Que pensez-vous de cette description de la maturité numérique ?



Format : Break-out Room 2 par 2 - 1 min. /personne



Ronde de témoignages

5 min.

Retour en groupe



Format : mode popcorn.

2

Les dimensions de la maturité numérique

21

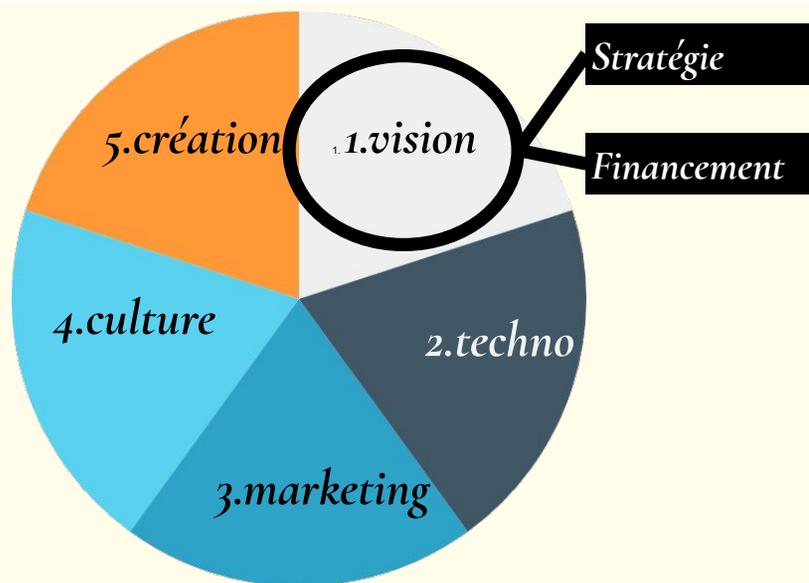
Notre méthodologie

Cette méthodologie pour évaluer la maturité numérique a été développée spécifiquement pour le milieu théâtral franco-canadien et se décline en (5) dimensions : Vision, Culture, Marketing, Technologies, Création.



22

dimension 1



Stratégie : pluri-annuelle



Stratégie : objectifs clairs



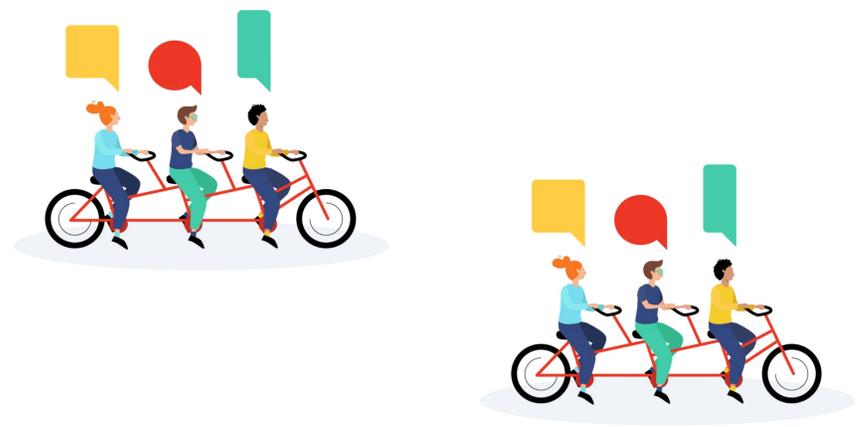
Stratégie : intégration



Stratégie : codéveloppement



Stratégie : alignement



Financement : sommes réservées



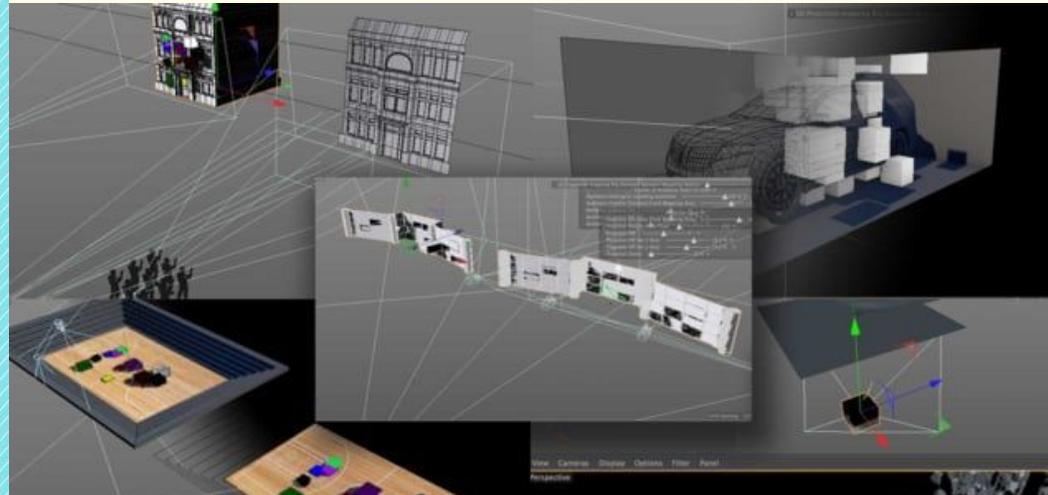
Financement : 4 types d'investissements



1) améliorer les processus administratifs



2) améliorer les processus de création



3) adopter le marketing numérique



4) formation



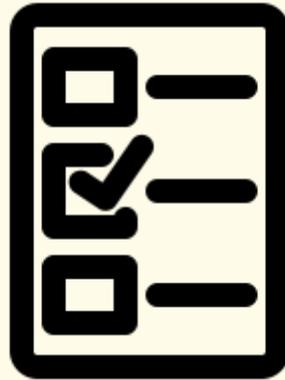
A retenir 1.1 - *Vision : Stratégie*

1. *Planifier en fonction du moyen terme plutôt qu'à annuel.*
2. *Planifier en fonction d'objectifs précis.*
3. *Intégrer la planif numérique dans une planif stratégique globale.*
4. *Co-développer le plan avec l'équipe et le CA.*

A retenir 1.2 - *Vision : Financement*

1. *Réserver des sommes annuellement dans le budget.*
2. *Les types principaux d'investissement numérique en théâtre :*
 - *processus administratifs*
 - *processus de création*
 - *marketing numérique*
 - *formation*

Aimeriez-vous codévelopper une vision et des objectifs numériques chez vous ?



Format : Répondre dans Zoom



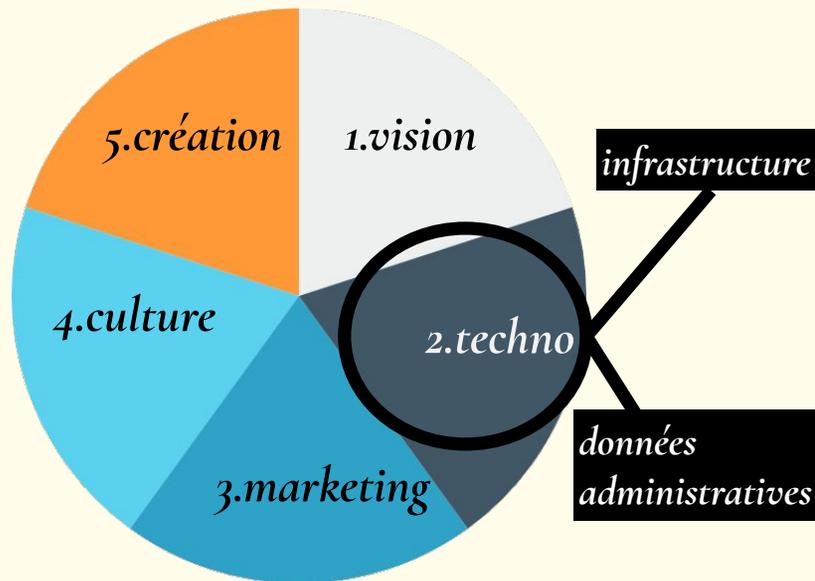
Des questions, commentaires ?



Format : mode popcorn.



dimension 2



Infrastructure : adoption de l'infonuagique



Infrastructure : accessibilité et mobilité



Infrastructure : pertinence des plateformes



Infrastructure : équipement récent



Données : prise de décision stratégique



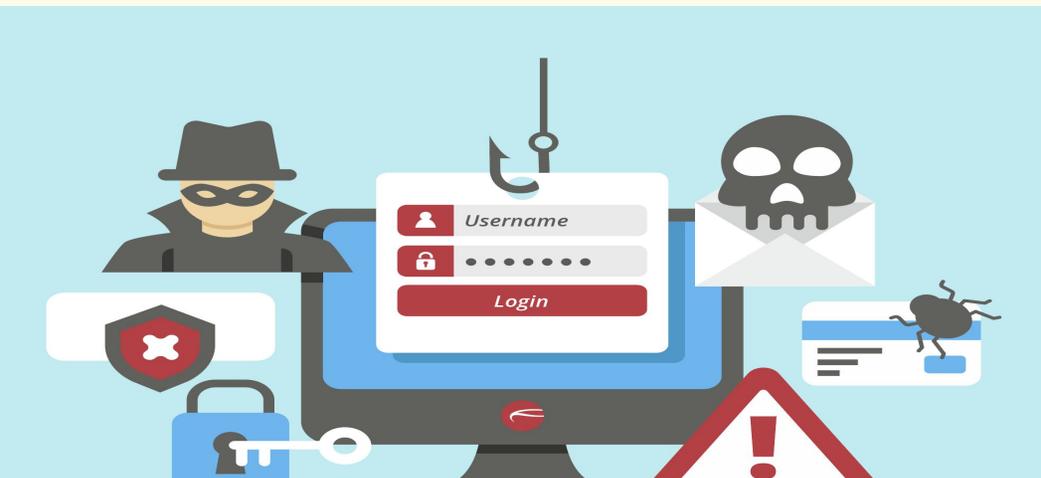
Données : faire parler les données



Données : tableaux de bord en temps réel



Données : importance de la cybersécurité



A retenir 2.1 - *Techno : Infrastructure*

1. *Travailler en mode infonuagique pour :*
 - avoir accès partout à tout avec n'importe quel appareil
 - utiliser des plateformes technologiques spécialisés efficaces
2. *S'assurer d'avoir de l'équipement récent.*

A retenir 2.2 - *Techno: Données administratives*

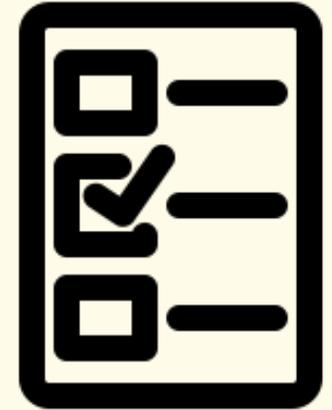
1. *Faire parler les données en reliant les technologies et données*
2. *Développer des tableaux de bord*
3. *Adopter une politique de cybersécurité utilisée par tous*

Sondage - Question 2 - TECHNO

2 min.

Pensez-vous que vos données sont en sécurité aujourd'hui ?

Format : Répondre dans Zoom



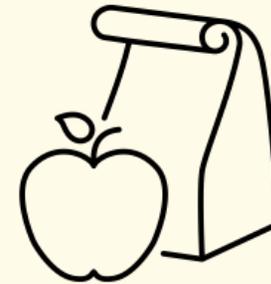
Ronde de clarification

5 min.

Des questions, commentaires ?



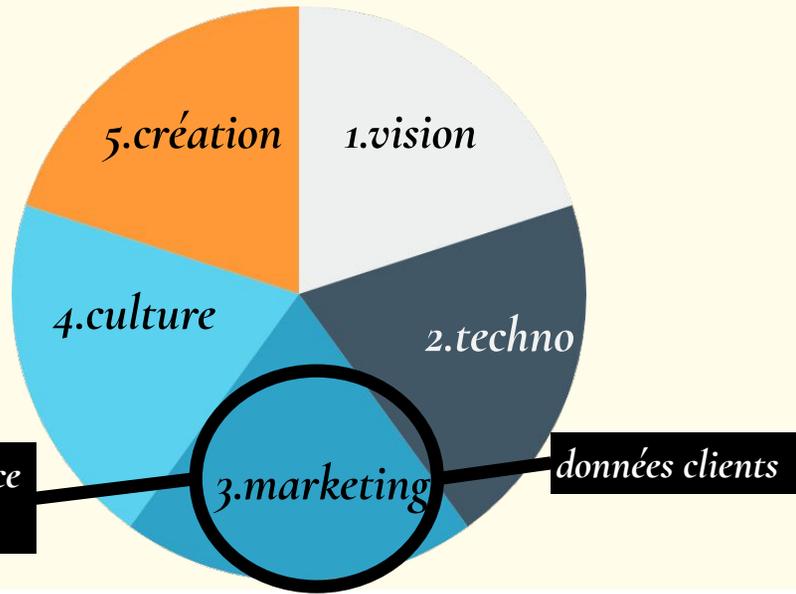
Format : mode popcorn.



6 minutes

Pause

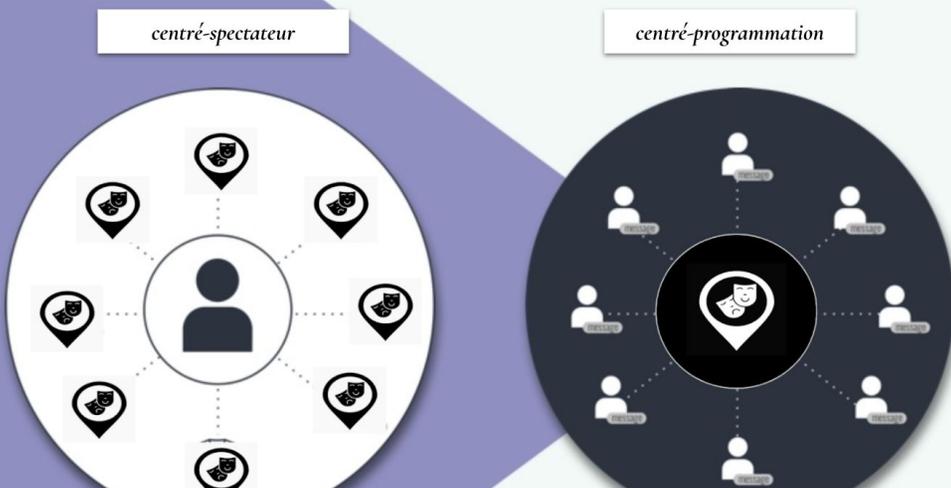
dimension 3



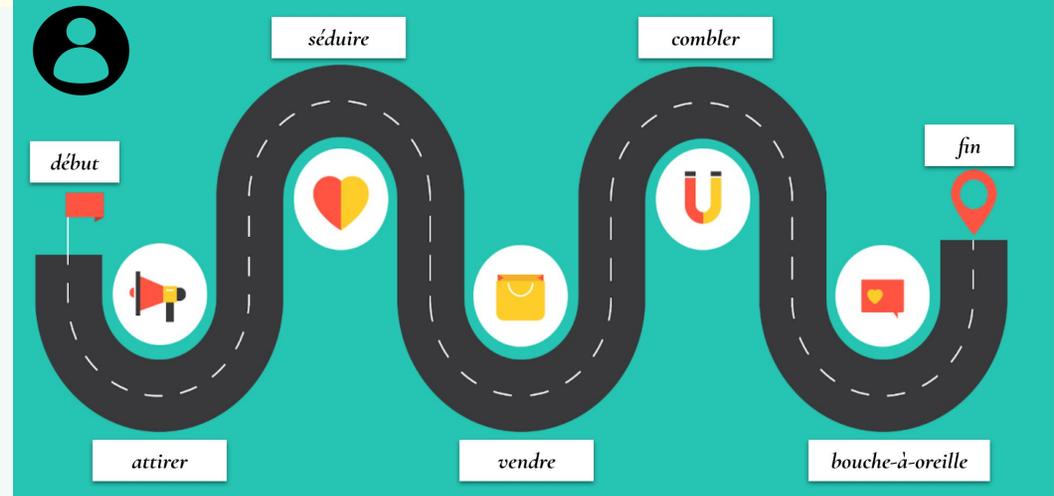
Expérience client : écoute des besoins



Expérience client : centré-utilisateur



Expérience client : un parcours précis



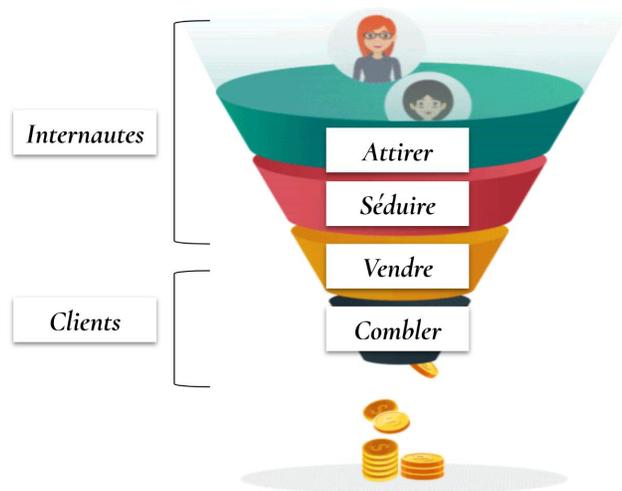
Expérience client : recrutement par des réseaux sociaux



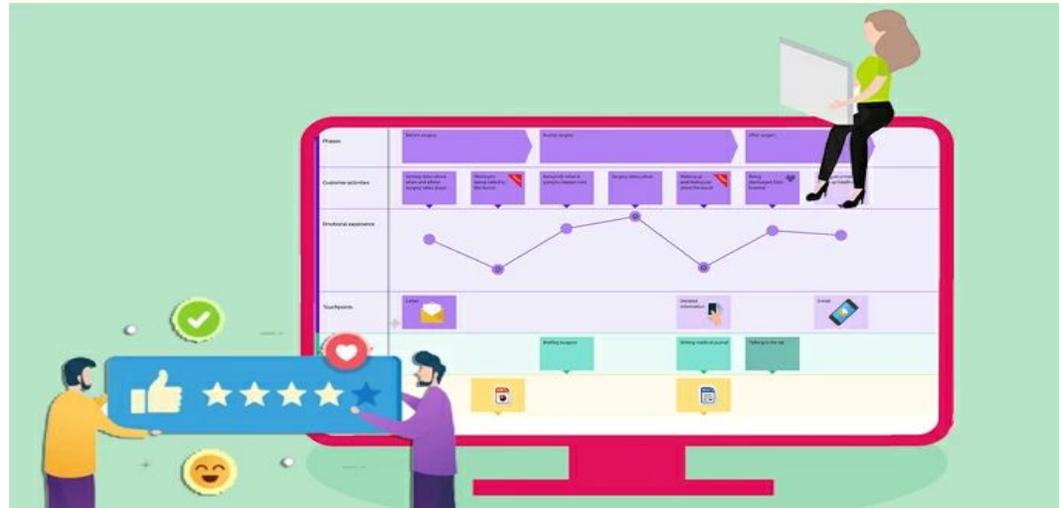
Données client : fidéliser par l'analyse



Données client : voir plus loin que les clients...



Données client : relation de confiance



A retenir 3.1 - Marketing : *Expérience-client*

1. *Écouter le spectateur et ses attentes.*
2. *Intéresser un nouveau spectateur passe par un parcours précis.*
3. *Privilégier les réseaux sociaux pour développer le public.*
4. *Bonifier les contenus grâce au storytelling et le copywriting.*

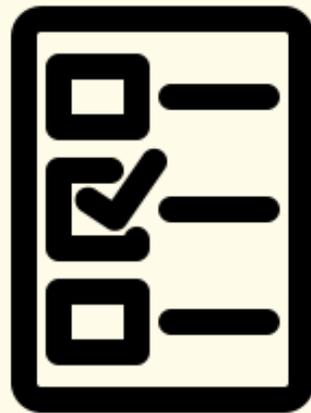
A retenir 3.2 - Marketing : *Données-client*

1. *Fidéliser par l'analyse continue et systématique des données*
2. *Identifier de nouveaux publics par des données de comportements*
3. *Bâtir une relation de confiance pour les convertir en spectateur*

Sondage - Question 3 - MARKETING

Est-ce facile d'aller
chercher de nouveaux
spectateurs chez vous ?

Format : Répondre dans Zoom



2 min.

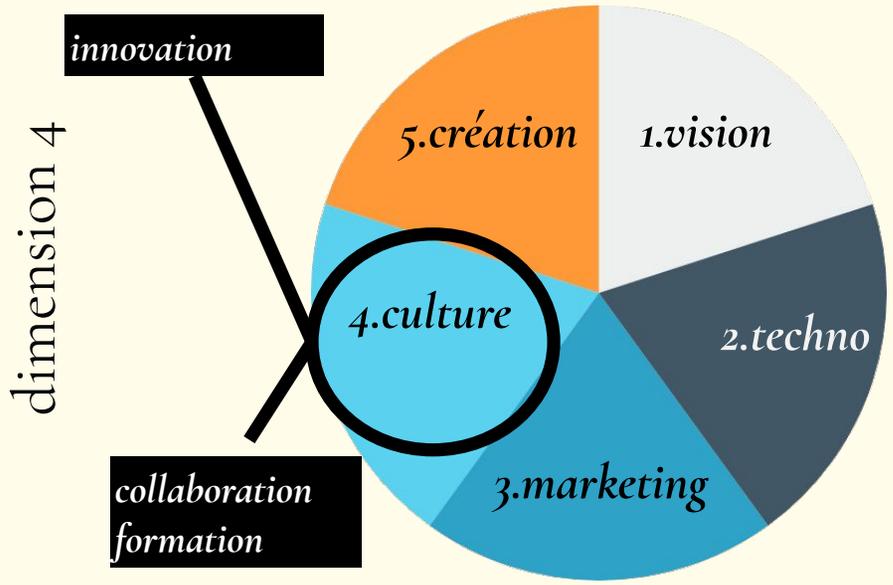
Ronde de clarification

Des questions,
commentaires ?

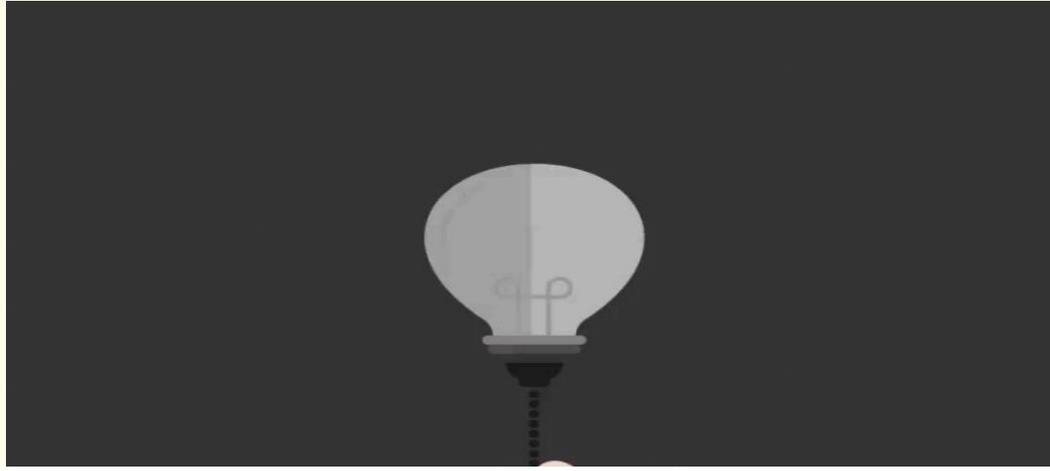
Format : mode popcorn.



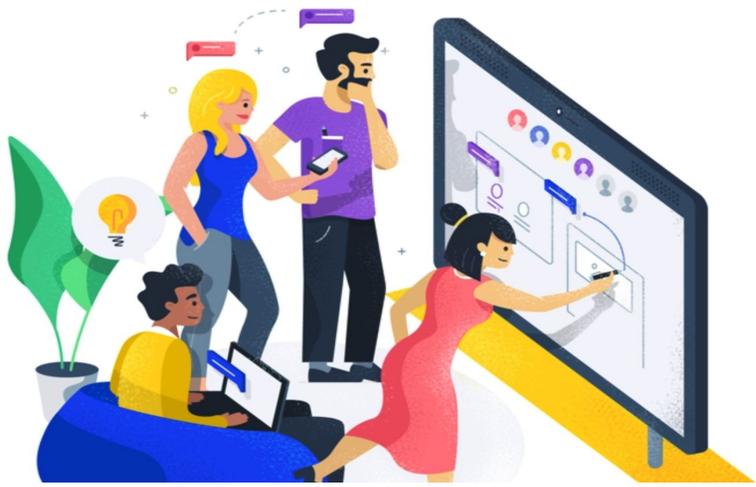
5 min.



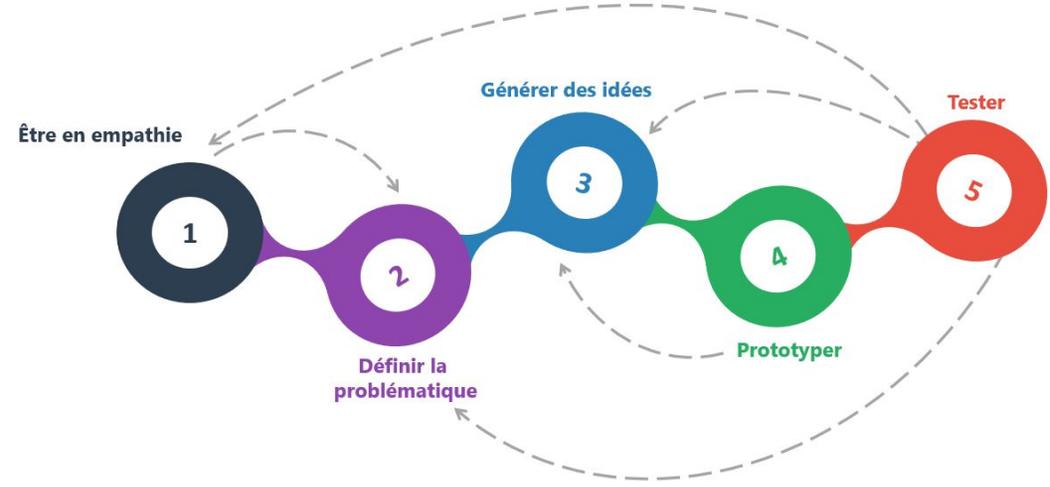
Innovation : repenser les processus



Innovation : miser sur le talent humain



Innovation : un processus bien défini



Innovation : en mode essai-erreur

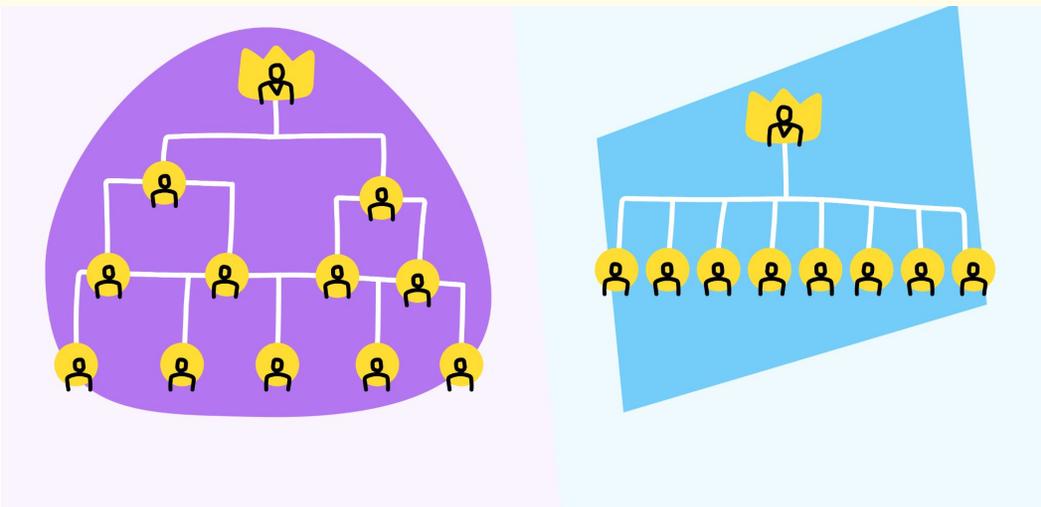


Collaboration : un espace de travail unifié



70

Collaboration : moins de hiérarchie



Collaboration : moins de travail en silo



Collaboration : environnement stimulant



Collaboration : de nouveaux partenaires



74

Formation : planifié en continu



A retenir 4.1 - Culture : Innovation

1. *Se réinventer pour s'adapter à l'expérience spectateur.*
2. *Capitaliser sur le talent caché des équipes.*
3. *Libérer le potentiel d'innovation grâce au Design Thinking*
4. *Expérimenter en testant rapidement des solutions avec le public.*

A retenir 4.2 - Culture : Collaboration

1. Connecter personnes, services, infos, outils numériques et comms
2. Instaurer une nouvelle culture plus stimulante à l'interne
 - moins hiérarchique
 - moins travail individuel en silo
3. Étendre les collaborations à l'externe
4. Prévoir des plans de formation continue pour tous

Sondage - Question 4 - CULTURE

2 min.

Est-ce que les outils numériques en place vous permettent de bien collaborer ?

Format : Répondre dans Zoom



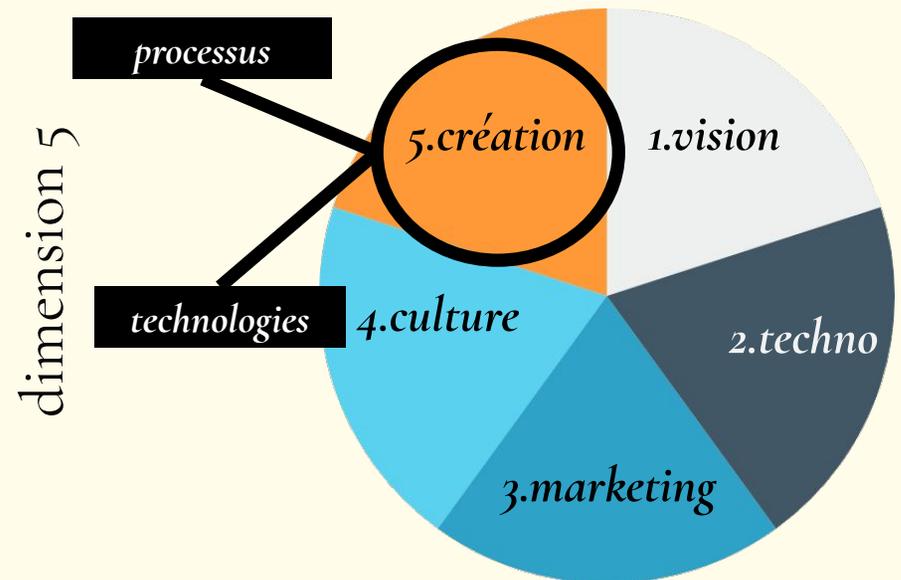
Ronde de clarification

5 min.

Des questions, commentaires ?



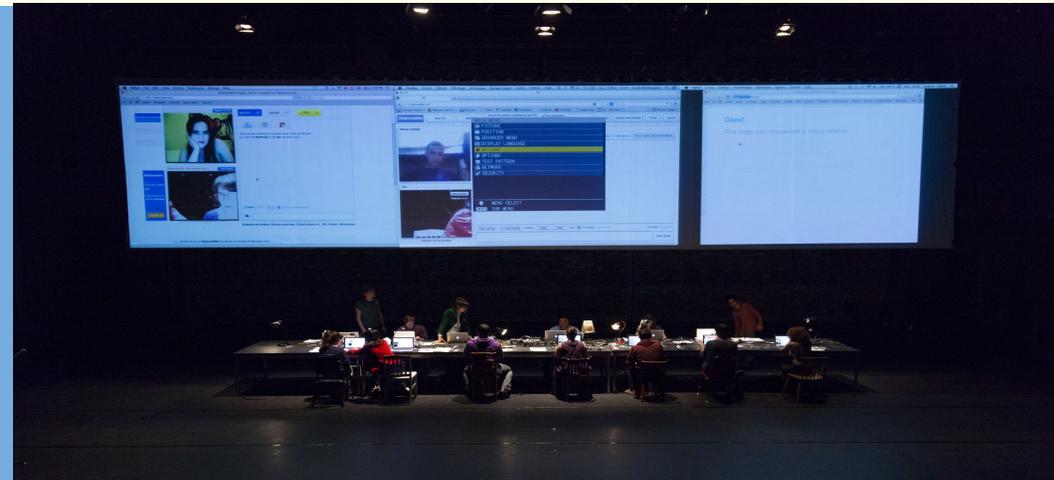
Format : mode popcorn.



Création : un laboratoire créatif



Création : explorer les nouvelles technos



Création : exemple d'interactivité

Création : exemple de vidéo mapping



Création : exemple d'immersion



Création : exemple de hologrammes



Création : une relation bidirectionnelle



A retenir 5.1 - *Création : Processus*

1. *Façonner de nouvelles expériences théâtrales prenant en compte les technologies numériques à notre disposition aujourd'hui*
2. *Former des équipes de création interdisciplinaires*
3. *Inclure le public lors du processus créatif.*

A retenir 5.2 - Création : Technologies

1. Explorer des technologies telles que :

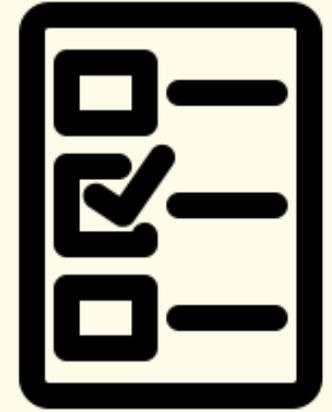
- le vidéomapping
- l'interactivité
- l'immersion
- les hologrammes

Sondage - Question 5 - CRÉATION

2 min.

Est-ce que vous trouvez que les nouvelles technologies peuvent enrichir l'expérience théâtrale ?

Format : Répondre dans Zoom



Ronde de clarification

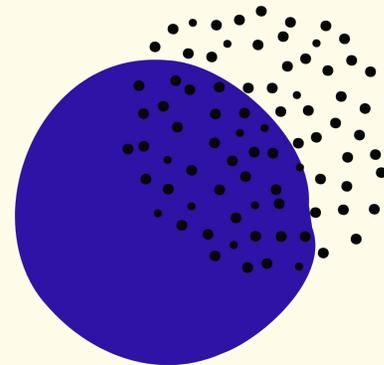
5 min.

10

Des questions, commentaires ?



Format : mode popcorn.



Merci !

hanneke * ronken
innovation culturelle