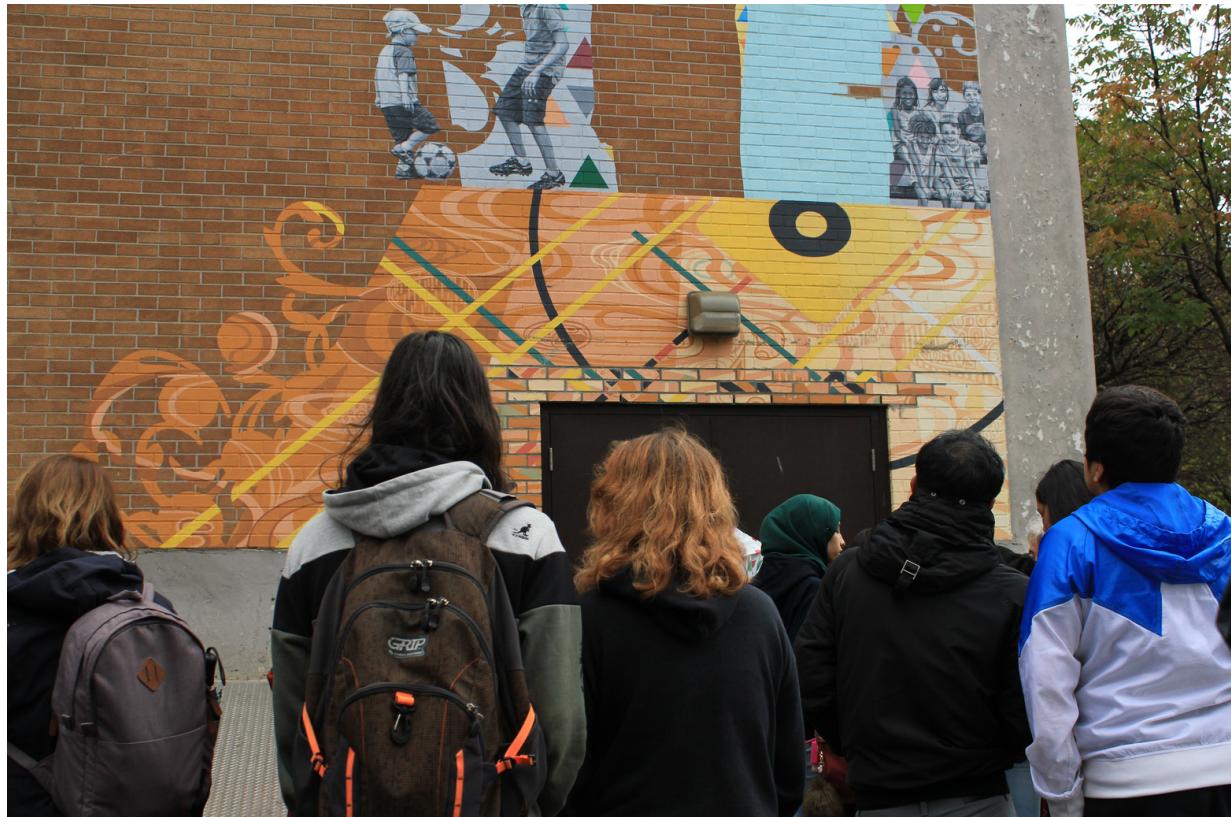


# PROJET MONA

MONA  
Mai 2021



**L'application mobile gratuite pour découvrir  
l'art public et les lieux culturels au Québec**



@MONA.ArtPublic

info@monamontreal.org

monamontreal.org



# NOTRE APPLICATION

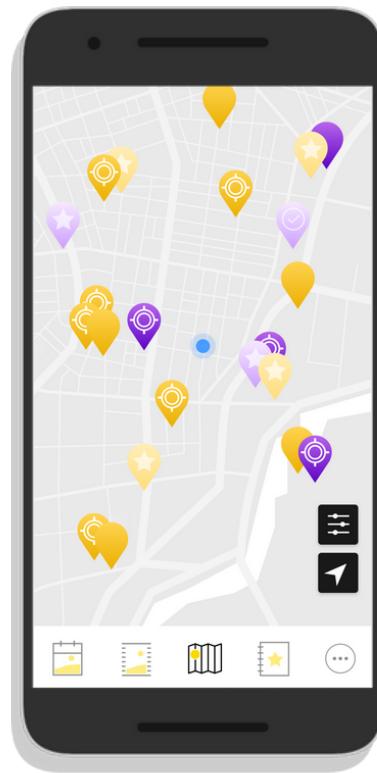
• •

MONA  
1

MONA est une application mobile gratuite qui invite à la découverte de l'art et des lieux culturels au Québec.

## La ville devient votre terrain de jeu.

Recherchez des œuvres d'art et prenez-les en photo pour les ajouter à votre collection personnelle. Évaluez votre expérience en ajoutant vos propres notes et commentaires. En vous promenant à travers les quartiers de votre ville, relevez les défis proposés et accumulez les reconnaissances.



Carte interactive



Œuvre du jour

L'application se divise en quatre volets :

- **Œuvre du jour** : suggestion de découverte aléatoire
- **Carte interactive** : carte interactive des œuvres et des lieux avec géolocalisation de l'utilisateur·rice
- **Liste des œuvres** : pour explorer et découvrir l'ensemble de la collection MONA
- **Collection personnelle** : constituée par toutes les œuvres que l'utilisateur·rice a vues et prises en photo

MONA propose un accompagnement simple et efficace du public dans sa découverte des œuvres d'art qui l'entourent. Rechercher les œuvres dans la ville et les photographier transforme le regard et l'expérience de l'art comme de l'espace urbain. L'ajout des lieux culturels est une combinaison gagnante pour diversifier les formes de culture et valoriser leur présence dans la ville.

# NOTRE ORGANISME



La Maison MONA est un organisme sans but lucratif inclusif et dynamique. Sa mission consiste à:

- Inviter à des rencontres avec l'art
- Créer un espace commun pour les échanges
- Faire résonner les sens et les sensibilités de chacun·e

Ses valeurs: accessibilité, diversité et partage

Les projets de MONA visent à combiner culture et technologie, en impliquant le·a citoyen·ne dans son environnement.

## Genèse

MONA est née en 2016 comme projet étudiant dans le cadre d'un cours d'informatique à l'Université de Montréal. La rencontre à l'automne 2017 entre Lena Krause et Prof. Suzanne Paquet a permis la formation d'une équipe, dans un esprit de coopération intersectorielle avec le Département d'informatique (DIRO, Faculté des arts et des sciences, UdeM), l'École de design (Faculté de l'aménagement, UdeM) et la Faculté des Arts et des Sciences.

## La maison MONA (OSBL)

Former un OSBL est un signe de notre engagement sérieux et à long terme dans ce projet. Nous voulons continuer à ajouter des œuvres et des fonctionnalités, augmenter le nombre de badges et de défis etc. Nous aimerais aussi offrir des activités de médiation culturelle, que ce soit dans des écoles, des centres communautaires ou des foyers pour personnes âgées.



Activité-visite sur le campus de l'UdeM, Septembre 2019.

Photo du groupe de l'œuvre de Robert Roussil

## Philosophie

L'application mobile MONA combine culture et technologie pour offrir une expérience unique des œuvres d'art public. Mélant jeu de piste et médiation culturelle, MONA profite du tournant numérique pour impliquer son public dans l'enjeu municipal de l'art public. Cette initiative représente une occasion inédite d'éducation et de coopération dans un contexte de communication directe avec le public, tout en offrant une banque de données pour l'étude des publics de l'art à l'ère numérique.

## Développement coopératif

MONA est développée par des jeunes professionnels formé·e·s en histoire de l'art, en informatique et en design. Le travail est effectué dans un esprit de collaboration et de partage, avec comme objectif de mettre en commun nos compétences pour le succès de ce projet enthousiasmant.

# NOTRE ÉQUIPE



## Direction artistique

**Lena Krause** Coordinatrice du projet

*Étudiante à la maîtrise en histoire de l'art, informaticienne et médiatrice culturelle*

## Communication et design

**Sarah Dumaresq** Responsable des réseaux sociaux, Responsable des partenariats pédagogiques

*Historienne de l'art, diplômée en enseignement*

**Barbara Marche** Designer graphique et UI designer

*Diplômée en arts graphiques et en interfaces digitales*

## Partenariat en recherche

**Prof. Suzanne Paquet, Aurélie Guye-Perrault**

*Groupe de recherche Art et site de l'Université de Montréal*

## Équipe technique

**Philippe Auclair** Développeur Android

*Diplômé en anthropologie et en informatique*

**Simon Janssen** Développeur back-end

*Étudiant au bac en informatique*

**Théodore Jordan** Développeur Android

*Étudiant en informatique*

**Yuning Sun** Développeuse back-end

*Étudiante en informatique*

**Quentin Wolak** Développeur iOS

*Étudiant à la maîtrise en informatique*

**Ancien·ne·s contributeur·rice·s:** Vincent Beauregard (dév. Android et back-end), Aurélie Bezacier (communication), Paul Chaffanet (dév. iOS), Marguerite Chiarello (vidéaste), Matija Dabić (dév. Android), Émile Labbé (dév. Android), Abdelhakim Qbaich (dév. back-end), Roberto Martinez (design graphique), Nemanja Mitrovic (dév. Android), Gilbert Fortin (design graphique), Mathieu Perron (dev. back-end), Sandrine Rodrigue (design graphique)

## Conseil d'administration

### Cathyane Dufort

*Étudiante en histoire de l'art et travailleuse culturelle, présidente de l'association étudiante d'histoire de l'art*

### Kim Gobeil

*Travailleuse culturelle en communication chez Culture pour tous*

### Lena Krause

*Étudiante à la maîtrise en histoire de l'art et informaticienne*

### Sébastien Provencher

*Artiste en danse, chorégraphe et interprète*

## Conseillers externes

### Prof. Suzanne Paquet Université de Montréal

*Professeure et directrice au département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques*

### Prof. Guy Lapalme Université de Montréal

*Professeur émérite au département d'informatique et de recherche opérationnelle*

### Prof. Emmanuel Château-Dutier

Université de Montréal

*Professeur adjoint au département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques*



## Partenaires

### Diffusion

- Dose Culture – art urbain et graffiti, Longueuil
- MU – production de murales, Montréal
- MURAL – festival d'art urbain, Montréal
- Université de Montréal
- Université Concordia

### Médiation culturelle

- Journées de la culture
- Une marche, deux parcours: À la mémoire des femmes de Polytechnique
- Université de Montréal
- Université Concordia

## Diffusion de données ouvertes

### Art

- Ville de Montréal: art public et murales subventionnées
- Rimouski: art public
- informations disponibles sur le site ArtPublicMontréal

### Lieux culturels

- Province du Québec: bottin des bibliothèques publiques
- Ville de Montréal: lieux culturels municipaux

# MENTIONS & PRIX



## 2ème prix au hackQC 2020

2500\$ remportés pour la deuxième place au hackathon provincial sur la thématique "interaction numérique avec le citoyen"  
Rimouski, 6-8 mars 2020



Mention et prix de 500\$ attribués par main (mouvement des accélérateurs d'innovation du Québec) à l'équipe pour son potentiel de générer des opportunités pour de futures entreprises à fort potentiel de croissance.

## Projet gagnant du hackathon social Dynamo 2019

Prix de 7'000\$ et accompagnement de la Maison de l'Innovation Sociale, remportés au hackathon *Décodons l'inclusion* organisé par Dynamo, 22-24 novembre 2019



## Campagne de socio-financement réussie

The image contains three distinct sections. On the left, the MONA logo is displayed with the text "Découvrez l'art public de Montréal". In the center, there is a screenshot of a smartphone displaying a map-based application, likely the MONA app. Overlaid on the phone screen is a progress bar showing "101%" and "3 055 \$ sur 3 000 \$". At the bottom of the phone screen, it says "0 jour restant" and "Terminé". On the right, the La Ruche Québec logo is shown with the text "Maison de l'innovation sociale".

3055\$ récoltés lors de notre campagne de financement participatif sur La Ruche Québec  
Été 2019

# ACTIVITÉS

• • • • • • • • • • • •



ALAC  
Accueille et outille les personnes immigrantes

## Atelier: leadership et des droits des femmes (2020)

Présentation lors de l'atelier organisé par l'Alliance pour l'intégration et l'accueil des immigrants (ALAC) pour la journée internationale des droits de la femmes



## UNE marche, DEUX parcours : À la mémoire des femmes de Polytechnique (2019)

Participation à la marche commémorative et présentation du projet



## Composite #21

Présentation MONA à la soirée composite organisée par MAPP MTL et Lightspeed au centre Never Apart, 24 octobre 2019



## Journées de la culture (2019, 2020)

Organisation de parcours autour de l'art public



## Colloque *Art public, sites et cultures numériques* (2019)

Présentation du projet et soirée de lancement de l'application



## Activité de la rentrée (2018, 2019)

Organisation d'un rallye et d'une activité-visite sur le campus de l'Université de Montréal, en collaboration avec l'association des étudiantes et étudiants en histoire de l'art de l'UdeM

# GALERIE PHOTO

• • • • • • • • • • • •



Université de  
Montréal,  
Août 2019



Composition géométrique (1968)  
Jacques G. de Tonnancourt



Journées de la culture 2019



Journées de la culture 2020

Louis-Octave Crémazie (1906)  
Louis-Philippe Hébert



Prix gagnant du  
hackathon social  
Dynamo (2019)

Hachim (CSAI), Lena, Sarah et  
Mathieu



Bootcamp  
Dynamo&MIS  
(2020)

Cathyane, Lena,  
Quentin et Matija



2e prix HackQc  
Rimouski (2020)

Marc Parent (Maire de Rimouski), Lena, Matija,  
Cathyane, Nemanja, Mathieu et Sarah