

**LES TECHNOLOGIES AU SERVICE  
DE LA SOCIÉTÉ**

*Reconnait tout produit ou service technologique ayant un impact important sur la société ou ayant permis d'améliorer la qualité de vie, le mieux-être ou l'intégration d'individus à la société.*



De gauche à droite : Diane Jean, sous-ministre aux Services gouvernementaux, dirigeante principale de l'information, et présidente directrice générale du Centre de services partagés du Québec - Catherine Légaré, directrice recherche et développement, Academos - Michel Besner, directeur général de la Corporation Éducentre de Bois de Boulogne - Jean-François Trudeau, coordonnateur web, Academos



**Corporation Éducentre  
de Bois-de-Boulogne**

*Skytech communications*

**Projet : Academos pour inspirer la relève**

La nouvelle version du site Academos de la Corporation Éducentre de Bois-de-Boulogne concrétise le souhait du gouvernement du Québec d'offrir un service de cyber-mentorat à tous les élèves du deuxième cycle du secondaire et, du collégial. Le site Academos accompagne les jeunes dans leurs choix de carrière en les mettant en relation avec des cyber-mentors qui les informent sur les réalités du monde du travail et sur les métiers. La refonte du site devait tenir compte de la forte augmentation anticipée d'élèves s'inscrivant au service, l'augmentation proportionnelle du nombre de cyber-mentors pour répondre à la hausse de la demande de conseils, la décentralisation de la gestion et l'utilisation des services par des usagers anglophones.

**FINALISTE Aide En Ligne Groupe Conseil**

*Centre Hospitalier Universitaire de Québec,  
Raymond Chabot Ressources Humaines, Bureau de  
Sherbrooke, Centre Montréalais de l'Autisme, APER  
SANTÉ ET SERVICES SOCIAUX*

*Projet : Télésanté/Télécoaching à domicile et au travail*

**FINALISTE Totalmédia**

*Projet : Naitre et grandir.net*

**LES TI DANS LES SECTEURS CULTUREL,  
ÉDUCATIF OU MÉDIATIQUE**

*Reconnait l'utilisation remarquable des technologies de l'information et des communications ou du multimédia dans les projets de création, de production, d'édition ou de diffusion émanant d'entreprises ou d'organisations des secteurs culturel, éducatif ou médiatique.*



De gauche à droite : Carmela Zampini, vice-présidente, Ventes grandes entreprises, Bell - Michel Jolicoeur, président, TRAM MÉDIA



**TRAM MÉDIA**

*Le Centre des sciences de Montréal*

**Projet : MISSION GAIA**

L'objectif visé par le projet Mission Gaia était de sensibiliser les jeunes aux enjeux du développement durable. Mais, le défi était de concevoir un jeu ludo-éducatif qui resterait d'actualité pendant les 7 ans prévus pour son utilisation et capable d'accompagner un flux de 90 visiteurs à la fois. Mission Gaia a été développé à partir des grands principes du jeu de société, à l'image des jeux de table comme Risk, Colons de Catane et Diplomatie. Les participants sont confrontés aux enjeux du développement durable en étant appelés à résoudre des situations fictives, mais inspirées de données réelles. Le but du jeu est de solutionner le maximum de situations, afin de se rendre le plus loin possible dans l'avenir.

**FINALISTE CREO**

*Projet : M.A.R.S. Métiers d'Avenir en Recherche Scientifique*

**FINALISTE Productions Nova Média**

*Projet : Humanima 2.0 (Web)*

**FINALISTE TECHNOCompétences, le comité sectoriel de main-d'œuvre en technologies de l'information et des communications**

*Ellicom*

*Projet : Le Tapis rouge 2.0*