

L'HISTOIRE AU NUMÉRIQUE



Quartier Libre fait découvrir des programmes d'été ouverts aux étudiants de tous horizons. Ce numéro-ci : l'école d'été Montréal numérique. Cette troisième édition se déroulera du 15 au 21 mai sur le campus de Longueuil de l'Université de Sherbrooke. Le programme se penchera sur l'utilisation de l'image en histoire à l'ère du numérique.

PAR FÉLIX LACERTE-GAUTHIER

« **O**n a des étudiants de plusieurs universités et de différents programmes : histoire, histoire de l'art, archivistique ou études québécoises, explique la professeure au Département d'histoire à l'UQAM Joanne Burgess. Ce n'est pas seulement ouvert aux étudiants, il y a également des diplômés, des gens du milieu des musées et du patrimoine. »

Le programme dure six jours, de 9 heures à 18 heures. La formule mêle théorie et pratique, avec des présentations faites par des professeurs, des conférences d'experts invités, du travail en laboratoire et sur le terrain avec des organismes partenaires, comme une visite aux Archives de Montréal, ainsi que des périodes de discussion. « C'était des journées intenses, prévient l'étudiant au doctorat en histoire à l'UdeM Dominic Laramée, présent à la première édition. Certains jours, je commençais à écrire à 6 heures du matin et n'étais pas rentré chez moi avant 22 heures ». Le jeune homme estime en revanche qu'en une semaine, il a appris davantage que durant deux cours universitaires.

Organisé par le Partenariat de recherche Montréal, plaque tournante des échanges : histoire, patrimoine, devenir de l'UQAM, dont M^{me} Burgess est la directrice, et le Département d'histoire de l'Université de Sherbrooke, le programme est limité à 25 places. Les étudiants inscrits peuvent se faire créditer leur cours dans le cadre d'une maîtrise ou en fin de baccalauréat dépendamment de leur université et de leur département.

Cette année, l'École abordera la thématique de l'histoire par l'image et permettra aux élèves de mieux comprendre les exigences de traitement d'une image numérisée, comment l'utiliser dans des applications mobiles ou sur des sites Web. « Chaque année nous initiions les étudiants à certains logiciels pour leur donner un minimum de compréhension de ce que le numérique rend possible, et comment un historien peut l'exploiter pour ses recherches », précise M^{me} Burgess. L'occasion également de mieux comprendre comment le numérique peut entrer au service de la diffu-

sion et de la transmission des connaissances, selon la professeure.

D'après l'étudiant à la maîtrise en histoire à l'UQAM Roch Montpetit, le programme permet de s'outiller avec des ressources informatiques qui facilitent le travail des étudiants et

chercheurs. « Je travaille sur l'histoire à partir de la photographie. La thématique de cette année va donc me permettre de découvrir des outils qui me permettront de me perfectionner », dit-il. Des inscriptions se sont déroulées jusqu'au 1^{er} mars et d'autres suivront vers la mi-mars.

À QUOI SERVENT LES ÉCOLES D'ÉTÉ ?

La professeure au Département d'histoire à l'UQAM **Joanne Burgess** cite trois avantages majeurs :

- 1 une formule pédagogique** novatrice et collaborative, qui intègre une variété d'activités et fait appel à l'expertise d'une équipe de professeurs ;
- 2 une expérience intense** qui permet de véritablement s'investir dans un sujet ou une matière nouvelle ;
- 3 un cadre d'apprentissage** qui peut réunir différents types de participants, de différentes disciplines, de différents milieux, de différentes universités, dans un contexte qui favorise de véritables échanges. Les écoles d'été permettent aux étudiants de vivre une expérience pédagogique qui n'est pas celle des cours ou des séminaires habituels. Les contacts avec les autres étudiants, les professeurs et les conférenciers sont plus soutenus et plus riches que d'habitude.

ENTREPRENEURIAT ÉTUDIANT

CINQ ÉTOILES

Deux étudiants et un professeur de Polytechnique Montréal vont commercialiser ce printemps une application mobile pour améliorer les conditions de travail des salariés. Appelée STARS, celle-ci permettra aux employés de proposer leurs solutions pour mieux vivre au sein de leur entreprise. Un projet mené de longue haleine pour ces étudiants entrepreneurs, qui ont créé leur propre startup, Grizzly Space.

PAR CLAIRE-MARINE BEHA

Lors d'une visite au CHUM en 2013, dans le cadre de sa maîtrise de recherche en génie industriel ayant pour sujet « les facteurs clés d'une démarche d'amélioration continue en milieu hospitalier au Québec », la doctorante à Polytechnique et cofondatrice de Grizzly Space, Julie Charron-Latour a remarqué des dysfonctionnements et la difficulté des employés à communiquer avec leur direction.

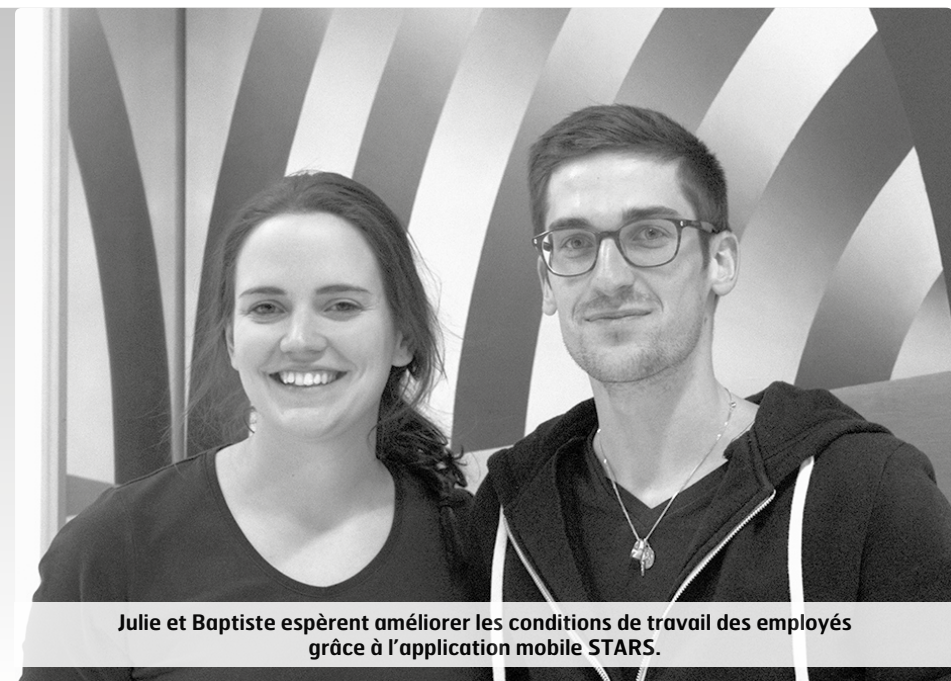
« Nous devons coupler le lancement de la startup avec nos études. »

Julie Charron-Latour
Doctorante à Polytechnique
et cofondatrice de Grizzly Space

« Des dossiers étaient perdus, beaucoup de matériel cassé, gaspillé ou manquant, illustre-t-elle. Nous avons travaillé avec mon

tuteur, Samuel Bassetto [NDLR : professeur adjoint au Département de mathématiques et de génie industriel à Polytechnique], pour développer une application. Nous sommes partis du concept de la boîte à idées : les employés y déposent des commentaires qui doivent remonter à la hiérarchie. » L'idée est de faire participer les employés, en leur permettant de suivre le cheminement de leur demande, de proposer des pistes de réflexion et de débattre d'une solution avec leur gestionnaire.

Le projet a été pris en charge pendant trois ans par le laboratoire de recherche CIMAR LAB de Polytechnique sous la direction de M. Bassetto. En 2015, l'Hôpital de Montréal pour enfants accepte de tester STARS et l'application est améliorée. « En octobre dernier, un étudiant dans mon cours, Baptiste Martin [NDLR : étudiant à la maîtrise de recherche en génie industriel et cofondateur de Grizzly Space], sou-



Julie et Baptiste espèrent améliorer les conditions de travail des employés grâce à l'application mobile STARS.

haitait trouver un projet de maîtrise, explique M. Bassetto. Ses compétences en développement informatique m'ont convaincu et je lui ai parlé du projet : trois mois plus tard, l'outil était complètement redéveloppé. »

Séduits par la création d'une entreprise, Julie et Baptiste ont travaillé pour transformer cette recherche universitaire en projet professionnel. « Je suis reparti de la base pour recréer l'application », indique l'étudiant.

Des étudiants entrepreneurs

Le professeur et les deux étudiants ont fondé la startup Grizzly Space en décembre 2015. M. Bassetto joue un rôle de conseiller auprès des étudiants qui, eux, travaillent comme entrepreneurs. « Nous devons coupler le lancement de la startup avec nos études, confie

Julie. Nous cherchons à présent des financements et avons déjà pu obtenir un partenariat avec Microsoft. »

Présentement, l'application STARS est testée gratuitement par huit organisations, dont l'Hôpital de Montréal pour enfants, l'entreprise d'exportation de pain Boulart, la bibliothèque de Polytechnique et l'entreprise de construction d'acier BONE Structure. « Nous étudions avec attention l'utilisation de notre application afin de régler quelques détails pour la commercialisation dans quelques mois », ajoute Baptiste.

Le logo de STARS est constitué de cinq étoiles alignées, rappelant un système de notation de 1 à 5. Une référence à la capacité d'amélioration d'un service ou d'un produit, selon les jeunes entrepreneurs.