

Un nouveau logiciel pour l'inventaire et la gestion des infrastructures de loisir au Québec : MESURE

Denis Auger, Ph.D, professeur au Département d'études en loisir, culture et tourisme et directeur du Laboratoire en loisir et vie communautaire, Tony Garneau, responsable de la programmation du logiciel MESURE en collaboration avec Josée Desruisseaux, coordonnatrice de l'Observatoire québécois du loisir.

En septembre dernier, l'Observatoire a ciblé la mise à jour et le développement des infrastructures comme l'une des douze priorités du monde du loisir. Nos équipements sont vieillissants et les pratiques du loisir changent et appellent soit des reconversions, soit un développement des espaces et des équipements.

Si certaines grandes municipalités et commissions scolaires possèdent une connaissance et une mesure de leurs espaces et équipements, ce n'est pas le cas de la majorité des municipalités. Au moment où des décisions importantes doivent être prises, il est urgent de combler cette lacune. Conversion, rénovation, abandon ou développement : ces décisions doivent s'appuyer sur des informations fiables et pertinentes.

Depuis quelques années, des unités régionales de loisir et de sport (URLS) et des municipalités se sont associées au Laboratoire en loisir et vie communautaire pour développer et expérimenter un outil de MESURE public et convivial qui permettrait d'effectuer l'inventaire et la qualification des espaces et des équipements.

Fort de son mandat d'éclairer les décideurs en loisir, l'OQL présente brièvement dans ce bulletin les différentes étapes qui ont mené à la création de ce nouveau logiciel et en décrit le contenu et le mode d'emploi.

Ce logiciel sera distribué aux partenaires (municipalités, URLS, commissions scolaires, etc.) à la fois pour leur usage, mais aussi aux fins de constituer une base de données québécoise (PROSAQ). MESURE est un outil majeur d'un projet d'envergure fondé sur le partenariat.

POURQUOI « MESURER » LES INFRASTRUCTURES?

Quatre facteurs obligent à prendre des décisions importantes à propos des infrastructures : leur vieillissement, les changements dans les besoins et les pratiques en loisir et sport, la limite de la capacité financière des pouvoirs publics et les exigences de la protection de l'environnement.

La majorité des infrastructures arrivent à la fin de leur durée de vie utile, les arénas en sont un bel exemple. Leur vieillissement augmente considérablement les coûts d'opération et d'entretien, affecte la qualité et le développement des usages et peut réduire la sécurité des usagers. Les pratiques ont changé et changeront avec le vieillissement de la population, la diversité culturelle et l'arrivée sur le marché d'instruments et d'activités nouvelles. Citons la montée en popularité des activités de randonnée à pied, en vélo, en ski, en raquette, en poussette (le mini baby-boom) en planche à roulettes qui a forcé le développement de toute une gamme d'infrastructures.

La recrudescence de la pratique libre de l'activité physique a obligé à penser autrement les infrastructures sportives. La croissance des coûts et le morcellement du temps libre ont déplacé les inscriptions vers des activités moins coûteuses et moins régulières. Les retraités demanderont des accès en journée plutôt qu'en soirée. Ce ne sont là que quelques exemples qui illustrent les changements d'usages des infrastructures qui obligent une adaptation des équipements construits à une autre époque.

Ils obligent aussi une programmation beaucoup plus concertée des espaces et des équipements entre le scolaire et le municipal et entre les divers opérateurs de ces ressources.

Les budgets ne sont pas illimités alors que toutes les infrastructures publiques appellent des interventions. Les réseaux d'aqueduc et d'égout, les rues et les viaducs, les bâtiments administratifs, les écoles ont aussi vieilli. Dès lors, les besoins en loisir, culture et sport doivent

être documentés et appuyés sur une mesure de leur qualité et de leur usage.

L'INVENTAIRE QUÉBÉCOIS : UN PROJET EN PARTENARIAT

L'inventaire et la caractérisation des équipements de loisir permettent aux municipalités et aux écoles de dresser une liste exhaustive des biens qu'elles possèdent et éclairent le gouvernement dans l'élaboration des programmes de soutien aux infrastructures. La création d'un fichier central, comme dans plusieurs autres provinces canadiennes, permet aussi à chacune des municipalités de situer son parc d'infrastructures par rapport à celui de milieux comparables (benchmarking).

La constitution d'un inventaire québécois n'est possible que si tous les acteurs mettent la main à la pâte. Réaliser de façon centrale un tel inventaire représente des coûts inabordables et réduit l'appropriation de l'outil par les bénéficiaires potentiels. Le partenariat est donc nécessaire au développement de la base de données.

Le processus d'inventaire repose sur le fait que chaque milieu procède à son inventaire selon ses besoins, mais mesure un minimum de données versées dans une banque commune de façon à constituer la base québécoise.

Afin que tous les inventaires réalisés avec MESURE contribuent à créer une banque québécoise qui éclaire les décisions du gouvernement et qui fournit aux propriétaires une source utile d'informations, la base de données PROSAQ sera créée grâce à l'apport des données saisies dans MESURE. Cela permettra de former avec l'aide des partenaires une importante base de données commune. Pour l'instant, les données de Montréal et de Chaudière-Appalaches sont incluses dans PROSAQ.

Outre l'apport des actuels partenaires, PROSAQ s'appuiera sur les anciens recensements. Il pourra également s'enrichir de l'apport de tout nouveau partenaire intéressé à utiliser MESURE : apport qui, du même coup, profitera à son évolution. PROSAQ est un projet en développement. Il sera en constante évolution, tant que les partenaires travailleront de pair avec les concepteurs pour faire grandir la banque de données.

POURQUOI UN LOGICIEL POUR L'INVENTAIRE ET LA GESTION DES INFRASTRUCTURES DE LOISIR?

Bien que plusieurs municipalités et quelques URLS aient réalisé de tels inventaires, au Québec, peu d'instruments informatiques permettaient de réaliser cette tâche de façon coordonnée. Le ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport (MELS) a mandaté le Laboratoire en loisir et vie communautaire de l'Université du Québec à Trois-Rivières pour la création d'un système de gestion de l'information des données relatives aux installations récréatives et sportives (MESURE¹) et d'une banque centrale d'informations (PROSAQ).

Le mandat comporte trois parties, soit :

- 1- Créer une banque de données permettant de regrouper toutes les informations relatives aux installations récréatives et sportives.
- 2- Rendre disponible un ensemble de moyens et d'outils (soutien professionnel, logiciel, etc.) pour les partenaires (municipalités, commissions scolaires, unités régionales de loisir et de sport, etc.) qui veulent réaliser un inventaire et, s'il y a lieu, une analyse de leurs installations récréatives et sportives.
- 3- Constituer, gérer et mettre à la disposition des décideurs (élus et professionnels des milieux locaux, régionaux et nationaux) une banque d'informations centrale pour l'analyse et la gestion des installations récréatives et sportives du Québec.

CRÉATION DU LOGICIEL MESURE

Anciennement appelé EDGAR, ce logiciel a été remplacé par MESURE (Mesure Évaluation Sportif Récréation Équipements) et par PROSAQ (Profil des Sites Actifs du Québec) en ce qui regarde la base de données. MESURE est un logiciel qui permettra de réaliser l'inventaire et la gestion des infrastructures de loisir au Québec.

Afin de remplir son mandat, le Laboratoire en loisir et vie communautaire a entrepris une démarche comportant six étapes. Chaque étape a été revue et approfondie afin d'obtenir un résultat optimal et une meilleure compréhension du logiciel MESURE.

¹ Anciennement appelé EDGAR, le logiciel porte maintenant le nom de MESURE (Mesure Évaluation Sportif Récréation Équipements) et la base de données porte le nom de PROSAQ (Profil des Sites Actifs du Québec).

▪ *Revoir la structure interne du logiciel*

Ayant pour mandat de simplifier le logiciel et de rendre celui-ci plus convivial pour l'utilisateur, il fallait prévoir tout ce qui pourrait être exigé d'un logiciel comme MESURE et, par conséquent, le garder ouvert aux demandes actuelles et futures des différents partenaires. MESURE est donc un outil de gestion simple qui s'adapte aux différentes situations.

Les données recueillies par MESURE forment une base de données (PROSAQ). Cette base de données, créée à partir de MESURE, est la même pour tous les organismes, mais elle peut être personnalisée selon les besoins de chacun.

▪ *Revoir le visuel du logiciel*

Le visuel du logiciel a été revu. À un visuel terne et sans vie, des couleurs et détails ont été ajoutés. Le logiciel MESURE est beaucoup plus convivial. La navigation a été revue et facilitée. Plusieurs éléments ont été changés afin de faciliter le travail pour l'utilisateur.

▪ *Convivialité de MESURE*

MESURE est nettement plus convivial et plus facile à utiliser que son prédécesseur EDGAR². À chaque ouverture de MESURE, le logiciel remet en page d'accueil le dernier site travaillé, ce qui permet d'éviter sa recherche. Le logiciel est plus clair et plus facile d'approche même pour un utilisateur peu expérimenté.

▪ *Reformulation de questions*

Des questions jugées superflues ou inappropriées pour l'établissement d'un profil d'équipement ont été éliminées.

Toutes les questions portant sur l'évaluation des équipements ont été retirées du logiciel, considérant la mouvance de la

réglementation et des différences entre les municipalités.

▪ *Création des rapports*

Cette nouvelle version du logiciel permet de présenter les rapports de MESURE en format *.pdf. Ces rapports prédéfinis donnent de l'information générale.

▪ *Manuel de l'utilisateur*

Un manuel de l'utilisateur a été créé pour MESURE. Il comprend l'ensemble des explications associées à l'utilisation du logiciel, ainsi que plusieurs images qui permettent une meilleure compréhension.

PRÉSENTATION DE MESURE

Page d'accueil

La page d'accueil de MESURE permet de déterminer l'emplacement des sites selon la ville, la MRC, et la région. Dans cette page, il est possible d'entrer la liste complète de tous les sites qui se trouvent sur ce territoire ainsi que leurs coordonnées. Il est également possible d'ajouter des photos des différents sites et de formuler des commentaires.

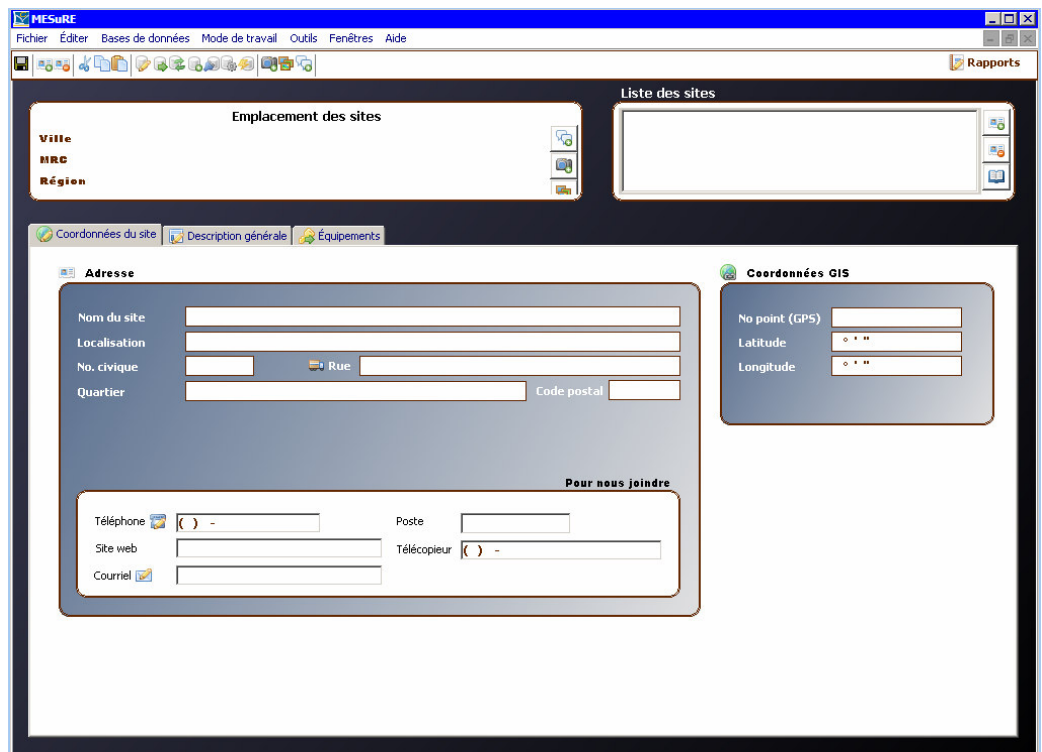


Figure 1. Page d'accueil de MESURE

² Des expérimentations ont été faites auprès de plusieurs personnes pour vérifier la facilité d'utilisation.

Pour permettre une utilisation optimale, MESURE propose un arbre de navigation, soit une fenêtre qui indique l'endroit où on se trouve dans le logiciel et qui permet d'un simple clic de se déplacer d'un onglet à l'autre. De plus, la sauvegarde de chaque donnée saisie se fait maintenant automatiquement.

- **Onglet « Description générale »**

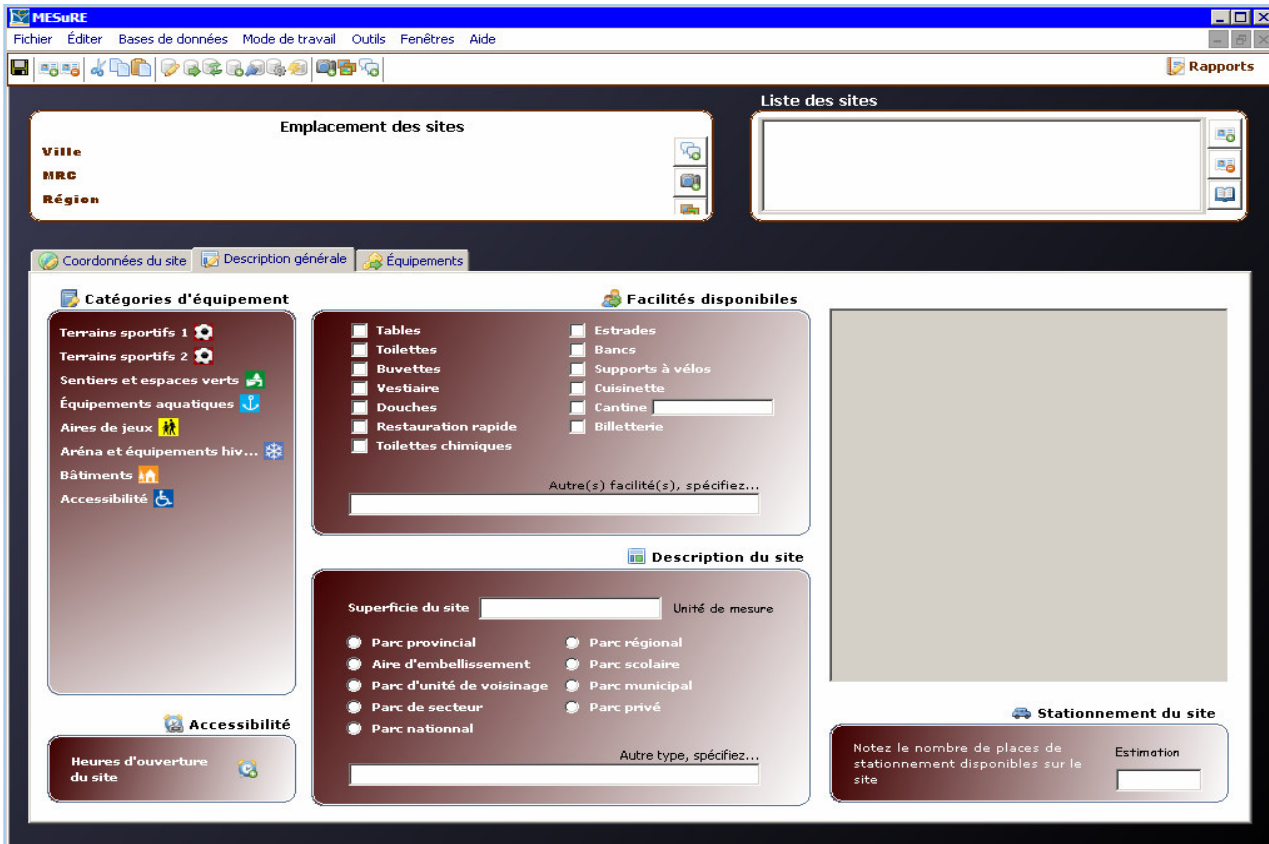
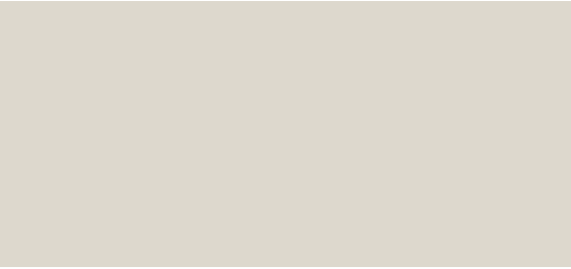


Figure 2. Onglet « Description générale » de MESURE

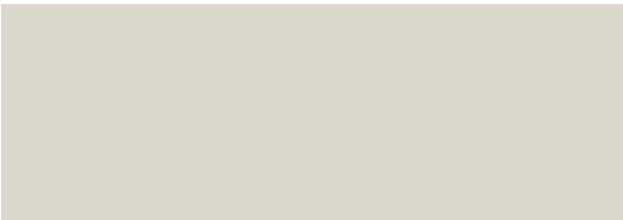
La section « Description générale » permet à l'utilisateur de faire une brève description du site, de dénombrer les équipements présents sur celui-ci, les facilités d'accès et les heures d'ouverture du site.



- **Onglet « Équipements »**

Dans la section « Équipements », on retrouve les onglets des différentes catégories d'équipements (aires de jeux, arénas et équipements hivernaux, bâtiments, équipements aquatiques, sentiers et espaces verts, terrains sportifs 1, terrains sportifs 2 et accessibilité).

Pour chacun de ces onglets, de nombreuses options sont offertes (version imprimable, ajout, évaluation, consultation, réévaluation, suppression, modification, horaire). Une fenêtre *horaire* a été ajoutée à la demande des partenaires. Celle-ci permet de préciser les périodes d'utilisation de l'équipement.



Cette option peut également être utilisée pour indiquer les heures d'ouverture et de fermeture des équipements.

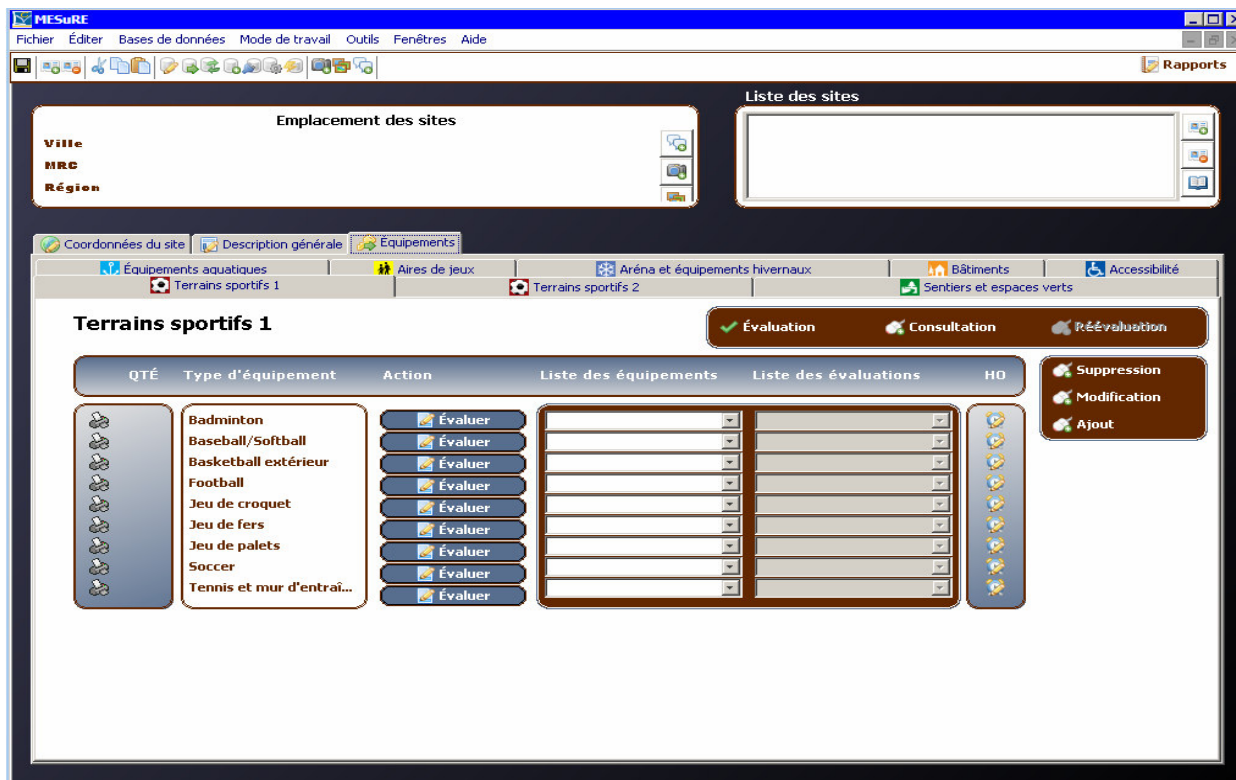


Figure 3. Onglet « Équipements » de MESURE

À tout moment, il est possible pour l'utilisateur d'ajouter, de supprimer ou de modifier un équipement.

▪ **Évaluation**

De plus, l'utilisateur peut réaliser l'évaluation d'un équipement.

Lorsque que ce dernier clique sur « Évaluation », l'interface permettant de faire une évaluation apparaît à l'écran.

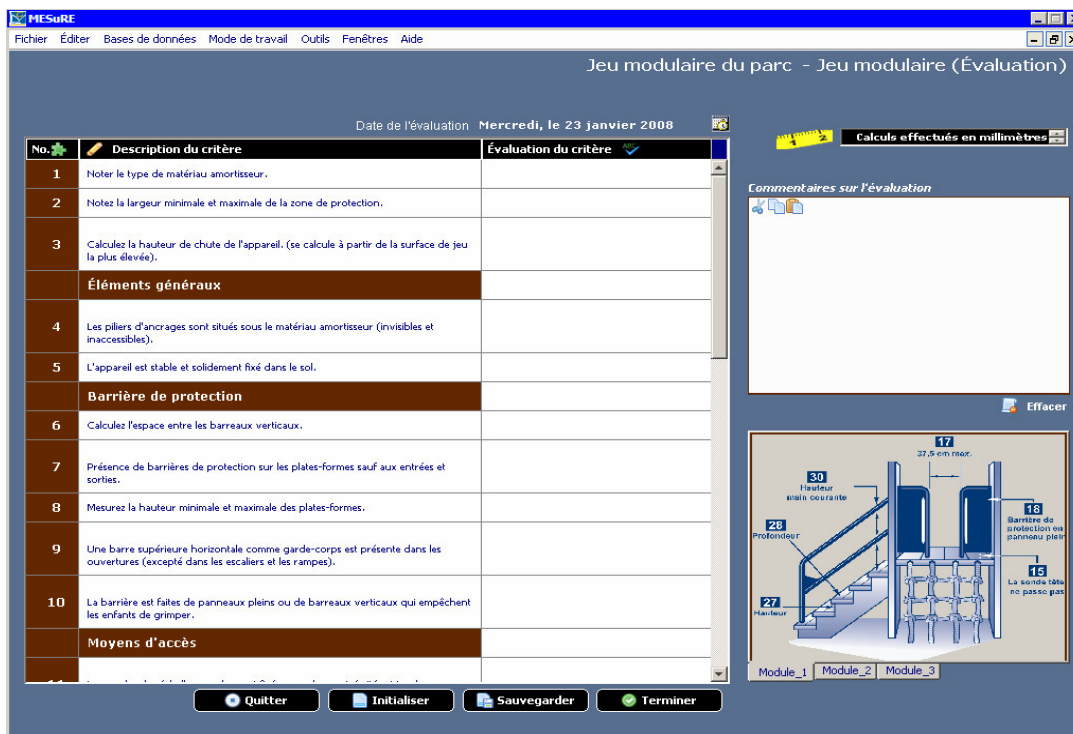


Figure 4. Fiche d'évaluation pour « Jeu modulaire »

EN CONCLUSION

MESURE est un logiciel qui permettra aux partenaires de tracer un profil exact de leurs infrastructures en matière d'équipements de loisir et de sport. Cette version est désormais plus conviviale et offre une grande souplesse à l'utilisateur. De ce fait, les partenaires pourront facilement recueillir leurs données ce qui leur permettra de maximiser leur connaissance des équipements de loisir disponibles sur leur territoire. Ils seront en *mesure* d'assurer une meilleure gestion des sites récréatifs et sportifs pour les organismes, les utilisateurs, les citoyens et les intervenants. Cette gestion favorisera le développement du loisir dans la province. **MESURE** est un outil majeur dans cette vaste opération partenariale qu'est la constitution d'une base de données québécoise en infrastructures de loisir.