



Établissement public du musée du Louvre

Direction de la médiation et du développement des publics

Sous-Direction de la médiation et de la transmission

Service de la médiation graphique et numérique

**CONCEPTION ET PRODUCTION DE QUATRE (4) PROGRAMMES NUMERIQUES INTERACTIFS
POUR LA SALLE HISTOIRE DES COLLECTIONS DE LA GALERIE DES 5 CONTINENTS**

Cahier des Clauses Techniques Particulières (C.C.T.P)

En application des articles L 2123-1 et R 2123-1 du Code de la commande publique

<Table des matières

| | | |
|---|--|-----------|
| - | ARTICLE 1 – CONTEXTE ET OBJECTIF DU PROJET | 3 |
| | 1.1 Contexte et objectif du projet | 3 |
| | 1.2 Le projet..... | 3 |
| | 1.2.1 Refonte des salles du Pavillon des Sessions au musée du Louvre | 3 |
| | 1.3 Définition des dispositifs | 6 |
| | 1.3.1 Description générale des dispositifs numériques interactifs | 6 |
| | 1.3.2 Intentions..... | 7 |
| - | ARTICLE 2 – PHASAGE ET DETAIL DES PRESTATIONS | 8 |
| | 2.1 Délai d'exécution et durée du Marché..... | 8 |
| | 2.2 Phase 1 : Conception des dispositifs numériques interactifs et sonores | 9 |
| | 2.2.1 Prestations attendues pour la conception des dispositifs numériques interactifs et sonores ... | 9 |
| | 2.2.2 Livrables attendus de la part du titulaire pour la phase 1 : | 11 |
| | 2.2.3 Livrables attendus de la part du musée du Louvre pour la phase 1 : | 11 |
| | 2.3 Phase 2 : Production des dispositifs numériques interactifs sonores | 12 |
| | 2.3.1 Prestations attendues pour la production des dispositifs numériques interactifs sonores | 12 |
| | 2.3.2 Livrables attendus de la part du titulaire pour la phase 2 | 13 |
| | 2.3.3 Livrables attendus de la part du musée du Louvre pour la phase 2 | 13 |
| - | ARTICLE 3 – DEROULEMENT ET ORGANISATION DU PROJET..... | 14 |
| | 3.1 Lieux du projet | 14 |
| | 3.2 Gestion des réunions | 14 |
| | 3.3 Le comité de projet..... | 14 |
| | 3.4 Mode de communication et espace collaboratif | 15 |
| | 3.5 Organisation et méthodologie | 15 |

- **ARTICLE 1 – CONTEXTE ET OBJECTIF DU PROJET**

1.1 Contexte et objectif du projet

La présente consultation a pour objet la conclusion d'un marché relatif à la conception et la production de quatre dispositifs interactifs, sonores, qui doivent être installés dans la salle Histoire des collections dans la Galerie des 5 continents (ex Pavillon des Sessions) au musée du Louvre. L'ouverture de cet espace est pour l'instant prévu autour du 12 novembre 2025.

1.2 Le projet

1.2.1 Refonte des salles du Pavillon des Sessions au musée du Louvre

La genèse du projet du Pavillon des Sessions

Le Pavillon des Sessions du musée du Louvre est une ambassade permanente du musée du quai Branly - Jacques Chirac. Inauguré en avril 2000, le Pavillon des Sessions se situe au sud du palais du Louvre, entre l'aile de Flore et l'aile Denon, et expose une centaine de chefs-d'œuvre sculpturaux du monde entier au cœur de l'un des plus grands musées des beaux-arts classiques au monde.

L'installation au Louvre des arts d'Afrique, d'Asie, d'Océanie et des Amériques est l'aboutissement d'un long processus. Ils ont fait une première entrée au Louvre en 1827 lorsque le roi Charles X crée le musée de Marine et d'Ethnographie. Les œuvres exposées fascinent le public et le musée connaît un grand succès. Mais, si les civilisations non-occidentales suscitent l'intérêt, rares sont alors les personnes qui reconnaissent une valeur artistique à ces collections. En 1905, les œuvres sont dispersées dans plusieurs musées. Elles quittent le Louvre.

Progressivement, et grâce à des artistes comme Pablo Picasso, ces pièces vont acquérir le statut d'œuvres d'art. Dès 1909, le poète Guillaume Apollinaire souhaite que le Louvre accueille de nouveaux ces chefs-d'œuvre « dont l'aspect n'est pas moins émouvant que celui des beaux spécimens de la statuaire occidentale ».

Au fil du 20^e siècle, l'idée fait son chemin. Enfin, en 1990, Jacques Kerchache, grand spécialiste des cultures extra-occidentales, publie un manifeste signé de 300 artistes, philosophes, anthropologues et historiens d'art : « les Chefs-d'œuvre naissent libres et égaux ». Il réclame la création au Louvre d'un département consacré aux arts d'Afrique, d'Océanie, des Amériques et d'Insulinde qu'il regroupe sous l'appellation « Arts premiers ».

En 1996, le président de la République Jacques Chirac annonce la création d'un musée qui regroupera les deux collections françaises d'arts premiers : celle du musée national des Arts d'Afrique et d'Océanie, et celle du musée de l'Homme. C'est la naissance du musée du quai Branly. Il doit donner leur juste

place à des cultures et des civilisations trop longtemps méconnues des occidentaux. Jacques Chirac décide aussi de présenter une sélection de chefs-d'œuvre de ces collections au Louvre.

Pour exposer cette centaine de chefs-d'œuvre, on choisit le pavillon des Sessions. L'espace, situé en salle 427 au niveau 0 de l'aile Denon, est fermé au public depuis le 21 octobre 2024 et doit rouvrir à l'automne 2025. Il proposera une nouvelle présentation autour d'œuvres du Louvre, du musée du quai Branly - Jacques Chirac et du musée national des arts asiatiques-Guimet. Il changera de nom pour devenir la « Galerie des cinq continents ».

La Galerie des cinq continents : refonte du parcours

La nouvelle « Galerie des cinq continents » s'articulera autour de 8 thèmes transversaux :

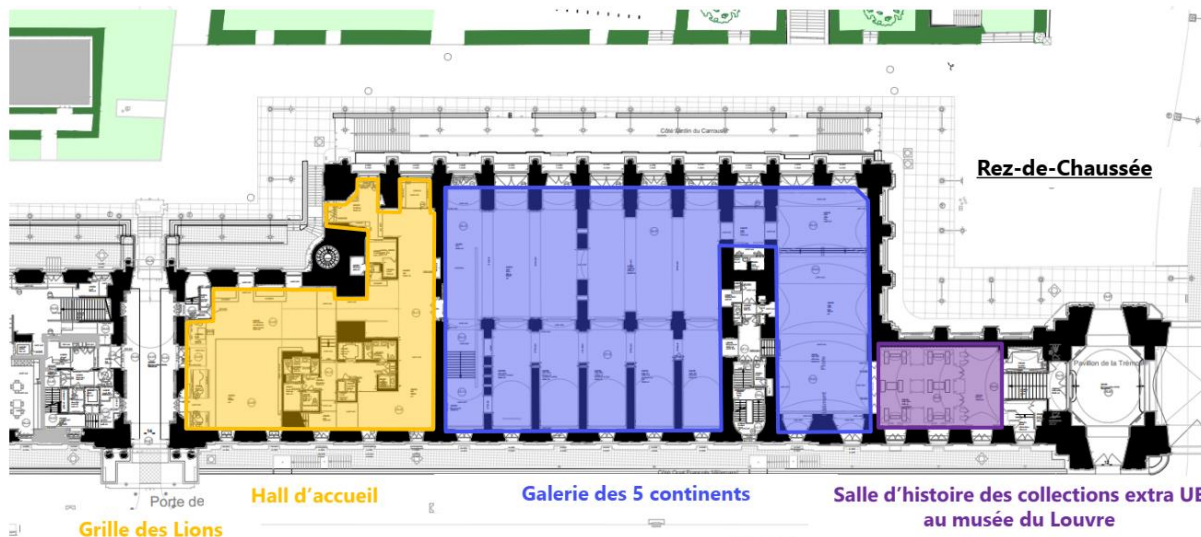
- Vivre
- Croire
- Incarner le pouvoir
- Asseoir son prestige
- Guérir et protéger
- Comprendre et raconter le monde
- L'humain avec l'environnement
- Métamorphoser



Plan d'implantation de la Galerie des 5 continents – Phase esquisse

La salle « Histoire des collections » permettra de donner aux visiteurs des clés de compréhension sur l'origine variée des œuvres présentées et leurs modes d'acquisitions par la France puis leur mode d'entrée et de présentation dans les musées.

Les dispositifs numériques qui font l'objet de ce marché sont implantés dans cette salle.



Plan d'implantation du Pavillon des Sessions et positionnement de la salle « Histoire des collections »

Les enjeux de médiation de cette salle s'articulent autour des axes suivants :

- Montrer comment la présence des arts extra-occidentaux s'inscrit dans le temps du Louvre, depuis 1793.
- Expliquer de quelle histoire la Galerie des 5 continents que découvrent aujourd'hui les visiteurs est l'héritière.
- Interroger l'évolution du statut des objets de l'ailleurs, et de leur perception, à l'aune de l'histoire des collections du Louvre.
- Faire raconter cette histoire par les objets eux-mêmes : par quels chemins nous sont-ils parvenus ?
- Questionner la « vocation universelle » du Louvre à travers ses mutations continues depuis la création du musée.
- Mettre en rapport les « tentations encyclopédiques » du musée aux différentes époques avec les événements contemporains qui les permettent, les produisent ou auxquelles elles répondent – et notamment le contexte colonial.

Les dispositifs numériques interactifs destinés à cette salle sont diffusés via un écran tactile (Modèle de type SAMSUNG QMRT32) de 32 pouces (70.1 x 39.5) posé sur un mobilier de type pupitre (pupitre et écran ne sont pas à fournir par le titulaire du présent marché. Ils seront fournis par le musée du Louvre). Les numériques sont chacun présentés en regard d'une œuvre qui illustre les objectifs de médiation détaillés ci-dessus.

1.3 Définition des dispositifs

1.3.1 Description générale des dispositifs numériques interactifs

Les dispositifs demandés sont des numériques interactifs, accessibles via des écrans tactiles dont la taille prévisionnelle à ce stade du projet serait de 32 pouces avec un PC déporté de type Dell Optiplex 3060, 16RAM, OS : W11. Il se s'agit pas de système All-in-one mais bien d'un écran tactile et d'un ordinateur. L'autre possibilité de diffusion serait via un lecteur Brightsign si le mode de présentation devait évoluer.

D'un point de vue informatique, les dispositifs audiovisuels du musée du Louvre sont pilotés sur un réseau multimédia fermé, sans accès sur l'extérieur. Le monitoring des équipements est assuré par le système BLOCKS.

Les dispositifs doivent offrir une interface interactive permettant un choix de langues (français, anglais), des boutons d'accessibilité (de type taille de la police et contraste) et l'accès à une vidéo d'animation retraçant l'histoire de l'œuvre exposée à proximité et les enjeux de son acquisition et de sa présentation au Louvre.

S'agissant du développement de l'interface interactive, aucun logiciel ou technologie ne sont attendus en particulier, le titulaire devra préconiser et utiliser la solution qui paraît la plus adaptée à la demande.

Les dispositifs sont également sonores, le mode de diffusion du son est encore en cours de réflexion :

- Enceinte directionnelle
- Casque
- Mono écouteur
- Autre

NB : En plus de leur intégration au sein de l'applicatif, les vidéos devront également être livrées à part entière en tant que livrables.

Le programme de chaque dispositif numérique interactif est constitué de contenus textes, images et sons, ainsi que d'animations, à réaliser, intégrés au sein d'une interface tactile consultable par les visiteurs en salle.

Chaque dispositif numérique interactif sera intégré dans un mobilier de type pupitre dessiné sur mesure et installé dans la salle « Histoire des collection », à proximité des œuvres qu'ils présentent.

Les positionnements précis au sein de la scénographie seront définis plus tard. Le mobilier et l'écran ne sont pas à la charge du titulaire du présent marché.

Il est également demandé au titulaire de prévoir l'intégration d'un module permettant l'extraction de statistiques utilisateurs (contenu de statistiques à définir, par exemple le nombre de déclenchement sur

une période donnée, etc).

1.3.2 Intentions

Les objectifs de transmission des dispositifs rejoignent ceux généraux de la salle. Il s'agit de :

- Permettre aux visiteurs de **découvrir l'histoire de chacune des quatre (4) œuvres de la salle** en faisant raconter cette histoire par les objets eux-mêmes : par quels chemins nous sont-ils parvenus ? Comment étaient-ils regardés selon les époques ?
- Interroger **l'évolution du statut des objets de l'ailleurs**, et de leur perception, à l'aune de l'histoire des collections du Louvre.
- Questionner **la « vocation universelle » du Louvre** à travers ses mutations continues depuis la création du musée. Mettre en rapport les « tentations encyclopédiques » du musée aux différentes époques avec les événements contemporains qui les permettent, les produisent ou auxquelles elles répondent – et notamment le contexte colonial.

Pour répondre à ces objectifs, chaque film s'appuie sur la trame suivante, adaptée ensuite en fonction des contenus :

- Une boucle de l'histoire de l'objet qui démarre aujourd'hui et se conclut aujourd'hui
- Explorer l'origine de l'objet, la culture à laquelle il se réfère
- Évoquer son arrivée en Europe, en France et son acquisition par des collectionneurs ou des institutions
- Expliquer son acquisition par le Louvre ou par le musée du quai Branly
- Détailler les éventuelles déplacements de l'œuvre au sein de différentes institutions ou au sein d'une même institution et expliciter ce que ces déplacements disent de l'évolution du statut de l'œuvre
- Conclure par un retour aujourd'hui et sa présentation au sein de la « salle Histoire des collections » de la galerie des cinq continents au musée du Louvre

Voir ANNEXES 01 à 04 – Trames de chaque dispositif

L'information délivrée doit être dynamique et didactique. Elle doit inciter à poursuivre la consultation du programme par son calibrage et sa construction éditoriale. Elle doit également aider à regarder et à observer les œuvres présentées à proximité.

La durée de consultation totale préconisée pour chaque dispositif est de moins de quatre (4) minutes.

NB : Ces réalisations devront pouvoir être diffusées sur des bornes in situ, mais aussi sur des supports multimédias divers : site web, réseaux sociaux, outil mobile

Ces dispositifs doivent notamment :

- Offrir une expérience visiteur/utilisateur efficace, facile et riche tant du point de vue de l'ergonomie que du contenu.
- S'intégrer dans l'espace muséographique en adaptant la charte graphique de l'espace à l'interface numérique.
- Permettre une information résiduelle en cas de mise en veille ou panne du dispositif.
- Offrir des garanties en termes de fiabilité technique.

Chaque dispositif numérique interactif comprend :

- Un (1) programme d'interface tactile
- Dans lequel est intégré une (1) séquence animée (vidéo) sonore et sous-titrée

Il est demandé de garder une ligne à la fois classique et élégante, en harmonie avec l'environnement du musée du Louvre.

- **ARTICLE 2 – PHASAGE ET DETAIL DES PRESTATIONS**

Le présent marché a pour objet la conception et la production de quatre (4) dispositifs numériques interactifs et sonores présenté dans l'article 1.

Le marché se décompose en deux (2) phases successives :

- **Phase 1** : Conception des dispositifs numériques interactifs et sonores
- **Phase 2** : Production des dispositifs numériques interactifs et sonores

2.1 Délai d'exécution et durée du Marché

Le présent marché prend effet à compter de sa date de notification et s'achèvera à la réception de la phase n°2.

La date prévisionnelle de début de la prestation est estimée à mai 2025.

Le programme interactif devra être présenté au public en novembre 2025.

Les délais d'exécution de chacune des deux (2) phases de la prestation sont les suivants :

- **Phase 1** : Conception des dispositifs numériques interactifs et sonores : délai d'exécution **deux (2) mois et demi calendaires** à compter de la notification du présent marché;
- **Calendrier prévisionnel et non contractuel** : Mai – Mi-juillet 2025

- **Phase 2** : Production des dispositifs numériques interactifs et sonores : délai d'exécution **trois (3) mois et demi calendaires** à compter de l'admission de la phase 1.
 - **Calendrier prévisionnel et non contractuel** : Mi-juillet – Octobre 2025 pour une première installation en salle du programme définitif le 29 octobre 2025.

NB : Le musée du Louvre demande qu'un planning précis de livraison soit défini en début de projet.

2.2 Phase 1 : Conception des dispositifs numériques interactifs et sonores

2.2.1 Prestations attendues pour la conception des dispositifs numériques interactifs et sonores

En début de phase 1, le titulaire devra fournir un planning détaillé mis à jour pour la phase 1 reprenant l'ensemble des livrables de la phase et précisant les réunions ou points d'échanges réguliers, ainsi que les séances de validation. Le planning respectera les délais d'exécution maximums prévus au présent marché.

Il s'agit de concevoir quatre (4) programmes d'interface tactile ainsi que quatre (4) séquences animées sonores et sous-titrée en français et en anglais (une vidéo par langue).

La durée de consultation totale préconisée pour chaque dispositif est de moins de quatre (4) minutes.

Le programme d'interface doit permettre aux visiteurs d'accéder au contenu proposé de manière intuitive, son ergonomie doit répondre à la charte des dispositifs du musée, installés in-situ (écran de veille, titrage, normes d'accessibilité...), et son graphisme doit reprendre les codes mis en place dans l'ensemble de la signalétique fixe de la salle.

Les vidéos sonores devront répondre aux attentes suivantes :

- Ce sont des films composés d'iconographies à animer (ou fixes), avec une bande sonore. Ils pourront également intégrer d'autres types de visuels fournis par l'EPML. Egalement, il pourra être nécessaire pour le prestataire de dessiner des éléments ou de concevoir des éléments graphiques (type cartes, schémas, fonds) pour compléter les ressources iconographiques et appuyer ainsi le propos
- Elles devront s'appuyer sur des synopsis fournis par l'EPML.
- Chaque film proposera une vingtaine de sources iconographiques à exploiter.
- Le ton doit s'adresser aussi bien à des adultes qu'à des enfants à partir de 7 ans ou à des personnes avec des difficultés de compréhension. Une note humoristique n'est pas exclue à condition qu'elle ne donne pas un aspect enfantin au dispositif.
- La scénarisation de ces films devra être réalisée par une personne spécialisée dans la

rédaction de storytelling sur la base d'un scénario détaillé transmis par le musée du Louvre.

- Il est attendu du prestataire les recherches en terme d'habillage sonore utiles, en collaboration avec les équipes de l'EPML.
- Les quatre (4) vidéos sonores seront présentées à chaque fois en deux (2) versions : français sous-titré et sonore, anglais sous-titré et sonore. La version anglaise sera fournie par l'EPML, sur la base du texte définitif en français produit par le prestataire. Le prestataire devra ensuite procéder à l'enregistrement de la version anglaise.
- Les sous-titrages se feront sur un bandeau de couleur contrastée, la taille des caractères sera à valider avec l'EPML et répondra aux normes d'accessibilité.
- Les films seront dotés d'une barre de défilement ou timer, visible à l'image, dont le design sera en adéquation avec la charte graphique du musée.
- Chacune des vidéos pourra comporter un écran introductif et écran final, à déterminer selon les scénarii.
- La ou les voix-off seront faites par des comédiens professionnels, une seule voix par langue et par vidéo est prévue soit quatre (4) voix française et (4) voix anglaises (à discuter selon la pertinence des scénarii et la possibilité de mutualiser ou non les voix entre les dispositifs). Le prestataire devra proposer 3 voix différentes par « personnage » en français et en anglais au minimum pour laisser le choix à l'EPML. Les acteurs (ou actrices) proposé(e)s doivent justifier d'un excellent niveau oral, comparable (quand ce n'est pas le cas) à celui d'un natif (ou native) du (ou d'un) pays de la langue à enregistrer. Si l'EPML juge le niveau insatisfaisant, le titulaire devra fournir un nouvel échantillon d'au minimum trois (3) acteurs dans un délai fixé au moment de la demande de nouveau casting. Le titulaire du marché a à sa charge le défraiement des comédiens
- Si nécessaire à la scénarisation des vidéos, l'habillage sonore fera partie intégrante de la prestation du candidat retenu. Les éléments d'habillage sonore sélectionnés doivent être choisis hors du domaine protégé par des droits de propriété intellectuelle (droit d'auteur). Dans l'hypothèse où l'un de ces éléments d'habillage sonore serait protégé par des droits de propriété intellectuelle, le titulaire prend à sa charge les éventuelles redevances dues au titre des droits y afférents, pour les exploitations, le territoire et la durée mentionnés aux présentes.

Toutes les maquettes, tous les tests et tous les prototypes font expressément partie du forfait. Il en est de même pour toutes les présentations ou modifications des productions non acceptées.

Le rendu final de chacune des quatre (4) vidéos doit se rapprocher de l'esprit Karambolage :

<https://www.arte.tv/fr/videos/119294-000-A/madame-de-stael-deuxieme-partie/>

Il est également prévu une diffusion de ces vidéos sur le site internet du musée.

Le titulaire doit bien utiliser l'espace de navigation offert par un écran de type 32 pouces tactile (taille à valider lors de la notification) en favorisant une ergonomie fluide et accessible à tout type de public. Les

fichiers HD des iconographies représentées et des documents complémentaires ainsi que les textes, nécessaires à la rédaction du scénario par l'entreprise, sont fournis par le musée du Louvre. Le titulaire devra prévoir un travail d'adaptation des fichiers HD (détourages et optimisation).

2.2.2 Livrables attendus de la part du titulaire pour la phase 1 :

- Planning détaillé de la phase 1
- Documents de spécifications techniques et fonctionnelles
- Maquettes graphiques et esquisses intermédiaires de l'interface tactile
- Story-boards des quatre (4) séquences vidéo
- Maquettes graphiques, esquisses intermédiaires des séquences vidéos
- Test animé d'un extrait d'une séquence vidéo pour chaque dispositif avec une voix témoin en français
- Proposition de trois (3) voix au choix pour chacun des personnages de chaque vidéo sonore et pour chaque langue soit pour rappel 4 personnages en français et 4 personnages en anglais (sauf si mutualisation possible des voix sur certains dispositifs)

2.2.3 Livrables attendus de la part du musée du Louvre pour la phase 1 :

- Synopsis général des quatre (4) séquences animées
- Textes et images servant de documentation et de sources brutes
- Fichiers en haute définition des images (non détourés et non optimisés) à utiliser pour les séquences vidéo
- Les éléments textuels à intégrer aux films (titres, légendes, crédits, ...)
- Le descriptif des équipements et des systèmes de diffusion
- Charte ergonomique et exemples de dispositifs in situ du musée du Louvre à titre indicatif

Des réunions de travail (point d'avancement du projet, arbitrages, suivi des difficultés) pourront être organisées à distance tout au long de cette phase à la demande des parties et sont incluses dans le prix global et forfaitaire.

NB : prévoir au minimum trois (3) réunions.

2.3 Phase 2 : Production des dispositifs numériques interactifs sonores

2.3.1 Prestations attendues pour la production des dispositifs numériques interactifs sonores

En début de phase 2, le titulaire devra fournir un planning détaillé mis à jour pour la phase 1 reprenant l'ensemble des livrables de la phase et précisant les réunions ou points d'échanges réguliers, ainsi que les séances de validation. Le planning respectera les délais d'exécution maximums prévus au présent marché.

Il s'agit de réaliser quatre (4) programmes d'interface tactile ainsi que quatre (4) séquences animées (vidéo) sonores et sous-titrées en français et en anglais (un fichier par langue).

Le titulaire devra procéder :

- Au développement du programme applicatif permettant la consultation interactive avec choix de langues (français, anglais), les boutons d'accessibilité de taille de la police et de contraste, la page de choix des vidéos.
- Au traitement des images iconographiques y compris, retouches, détourage, découpage, etc et à la création éventuelle de tous les éléments graphiques complémentaires nécessaires au bon déroulé de la vidéo (schémas, cartes, fonds etc.)
- À l'enregistrement en studio et à l'intégration des voix off en français et en anglais.
- À l'adaptation et le montage de tous les éléments des vidéos, visuels et sonores, tels que le titre, les crédits, les images et les dessins, les textes affichés, les commentaires sous-titrés et sonores. Il est important de noter que le titulaire du marché aura besoin d'adapter le rythme des animations pour rendre fluide le déroulement des vidéos finales.
- A l'adaptation du programme d'interface tactile ainsi que des séquences animées sonores avec l'intégration des boutons en anglais, ainsi que le sous-titrage des vidéos réalisées en français dans une version supplémentaire, sous-titrée en anglais.
- Aux finitions : à savoir aux étapes de mixage, étalonnage, et conformation des vidéos.
- A l'encodage : le titulaire livrera les films au Louvre au format source numérique non compressé, ainsi qu'en format encodé pouvant être proposé en téléchargement progressif.

Le titulaire aura à sa charge la réalisation et l'intégration des sous-titrages en français, en anglais. Des fichiers .srt externes pourront être demandés pour les sous-titres.

NB : Les scripts français sont à la charge du titulaire. La traduction en anglais est à la charge de l'EPML.

Le titulaire du marché devra organiser tous les tests préalables qui pourraient lui être demandés par l'EPML. Il s'agit notamment de tous les tests de fonctionnement et de diffusion des programmes qu'il

devra organiser conjointement avec la sous-direction des systèmes d'information de l'EPML qui est en charge de la fourniture et de l'installation du matériel de diffusion.

2.3.2 Livrables attendus de la part du titulaire pour la phase 2

- Planning détaillé de la phase 2
- Programme applicatif de l'interface sous forme d'exécutable avec *players* intégrés, prêt à déployer sur l'écran de destination.
- Fonctionnement du programme en mode autonome sans accès externe (réseau multimédia local)
- Fichier du montage des quatre (4) vidéos (avec itérations des différentes versions) aux formats source dans les deux (2) langues précitées :
 - o Fichiers vidéos de type MP4 à livrer en haute définition (HD) dont la résolution minimum est de 1920 x 1080 pixels (après itérations des différentes versions).
 - o MP4, codec vidéo : H264 / Codec audio : AAC, en qualité full HD, avec un poids maximum de 120 Mo.
- L'ensemble des rushes et éléments d'animation éventuellement produits doivent être classés et répertoriés en fichiers facilement identifiables sur support HD (format d'origine non dégradé).
- Livraison du DOE (dossier des ouvrages exécutés).

2.2.3 Livrables attendus de la part du musée du Louvre pour la phase 2

La traduction des textes en anglais pour les quatre (4) vidéos sonores.

Des réunions de travail (point d'avancement du projet, arbitrages, suivi des difficultés) pourront être organisées à distance tout au long de cette phase à la demande des parties et sont incluses dans le prix global et forfaitaire.

NB : prévoir au minimum trois (3) réunions.

- **ARTICLE 3 – DEROULEMENT ET ORGANISATION DU PROJET**

3.1 Lieux du projet

Les réalisations et les tests tout au long de la production se feront chez le titulaire et les tests finaux dans les locaux du musée du Louvre.

3.2 Gestion des réunions

Les réunions auront lieu principalement en visio-conférences ou le cas échéant par téléphone ou dans les locaux du Louvre.

La gestion des réunions (ordre du jour, animation, compte rendu et relevé d'actions) est à la charge du titulaire.

Tout compte-rendu comporte un relevé d'actions suivi par le titulaire.

NB : Le musée du Louvre demande qu'un calendrier des réunions d'étape soit défini en début de projet.

3.3 Le comité de projet

Un comité de projet ayant un rôle décisionnel sur le projet pourra être mis en place.

Il pourra être consulté à chaque exécution de phase du projet pour validation finale de ladite phase.

Ce comité est préparé et animé par la cheffe de projet désignée par le musée du Louvre.

Le comité de projet pourra être composé :

- du conseiller en charge des discours et de la coordination de la programmation scientifique auprès du cabinet de la présidente-directrice ;
- de représentants du musée du quai Branly – Jacques Chirac
- du Directeur de la Direction de la médiation et du développement des publics (DMDP) ;
- de la cheffe et/ou adjointe du service de la médiation graphique et numérique (SMGN) ;
- de la chargée de médiation culturelle et numérique du musée du Louvre ;
- de l'iconographe du musée du Louvre ;
- du chef de projet informatique du service assistance et parc informatique du musée du Louvre ;
- de la ou du chef.fe de projet de l'équipe du titulaire ;
- de toute autre personne à la demande du titulaire ou du musée du Louvre.

3.4 Mode de communication et espace collaboratif

Les équipes communiqueront par e-mail, courrier, téléphone, et visio-conférence.

Un serveur sécurisé accessible aux équipes du musée du Louvre devra être mis en place par le titulaire pour permettre les échanges de fichiers durant la prestation.

3.5 Organisation et méthodologie

La chargée de projet médiation numérique du Louvre :

- Elle est l'interlocutrice chargée du suivi du marché ;
- Elle assure la coordination des interlocuteurs du musée du Louvre sur la réalisation des différentes phases du marché et assurent le respect du planning de ces phases ;
- Elle est présente et participe à chaque étape de validation du projet.