

CAHIER DES CLAUSES TECHNIQUES PARTICULIERES

**Accord-cadre de programmes audiovisuels, sonores et
numériques in situ multi-attributaire de l'EPMO-VGE-VGE**

**LOT 3 : Conception, réalisation et production de dispositifs
multimédia in-situ avec possible version en ligne**

1. L'EPMO-VGE

1.1 L'établissement public

Sous tutelle du ministère de la Culture, l'Établissement public des musées d'Orsay et de l'Orangerie-Valéry Giscard d'Estaing (EPMO-VGE) réunit depuis 2010 le musée d'Orsay et le musée de l'Orangerie.

- Les [collections du musée d'Orsay](#) présentent la création artistique de la seconde moitié du XIXe siècle et du début du XXe siècle, période courte, mais extrêmement féconde, qui a vu naître notamment les mouvements impressionnistes et postimpressionnistes.
- Le musée de l'Orangerie abrite l'ultime chef-d'œuvre de Claude Monet, [les Nymphéas](#), ainsi que [la collection Walter-Guillaume](#), l'une des plus belles collections européennes de peintures comprises entre les années 1860 et 1930.

Ensemble, les deux musées témoignent de la naissance de la modernité et donnent des clés de compréhension de cette période foisonnante sur le plan artistique. Leurs collections transcendent les frontières entre les disciplines, mêlant peinture, sculpture, photographie, dessin, arts décoratifs et architecture.

1.2 Les publics

L'établissement public du musée d'Orsay et du musée de l'Orangerie – Valéry Giscard d'Estaing (EPMO-VGE) a accueilli 4 949 835 visiteurs en 2024, année marquée par le succès des expositions temporaires ainsi que par les Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris.

En 2024 le musée d'Orsay a reçu 3 751 141 visiteurs (contre 3 871 498 en 2023). Le musée de l'Orangerie a comptabilisé 1 198 694 visiteurs (contre 1 239 539 en 2023). Ces visiteurs sont venus admirer autant les collections permanentes des deux musées que leurs expositions mais aussi l'ensemble de l'offre culturelle.

Au musée d'Orsay, en 2024, 1 621 500 visiteurs sont français, soit 44% du public. Les visiteurs étrangers représentent 56% du public. Parmi les nationalités les plus représentées : Etats-Unis (11,5 %), Italie (6,9%), Royaume Uni, (4,2 %), Allemagne (3,6 %) et Corée du Sud (2,7 %).

A l'Orangerie, les Français représentent cette année 33 % du public, soit 396 000 visiteurs. Parmi les étrangers (67%) : les Etats-Unis (13,2 %), l'Italie (9,2 %), la Corée du Sud (5,1 %), le Royaume Uni (4,8 %) et l'Allemagne (4,2 %) sont particulièrement représentés.

Les publics japonais et coréen sont de retour, notamment à l'Orangerie où ils représentent respectivement 3% et 5% des visiteurs. Pour la première fois, on note l'arrivée du public chinois : au musée d'Orsay, celui-ci représente 2,5% du visitorat, soit 94 000 visiteurs. Au musée de l'Orangerie, ils représentent 2,7 % du public soit 43 150 visiteurs.

En savoir + avec le Communiqué de Presse Fréquentation 2024 sur le site internet : [Les publics de l'EPMO](#)

2. CONTEXTE

2.1 Le Service du développement numérique de l'EPMO-VGE

Au sein de la Direction du numérique, le Service du développement numérique conçoit, développe et diffuse pour les deux musées l'offre numérique audiovisuelle, sonore, interactive et innovante in situ et en ligne. Cette offre concerne tant les collections permanentes que la programmation culturelle et la médiation numérique auprès des publics.

Le Service du développement numérique assure notamment le développement des productions audiovisuelles et multimédias en production exécutive, objet du présent accord-cadre, de la conception à la livraison pour diffusion et archivage. Qu'il s'agisse de productions audiovisuelles (bande-annonce d'exposition, interviews commissaires, mini-séries vidéos) ou podcast (notamment dans le cadre de la série Voix d'O) diffusés en ligne, ou de productions in situ (dispositifs de médiation numérique multimédia) pour les expositions temporaires et les parcours permanents.

La Direction du numérique travaille en lien fonctionnel avec l'ensemble des autres directions de l'établissement, notamment : la direction des publics, direction de la conservation et des collections, direction de la communication, direction de la programmation culturelle et de l'auditorium, etc.

2.2 La médiation audiovisuelle, sonore et numérique

L'EPMO-VGE développe depuis plus de 15 ans un écosystème éditorial en ligne et in situ à destination de tous ses publics : sites internet, chaînes Youtube, réseaux sociaux, écrans et dispositifs interactifs in situ, etc. Au quotidien, les publics français et internationaux ont accès à de nombreux contenus autour des collections de l'EPMO-VGE, de l'histoire de ses sites et de ses actualités.

Conformément à la politique de médiation des deux établissements, la médiation numérique se base sur les principes de complémentarité avec la médiation non numérique et d'inclusivité à un large public, d'approche sensible en prenant soin de valoriser les collections et les artistes et de les présenter de manière contextualisée.

Les productions réalisées sont fortement orientées vers les formats de médiation (plus que vers la communication) et sont toujours soumises à la validation de l'équipe scientifique du projet. Une attention particulière est également portée sur les crédits des œuvres, l'interdiction d'altérer les œuvres (les représenter de la manière la plus authentique et la plus valorisante possible) et la cohérence entre l'association des images au texte.

La médiation numérique est considérée comme un prolongement et un complément de l'expérience visiteur au musée et répond aux mêmes attentes et exigences que les projets muséographiques, qui accordent la priorité à l'exactitude scientifique et à une expérience esthétique forte portée par les œuvres.

2.2 L'activité du service du développement numérique

L'activité du Service du développement numérique regroupe en particulier :

- la production audiovisuelle, qu'elle soit de commande – objet du présent accord-cadre, ou en partenariat et coproduction : vidéos, podcasts, documentaires, etc.

- la diffusion éditoriale numérique : in situ ou en ligne, via les sites internet et les réseaux sociaux des musées. En particulier, une politique éditoriale forte est portée par un nouveau menu « *magazine* » en ligne, qui propose des articles, podcasts et vidéos sur le site du musée d'Orsay.
- la médiation numérique et innovante telle que des expériences en Réalité Virtuelle.

En savoir + dans le Rapport d'Activités 2024 sur le site internet : [Rapports d'activité](#)

2.4 Stratégie sociétale des organisations et numérique responsable

Engagé depuis plusieurs années, l'EPMO-VGE a réaffirmé en 2024 son implication en déclinant une nouvelle stratégie de responsabilité sociétale des organisations (RSO) sur la période 2025 - 2030. Les engagements pris sont au cœur du projet d'établissement et illustrent ses valeurs :

- Garantir l'accès à la culture pour tous et valoriser la culture comme outil d'inclusion
- Garantir la transmission de ce patrimoine commun aux générations futures.

La stratégie RSO de l'EPMO-VGE se décline concrètement en deux volets : des musées inclusifs, des musées écoresponsables.

Ses principes infusent l'ensemble des activités de l'Établissement, dans les missions du quotidien comme dans les grands projets stratégiques. Elle est pensée au bénéfice des agents comme des publics des musées mais aussi partagée avec les partenaires de l'Établissement.

Les productions de l'EPMO-VGE peuvent avoir une dimension sociale ou éducative dans laquelle les prestataires devront s'intégrer. Ces projets ne sont pas purement communicatifs et détiennent un engagement social, pédagogique ou éducatif.

En savoir + sur la stratégie RSO sur le site internet : [Le plan d'action RSO](#)

L'axe 8 porte sur comment mieux intégrer la sobriété numérique au sein de l'Établissement mais aussi dans toutes ses actions et productions avec des équipes externes. L'investissement porte tant que la recherche pour un numérique culturel sobre que sur l'application au quotidien de l'écoconception des outils, des services et des productions numériques et audiovisuelles (selon les recommandations et méthodologie du RGEN). Amélioration, rationalisation et sensibilisation sont les enjeux clés de cette démarche pour la production de contenus mais aussi les équipements et les déplacements induits.

2.5 Les enjeux de programme 2026 - 2028

2.5.1 Deux années de célébrations majeurs pour nos musées :

En 2026, le musée d'Orsay célébrera ses 40 ans (inauguration en décembre 1986) : plusieurs expositions, accrochages et programmes culturels seront spécialement organisés pour l'occasion et célébrerons le musée, son histoire et ses collections dans le musée mais également dans les territoires.

Fin 2026, c'est le centenaire de la mort de Claude Monet (5 décembre 1926) qui donnera l'occasion au musée d'Orsay et au musée de l'Orangerie de célébrer cet artiste majeur des deux collections. Enfin, c'est le centenaire de l'ouverture du musée de l'Orangerie qui sera à l'honneur en 2027.

2.5.2 Mieux accueillir nos publics :

À Orsay comme à l'Orangerie, pour une expérience du public plus agréable encore, les conditions de visite se trouvent améliorées, à la faveur d'importants travaux d'aménagements et de rénovation. Ceux de l'Orangerie sont en cours sur l'année 2025. Ceux d'Orsay ont débuté depuis plusieurs mois et se prolongeront en 2026, avec notamment une gestion différenciée des flux de visiteurs.

2.5.3 La recherche en histoire de l'art de la seconde partie du XIXe siècle et du début du XXe :

L'établissement ouvrira en 2027 le Centre de Ressources et de Recherches-Daniel Marchesseau dans l'hôtel Mailly-Nesle, à quelques pas du musée.

En savoir + sur les expositions de l'automne 2025 et du printemps 2026 sur le site internet : [Les programmes](#)

En savoir + sur les projets et programmes de l'établissement : [Magazine](#) et [Agenda](#)

3. OBJET DE L'ACCORD-CADRE ALLOTI

3.1 Objet

Le présent marché a pour objet **la conception, la réalisation et la production de programmes audiovisuels, sonores et multimédias in situ avec une possible version en ligne** pour le compte de l'EPMO-VGE.

La présente consultation est un accord-cadre alloti relatif à des prestations de réalisation de programmes audiovisuels, sonores et numériques en ligne et in situ pour les besoins et les activités de l'Etablissement public du musée d'Orsay et du musée de l'Orangerie (EPMO). Il fixe les termes contractuels généraux entre l'établissement public et chaque titulaire, ainsi que les conditions de passation des commandes.

Les prestations, objets de l'accord-cadre alloti, concernent l'ensemble des activités des musées : conservation et collections, expositions, programmation culturelle, médiation, etc.

Le présent marché se décompose en **3 lots** :

Lot n°1 : La conception, réalisation et production de vidéos ;

Lot n°2 : La conception, réalisation et production programmes sonores in-situ et des podcasts en ligne ;

Lot n°3 : La conception, réalisation et production de dispositifs multimédia in-situ avec possible version en ligne ;

Les prestations attendues pour chaque lot sont détaillées dans un CCTP (cahier des clauses techniques particulières) dédié.

Le présent CCTP concerne le lot 3.

3.2 Délimitation des prestations

Il est d'ores et déjà précisé que les contenus listés ci-après sont à exclure du périmètre du présent marché :

- pour des programmes nécessitant des méthodes de production spécifique, émergentes ou des technologies rares ou propriétaires (technologies immersives, IA, 3D, tomographie 3D, relevés radar, laser, infrarouge, thermique, technologies à venir, etc.) ;
- pour des réalisations de live streaming ;
- pour des réalisations in situ spécifique type mapping ;
- réalisation de programmes sonores pour les projets d'audioguidage in situ ;
- réalisation de productions exclusivement LSF ;
- réalisation de productions sponsoring inférieures à 30 secondes.

4. Description détaillée et condition d'exécution des prestations du LOT 3

Le lot 3 porte sur la conception, le développement, la maintenance et l'adaptation (le cas échéant) de dispositifs multimédia in situ pour les expositions temporaires ou des événements ponctuels. Une adaptation pour transformer le dispositif temporaire pour une autre destination (partenaires de l'EPMO-VGE, autre exposition, ou en dispositif permanent) pourra être demandée par l'EPMO-VGE et fera l'objet d'un bon de commande spécifique. Ils pourront prendre des formes variées qui seront précisées dans le détail pour chaque demande (projection avec sons immersifs, douche sonore avec projection, écran tactile interactif, etc.). Dans le cadre du lot n°3, les images peuvent être fournies par l'EPMO-VGE.

Il est donc précisé les éléments suivants :

4.1 Contexte et supports de diffusion et publics cibles

Les publics visés

Les productions du Lot n°3 sont susceptibles de s'adresser soit à l'ensemble des publics de de l'EPMO-VGE soit à certains d'entre eux de manière spécifique (adultes, jeunes, enseignants, français, étrangers, etc) et pourront à ce titre faire l'objet d'une attention toute particulière sur le plan de leur dimension ou de leur rendu « pédagogique » ou encore de leur portée universelle.

Modes de diffusion

Les productions du Lot n°3 seront diffusées sur des dispositifs in situ (écrans tactiles, projecteurs, etc) au sein des musées d'Orsay et de l'Orangerie ou hors-les-murs dans les événements de l'EPMO-VGE et de ses partenaires.

Une option pour une version accessible en ligne (web et mobile) peut être demandée spécifiquement. Le cas échéant, l'hébergement n'est pas à la charge du titulaire.

4.2 Co-direction artistique, esthétique et ton

Dans le cadre du lot n°3, chaque production fera l'objet d'une co-construction et d'une co-direction artistique commune entre le titulaire et les équipes de l'EPMO-VGE (chef/fes de projets, conservateur/rices, communicants, etc). Il est attendu des titulaires :

- Une proposition éditoriale structurée et documentée et dans les codes et usages des publics-cibles avec une navigation et une approche fluide dans l'accessibilité des contenus ainsi qu'une esthétique soignée et de qualité à la hauteur de la renommée de l'EPMO-VGE.
- Un message à l'attention des publics auxquels les dispositifs sont destinés clair, compréhensible et mémorisable avec une éventuelle expérience UX/UI pensé pour les usages actuels.
- Une proposition qui prendra en compte le projet scénographique et muséographique dans lequel elle s'intégrera, à l'effet de permettre une expérience optimale des visiteurs.
- Une proposition de durée d'expérience cohérente avec le brief initial et les publics visés ainsi que les supports de diffusion prévus.
- Le respect des chartes graphiques de l'EPMO-VGE et des habillages demandés.
- Le respect des délais et des recommandations du service prescripteur transmis au sein du brief
- Une réactivité face à des délais parfois serrés pour la production des contenus et/ou des changements de dernières minutes à la demande de l'EPMO-VGE (À titre d'exemple : changements d'artistes, de formats de crédits, etc/)
- Le respect des normes RGAA est un pré-requis (cf annexe accessibilité)

4.3 Conception, développement et maintenance

Le titulaire réalise la conception, le développement et la maintenance du dispositif multimédia in situ et en ligne le cas échéant.

La conception, le développement et la maintenance peuvent comprendre l'ensemble ou une partie des prestations parmi la liste exhaustive suivante :

- La production d'une note d'intention ;
- La production d'un scénario ou conducteur le cas échéant de l'expérience ;

Si le dispositif implique la réalisation d'une vidéo :

- La production d'un script (pour rappel, par script, il est entendu un document écrit, retraçant le contenu de la future vidéo dans ses grandes étapes : ouverture, résumé des propos développés tout au long de la vidéo, fin.) ;
- La production d'un scénario le cas échéant ;
- La production d'un storyboard le cas échéant (pour rappel, par storyboard, il est entendu un document illustré, permettant de visualiser la mise en scène de la vidéo et le choix des plans qui la constituent : images en prises de vues réelles, animation, typographies animées, images d'archives, etc) ;
- La réalisation d'images grâce à un tournage ;
- Le montage de la vidéo ;
- La réalisation d'animations (motion design, effets spéciaux, 3D, images de synthèse, etc.), si besoin ;
- Le casting des voix off, leurs enregistrements, le paiement des droits le cas échéant, si besoin ;
- La recherche de musique et la transmission de toutes les informations nécessaires à l'EPMO-VGE pour le paiement des droits le cas échéant et garantir la sécurité juridique de la production.

L'EMPO sera attentif aux coûts induits et pourra demander le cas échéant l'usage de musiques libres de droits ;

- La recherche iconographique et la transmission de toutes les informations nécessaires à l'EPMO-VGE pour le paiement des droits le cas échéant et garantir la sécurité juridique de la production ;
- La transcription dans la langue originale de la vidéo et sa traduction avec des compétences liées aux champs des arts en français le cas échéant ;
- La traduction avec des compétences liées aux champs des arts et le sous-titrage en français et en anglais de la vidéo ou ponctuellement tout autre langue sur demande spécifique de l'EPMO-VGE ;
- L'habillage graphique et sonore de la vidéo ;
- La mise aux différents formats PAD de la vidéo ;
- La livraison des masters ;
- La livraison des sources (rush, etc) ;
- La réalisation et livraison des images de communication du programme (miniature Youtube, cover, animation d'une vignette pour une ou des stories instagram, image HD pour l'article web, etc)
- La gestion et le suivi de la validation de la vidéo par l'Autorité de Régulation Professionnelle de la Publicité, lorsque cela est précisé dans le brief (poste « frais divers »).

Si le dispositif implique la réalisation d'un programme sonore :

- La production d'un script (pour rappel, par script, il est entendu un document écrit, retraçant le contenu du futur programme ou du podcast dans ses grandes étapes : ouverture, résumé des propos développés, habillages sonores, fin) ;
- La production d'un scénario ou conducteur le cas échéant ;
- L'enregistrement en studio à la charge du titulaire ou in situ dans les espaces de l'EPMO-VGE ou de ses partenaires ;
- L'usage du son binaural le cas échéant et si la commande le précise ;
- Un véritable travail de mise en scène des acteurs est attendu pour saisir toutes les nuances de la voix.
- Le montage du programme ou du podcast, sa mise en onde (intégration d'ambiance, éventuelles archives, musiques, habillages, etc.) et son mixage ;
- La recherche de musique et la transmission de toutes les informations nécessaires à l'EPMO-VGE pour le paiement des droits le cas échéant et garantir la sécurité juridique de la production. L'EMPO sera attentif aux coûts induits et pourra demander le cas échéant l'usage de musiques libres de droits ;
- La transcription du programme ou du podcast ;
- La mise aux différents formats du programme ou du podcast ;
- La livraison des masters au format .wav ;
- La livraison des sources (rushs, etc.) ;
- La production et la mise en image d'un teaser (portrait et paysage) pour les podcasts type entretiens commissaires etc ;
- La réalisation et livraison des images de communication du programme (miniature Acast ou/et Youtube, cover, animation d'une vignette pour une ou des stories instagram, etc) le cas échéant ;
- La gestion et le suivi de la validation de la vidéo par l'Autorité de Régulation Professionnelle de la Publicité, lorsque cela est précisé dans le brief (poste « frais divers ») le cas échéant ;
- La production des visuels de communication (vignette destinée aux plateformes d'écoute, ou extraits pour les réseaux sociaux) le cas échéant ;

Si le dispositif implique une expérience multimédia sur écran tactile qui pourrait alors intégrer un programme audiovisuel et/ou sonore mentionnés ci-dessus dans le cadre du Lot 3 :

- Une note d'intention UX/UI créatives illustrées présentant l'expérience interactive et l'esthétisme des dispositifs et leur intégration in situ.
- Un descriptif technique intégrant le choix du logiciel utilisé pour l'expérience et la compatibilité avec le matériel retenu.
- Une note d'intention détaillant les principes d'animation de l'interface afin de garantir une expérience fluide, sensible et intuitive.
- La production d'un plan de site pour l'expérience.
- La production des wireframes et des maquettes graphiques (écrans principaux et déclinaisons).
- La production de cahiers de spécifications fonctionnelles, de cahier de tests et de recettes.
- Le développement du programme.
- La traduction des contenus le cas échéant avec des compétences liées aux champs des arts
- L'intégration des contenus.
- Le test sur une plateforme de préproduction de l'intégration des maquettes graphiques ou pilote accessible via un navigateur ou exécutable sur PC pour démonstration.
- L'accessibilité RGAA du programme numérique.
- Un fichier de test pour intégration sur le matériel in situ fourni par l'EPMO-VGE et la réalisation des tests afférents.
- La livraison des sources.
- La livraison du programme en local et la procédure d'installation, administration et exploitation du programme pour installation sur le matériel in situ.
- Une VSR (vérification de service régulier ou garantie) de 15 jours minimum ou selon les conditions précisées à la commande.
- La maintenance logicielle (applicative et corrective) pendant la durée de l'événement.
- La fourniture des statistiques d'utilisation du dispositif lors du bilan d'exploitation.
- La réalisation d'une déclinaison web, qui serait diffusée en ligne pendant la durée de l'événement et accessible sur desktop et smartphone.

De manière générale, le titulaire s'engage à superviser le travail de réalisation en étroite collaboration avec l'EPMO-VGE.

Le titulaire veillera à respecter les étapes de travail fixées au calendrier et au-delà, à tenir l'EPMO-VGE informé de tout élément significatif concernant la production du dispositif in situ. Cette phase s'achève à la livraison des livrables demandés par le musée. L'adresse de livraison pour les éventuels rendus remis sur support physique sera précisée dans le bon de commande.

4.4 Adaptation

Le titulaire fournira l'ensemble des sources nécessaires à la maintenance du dispositif et/ou à son adaptation par un tiers à une destination secondaire (dans une politique d'"upcycling" de projet numérique) pour une exposition partenaire, une salle d'exposition permanente ou un autre espace du musée. Ces sources devront pouvoir être maniées par un tiers. A ce titre, elles devront utiliser de préférence des logiciels libres et en open-source dans un objectif de durabilité.

L'adaptation, mais aussi la maintenance, pourront faire l'objet d'une demande spécifique de la part de l'EPMO-VGE.

4.5 Matériel

Le titulaire fournira l'ensemble du matériel nécessaire à la production, post-production et livraison des différentes productions audiovisuelles ou sonores (tournage, caméra, microphone, lumière, drone,

enregistrements, banc de montage etc.). La location éventuelle est à sa charge. L'EPMO-VGE devra recevoir en amont du tournage (15 jours ouvrés) la liste du matériel utilisé et pourra le cas échéant refuser un matériel en inadéquation avec la sécurité des œuvres. Le titulaire devra alors être en mesure de proposer des alternatives. L'EPMO-VGE fournira le matériel pour la diffusion du dispositif in situ, ainsi que l'hébergement pour une version in situ le cas échéant

Dans le cas de productions audiovisuelles et/ou sonores, le déchargement, le portage et le transport du matériel seront à la charge du titulaire jusqu'à l'espace de tournage. L'EPMO-VGE fournira en amont l'ensemble des informations nécessaires à la bonne organisation du tournage (parking, zone de déchargement, monte-charges, nombres d'escaliers etc).

L'utilisation par le titulaire ou ses préposés, d'équipement ou de matériel nécessaires aux reportages se fait sous sa responsabilité et à ses frais, notamment en ce qui concerne leur location, transport, manutention, installation, surveillance, enlèvement et assurance. Les frais de déplacement devront être indiqués sur le devis.

Le titulaire devra prendre toutes mesures indiquées par les équipes de l'EPMO-VGE pour garantir la sécurité et l'intégrité des agents, des œuvres et des lieux (balles de tennis sur les pieds caméra, nombre de lux, drones, etc.)

4.6 Gestion de projets et contrôle qualité

Pour chaque projet, l'EPMO-VGE suivra le procédé global suivant, une fois le marché subséquent notifié :

- Réunion de lancement en présentiel ou en visioconférence selon le choix de l'EPMO-VGE
- Le titulaire gère les différentes étapes de réalisation de la vidéo dans le respect du calendrier de travail validé avec les équipes de l'EPMO-VGE
- Processus et étapes de validation avec l'EPMO-VGE, cf. déroulé spécifique ci-dessous
- A compter de la validation définitive par l'EPMO-VGE, le titulaire soumet un prêt à diffuser (PAD) pour validation.

L'EPMO-VGE attend du titulaire le respect des **4 phases de validation (A, B, C, D)** suivantes basées sur des livrables spécifiques, à prévoir pour chaque dispositif :

Pour les validations de formats audiovisuels, numériques et sonores, le titulaire devra proposer une plateforme d'accès ou de visionnage sécurisée (inaccessible en public) permettant de diffuser facilement le média ou le dispositif et d'ajouter des commentaires de manière time-codée directement sur le média (type Vimeo ou Figma pour l'audiovisuel et les maquettes, type Hapy Scribe pour la production sonore, plateforme de pré-production pour une expérience interactive).

Validation de la phase de conception éditoriale

Livrables : Une note d'intention et un script sur demande. Cette proposition éditoriale doit correspondre à la durée approximative finale du dispositif.

Elle doit aussi inclure :

- Les ressources d'archives qui seront utilisées le cas échéant ;
- Les orientations narratives et éditoriales développées sur demande ;
- Une maquette graphique détaillant l'esthétique, le rythme du dispositif (story-board, wireframes de chaque page sur demande) en prenant en compte l'environnement scénographique ;
- La proposition d'habillage graphique en accord avec les orientations graphiques de l'EPMO-VGE (application de l'usage des logos et crédits de l'EPMO-VGE).

A. Validation éditoriale d'une version 1 du dispositif in situ

NB : à ce stade, les fichiers des œuvres peuvent encore être en SD avant choix définitif et négociation des droits.

Livrables :

- Présentation d'une version 1 en accord avec le dispositif in situ demandé (à titre d'exemple : prémontage pour une projection, expérience UX/UI avec maquettes graphiques pour un écran tactile, etc.)
- Validation éditoriale et graphique de la V1 après échanges avec l'EPMO-VGE ;

NB : cette phase de validation intégrant plusieurs instances, l'EPMO-VGE aura besoin d'une semaine minimum pour faire ses retours. Il est conseillé au titulaire de prévoir une semaine supplémentaire au planning pour les ajustements suite à cette livraison.

B. Validation éditoriale de la version 2

Livrables :

- Présentation d'une version 2 en accord avec le dispositif in situ demandé (A titre d'exemple : montage audiovisuel avec les images en HD et textes incrustés (en français et anglais), habillage graphique ; version intégrée sur une plateforme de pré-production, etc.)

C. Validation éditoriale et graphique définitive du dispositif après échanges avec l'EPMO-VGE

- Présentation et validation d'une version finale du dispositif avec tests in situ validés par l'EPMO-VGE
- Livraison des formats et versions finales avec transcription
- Le cas échéant, la réalisation et livraison des images de communication du programme (miniature Youtube, cover, animation d'une vignette pour une ou des stories instagram, etc) en accord avec la charte graphique de l'EPMO-VGE. A titre d'exemple : Youtube : cover (1280 x 720), Instagram : cover reels (1080 x 1920) avec des informations lisibles en format portrait (1080 x 1350).
- Le cas échéant, la production et la livraison d'un reel ou d'une story sur ce modèle : <https://www.instagram.com/museeorsay/reel/DLc8pX0yKQT/> Les informations devront être centrées pour s'adapter aux différents formats et proposer un message clair aux différents publics.
- Réalisation le jour du tournage le cas échéant d'une série de photographies (5 à 6 clichés respectant le brief initial) adaptables aux formats portrait et paysage. Ces clichés seront également destinés à la création d'une cover (pour Youtube et Instagram) le cas échéant.

Contrôle qualité

L'EPMO-VGE sera particulièrement attentif au contrôle qualité des productions. Il est attendu par l'EPMO-VGE qu'à chaque étape du processus de production, les éléments soumis par le titulaire soit d'une qualité acceptable. A titre d'exemple :

- Cohérence des maquettes et/ou du prémontage proposés en lien avec le brief initial et la note d'intention
- Qualité des images tournées tant sur un plan technique qu'esthétique le cas échéant
- Qualité des traductions fournies le cas échéant
- Qualité des sous-titres fournis le cas échéant
- Cohérence et qualité de l'expérience l'UX/UI proposée en lien avec le brief initial et la note d'intention
- Fluidité des expériences, statistiques le cas échéant

- Précision dans l'apposition des crédits des artistes, des crédits de production et de tout texte supplémentaire (conformément aux informations et instructions fournies par l'EPMO-VGE)
- Le respect des normes RGAA (cf annexe accessibilité)

4.7 Livrables : formats et versions attendues

Chaque commande précisera les formats et versions attendues. Les productions du Lot 3 pouvant recouvrir des réalités diverses, voici à titre d'exemple les formats potentiellement attendus :

- Pour les vidéos linéaires sonores ou muettes : format H264 extension mp4 résolution minimum 1920X1080 voire 3840X2160 généralement lus par des players de type BrightSign
- Pour les audios : fichier extension mp3 généralement lus par des players de type BrightSign
- Pour les dispositifs interactifs : package extension .EXE ou .BAT avec mode Kiosque intégré permettant un bridage du poste et de son utilisation généralement diffusés par le biais d'un mini-PC. Les performances requises du PC devront être livrées préalablement par le Titulaire.

Politique d'archivage

Le titulaire livrera le master de la vidéo finie mais également sur un disque dur dont il aura la charge et qu'il prêtera à l'EPMO-VGE.

Il est demandé au titulaire de conserver de son côté l'intégralité du projet (rush, sources, fichiers de travail, wireframes, maquettes graphiques, codes sources, livrables, etc) sur une durée minimale de 1 an à compter de la livraison finale. Durant cette période et le cas échéant, l'EPMO-VGE sera susceptible de demander les éléments suivants :

- l'ensemble des documents produits pendant la phase d'écriture, de conception, de développement et de préproduction dont : note d'intention, synopsis, scénario, story-board, maquettes, wireframes, dossier de demande de financement, calendrier de production, budget, tableau de suivi des recherches iconographiques comportant les noms, adresses, mails et téléphones des ayants droits ainsi que les coûts, durées et couvertures géographiques pour chaque droit négocié, scripts et conducteurs, sans que cette liste soit exhaustive.
- l'ensemble des sources utilisées pour la production du programme au format numérique, c'est à dire tous les éléments entrant dans la conception du programme nécessaires à la reconstitution ultérieure du master ou à la modification du programme. Notamment, le titulaire remettra les fichiers sources de montages issus des stations de montages ainsi que tous les médias liés au projet (fichiers vidéos, audios, photographiques et/ou vectoriels), la description et le paramétrage des plug-ins utilisés lorsqu'ils ne font pas partie du logiciel de montage dans sa version standard ;
- l'intégralité des rushs de tournage dans leur format d'origine non compressé ;
- les fichiers UX/UI figma, photoshop, indesign...
- les différents PAD (prêt à diffuser) tels qu'ils auront été spécifiés dans l'expression du besoin ;
- et pour les productions audiovisuelles et/ou multimédias :
 - les fichiers textes repérés de transcription, de traductions et de sous-titrage pour chaque langue (et comportant pour les sous-titres les timecode In et timecode Out d'apparition à l'écran) ;

- les fichiers des scènes 3D dans leur format d'origine (.blend, .ma/.mb, .max, etc) et exportées (.fbx, .obj + .mly + textures associées, .gltf, .glb). Toutes les textures utilisées (diffuse, normal map, roughness, etc.) devront être fournies en haute résolution, au format bitmap non compressé ou à compression sans perte (préférence pour .png). L'ensemble devra respecter une structure de dossiers cohérente avec les fichiers 3D pour garantir un relinking facile.
- les fichiers d'animation et de motion design (type After Effects...) issus des stations de montages ainsi que tous les médias liés au projet (fichiers vidéos, audios, photographiques et vectoriels), la description et le paramétrage des plug-ins utilisés lorsqu'ils ne font pas partie du logiciel d'animation dans sa version standard ;

4.8 Besoins récurrents à titre indicatif du Lot n°3

Voici à titre d'exemple les besoins récurrents de l'EPMO-VGE. Par ailleurs, de nouveaux formats éditoriaux pour différents usages et/ou publics pourront faire l'objet de commandes grâce au présent accord-cadre.

Voir Annexe 3.

5. Gouvernance

Le présent-accord cadre sera piloté au sein de la Direction du numérique de l'EPMO-VGE par le service du développement numérique.

Selon les projets, les équipes du service numérique assurera notamment la liaison entre le titulaire et l'ensemble des équipes de l'EPMO-VGE sollicitées pour chaque production mais aussi l'encadrement des tournages et opérations sur place ou encore les tests sur place pour les dispositifs numériques in situ.

La tenue des réunions se déroulera en présentiel ou en visioconférence selon le choix de l'EPMO-VGE. L'équipe déléguée et/ou la Responsable des productions multimédia de l'EPMO-VGE pourront conjointement ou séparément solliciter toute réunion nécessaire à la bonne mise en œuvre de chaque production.

6. Engagements responsables et durables

En lien avec ses missions de service public mais aussi les obligations légales dans certains domaines comme l'accessibilité numérique RGAA, l'EPMO-VGE attache une grande importance à ses engagements responsables et durables ainsi qu'à ceux de ses prestataires et partenaires et ce dans tous les domaines traités.

L'EPMO-VGE est particulièrement attentif aux enjeux d'accessibilité, de durabilité environnementale et de responsabilité sociale. Les candidats devront, selon leur échelle de structure, démontrer leurs engagements sur ces différents domaines.

6.1 L'accessibilité

Selon les principes suivants qui seront à adapter en fonction du livrable (audiovisuel, sonore, numérique) :

Accessibilité visuelle :

- **Contraste élevé** : Utiliser des couleurs avec un contraste suffisant pour faciliter la lecture pour les personnes malvoyantes.
- **Taille de police** : Proposer une taille de police minimum

Accessibilité auditive :

- **Sous-titres et transcriptions** : Fournir des sous-titres pour les vidéos et des transcriptions pour les contenus audio.
- **Descriptions audio** : Ajouter des descriptions audio pour les images et les graphiques afin que les personnes malvoyantes puissent comprendre le contenu visuel.

Accessibilité numérique :

- **Interfaces adaptées** : répondre aux impératifs RGAA pour les dispositifs numériques (voir annexe accessibilité)
- **Compatibilité avec les technologies d'assistance** : S'assurer que les contenus sont compatibles avec les technologies d'assistance comme les lecteurs d'écran, les logiciels de reconnaissance vocale et les loupes d'écran.

Accessibilité cognitive :

- **Langage clair et simple** : Utiliser un langage clair et simple pour faciliter la compréhension.
- **Structuration du contenu** : Organiser le contenu de manière logique et cohérente, avec des titres et des sous-titres clairs le cas échéant
- **Aides à la navigation** : Fournir des aides à la navigation comme des plans de site, des fil d'Ariane et des menus clairs pour les dispositifs numériques

Accessibilité multilingue :

- **Traduction** : Proposer des contenus dans plusieurs langues pour répondre aux besoins d'un public diversifié.

Voir annexe accessibilité

Maîtrise du RGAA nécessaire

6.2 L'écoproduction

Selon les principes suivants à adapter en fonction de chaque structure et projet :

Planification et Préproduction :

- **Choix des lieux de tournage** : Privilégier des lieux de tournage locaux pour réduire les émissions de CO2 liées aux déplacements et limiter les impacts environnementaux si le tournage a lieu en milieu naturel.
- **Optimisation des ressources** : Planifier efficacement l'utilisation des ressources (matériel, personnel, etc.) pour éviter le gaspillage.

Transport et Logistique :

- **Transports bas-carbone** : Utiliser des véhicules électriques ou hybrides, et encourager le covoiturage, les mobilités douces et les transports en commun.
- **Mutualisation des transports** : optimiser les transports de matériel et de personnes pour limiter le nombre de véhicules mobilisés
- **Logistique locale** : Travailler avec des fournisseurs locaux pour réduire les distances de transport et soutenir l'économie locale.

Énergie et Électricité :

- **Sobriété énergétique** : favoriser des équipements et des accessoires basse consommation

- **Batteries rechargeables** : Privilégier les batteries rechargeables pour les équipements électroniques.

Matériel et Équipements :

- **Choix du format de tournage** : adapter le format de tournage au format de livraison pour limiter la taille des fichiers à échanger, manipuler, traiter et stocker ; définir la résolution adaptée au projet
- **Location et réutilisation** : Louer ou réutiliser du matériel plutôt que d'acheter du neuf.
- **Matériel éco-conçu** : Choisir des équipements conçus pour être éco-responsables (faible consommation d'énergie, matériaux recyclables, etc.).
- **Entretien et réparation** : Maintenir et réparer le matériel pour prolonger sa durée de vie.

Gestion des Déchets :

- **Réduction des déchets** : Minimiser la production de déchets en utilisant des matériaux réutilisables et en évitant les produits jetables.
- **Tri et recyclage** : Mettre en place des systèmes de tri et de recyclage sur les lieux de tournage.

Alimentation :

- **Privilégier un catering local et responsable pour les équipes** : produits de saison issus de l'agriculture biologique, circuits-courts, limiter la viande et le poisson et notamment la viande rouge
- **Lutter contre le gaspillage alimentaire** : adapter les échelles et prévoir le don des produits et plats non consommés

Sensibilisation et Formation :

- **Formation du personnel** : Former le personnel aux pratiques d'écoproduction et aux bonnes pratiques environnementales.
- **Sensibilisation des acteurs** : Sensibiliser les acteurs et l'équipe de production à l'importance de l'écoproduction.
- **Communication responsable** : Communiquer de manière responsable sur les pratiques d'écoproduction et les résultats obtenus.

Certifications et Labels :

- **Certifications environnementales** : Obtenir des certifications environnementales pour valider les efforts d'écoproduction quand cela est possible (ex : Label Ecoprod)
- **Labels écologiques** : Utiliser des labels écologiques pour les produits et services utilisés lors de la production quand c'est possible

L'EPMO-VGE recommande les ressources suivantes :

- Guides Ecoprod : <https://ecoprod.com/ressources-ecoprod/?format=guides-et-fiches-pratiques>
- Guide ADEME : <https://communication-responsable.ademe.fr/audiovisuel-responsable>

6.3 Le numérique responsable

Selon les principes suivants à adapter en fonction de chaque structure et projet :

Éco-conception des services numériques :

- **Optimisation des ressources** : Concevoir des services numériques qui consomment moins de ressources (énergie, mémoire, bande passante).
- **Simplicité et efficacité** : Privilégier des interfaces simples et efficaces pour réduire la charge des serveurs et des appareils utilisateurs.

- **Accessibilité** : S'assurer que les services numériques sont accessibles à tous, y compris aux personnes en situation de handicap. (Cf. ci-dessus la mention sur l'accessibilité numérique en 5.1)

Hébergement et Infrastructure le cas échéant :

- **Hébergement vert** : Utiliser des centres de données alimentés par des énergies renouvelables.
- **Optimisation des serveurs** : Virtualiser les serveurs et utiliser des technologies de refroidissement efficaces pour réduire la consommation d'énergie.
- **Localisation des données** : Stocker les données dans des centres de données proches des utilisateurs pour réduire la latence et la consommation d'énergie liée au transport des données.

Consommation Énergétique :

- **Efficacité énergétique** : Utiliser des logiciels éco-énergétiques.
- **Gestion de l'énergie** : Mettre en place des politiques de gestion de l'énergie pour réduire la consommation des appareils en mode veille.
- **Sensibilisation des utilisateurs** : Sensibiliser les utilisateurs à l'importance de réduire leur consommation d'énergie.

Gestion des Données :

- **Stockage des données** : Optimiser le stockage des données en supprimant les données inutiles et en utilisant des formats de compression efficaces.
- **Protection des données** : Protéger les données personnelles et respecter les réglementations sur la protection des données et notamment les normes RGPD
- **Transparence** : Être transparent sur l'utilisation des données et obtenir le consentement des utilisateurs.

Accessibilité et Inclusion :

- **Accessibilité numérique** : Rendre les services numériques accessibles à tous, y compris aux personnes en situation de handicap (Cf ci-dessus la mention sur l'accessibilité numérique en 5.1)

Maitrise du RGPD, RGAA, RGSN, méthodologie de sobriété éditoriale.

6.4 Engagements de Responsabilité sociétale (RSE) du titulaire

Le titulaire devra faire état et poursuivre ses engagements RSE même à une petite échelle pour sa société et la production des projets. Pour rappel les engagements RSE concernent divers domaines tels que :

- L'environnement : réduction des émissions de gaz à effets de serre, gestion des déchets, etc
- Le social : diversité et inclusion, égalité des chances, santé et sécurité au travail
- La gouvernance : transparence et reporting, conformité réglementaire, gestions des risques, etc.

7. ANNEXES :

- Annexe 1 - Accessibilité
- Annexe 2 - Exemple de transcription
- Annexe 3 - Exemple de dispositifs in situ