



**MINISTÈRE
DE L'ÉCONOMIE
DES FINANCES
ET DE LA RELANCE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Cahier des clauses techniques particulières

AB-2-2021-SeriousGame

« Jeu sérieux de sensibilisation aux
atteintes à la probité pour l'Agence
française anticorruption »

Table des matières

1) Présentation de l'Agence française anticorruption :.....	3
2) Présentation générale de l'objet de la consultation :	3
Contexte :	3
Objectif :	3
Présentation du projet :	3
3) Expression des besoins :	4
Prestation forfaitaire principale : réalisation d'un jeu sérieux : (« Fourniture et mise à disposition de la solution » dans l'annexe financière).....	4
Résultats attendus :	4
Prestations de conseil :	4
Prestations de développement informatique :	5
Fonctionnalités attendues :	5
Fonctionnalités du jeu et des menus :	6
Autres fonctionnalités :	8
Intégration sur un site et hébergement :	8
Prestations graphiques :	8
Prestations à bons de commande :	9
Compatibilité du jeu avec les smartphones (SMART-1) (Android et iPhone) :	9
Traduction du jeu en anglais (TRAD-2) (sans voix traduites) :	9
Doublage des textes dialogués du jeu par des acteurs (DOUBL-3) :	9
Prestations de maintenance à bons de commande (EVOL-1, EVOL-2, CHA-1, CHA-2, EDIT-1, EDIT-2, EDIT-3, MOD-1, MOD-2, MOD-3, ADAPT-1) :	9
4) Livrables attendus :	10
5) Calendrier de livraison.....	10
6) Suivi du projet.....	10

1) Présentation de l'Agence française anticorruption :

L'Agence française anticorruption (AFA) est un service à compétence nationale placé auprès des ministres chargés de la justice et du budget, qui a pour mission d'aider les personnes, morales ou physiques, qui y sont confrontées à prévenir et à détecter les atteintes à la probité (corruption, trafic d'influence, concussion, prise illégale d'intérêts, détournement de fonds publics et favoritisme). Créée par la [loi du 9 décembre 2016 sur la transparence, la lutte contre la corruption et la modernisation de la vie économique](#), l'Agence française anticorruption a donc pour objectif de renforcer l'intégrité et la probité dans la vie économique et les administrations publiques. À ce titre, la diffusion de contenus de formation fait partie de ses missions.

L'Agence française anticorruption dispose également d'un pouvoir administratif de contrôle lui permettant de vérifier la qualité et l'efficacité des mécanismes anticorruption mis en œuvre, notamment par les acteurs publics (administrations de l'État, collectivités territoriales, établissements publics hospitaliers, etc.).

2) Présentation générale de l'objet de la consultation :

Contexte :

Le plan national pluriannuel de lutte contre la corruption 2020-2022 fixe parmi ses priorités la formation et la sensibilisation des agents publics aux risques d'atteinte à la probité.

Objectif :

Le but du projet sur lequel porte la présente consultation est de proposer un outil de formation efficace et ludique pour présenter les principales atteintes à la probité et les bonnes pratiques pour s'en prémunir ; l'objectif est de sensibiliser les agents publics aux zones de risque et de renforcer leur posture de vigilance.

Présentation du projet :

Le projet consiste en la création d'un jeu sérieux (« *serious game* ») : il présente des situations susceptibles de caractériser une atteinte à la probité, met en scène certains outils de prévention et de détection et initie les participants aux bons réflexes de vigilance dans une situation critique (comportements adaptés face à certaines situations, recours aux conseils du référent déontologue, utilisation des circuits d'alerte, signalement auprès du Procureur de la République...).

La forme prévue est celle d'une aventure textuelle (type « *visual novel* ») à choix multiples, avec animation 2D et éventuellement des éléments d'interface interactive (de type « point n click »).

Le scénario met en scène la création d'une nouvelle antenne régionale d'un établissement public, le joueur incarnant le chef de projet chargé de piloter l'opération dans tous ses aspects. Le joueur est mis face à des choix à chaque étape, pour surmonter des difficultés logistiques, financières, liées aux ressources humaines etc., associées à différents risques d'atteintes à la probité. Le joueur doit choisir parmi les différentes options qui lui sont proposées, chaque choix pouvant avoir des conséquences positives ou négatives sur le projet. Le joueur est aidé par différents spécialistes qui mettent à disposition l'information nécessaire et assurent la sensibilisation aux infractions et aux bonnes pratiques pour les prévenir.

Les compétences dont l'acquisition est visée par ce jeu sérieux sont les suivantes :

- Savoir identifier les atteintes à la probité ;
- Savoir utiliser les ressources (personnes, procédures...) à disposition en cas de risque d'atteinte à la probité ;
- Réaliser les bons choix déontologiques en fonction des situations rencontrées ;
- Mettre en œuvre des bonnes pratiques pour prévenir les atteintes à la probité.

Cet outil doit être diffusable largement et utilisable à la fois lors de sessions de formation mais aussi en accès libre par les agents publics. L'AFA prévoit un hébergement sur la plateforme d'e-formation de l'État Mentor ainsi que sur celle de l'Institut de la Gestion Publique et du Développement Économique (IGPDE).

L'organisation choisie pour le jeu (huit étapes pour une partie complète, qui peuvent être réalisées indépendamment les unes des autres) est adaptée à l'animation de séquences de formation ou d'ateliers de sensibilisation.

Les étapes de conception et de scénarisation ont été réalisées en interne. La finalisation du projet requiert toutefois une prestation de conseil sur la structuration du jeu et la bonne adaptation du scénario à son public, ainsi que des prestations spécialisées de programmation informatique et de graphisme pour assurer la réalisation technique du jeu.

Ce sont ces trois prestations qui font l'objet du présent marché. L'hébergement Internet du programme, le contrôle d'accès, les inscriptions et l'édition d'attestations de formation seront pris en charge par l'Agence ou par les plateformes de formation en ligne partenaires.

3) Expression des besoins :

Prestation forfaitaire principale : réalisation d'un jeu sérieux : (« Fourniture et mise à disposition de la solution » dans l'annexe financière)

Résultats attendus :

La présente consultation porte sur des prestations de conseil, de développement informatique et de graphisme. Chacune de ces prestations doit poursuivre l'objectif de rendre la séquence de sensibilisation proposée à travers le jeu sérieux la plus efficace et captivante possible. Il est attendu une vraie créativité dans la conception, le déroulé du jeu, l'ergonomie et la navigation.

Prestations de conseil :

Les prestations de conseil du prestataire porteront sur la finalisation du scénario préparé par l'Agence : la réalisation de tests et la présentation de suggestions pour améliorer l'atteinte de l'objectif pédagogique sont attendues et concerneront notamment :

- la crédibilité du scénario (pertinence et réalisme des situations proposées, enchaînement des rubriques) ;
- sa compréhensibilité par le public cible (clarté du propos, adéquation de la complexité des situations et des choix exposés) ;
- la progressivité pédagogique du scénario ;
- le caractère ludique et la jouabilité, notamment dans les systèmes de suivi des scores ;

- la durée du jeu et le nombre de chapitres ;
- La construction des contenus de chaque chapitre et d'une séquence de fin globale variable selon les choix effectués lors des différents chapitres ;
- l'organisation des retours informatifs destinés aux joueurs ainsi que l'opportunité et l'organisation des pénalités en cas de mauvais choix ainsi que des cas de « game over ».

L'objectif de l'AFA est qu'une session complète du jeu dure 40 minutes, à plus ou moins cinq minutes (hors temps de consultation des ressources externes proposées). Le prestataire devra proposer des conseils pour adapter le scénario afin qu'il permette d'atteindre cet objectif.

Prestations de développement informatique :

Les prestations de développement attendues consistent en la réalisation d'un jeu sérieux, sur la base du scénario et du texte écrits par l'AFA, sous la forme d'un jeu d'aventure textuelle.

L'AFA fournira au prestataire retenu un scénario détaillé explicitant les différentes étapes (8), comportant le texte à utiliser, les personnages imaginés (une vingtaine), et, de manière schématique, les principales variables et effets de programmation requis. Ce scénario prendra la forme d'un document texte complet et d'un prototype partiel du jeu réalisé sous le logiciel Twine. À l'étape de passation du marché, la version à date du scénario et le prototype sont mis à la disposition des candidats dans le respect du secret des affaires et du droit de la propriété intellectuelle (interdiction de les utiliser à d'autres fins que la préparation de la réponse à la présente sollicitation).

Fonctionnalités attendues :

Nature du jeu :

- Jeu complet d'aventure textuelle (type « *visual novel* »), sous formes de chapitres (8) connectés entre eux mais devant pouvoir être joués indépendamment les uns des autres, comportant chacun une séquence d'introduction scénarisée, des choix multiples (à une ou plusieurs reprises) et différentes fins. A la fin du jeu (soit à l'issue de l'ensemble des chapitres), une séquence de fin variable est proposée, en fonction des différents choix effectués lors du jeu ;

- Jeu animé en 2D, avec choix multiples proposés au joueur via un menu de texte. Des éléments d'interface interactive (de type « point n click ») sont souhaités pour deux à trois chapitres. Ils seront définis plus précisément en co-construction avec le prestataire au cours du développement ;

Langue :

- Jeu en français. Le jeu devra être adapté techniquement pour permettre une traduction facile (par exemple avec des textes in-game référencés dans un ensemble de fichiers de localisation à part).

L'AFA envisage une diffusion de ce jeu à l'international, nécessitant une version en anglais en plus de celle en français. Le candidat proposera donc le tarif pour une traduction du jeu en anglais, que l'AFA pourra commander le cas échéant (prestation TRAD-2, cf. partie « prestations à bons de commande »). L'AFA attire l'attention sur le fait que cette traduction mobilise des concepts juridiques précis, que le traducteur devra bien appréhender (le cas échéant avec l'aide de l'AFA).

Spécifications techniques et compatibilité :

- Le jeu devra être utilisable sur ordinateurs personnels et, si possible, téléphones portables et tablettes Android et Iphones. Si cette compatibilité n'est pas native dans la solution proposée par le prestataire, celui-ci devra chiffrer dans l'annexe financière le coût pour le développement de cette compatibilité ; l'AFA étudiera alors avec le prestataire l'intérêt de commander cette prestation via un bon de commande (prestation SMART-1, cf. partie « prestations à bons de commande »).

Le jeu devra également être produit dans un format compatible avec les navigateurs courants - le standard envisagé étant le HTML5 - et avec une plateforme de MOOC LMS Moodle (le format envisagé étant le SCORM ou compatible).

- Le jeu doit offrir la possibilité d'enregistrer une partie inachevée et d'y revenir ;

- Inclusion dans le jeu d'une ambiance sonore :

Cette ambiance sonore inclura une musique de fond et des bruitages ; le prestataire proposera également un tarif pour le doublage voix des textes correspondant aux dialogues et aux textes d'exposition, sous la forme d'une prestation à bon de commande définie dans l'annexe financière (prestation DOUBL-3, cf. partie « prestations à bons de commande »). L'AFA étudiera avec le prestataire l'opportunité de passer la commande de cette prestation de doublage.

- Accessibilité : le jeu devra être accessible aux personnes souffrant d'un handicap moteur, auditif ou de distinction de couleur et équipées du matériel adéquat ; le prestataire retenu se conformera au [Référentiel général d'amélioration de l'accessibilité](#) diffusé par la direction interministérielle du numérique et du système d'information de l'État pour plus d'informations sur les bonnes pratiques recommandées. Les candidats sont notamment invités à bien prendre en compte la lisibilité des couleurs (si nécessaire par l'inclusion d'une option pour un mode de couleur adapté au daltonisme), des polices, et la compatibilité avec les dispositifs de pointage ergonomiques.

- Le jeu devra avoir la capacité à renvoyer vers du contenu extérieur (liens Internet notamment) pour approfondir les concepts présentés. Cette intégration de liens vers du contenu extérieur devra être possible à la fois dans les menus du jeu et dans le texte du jeu en lui-même (notamment dans le texte récapitulatif à la fin de chaque étape).

Fonctionnalités du jeu et des menus :

Interface principale du jeu :

Durant les phases de jeu, les choix sont présentés au joueur via des personnages animés, incrustés dans des décors fixes. Les informations seront communiquées via des dialogues, inscrits dans des menus textuels en surimpression des personnages et des décors et également lus en voix off, le cas échéant. Le joueur effectuera ses choix parmi les différentes options proposées dans ces menus.

Il est souhaité qu'apparaissent, dans des zones de textes en surimpression, sous la forme d'un texte flottant au-dessus du menu texte habituel quand le pointeur de la souris passe dessus, des explications se rapportant à des concepts particuliers (ex : article 40 du code de procédure pénale, procédure de signalement éthique etc...) qui seront identifiées et rédigées dans le scénario du projet par l'AFA.

Il est souhaité que le joueur puisse obtenir, avant chacun de ses choix, l'avis de différents spécialistes, en cliquant sur leur portrait (les différents portraits apparaissant sur le côté de l'image à droite). Un clic sur le portrait fait apparaître l'avis du spécialiste dans une bulle de texte en surimpression.

Le projet prévoit une ludification des objectifs sous deux formes : les grands risques du projet (calendaire, financier, juridique, réputationnel...) doivent être visibles pendant le jeu sous forme de « barres de vie », qui peuvent descendre ou monter selon les décisions du joueur. Le scénario détaille les choix et leurs impacts sur ces barres de vie.

En parallèle, les bonnes décisions du joueur viendront alimenter un score de bonnes pratiques positif, qui sera tracé à la fin du jeu (les choix et leur impact sur le score de bonnes pratiques seront également détaillés par le scénario). Le prestataire analysera le système envisagé, sous l'angle de la ludification, et proposera des adaptations si nécessaire.

Certaines séquences proposeront, pour améliorer l'immersion du joueur, des éléments d'interface interactive simple (par exemple, ouverture d'un dossier d'information sur un bureau, click sur le téléphone pour appeler un correspondant). Comme indiqué plus haut, ces séquences seront définies avec le prestataire en fonction des objectifs d'immersion du joueur.

Menu principal du jeu :

Il doit offrir la possibilité de démarrer une nouvelle partie, de continuer une partie sauvegardée, de démarrer une partie à un chapitre précis du jeu, ou de modifier les options du jeu. Une option « en savoir plus sur la prévention de la corruption » doit également être présente et diriger vers un contenu extérieur (par exemple, MOOC de l'AFA sur la prévention de la corruption). Un lien vers le site Internet de l'AFA et son logo doit également être intégré.

Un menu tutoriel expliquant le type d'activités rencontrées ainsi que les fonctionnalités du module (ex, clic sur le personnage pour avoir une astuce, ou survol de la souris pour avoir une information complémentaire...) devra également être prévu.

Menu du choix du chapitre :

Il doit permettre de choisir le chapitre par lequel le joueur souhaite commencer ou continuer le jeu, avec un texte de présentation et une vignette pour chaque chapitre.

Menu des options :

Il doit permettre de régler le volume sonore du jeu et offrir toute autre option pertinente pour le fonctionnement du jeu.

Si nécessaire, pour faciliter la lecture pour les personnes ayant des problèmes de vue, le jeu devra prévoir une possibilité de régler les visuels afin d'augmenter la taille du texte et de l'interface utilisateur ainsi que des couleurs adaptées aux personnes daltoniennes.

Ce menu doit permettre de changer de langue (français/anglais). Toutefois, cette option ne devrait apparaître qu'une fois que la traduction sera disponible.

Menu principal pendant le jeu (accessible via une touche raccourci et un bouton de l'interface) :

Il doit permettre de sauvegarder une partie en cours afin de la rejouer ensuite, de revenir au début d'un chapitre en cours (avec effacement dans le jeu des variables liées aux choix effectués depuis le début de ce chapitre), de revenir au menu principal, de modifier les options du jeu, et d'accéder au contenu extérieur mentionné à propos du menu principal.

Autres fonctionnalités :

Le jeu doit permettre de suivre des indicateurs d'utilisation du jeu (nombre de joueurs ayant accédé au jeu, durée d'utilisation, nombre de chapitres terminés, score réalisé par chaque joueur, choix majoritairement effectués par les joueurs...), via la plateforme LMS hébergeant le jeu, pour permettre ensuite une exploitation des données reçues.

Le jeu devra être conçu pour permettre des modifications simples par l'AFA (modification mineures de texte ou de structure du scénario au cours de la vie du jeu) sans passer par le développeur pour chaque modification. L'offre devra inclure une prestation initiale d'accompagnement/formation permettant à l'AFA de gérer de façon autonome ces modifications simples (UO FORM-1). Cet accompagnement comportera la remise d'une documentation. Le tarif pour une formation complémentaire d'agents de l'AFA, plus tard dans le temps, sera également précisé (prestation à bon de commande).

Les noms des personnages et lieux du jeu, et notamment du personnage joueur, devront être déterminés par le jeu de manière à ce qu'ils puissent être facilement modifiés dans tout le texte du jeu (par exemple en les affichant via des variables déterminées au départ).

Intégration sur un site et hébergement :

L'AFA assurera l'hébergement et le contrôle d'accès au jeu. Le jeu devra être autonome dans son fonctionnement : pas d'activité côté serveur en dehors de celle nécessaire à la mise à disposition du jeu et l'activité nécessaire, le cas échéant, pour le suivi des indicateurs d'utilisation.

Prestations graphiques :

Le jeu devra être illustré et animé. Le style graphique du jeu devra être décidé en accord avec l'AFA au début du projet et avoir une identité spécifique et distincte. L'animation peut être simple, avec des décors fixes (généralement des décors de bureau). La vingtaine de personnages en 2D seront bien distincts graphiquement les uns des autres et animés au moins sommairement (expressions du visage, attitude générale). Ils seront représentés à la fois par des modèles entiers (pour intégration dans les décors) et par des portraits (pour intégration dans le menu de texte quand les personnages s'expriment, avec modification des portraits en fonction des émotions exprimées).

Un visuel de présentation du jeu et un logo devront également être produits.

Le jeu devra suivre une charte graphique homogène et lisible (pour les textes, les menus...) définie en début de projet sur proposition du prestataire.

Prestations à bons de commande :

Il est fait référence ici aux UO, figurant à l'annexe financière, SMART-1, TRAD-2, DOUBL-3, EVOL-1, EVOL-2, CHA-1, CHA-2, EDIT-1, EDIT-2, EDIT-3, MOD-1, MOD-2, MOD-3, ADAPT-1 et FORM-1.

Il est attendu que les candidats proposent une offre sur chaque prestation à bons de commande. L'AFA travaillera avec le prestataire retenu dans le cadre du développement du jeu pour décider de l'opportunité de retenir ou non les prestations de compatibilité smartphone et de doublage des voix. La commande d'une traduction du jeu en anglais pourra être formalisée pendant ou postérieurement au développement du jeu.

Compatibilité du jeu avec les smartphones (SMART-1) (Android et iPhone) :

Cette prestation présentera les coûts de développement et les solutions techniques nécessaires à une compatibilité du jeu avec les smartphones et tablettes (Android et Apple, sans avoir besoin d'une présence sur magasin d'application).

Traduction du jeu en anglais (TRAD-2) (sans voix traduites) :

Cette prestation proposera les coûts et les solutions prévus pour réaliser une traduction du jeu en anglais (textes écrits, pas de voix). L'offre sera formulée sous la forme d'un prix au mot à traduire.

Doublage des textes dialogués du jeu par des acteurs (DOUBL-3) :

Cette prestation proposera le coût du doublage des dialogues du jeu par des voix de comédiens (avec un prix indiqué en fonction du nombre de mots des textes à doubler, l'estimation du volume de texte étant de 4 500 mots).

Le candidat devra proposer un échantillon de voix de comédiens. Si possible, des exemples de réalisation de jeux sérieux comportant un doublage voix seront mis à la disposition de l'AFA.

Prestations de maintenance à bons de commande (EVOL-1, EVOL-2, CHA-1, CHA-2, EDIT-1, EDIT-2, EDIT-3, MOD-1, MOD-2, MOD-3, ADAPT-1) :

Les candidats devront inclure dans leurs propositions des prestations de maintenance du logiciel permettant, même après les recettes du logiciel et dans un délai maximum de quatre ans, de mettre en œuvre les évolutions technologiques rendues nécessaires le cas échéant, ou les adaptations du jeu devenues nécessaires après les premières recettes.

Le choix de la commande d'une UO de difficulté « simple », « moyenne » ou « complexe » sera déterminé en collaboration avec le titulaire.

Ces prestations de maintenance seront facturées sur la base d'un coût forfaitaire en jour/homme pour la réalisation des prestations d'évolution ou de maintenance envisagées. L'annexe financière détaille les différentes unités d'œuvre prévues pour les prestations de maintenance.

Formation (FORM-1) :

Le tarif pour une formation complémentaire d'un agent de l'AFA, lui permettant d'opérer dans le logiciel des modifications mineures du logiciel sera également précisé.

4) Livrables attendus :

Il est attendu du prestataire retenu :

- une version consolidée du scénario issue des échanges avec l'AFA en phase de conseil ;
- La remise des fichiers nécessaires pour diffuser le jeu complet sur une plate-forme de formation en ligne et un site internet ;
- Un visuel de présentation du jeu et un logo ;
- La documentation relative à la prestation initiale d'accompagnement/formation délivrée à l'AFA ;
- Les documents spécifiant la cession de propriété et des droits d'usage sur tous supports des éléments créés dans le cadre du projet.

5) Calendrier de livraison

Du fait du système de financement utilisé pour ce projet, la recette du projet et le paiement devront avoir été effectués avant la clôture de l'exercice budgétaire 2021.

L'Agence attire l'attention des candidats sur le fait que les textes utilisés pour le jeu, portant sur des notions juridiques complexes et engageant l'Agence, peuvent nécessiter des délais de validation longs quand des modifications sont apportées. Le calendrier du projet devra donc prévoir, à chaque étape nécessitant une validation, un délai de deux semaines du côté de l'Agence.

La prestation doit prévoir des cycles d'échanges et de co-construction du jeu, avant la réalisation d'un prototype du jeu sérieux proposé par le prestataire et après celui-ci jusqu'à stabilisation définitive du jeu.

L'AFA souhaite que le retour du prestataire sur le scénario ait lieu deux semaines après le démarrage de la prestation, sous réserve des résultats de campagnes de tests éventuelles. Le premier cycle d'échanges sur la base d'un prototype du jeu sérieux devra se dérouler au plus tard début juin 2021.

6) Suivi du projet

Le titulaire s'engage à désigner un chef de projet en charge de la prestation qui sera le correspondant de l'AFA pendant toute la durée de la prestation dès la notification du marché. Le titulaire s'engage à maintenir le chef de projet désigné pendant la durée de la prestation sauf en cas de force majeure. Dans ce cas, il doit informer l'AFA du remplacement du chef de projet et lui présenter le curriculum vitae du nouvel interlocuteur doté de compétences équivalentes pour accord et cela dans un délai de 5 jours ouvrés.

La conduite de la mission sera assurée par un comité de pilotage qui pourra rassembler, au-delà de représentants de l'AFA, des représentants de l'IGPDE et des fonds contribuant au financement du jeu sérieux.

Le titulaire devra prévoir dès notification du marché le phasage prévisionnel complet de la prestation (dates des réunions de travail, dates de remise des livrables, étapes de validation par le comité de pilotage) ainsi que les moyens techniques et humains.

Modèle économique proposé :

Le modèle financier proposé dans l'offre devra comporter un coût principal de développement, payable en 2021 à la livraison du jeu, et les couts pour les prestations à bons de commande mobilisables pour les années 2021 à 2024. L'AFA ne souhaite pas s'engager dans un modèle de paiement à la concession ou au nombre d'utilisations du jeu.