

Cahier des clauses techniques particulières

Marché n° M21-009

**Conception, réalisation et maintenance d'un
« Compagnon de visite » ludique et scénarisé du
parcours permanent du musée des Arts et Métiers
(application native ou web app)**

SOMMAIRE

1 – Présentation du musée

2 – Missions du marché

3 – Planning prévisionnel et budget

4 – Critères d'attribution de la prestation

5 – Informations pratiques

1 – Présentation du musée

Fondé en 1794, le Conservatoire national des arts et métiers occupe aujourd'hui une place de premier ordre dans le paysage national de l'enseignement supérieur. Établissement public à caractère scientifique, culturel et professionnel, le Conservatoire, doté du statut de « grand établissement », est un leader de la formation professionnelle tout au long de la vie.

Le musée des Arts et Métiers, composante du Conservatoire, conserve et valorise une exceptionnelle collection de machines, modèles, photographies et dessins illustrant l'histoire de l'innovation, comportant plus de 80 000 objets. Il accueille plus de 200 000 visiteurs par an.

Parcours permanent

Le parcours permanent du musée expose 2 400 objets et se déploie sur trois niveaux. Il est structuré en sept domaines thématiques :

- Instruments scientifiques
- Matériaux
- Construction
- Communication
- Énergie
- Mécanique
- Transports

Chaque domaine est organisé chronologiquement. Le parcours permanent se termine avec l'église Saint-Martin-des-Champs, lieu d'émerveillement présentant de nombreux objets incontournables de la collection.

La muséographie est volontairement sobre, centrée sur le patrimoine technique, avec peu d'éléments de mise en contexte. Des audiovisuels de technologie déjà ancienne sont disposés tout au long du parcours et proposent des focus sur des objets-phares.

2 – Missions du marché

L'équipe du musée des Arts et Métiers souhaite proposer gratuitement aux visiteurs un dispositif numérique donnant accès à des interactions numériques, mais potentiellement aussi physiques ou hybrides, permettant une découverte originale de son parcours permanent, dit « compagnon de visite ». Le prestataire sélectionné au terme du présent marché devra assurer la conception du contenu, y compris sa scénarisation, ainsi que sa réalisation technique et le suivi en phase d'exploitation.

S'ils l'estiment nécessaire, les candidats potentiels peuvent candidater en groupement afin d'être en mesure de présenter toutes les compétences créatives et techniques nécessaires à l'accomplissement des prestations de conception et de réalisation du dispositif.

Description du dispositif souhaité

Le dispositif souhaité est un compagnon de visite ludique, distinct d'un audioguide centré sur les collections. Il se déploiera sur l'ensemble du parcours permanent, sans privilégier un espace ou un domaine spécifique.

Le musée souhaite s'éloigner des formats traditionnels de médiation audiovisuelle notamment des audioguides augmentés. Une scénarisation forte, un discours qui ne soit pas uniquement descendant, des dispositifs éventuellement hybrides, une création graphique affirmée doivent permettre de distinguer le dispositif d'autres propositions de médiation à destination du public individuel.

Les cibles privilégiées sont les adolescents et les adultes. S'il est envisagé de pouvoir utiliser le dispositif en famille et à plusieurs, ce n'est pas l'objectif premier. Le dispositif doit permettre une interaction ou une identification forte du visiteur avec le musée, ses lieux et ses collections. Une attention particulière sera portée à l'accessibilité du dispositif (contrastes graphiques, choix de police, possibilité d'agrandir le texte, niveau de langage, consignes claires, production sonore...).

Le compagnon de visite proposera un seul parcours mais avec plusieurs niveaux de longueur afin de s'adapter aux différentes habitudes de visite des visiteurs. À l'issue de la visite, une récompense, physique ou numérique, sera distribuée au visiteur.

La thématique globale souhaitée est celle des inventions, notion centrale dans nos collections et dans le discours général du musée. Bien que ludique et fortement scénarisé, le dispositif doit permettre au visiteur d'acquérir des connaissances scientifiques et techniques en lien avec les collections du musée.

Au-delà de cet angle d'approche, il n'y a pas d'axe narratif prédéfini, ni de contenu à inclure obligatoirement (pas de liste d'objets essentiels par exemple). La création de la trame générale et des principes de narration fait partie du cahier des charges du présent marché.

Le candidat retenu devra s'engager à travailler de concert avec les équipes partenaires, prestataires ou internes au musée des Arts et Métiers afin de garantir la réussite finale du projet dans le respect du planning arrêté ensemble.

Spécificités techniques

Le dispositif pourra prendre la forme d'une application à télécharger, d'une application en ligne ou d'un lien d'accès vers un site internet. Les candidats sont libres de proposer une solution technique autres que celles sus mentionnées, tout en en garantissant la faisabilité. Le musée ne dispose pas à l'heure actuelle d'une couverture Wi-Fi spécifique et complète, le prestataire devra prendre en compte cette contrainte dans sa réponse technique.

Le dispositif fonctionnera selon le principe du *Bring Your Own Device* (BYOD). Il devra être compatible avec les principaux systèmes d'exploitation pour smartphone (Android et iOS). Il sera gratuitement mis à disposition des visiteurs. Son chargement sur les appareils des visiteurs sera appelé par des supports physiques (panneaux, borne de téléchargement, signalétique dédiée) à la charge du prestataire. L'utilisation du dispositif devra être conditionnée à une activité imposant d'entrer l'adresse mail du visiteur dans le dispositif.

Il est possible d'inscrire le dispositif dans la scénographie du parcours permanent, par le biais d'éléments de signalétique, afin de marquer des points d'intérêt et de renforcer le

guidage des visiteurs. Le développement de cette signalétique spécifique et sa fabrication seront à la charge du prestataire retenu.

Le dispositif aura une dimension sonore marquée. L'équipe du musée souhaite que le compagnon de visite possède un environnement sonore qui ne soit pas décoratif mais participe pleinement à l'expérience qu'en feront les visiteurs.

Détail des missions

Il sera demandé au prestataire retenu d'assurer :

- La scénarisation du compagnon de visite :
 - o Proposer un scénario de visite avec une dimension ludique
 - o Identifier des points d'arrêt tout au long du parcours permanent
 - o Définir la structure du récit, principes de narration
 - o Développer un ton cohérent
- La définition du concept du dispositif
 - o Définir les mécanismes de progression pour le visiteur et/ou le gameplay
- La création et la réalisation des solutions techniques au sein même de l'application : réalité augmentée, réalité virtuelle, reconnaissance d'objets, système de détection des points d'intérêt et / ou de déclenchement des contenus...
- La création des contenus :
 - o La rédaction de l'ensemble des textes
 - o La mise en place d'une charte graphique
 - o La production de l'ensemble des contenus graphiques (2D et / ou 3D), audiovisuels du dispositif et des manipulations le cas échéant
- La création et la maintenance de la solution technique (application, site internet...) :
 - o Soumission d'une solution technique comprenant l'hébergement et la sauvegarde du dispositif et de l'ensemble de ses contenus pendant une durée maximum de 4 ans
 - o Création de l'arborescence de la solution
 - o Implémentation des contenus
 - o Tests et ajustement
- Suivi et maintenance en phase d'exploitation pour une durée de 4 ans
 - o Mise à niveau du dispositif en fonction des mises à jour des systèmes d'exploitation
 - o Maintenance en cas d'incident

- La conception, la fabrication et la pose des supports d'information à destination des visiteurs et la mise en place de la solution leur permettant de charger le dispositif. Il est également demandé de former les agents du musée au dispositif et à sa prise en main par les visiteurs.

Dans ce cadre, il sera demandé au prestataire retenu de fournir les éléments suivants :

- Un scénario développé et complet
- Une charte graphique complète
- L'ensemble des textes et contenus prévus dans le dispositif
- Le DOE à la fin du projet, sous la forme d'une copie numérique de l'ensemble des fichiers, et d'un PDF de l'ensemble des textes et images du dispositif.

3- Planning prévisionnel et budget

Sélection du prestataire : fin juin 2021

Présentation des contenus : début septembre 2021

Validation des contenus : fin septembre 2021

Livraison du dispositif : mi-octobre 2021

Le coût d'objectif du marché est de 150 000 euros TTC.

4 – Procédure d'attribution de la prestation

Déroulé

La procédure du marché se déroulera en deux temps. Le premier a pour objet la présélection de cinq groupements candidats maximum, susceptibles d'assurer cette prestation de conception et réalisation du compagnon de visite. Cette sélection se fera sur dossier (cf. ci-dessous). Les candidats sélectionnés devront alors réaliser une esquisse établie sur la base du présent cahier des charges, d'un dossier documentaire remis par la maîtrise d'ouvrage et d'une visite du site commune prévue entre le 12 et le 19 mai 2021. La date précise sera communiquée aux candidats sélectionnés pour la deuxième phase du marché.

La sélection de l'attributaire (titulaire seul ou groupement) se fera à partir du dossier remis et d'un oral de présentation auprès d'un jury (dont la date sera précisée ultérieurement). La rémunération de l'esquisse sera d'un montant forfaitaire de 1 000 euros TTC, remise exclusivement aux candidats non retenus dont le dossier sera jugé complet.

Le Cnam se réserve la possibilité de demander des compléments d'information sous forme écrite. Le Cnam se réserve également le droit, sans que cela soit obligatoire, d'engager une phase de négociation après le rendu des offres finales.

Première phase

La sélection des candidats admis à remettre une offre se fera à partir du dossier remis.

Pièces à fournir

En plus des pièces à fournir énumérées dans le règlement de la consultation, le dossier initial comprend les pièces suivantes (*la liste complète des pièces à fournir figure dans le règlement de la consultation, article 5*) :

- Note d'intention succincte

Étant précisé que :

- Pour la note d'intention, il s'agit pour le candidat de mettre en avant sa motivation à travailler avec le musée des Arts et Métiers dans le cadre de ce projet de médiation numérique, de souligner les aspects du projet qui retiennent son attention et d'évoquer sa vision du dispositif.
- Pour les références et la présentation des moyens humains et matériels, le candidat est invité à appuyer son dossier de tout élément permettant au Cnam d'apprécier justement ses capacités professionnelles, techniques, financières et tout particulièrement ses compétences en matière de conduite de projet de ce genre.

Seront pris en compte pour l'appréciation des candidatures les éléments suivants, par ordre d'importance :

- Qualité et adéquation de la note d'intention en regard des objectifs et des contraintes inhérentes au projet - 35 % ;
- Références détaillées de prestations comparables à l'objet du marché - 35 % ;
- Garanties professionnelles et techniques : descriptif de l'équipe, des compétences et des moyens mis à disposition - 20 % ;
- Garanties financières - 10 %.

Le nombre maximum de candidats admis à la deuxième phase est de cinq, sous réserve d'un nombre suffisant de candidats satisfaisant aux critères de sélection ci-dessus énoncés.

Deuxième phase

Pour la deuxième phase, le jugement des offres sera effectué dans les conditions prévues par le code des marchés publics et donnera lieu à un classement.

Pièces à fournir (la liste complète des pièces à fournir figure dans le règlement de la consultation, article 9.1)

Afin de compléter leur dossier de candidature, les candidats admis à remettre une offre seront invités à remettre un dossier d'esquisse composé comme suit :

- Une note méthodologique présentant la structure du dispositif envisagé, son utilisation et son intégration au parcours permanent du musée ainsi que le processus de travail envisagé et la structuration de l'équipe-projet ;

- Un synopsis sommaire du dispositif, comprenant une description du concept et permettant d'apprécier la pertinence de la structure générale du dispositif et de ses mécanismes de progression ;
- Une ébauche de charte graphique ;
- Un exemple d'écran rassemblant les éléments de la charte graphique avec un échantillon de texte, permettant à la maîtrise d'ouvrage d'apprécier la capacité du candidat à créer une identité graphique et de ton originale pour le dispositif ;
- Un calendrier prévisionnel ;

Critères de sélection

L'offre la mieux-disante sera appréciée en fonction des critères pondérés de la manière suivante :

- Qualité de la réponse se basant sur :
 - Appropriation du projet et cohérence avec le musée et ses collections - 10 %
 - Originalité du concept - 10 %
 - Pertinence du scénario - 10 %
 - Qualité de la proposition graphique - 10 %
 - Qualité de la production écrite (ton, pertinence scientifique...) - 10 %
 - Pertinence et clarté de la proposition - 10 %
 - Prise en compte des contraintes - 10 %

➤ 70%
- Prix

➤ 30%

5 – Informations pratiques

Les demandes de rendez-vous pour l'aller-voir sont à adresser à Anaïs Raynaud : anais.raynaud@lecnam.net ou 01 53 01 80 04.