



Paris, le 11 juin 2014

Secrétariat général
Service de la coordination des politiques culturelles et
de l'innovation
Département de la Recherche, de l'Enseignement supérieur et de la Technologie

Ministère de la Culture et de la Communication

Appel à projets 2014

Services numériques culturels innovants

<http://www.culturecommunication.gouv.fr/index.php/Politiques-ministerielles/Recherche-Enseignement-superieur-Technologies/Actualites>

SOMMAIRE

1. CONTEXTE
2. OBJECTIFS DE L'APPEL
3. TYPES DE SERVICES NUMERIQUES CULTURELS INNOVANTS
4. DEROULEMENT DE LA CONSULTATION
5. CONDITIONS D'ELIGIBILITE
6. CONDITIONS DE FINANCEMENT
7. PROCEDURE DE SELECTION
8. DOSSIER DE CANDIDATURE
9. FORMULAIRE DE REPOSE A L'APPEL A PROJETS « Services numériques culturels innovants 2014»

1. CONTEXTE

Le Ministère de la Culture et de la Communication accompagne depuis plusieurs années la numérisation de contenus culturels (œuvres du patrimoine et de la création) afin de les rendre accessibles à tous sur Internet. Depuis 2010, il s'est engagé dans le soutien à l'innovation numérique afin de stimuler le développement de nouveaux usages numériques culturels. Ces dispositifs ont permis la mise à disposition massive de contenus numérisés en ligne et le développement de nombreuses collaborations avec des partenaires très divers (collectivités territoriales, entreprises innovantes du numérique, laboratoires de recherche, opérateurs culturels...).

Ce programme national s'inscrit dans les objectifs retenus par la Commission européenne de construction d'Europeana et contribue aux objectifs de l'agenda numérique 2020 pour l'Europe.

C'est pourquoi, le Ministère de la Culture et de la Communication (Secrétariat général) soutient en 2014 l'innovation numérique pour développer des usages culturels numériques innovants tout en s'appuyant sur des contenus numérisés disponibles. Ce dispositif s'inscrit dans les objectifs de la politique des usages numériques initiée en 2013 par le Ministère de la Culture et de la Communication (Automne numérique, Silicon Valois, ...).

Le développement de nouveaux usages numériques démultiplie l'accès au patrimoine et à la création contemporaine dans une dynamique de démocratisation culturelle et de transmission des savoirs au service de la diversité culturelle.

En lançant l'appel à projets 2014 « **services numériques culturels innovants** », il souhaite impulser des expérimentations de projets numériques culturels innovants pour stimuler de nouveaux partenariats entre établissements publics, services de l'État, services des collectivités locales, partenaires privés et laboratoires de recherche.

Cet appel à projets « **services numériques culturels innovants** » permettra d'identifier des expérimentations grand public, à la fois innovantes, visibles et valorisant des contenus culturels numériques. Ces expérimentations de nouveaux services s'appuieront à la fois sur des technologies numériques innovantes, des usages pour tous les publics et des contenus culturels enrichis afin de démultiplier leurs impacts économiques, sociaux et technologiques.

Ce dispositif permettra l'émergence de nouvelles formes d'innovation et de création de valeur durable, tirées par les usages et les services.

2. OBJECTIFS DE L'APPEL

L'action du ministère et de ses établissements publics dans le domaine du numérique vise à mettre l'accent sur les publics et le développement d'usages culturels numériques innovants favorisés en particulier par l'extension rapide de l'accès aux réseaux à haut débit en France. Il répond prioritairement aux besoins d'un grand public pour des usages variés de découverte et de connaissance du patrimoine culturel et de la création contemporaine ou des usages de loisirs et de pratiques amateurs ou encore pour encourager des usages spécifiques pour l'accessibilité, le tourisme, l'éducation artistique et culturelle ou l'édition.

Ce nouvel appel à projets 2014 « **services numériques culturels innovants** » du Ministère de la Culture et de la Communication vise plusieurs objectifs :

- Faciliter l'expérimentation de nouveaux usages numériques culturels innovants dans les institutions culturelles ou sur internet
- Promouvoir de nouvelles approches de consultation et de navigation
- Stimuler la réutilisation des ressources numériques culturelles pour tous les publics
- Intégrer des contenus et des technologies disponibles pour créer des services innovants
- Encourager de nouveaux partenariats entre opérateurs culturels, monde de la recherche et entreprises.
- Contribuer à l'aménagement numérique du territoire.

2.1 L'innovation en réseau

Pour 2014, le Ministère de la Culture et de la Communication soutient des projets qui permettent de fédérer davantage les acteurs afin de faire émerger plus d'innovation d'usages.

L'originalité du dispositif « innovation » repose ainsi sur la collaboration, la mutualisation et l'innovation ouverte sur l'ensemble du territoire pour l'ensemble du champ culturel. Il s'appuie sur une démarche de « cluster », écosystème basé sur l'échange et l'enrichissement mutuel des différents partenaires. Il encourage les projets qui mettent en avant des valeurs d'échange, de partage et de travail en réseau.

Il vise à créer des **réseaux numériques culturels multipartenaires** s'appuyant soit sur des axes disciplinaires (patrimoine, danse, design,), soit sur des réseaux de territoires (mutualisation à l'échelle d'une région, ville ou département stimulant l'appropriation et la personnalisation par chaque territoire) soit sur des technologies innovantes (réalité augmentée, datavisualisation, vidéos interactives, 3D). Cette priorité permet de soutenir un déploiement de service à plus grande échelle.

La constitution de réseaux d'acteurs au service de nouveaux usages numériques est déterminante en particulier dans une perspective de développement durable de services numériques innovants.

2.2 Deux axes prioritaires : Jeunesse, Tourisme

Par la nature même des usages numériques particulièrement présents dans les pratiques culturelles des jeunes, l'axe prioritaire « Jeunesse » privilégie des dispositifs numériques innovants destinés à des publics jeunes : en situation scolaire, pour des usages individuels, lors de visites en familles de lieux culturels, pour la production de contenus créatifs... Sont exclus les projets à seule finalité professionnelle. Pour 2014, l'axe innovation numérique/publics jeunes s'articule à la priorité « Education artistique et culturelle » portée par le Ministère de la Culture et de la Communication

L'axe prioritaire « Tourisme culturel » vise à diversifier l'offre touristique, à faire vivre de nouvelles expériences en tenant compte de l'évolution des modes de visite, à renforcer l'attractivité culturelle des territoires et générer de nouveaux dialogues culture /tourisme au bénéfice de la croissance et de l'emploi

3. TYPES DE SERVICES NUMERIQUES CULTURELS INNOVANTS

Pour l'appel à projets 2014 plusieurs types de services numériques culturels innovants peuvent être soutenus dans leur phase d'expérimentation :

- Services numériques innovants pour la visite, la découverte et la connaissance (musées, œuvres, sites, monuments, territoires, ...)
- Interfaces innovantes de navigation dans les contenus et de visualisation pour le grand public
- Services de diffusion de contenus sur les plates-formes collaboratives et les réseaux sociaux
- Services de réutilisation de données publiques culturelles
- Services d'indexation / classification collaborative sur des contenus en ligne
- Services ludiques sur contenus culturels
- Services numériques pour l'éducation artistique et culturelle
- Plates-formes d'édition innovante pour des contenus thématiques
- Services de personnalisation (familles, enfants, groupes, multilinguisme, e-accessibilité, e-inclusion,...)
- Services de médiation numérique pour le spectacle vivant : « spectacle enrichi », espaces critiques et collaboratifs, diffusion innovante de contenus ...

Les propositions des candidats peuvent choisir d'expérimenter un ou plusieurs de ces services.

Plusieurs axes doivent être pris en compte et combinés dans l'expérimentation :

- l'innovation technologique : réalité virtuelle (immersible, augmentée), technologies 3D, internet des objets (RFID,..), technologies sans contact (NFC,...), robotique (robots de visite), web sémantique, technologie QR, API, nouvelles interfaces (IHM, interface haptique), immersion multisensorielle...
- les publics et la transformation des usages : jeunes, scolaires, familles, amateurs, experts, touristes...
- les fonctionnalités (mobilité, accès sensoriel et cognitif, géolocalisation...)
- la dimension participative et collaborative avec les utilisateurs: co-création, indexation, annotation, enrichissement ;

Les expérimentations seront conçues pour un accès sur support unique ou sur plusieurs supports :

- web
- mobile, smartphone...
- borne interactive
- table /écrans tactiles

- tablettes numériques
- tableau numérique
- consoles et périphériques
- mobilier urbain interactif
- bâtiment intelligent

4. DEROULEMENT DE LA CONSULTATION

Publication de l'appel à projets : 11 juin 2014

Clôture de l'appel à projets : 21 juillet 2014

Démarrage des projets : Automne 2014

Fin des projets : Juin 2015

5. CONDITIONS D'ELIGIBILITE

5.1 Candidats éligibles / bénéficiaires

Les structures susceptibles de bénéficier d'un financement sont :

- Entreprises (projet en partenariat avec au moins une institution culturelle)
- Laboratoires de recherche publics et privés (projet en partenariat avec au moins une institution culturelle)
- Services à compétence nationale du Ministère de la Culture et de la Communication
- Etablissements publics sous tutelle du Ministère de la Culture et de la Communication (y compris les écoles d'art ou d'architecture...)
- Collectivités territoriales (services régionaux de l'inventaire, musées, bibliothèques, archives régionales, départementales ou municipales, services patrimoniaux...), leurs établissements publics et leurs regroupements,
- Fondations
- Associations

5.2 Projets éligibles

Pour être éligibles, les projets devront répondre aux **critères obligatoires** ci-dessous :

- Partenariat avec plusieurs institutions culturelles (*voir ci-dessus 2.1 L'innovation en réseau*) : les projets déposés doivent obligatoirement associer plusieurs partenaires et plusieurs institutions culturelles (musée, monument, archive, bibliothèque, théâtre...). L'engagement de **chaque** partenaire, signé par le directeur de la structure, devra être joint au dossier. Les projets s'appuyant sur un partenariat avec plusieurs institutions ou un réseau d'institutions culturelles sont prioritaires dans le cadre de cet appel 2014.
- Les expérimentations de services numériques culturels innovants doivent être accessibles au grand public, dans les locaux de l'institution ou sur Internet.
- Les projets devront être d'une durée maximale de 12 mois (fin des projets octobre 2015).

Ne sont pas éligibles (hors périmètre ou relevant d'autres dispositifs d'aides) :

- . les projets de numérisation
- . les projets d'aide à la création artistique numérique
- . les projets de recherche
- . la création de sites internet ou d'applications mobiles sans innovation
- . la production de jeux vidéos
- . la production audiovisuelle exclusive.

6. CONDITIONS DE FINANCEMENT

Le financement des projets se fera sur le budget du Ministère de la Culture et de la Communication, programme 224/ transmission des savoirs et démocratisation culturelle. L'enveloppe prévisionnelle pour le budget 2014 est de 1 M€.

6.1 Montant de l'aide

Le montant prévisionnel de l'aide s'inscrit dans une fourchette de 20 000 à 50 000€.

Le montant prévisionnel du financement au projet pourra atteindre :

100 % du financement du coût total de fonctionnement du projet pour les

- Services à compétence nationale du Ministère de la Culture
- Établissements publics sous tutelle du Ministère de la Culture

50 % du financement du coût total de fonctionnement du projet pour les

- Entreprises
- Laboratoires de recherche publics ou privés
- Collectivités territoriales (services régionaux de l'inventaire, musées, bibliothèques, archives régionales, départementales ou municipales, services patrimoniaux...) et leurs établissements publics
- Fondations
- Associations

Le budget total du projet devra clairement identifier la répartition des charges entre la subvention demandée à l'État et celles prises en charge par le porteur du projet. Et ses partenaires.

La dépense « subventionnable » comprend l'ensemble des coûts de fonctionnement directs (internes et externes) liés à un programme d'expérimentation de nouveaux services.

Par exemple :

- Prestation de développement informatique et infographique
- Coûts de création de contenus
- Prestation de relevés numériques 3D
- Droits d'auteur
- Autres coûts sous-traités (prestation, conseil...)

Les salaires et charges de personnels statutaires ne peuvent pas être retenus dans les dépenses éligibles, mais doivent néanmoins être explicités dans le dossier.

Le coût du projet devra être évalué TTC, le financement accordé étant attribué TTC.

6.2 Attribution des aides

Les aides seront accordées sous forme de subvention et feront l'objet d'une convention passée entre le Ministère de la Culture et de la Communication (Secrétariat Général) et le bénéficiaire. Une fois le projet retenu, le bénéficiaire établira un dossier de demande de subvention, accompagné de pièces constitutives dont la liste sera fournie par le MCC.

Il est rappelé que les subventions accordées dans le cadre de cet appel à projets ne peuvent financer qu'un projet démarrant **après** l'attribution de l'aide de l'appel à projets « Services numériques culturels innovants ».

Après la notification attributive de la subvention par le MCC, le MCC verse un acompte de 60% de l'aide prévue. Le solde sera versé sur présentation d'un état récapitulatif des dépenses et recettes réalisé par le bénéficiaire concernant l'opération subventionnée et du bilan du projet.

7. PROCEDURE DE SELECTION

La sélection des projets sera faite par le comité de pilotage *numérisation* du Ministère de la Culture, composé d'un représentant de chaque direction du Ministère de la Culture et de la Communication. Une stricte obligation de confidentialité est respectée par les membres du comité de pilotage.

Critères de sélection

- Outre la complétude administrative du dossier (éligibilité et critères obligatoires), la sélection des projets se fera selon les critères suivants :
- Originalité du projet et caractère novateur de l'expérimentation
- Ouverture de l'application ou du service, respect des standards
- Qualité de la conception ergonomique et fonctionnelle
- Qualité du partenariat
- Rigueur scientifique
- Transférabilité de l'expérimentation
- Nombre potentiel d'utilisateurs
- Méthodologie d'évaluation des retours sur les usages et des impacts sur les publics.

8. DOSSIER DE CANDIDATURE

Le dossier de candidature doit être constitué à partir du formulaire de réponse joint. Les dossiers incomplets ou envoyés sous une autre forme ne pourront pas être pris en compte.

Le dossier doit être envoyé le **21 JUILLET 2014** au plus tard (avant 17h délai de rigueur), le cachet de la poste faisant foi :

- un exemplaire au format papier auquel est joint un exemplaire sur support numérique (clé USB, CD-ROM ou DVD-ROM)
- une version électronique envoyée à l'adresse : sonia.zillhardt@culture.gouv.fr avec fichier attaché au format .odt ou .doc.

Ministère de la Culture et de la Communication
Secrétariat général
Département de la recherche, de l'enseignement supérieur et de la technologie
À l'attention de Sonia Zillhardt
182 rue Saint-Honoré
75033 Paris Cedex 01

Pour toute information :

Contact : Sonia Zillhardt
Mél : sonia.zillhardt@culture.gouv.fr
Tél : 01 40 15 76 46
Fax : 01 40 15 83 84

9. FORMULAIRE DE RÉPONSE À L'APPEL À PROJETS
« Services numériques culturels innovants 2014 »

1. RÉSUMÉ DU PROJET

Titre du projet :

Type de services concerné (voir liste page 5):

Caractère innovant du projet, en termes de service, d'usages, d'application, de technologies... :

Critères prioritaires :

Tourisme culturel :

Jeunesse :

Réseau de partenaires et mutualisation :

Public visé :

Durée estimée du projet :

Résumé :

	Montant en € TTC
Budget total du projet	
Financement demandé au Ministère	
Autres financements prévus (co-financement ou fonds propres)	

2. RENSEIGNEMENTS ADMINISTRATIFS

Nom de la structure (entreprise/laboratoire/collectivités/associations/établissement public...) responsable du projet:

Forme juridique :

Pour les entreprises ou laboratoires, indiquer quels sont les grands axes stratégiques et les activités clés :

Personne à contacter pour le projet (chef de projet) :

Service/ établissement :

Fonction :

Adresse :

Ville et code postal :

Téléphone :

Télécopie :

Mél :

Site (s) internet du /des partenaires : <http://>

Numéro SIREN (neuf chiffres) :

Nom, prénom, fonction des dirigeants (pour les entreprises) :

Noms des institutions culturelles concernées par l'expérimentation (réseau de partenaires):

Responsable :

3. DESCRIPTION GÉNÉRALE DU PROJET (3 pages maximum)

3.1 Enjeux

3.2 Description du caractère innovant du projet, en termes de service, d'application et de techniques employées. Positionnement par rapport à l'état de l'art (à renseigner obligatoirement).

Indiquer comment le projet répond aux enjeux « jeunesse » et/ou « tourisme culturel »

3.3 Description du réseau de partenaires et apport du projet à la mutualisation (critère obligatoire)

3.4 Publics concernés et usages

3.5 Organisation du partenariat

Si un partenariat a été établi ou en cours, précisez la nature de cet accord (convention, délibération, lettre d'intention...). A joindre au dossier.

Décrire précisément le rôle de chacun des partenaires.

3.6 Impacts attendus

3.7 Evaluation de l'expérimentation

Expliciter le contexte et le ciblage de l'étude de réception et d'usages. Détailler la méthodologie utilisée (observation, enquêtes, entretiens, indicateurs, questionnaires,...). Préciser la taille des échantillons. Préciser le rôle des équipes internes et/ou externes associées à l'évaluation. Présenter et analyser les résultats sous l'angle des apports culturels, de l'ergonomie du dispositif, du système d'interactions entre les usagers et les contenus numériques.

Identifier les facteurs de succès, les freins (organisationnels, humains, techniques, financiers...) et les perspectives ultérieures de déploiement dans la structure ou selon le type de projet, de commercialisation ou d'extension à d'autres domaines ou structures. A l'issue du projet un rapport d'évaluation de 3 à 5 pages sera établi.

4. DESCRIPTION DU PROJET

Description détaillée :

Décrire le contenu culturel numérique utilisé :

Type d'application et/ou de services concernés :

Technologie et plateformes (s) d'utilisation :

Description des fonctionnalités mises en œuvre :

Lieu de l'expérimentation (physique ou sur Internet) :

Description des expérimentations prévues avec les utilisateurs :

Nombre d'utilisateurs concernés :

Matériel utilisé :

Mode de diffusion sur Internet

Adresse du site

Description technique du site (protocoles, standards, interopérabilité envisagée...)

5. DROITS DE PROPRIÉTÉ LITTÉRAIRE ET ARTISTIQUE

Quels sont les droits liés au projet et/ou à ses contenus ?

Auteurs associés au projet

Et/ou œuvres pré-existantes intégrées au projet (images fixes ou animées, textes, musiques, photos....)

6. ÉQUIPE DU PROJET : PERSONNEL ET RÔLES

Présenter l'équipe qui participera au projet (qualifications, expériences, etc).

7. EXPÉRIENCE DU PORTEUR DE PROJET

Expérience et référence de projets similaires :

Développement d'usages numériques culturels innovants

L'établissement culturel a-t-il déjà mis en place (ou en projet) des services et des outils afin de favoriser le développement d'usages culturels innovants par les internautes ? Si oui lesquels ?

8. CALENDRIER D'EXÉCUTION DU PROJET

Préciser les principales étapes du projet 2014-2015 et les délais de réalisation associés

Préciser le calendrier concernant l'évaluation des usages

9. BUDGET PREVISIONNEL DU PROJET

	Montant TTC
Sous-traitance Identifier la nature de la sous-traitance : informatique, intégration, contenus....	
Coûts de personnels <i>Personnels permanents (hors structures publiques)</i> <i>Personnels autres que permanents</i>	
Droits d'auteur	
Frais de déplacement	
Fournitures, petit équipement, logiciels, documentation, édition	
Autres frais	
TOTAL	

Pour les structures assujetties à la TVA **et** récupérant la TVA, indiquer la répartition suivante :

Rappel du coût total du projet TTC :

dont TVA 19,6% :

TVA 5,5% :

HT :

Indiquer la répartition des coûts entre partenaires du projet : entreprises, laboratoires, structures culturelles.

9.1 Dépenses d'équipement (pour information)

(pour le matériel d'une valeur unitaire supérieure à 1500 € H.T.)

Nature et marque	Valeur achat TTC

9.2 Évaluation des besoins

Comment avez-vous évalué les besoins ? (étude interne, externe, devis...)?

Partenaires financiers (précisez si les financements sont acquis ou envisagés) :

Pour les entreprises /laboratoires :

Indiquer si l'entreprise bénéficie d'aides dans ce domaine (BPI, pôle de compétitivité, ANR, Investissements d'avenir, Fonds européens...) :

