

 **ANNEXE 7**

**FICHE TECHNIQUE CATEGORIE 6**

**(Jeu vidéo & serious game)**

*Pour compléter cette fiche veuillez prendre connaissance des modalités et critères détaillés dans le cahier des charges, particulièrement dans la Partie1. B.1 et B.2*

**PROJET**

|  |  |
| --- | --- |
| Nom du studio  |  |
| Titre du projet  |  |
| Concepteur/conceptrice |  |
|  |  |
| Langue originale |  |
| Traduction | oui  | non  |
| Traduction en | néerlandais  | français  |
| Personne de contact  |  |

**ASPECTS TECHNIQUES**

**PLAN PAR ÉTAPES**

Divisez votre projet en minimum 3 et maximum 6 périodes pertinentes

(p.ex. conceptualisation, pitch game design, tests, production, finalisation…)

La dernière étape doit préciser le moment de la diffusion ainsi que la date d’introduction des pièces justificatives.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ÉTAPE  | de  | à  | nombre de semaines  |
| 1  |  |  |  |
| 2  |  |  |  |
| 3  |  |  |  |
| 4  |  |  |  |
| 5  |  |  |  |
| 6 Date d’introduction limite pièces justificatives |  |  |  |

**Il est possible de demander le paiement d'une première tranche (30%)** en soumettant des éléments matériels permettant de prévisualiser le résultat décrit dans la proposition originale (version beta) et de présenter les éléments comptables associés tels que: fiche de paie , les enregistrements de service, etc.

Si vous prévoyez de demander le paiement d'un premier versement, quand pensez-vous le faire?

|  |
| --- |
|  |

**CONTENU NARRATIF / INTERACTIF**

|  |
| --- |
| PITCH (10 lignes maximum) : |
|  |

|  |
| --- |
| GAMEPLAY (10 lignes maximum) : |
|  |

**THEMES**

|  |
| --- |
| **Genre du jeu[[1]](#footnote-1) :**  |
| **Thème principal :** |
| **Thème(s) secondaire(s) :** |
| **Expliquer :** |

**MESSAGE**

|  |
| --- |
| Quel message le projet véhicule-t-il? : |
|  |

**THÈME SIMULATION**

|  |
| --- |
| Qu’est-ce qui est simulé et montré dans le jeu ? (Préciser notamment l’enjeu, les lieux ou les catégories de population concernées): |
|  |

**LIEN AVEC L’EDUCATION A LA CITOYENNETÉ MONDIALE ET IMPACT ATTENDU SUR LE PUBLIC CIBLE (cfr Cahier des charges)**

|  |
| --- |
| Expliquer : |
|  |

**GENRE**

|  |
| --- |
| Réflexion sur la prise en compte de la dimension genre dans le traitement et la démarche artistique du projet : |
|  |
|  |

**ETHIQUE**

|  |
| --- |
| Réflexion sur la prise en compte de la dimension diversité et de la représentation des personnes du Sud dans le traitement et la démarche artistique du projet : |
|  |

**AUIDIENCE et DIFFUSION (IMPACT)**

**PUBLIC VISÉ**

|  |
| --- |
| Quel est le type de public cible |
|  |
| **Pour le bonus optionnel** Est-ce que les enfants (6-12) sont un public cible prioritaire ? - OUI / NON (Si oui, expliquer) : |
|  |

**STRATEGIE DE DIFFUSION**

|  |
| --- |
| *Attention, il est important de détailler une stratégie de diffusion qui soit fiable et consistante pour que le projet soit recevable.* |
| Expliquer : |

**PLATEFORME(S)**

|  |
| --- |
| Préciser la ou les plateformes sur lesquelles le jeu sera utilisable :  |
|  |

|  |
| --- |
| Canaux de diffusion du jeu (plateformes numérique, etc.) |
|  |

|  |
| --- |
| Indice d'audience / estimation (décrire le mode de calcul utilisé) : |
|  |

|  |
| --- |
| Stratégie de communication visant à annoncer le jeu au public : |
|  |

**Pour les bonus-optionnel :**

|  |
| --- |
| Mise à disposition numérique pour le secteur éducatif après son exploitation commerciale ? - OUI / NON (Si oui, expliquer) : |
|  |
| Budget prévu :  |

**QUALITE VISUELLE ET FORMELLE**

**CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES**

|  |
| --- |
| Moteur de jeu éventuellement utilisé (Unreal, Unity,..).  : |
|  |

**INTENTIONS ESTHÉTIQUES DES CONCEPTEURS**

|  |
| --- |
| Expliquer : |
|  |

|  |
| --- |
| Décrivez les intentions graphiques et esthétiques |
|  |

**EXPÉRIENCE**

|  |
| --- |
| Expérience du concepteur de jeu  : |
|  |

|  |
| --- |
| Avez-vous déjà réalisé des projets dans le passé concernant la problématique du développement, des relations Nord/Sud et de la coopération au développement ? Spécifier :  |
|  |

 **ACCOMPAGNEMENT PEDAGOGIQUE**

**LOGICIEL**

**DESCRIPTION DU DOSSIER PEDAGOGIQUE**

*Obligatoire pour les categ 1,2, 5, 6 et 7 Expliquer :*

|  |
| --- |
|  |
| Budget prévu pour le dossier pédagogique : |

**ACCOMPAGNEMENT PEDAGOGIQUE COMPLEMENTAIRE/Autres outils d’approfondissement**

**Bonus optionnel** (facultatif pour les categ 1,2, 4, 6,7)

*Voir cahier des charges (ex. : site web interactif, séquences pédagogiques mobilisant le logiciel, , collaboration avec ong…).* Ceci est un critère (bonus) d’évaluation , il est important de donner toutes les informations *ossibles* afin que le jury puisse le prendre en compte.

*Expliquer :*

|  |
| --- |
|  |
| Budget prévu pour cet accompagnement complémentaire : |
|  |

**DISPONIBILITE CROSS-PLATEFORME**

**Bonus optionnel** (facultatif pour les lots 6)

|  |
| --- |
| Fournir la liste des plateformes où le jeu sera utilisable (console, navigateur web,…) : |
| Buget prévu pour cette disponibilité « Cross-plateforme » : |
| Autre : |

**EFFICIENCE**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Budget total du projet*** *hors TVA* |  **EUR** |
| ***Financement total demande a la DGD****montant de base + bonus, hors TVA* |  **EUR** |
| ***Montant de base (hors TVA)****Attention : voir le cahier des charges afin de connaître les fourchettes possibles selon chaque catégorie* |  **EUR** |
| ***Montant des bonus (hors TVA)****Attention : voir le cahier des charges afin de connaître les bonus possibles selon chaque catégorie**Attention : si un bonus est sollicité , le budget du film doit inclure les dépenses liées à ce poste* |  **EUR** |
| ***Indiquez le/les bonus vous souhaitez demander :*** |  |
| *destiné au public prioritaire (enfant de 6 à 12 ans) :* | +10.000 EUR  |
| *Traduction dans l’autre langue nationale y compris traduction du dossier pédagogique dans cette langue :* | +5.000 EUR  |
| *stratégie et élaboration d’accompagnement pédagogique complémentaire/Autre outil d’approfondissement :* | +5.000 EUR  |
| *Disponibilité cross-plateforme (attention non cumulable avec le bonus du public prioritaire)* | + 5.000 EUR  |
| *Mise à disposition numérique pour le secteur éducatif après son exploitation commerciale*  | + 5.000 EUR |

|  |
| --- |
| **DEROGATION 6% TVA : OUI/NON** |
| **Si oui, expliquez :** |
|  |

**RECAPITULATIF DES DOCUMENTS OBLIGATOIRES A FOURNIR**

1. Une lettre d'accompagnement
2. La fiche administrative complétée (voir annexe 1)
3. La fiche technique complétée (voir annexe 2-3-4-5-6-7-8 selon la catégorie)
4. Une description détaillée du projet (scénario, concept, nombre d'émissions pour un programme de télévision), …)
5. Une note d’intention (sur le choix du sujet, l'approche choisie ou l'angle du fait, la forme, le style, la structure et l'approche visuelle) ;
6. Toutes les données financières concernant le projet introduit : budget global (budget de pré et post production), plan de financement, …L’élaboration d’un dossier pédagogique est obligatoire pour les catégories 1, 2, 5, 6 et 7 et doit apparaître dans le budget.
7. Au moins une garantie de diffusion substantielle via coproduction ou préachat d’une télévision ou un pré-accord avec un distributeur pour une série de salles et une mise à disposition en VOD pour les catégories 1, 2 et 5 ou un plan de diffusion précis dans le cas d’un projet numérique pour les catégories 6 et 7 (voir aussi Point B. 2.2. Public et diffusion).
8. Pour la catégorie 5 (aide à la promotion) : les liens des films à promouvoir sur une plateforme vidéo (Viméo) accessibles au moins 1 an et des accords concrets avec des experts, associations, salles, etc. (préciser lieux, personnes, distributeurs).
9. Une copie des derniers statuts de l’organisation tels que publiés au Moniteur belge, de même que la liste des membres du Conseil d'administration
10. Le bilan comptable de l’exercice précédent.
11. Une 'déclaration sur l'honneur' précisant qu'aucun membre du Conseil d'administration n'est membre du SPF Affaires étrangères, Commerce extérieur et Coopération au développement ou des cellules stratégiques.
12. Une lettre de la banque certifiant l’identité du détenteur du compte bancaire sur lequel le financement sera versé.
13. **Tout document et informations permettant d’évaluer le critère de « sélection qualitative » en ce qui concerne les références de production audiovisuelle (cfr partie 2B Critères de sélection et d’exclusion des soumissionnaires).**
14. **La liste des œuvres et le CV du producteur.trice et du réalisateur.trice ou du concepteur.trice ainsi que les productions antérieures visibles sur plateforme vidéo (facultatif pour les catégories 1, 2, 3, 4 et 5).**

**Les documents et annexes y relatives doivent parvenir, compte tenu de la date limite en version électronique par une des plateformes officielles pour marchés public :**

**Les offres électroniques doivent être envoyées via le site internet e-tendering https://eten.publicprocurement.be qui garantit le respect des conditions établies à l’article 14 §6 et 7 de la loi du 17 juin 2016.**

1. Par exemple: plateforme, puzzle, énigmes, simulateur, point&click, gestion,… [↑](#footnote-ref-1)