LA COOPÉRATION
BELGE AU DÉVELOPPEMENT .be

ANNEXE 6

FICHE TECHNIQUE CATEGORIE 6
(Jeu vidéo)

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 [1]	
Titre du projet	
Nom du concepteur.trice	

Langue originale			
Traduction	oui	non	
Traduction en	néerlandais	français	autre
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			

[1] En cas de groupement d'opérateurs participant à la procédure de passation de marché, il n'y a qu'un.e seul.e soumissionnaire principal.e qui est désigné.e et donc qu'un.e seul.e interlocuteur.trice par projet

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 comptez demander le paiement d'une première tranche, à quand estimez-vous la demande ?

CONTENU NARRATIF / INTERACTIF

PITCH (10 lignes maximum) :

GAMEPLAY (10 lignes maximum) :

THEMES

Genre du jeu[2] :
Thème principal :
Thème(s) secondaire(s) :
Expliquer :
Pour le bonus optionnel Est-ce que le projet porte **principalemen**t sur **une thématique environnementale** ? - OUI / NON **Si oui,** explication complémentaire :

[2] Par exemple: plateforme, puzzle, énigmes, simulateur, point&click, gestion,…

MESSAGE

Quel message le projet véhicule-t-il? :

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 ; - Dans la constitution et le fonctionnement de l'équipe de production du projet.

DIVERSITE

Réflexion sur la prise en compte de la dimension diversité : - Dans la représentation des personnes du Sud Global dans le traitement et la démarche artistique du projet ; - Dans l'implication des personnes concernées dans le cadre de la production.

ENVIRONNEMENT

Réflexion sur la prise en compte des questions environnementales : - Au niveau du contenu narratif du projet ; - Au niveau concret dans les aspects technique et/ou de production.

AUDIENCE et DIFFUSION (IMPACT)

STRATEGIE DE DIFFUSION

Comme garantie de recevabilité, la diffusion du jeu doit reposer sur un plan de communication, une stratégie de diffusion détaillés
Expliquer :

PLATEFORME(S)

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

Canaux de diffusion du jeu (plateformes numériques, etc.)

Indice d'audience / estimation (décrire le mode de calcul utilisé) : *Cette estimation doit être motivée et réaliste. Comme précisé dans le cahier des charges, toute tentative manifeste de <u>surévaluer exagérément</u> celle-ci pourra mener à une perte de financement.*

Stratégie de communication visant à annoncer le jeu au public :

PUBLIC VISÉ

Public cible : - Quel est-il ? - Y a-t-il une volonté de toucher en particulier des publics peu sensibilisés ?
Pour le bonus optionnel Est-ce que les enfants (6-12) sont un public cible prioritaire ? - OUI / NON (Si oui, expliquer) :

Description d'un public-cible spécifique de niche dans le cadre d'une stratégie de sensibilisation ou d'impact

INTENTION du.de la CONCEPTEUR.TRICE SUR LA QUALITÉ ESTHÉTIQUE DU JEU

Expliquer en quoi le jeu sera accessible au public cible ou à un large public :
Décrivez les intentions graphiques et esthétiques

QUALITE VISUELLE ET FORMELLE

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

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

EXPÉRIENCE

Expérience du.de la concepteur.trice de jeu :

Avez-vous déjà réalisé des projets dans le passé sur les thématiques de l'éducation à la citoyenneté mondiale ? Spécifier :

POTENTIEL EDUCATIF ET PEDAGOGIQUE

Le sujet s'inscrit-il dans l'actualité et dans la réalité vécue par le public visé ?
Le projet permet-il de susciter le débat et de faire évoluer la compréhension du sujet traité ?
Peut-il servir de support à une démarche pédagogique ?
Avez-vous une stratégie pour maximiser l'impact éducatif que le projet aura dans la société belge ?

Pour le bonus optionnel : ACCOMPAGNEMENT PEDAGOGIQUE

Pour l'élaboration de l'accompagnement pédagogique, si vous envisagez de vous associer à une organisation pouvant apporter son expertise thématique, pédagogique, géographique ou autre, veuillez l'intégrer dans vos explications

DOSSIER PEDAGOGIQUE : OUI / NON

Description
Budget :

ACCOMPAGNEMENT PEDAGOGIQUE COMPLEMENTAIRE ou Autres outils d'approfondissement *Voir cahier des charges (ex. : site web interactif, jeux, débats dans les écoles, séances scolaires gratuites dans les cinémas, collaboration avec ong/associations …).*
Si **oui**, décrire le type d'accompagnement (expliquer et spécifier quel sujet et pour quel public, etc) :
Budget prévu pour cet accompagnement complémentaire :

Bonus optionnel : Aménagements pour les personnes porteuses de handicap

Type(s) de handicap :
Aménagements/dispositifs mis en place :
Budget prévu :

DISPONIBILITE CROSS-PLATEFORME

Bonus optionnel (facultatif pour les lots 6)

Fournir la liste des plateformes où le jeu sera utilisable (console, navigateur web,…) :
Budget 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) :	+12.000 EUR
Sous-titres dans l'autre langue nationale y compris la version moyenne, le cas échéant, et la traduction du dossier pédagogique dans cette langue :	+6.000 EUR
Dossier pédagogique ou autre outil d'approfondissement pédagogique: stratégie et élaboration d'accompagnement pédagogique ; élaboration de méthodes pédagogiques, matériel interactif, contact avec des associations, ONG, écoles. (sur base d'un budget détaillé)	+6.000 EUR MAX
Disponibilité cross-plateforme (attention non cumulable avec le bonus du public prioritaire)	+ 6.000 EUR
Projet dont le sujet principal est une thématique environnementale	+ 12.000 EUR
Aménagements destinés à améliorer l'accessibilité à des personnes porteuses de handicap (malvoyance, surdité, etc.). Il est important de décrire les dispositifs qui seront mis en place et d'en démontrer l'intérêt. (sur base d'un budget détaillé)	+6.000 EUR MAX

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 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, ceci peut-être un critère d'exclusion (voir cahier des charges 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 expert.es, 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, la société doit donc avoir au minimum deux années d'expérience.
11. Une 'déclaration sur l'honneur' précisant qu'aucun.e 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.de la détenteur.trice du compte bancaire sur lequel le financement sera versé.
13. **Tous documents 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.de la producteur.trice et du.de la réalisateur.trice ou du.de la 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.