

CAHIER DES CHARGES
Réalisation d'un Escape Game Numérique
Dédié aux Travaux Publics
V3 – 31 mars 2020

CONTEXTE

1. Présentation de TP d'Avenir

La Fédération Nationale des Travaux Publics (FNTP) représente les 8 000 entreprises de Travaux Publics de toutes tailles, spécialités ou régions. Ce sont ces entreprises qui construisent et entretiennent les infrastructures, qui participent à la compétitivité, la cohésion territoriale et la transition énergétique de notre pays.

La vocation de la FNTP est de faire valoir les intérêts de la profession et de promouvoir les meilleures conditions de développement du marché des Travaux Publics, de contribuer à la qualité du dialogue social notamment à travers la négociation collective de branche et d'assurer un haut niveau de services à l'ensemble de ses adhérents. Les missions de la FNTP s'inscrivent dans l'écosystème BTP et interprofessionnel. Elle agit auprès et avec les acteurs publics et autres parties prenantes au niveau français, européen et international. Son expertise se décline autour de 8 thèmes : développement économique, marchés, travail et protection sociale, formation, santé et sécurité, Europe/international, technique et innovation, développement durable.

Dans le cadre de sa politique de formation, la FNTP a réalisé en 2018 un Contrat d'Études Prospectives Travaux Publics (CEP). Ce CEP Travaux Publics a mis en évidence les besoins d'anticiper les évolutions et de renforcer l'attractivité des métiers du secteur. Dans cet objectif, la FNTP entend s'appuyer sur des outils innovants et numériques pour faire connaître ses métiers et encourager l'orientation des jeunes et des nouveaux entrants vers le secteur des Travaux Publics. Elle a choisi de leur proposer des outils virtuels pour leur présenter les métiers du secteur.

Elle souhaite, pour décembre 2020, réaliser un Escape Game Numérique sur les Travaux Publics à l'attention des jeunes, des nouveaux entrants et des acteurs de l'orientation.

Le pilotage de ce projet a été confié à l'association TP d'Avenir, créée en 2018 et pilotée par un Conseil d'administration constitué des membres du bureau de la FNTP. Les actions conduites par l'association sont déclinées à travers quatre priorités fixées par la profession en matière de formation :

1. Soutenir l'ensemble de l'appareil de formation dans un contexte de réforme de l'apprentissage.
2. Développer des actions de promotion des métiers sur l'ensemble du territoire.
3. Moderniser les outils pédagogiques et accompagner les grandes évolutions des métiers et des compétences.
4. Renforcer l'attractivité du secteur des Travaux Publics à travers des actions de communication.

2. Présentation de la démarche EDEC



Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Cette action bénéficie de l'expertise et du soutien financier du ministère en charge du travail, dans le cadre de l'EDEC pour la branche des Travaux Publics.

La réalisation de cet outil numérique fait l'objet d'un cofinancement dans le cadre de l'accord-cadre national d'Engagement de Développement de l'Emploi et des Compétences (EDEC) signé par l'Etat, la Fédération Nationale des Travaux Publics et l'OPCO de la Construction, Constructyts, le 12/12/2019, pour une durée de trois ans.

Cet accord-cadre fait suite au Contrat d'Etudes Prospectives du secteur des Travaux Publics livré en mars 2019 et à la proposition de la branche en réponse à l'appel à projet « soutien aux démarches prospectives compétences », lancé dans le cadre du Plan d'investissement dans les compétences 2018-2022.

OBJET DU CAHIER DES CHARGES

1. Prestation attendue

Sur la base indicative du cahier technique en annexe, il s'agit de développer un jeu disponible en ligne, destiné à permettre aux joueurs :

1. De découvrir les différents métiers des travaux publics.
2. De découvrir les ouvrages construits par les travaux publics.
3. De faire le lien entre les métiers, les ouvrages et les défis liés à la transition énergétique, écologique, sociétale à venir.

2. Contexte d'usage du jeu

Le jeu sera proposé dans le cadre :

- D'une utilisation libre et gratuite liée à l'ouverture d'un compte "joueur"
- D'un usage éventuellement encadré par des enseignants lors de séances de formation ou d'enseignement.
- D'un usage éventuellement encadré par des professionnels lors d'événements liés à l'orientation ou à la découverte des métiers. (Portes ouvertes / Forums/ salons/ recherches libre/ etc...)
- D'un usage purement ludique non encadré, à domicile et sur différents devices (PC/Mac/ tablettes/ smartphones)

Ce jeu est développé dans une optique évolutive et à long terme. Il doit pouvoir faire l'objet d'ajouts et de mises à jour pour :

- des niveaux supplémentaires,
- des contraintes nouvelles,
- d'autres métiers,



INVESTIR
DANS VOS
COMPÉTENCES



→ Etc...

3. Aspects ludiques généraux

Le jeu doit permettre d'aborder l'ensemble des 19 métiers des Travaux Publics dont la liste figure en préambule du cahier technique en annexe.

Le jeu se déroule sur une île fictive qui pourra être enrichie, ou additionnée d'atolls dans les versions ultérieures, doublée d'un plan numérique comprenant des informations stratégiques et préfigurant/symbolisant la méthodologie BIM (*Building information Modeling*).

Le jeu doit contenir une dimension ludique solide et travaillée, pour n'être pas simplement un prétexte à découvrir des métiers et des ouvrages.

Le jeu doit s'inspirer d'éléments techniques réels (ouvrages construits, en projets ou en expérimentation). A ce titre la Fédération apportera au concepteur toute l'aide et les informations nécessaires à travers l'implication des différents services (techniques, développement durable, innovation etc...) et des enseignants impliqués dans le groupe de conception.

Le jeu doit également intégrer dans son univers les défis que notre société va devoir relever, tels que adaptations au dérèglement climatique, préservation des éco-systèmes, production d'énergie propre, dépollution, préservation des ressources premières, économie circulaire, gestion des émissions de CO2, etc...

4. Aspects ludiques particuliers

Un cahier Technique en annexe de ce CDC propose une liste d'éléments de cadrage du jeu : univers, contraintes, score, scénarii, personnages etc... Ce cahier technique n'est pas limitatif. Il est destiné à offrir une première vision du jeu, pour en percevoir l'esprit, et à fournir quelques "guide lines" pour permettre au répondant de cerner au mieux les attendus et d'élaborer sa proposition.

Il est attendu du prestataire une large créativité pour venir confirmer ou infirmer les éléments indicatifs du cahier technique, et également proposer de nouvelles options, situations, fonctionnalités au jeu.

5. Graphisme

L'univers graphique devra être adapté à la cible visée. À savoir un public de 13-20 ans.

Au moins 3 intentions graphiques sont attendues dans la réponse.

6. Exigences non fonctionnelles

La proposition technique comprendra une déclinaison du jeu en version en ligne et une déclinaison en version téléchargeable.

La réponse intégrera le fait que l'association TP d'Avenir détiendra l'ensemble des droits d'exploitation du jeu, sans aucune limitation, incluant toutes les sources et le code dédié.

Les technologies utilisées seront conformes aux technologies actuellement en usage, et perpétueront le développement de mises à jour ultérieures.

Si besoin et selon les options techniques proposées, le prestataire se chargera du dépôt sur les stores Google et Apple sous l'identité TP d'Avenir qui en est le propriétaire. Il en fournit le double à



INVESTIR
DANS VOS
COMPÉTENCES



l'association TP d'Avenir. La procédure de dépôt sera fournie de part et d'autre en toute transparence.

Ce cahier des charges est confidentiel et ne peut être transmis à un tiers qu'avec l'accord écrit de l'Association TP d'Avenir.

7. Suivi des travaux (pilotage)

Ce projet bénéficiant d'un cofinancement, il sera suivi dans le cadre du comité de pilotage de l'EDEC TP. Un comité technique suivra au quotidien l'avancement du projet et prendra part à l'élaboration des contenus.

8. Livrables attendus

Le jeu dans sa version jouable en ligne.

Le Jeu, dans les différentes versions téléchargeables envisagées. (PC / Mac)

Les éléments sources de chaque version.

Un manuel utilisateur (même si le produit est intuitif).

Une solution d'hébergement chiffrée pour 3 ans.

La maintenance sur 3 ans liée à l'évolution des systèmes d'exploitation, notamment des tablettes et smartphones devra être anticipée.

9. Budget :

Le budget maximum qui sera alloué au développement du jeu est de **150 000 € TTC**.

L'ensemble des propositions seront étudiées et comparées au regard de la qualité, et des fonctionnalités proposées pour ce montant.

MODALITÉS PRATIQUES DE LA CONSULTATION

1. Déroulement de la consultation

Après publication, le prestataire dispose de 4 semaines pour répondre.

Il sera sélectionné à la suite d'une audition par le comité technique mis en place dans le cadre de l'EDEC TP.

2. Contenu attendu des propositions

Présentation du prestataire (2 pages maximum)

Réponse au cahier des charges (15 pages maximum)

Intentions graphiques

Propositions financières HT et TTC

Option hébergement, maintenance sur 3 ans

Annexes (références, exemples de réalisations, CV de développeurs...)

3. Critères de sélection

Appropriation du sujet

Qualité et créativité des propositions

Graphisme

Calendrier de réalisation



INVESTIR
DANS VOS
COMPÉTENCES



Prix

4. Envoi des propositions

Envoi sous format pdf dans un seul document à :

Anne-Claude Coudevylle – coudevylleac@fntp.fr

Tél. : 01 44 13 31 34.

ainsi qu'à

Charles Aivar - aivarc@fntp.fr

Tél. : 06 22 74 83 61

5. Calendrier prévisionnel de la prestation

Début : Juin 2020

Fin : Décembre 2020

6. Annexes

Cahier technique ci-joint.