

Dossier de candidature

POUR UN JEU MULTIMEDIA D'APPRENTISSAGE DE LA MOBILITE

CET APPEL S'INSCRIT DANS LE CADRE D'UN PROJET DE RECHERCHE ET D'EXPÉRIMENTATION SUR LES APPRENTISSAGES DE LA MOBILITÉ PILOTÉ PAR L'INSTITUT POUR LA VILLE EN MOUVEMENT, LE GRAND LYON ET L'ASSOCIATION UNI-EST, EN PARTENARIAT AVEC LA FONDATION PSA PEUGEOT CITROËN. UBISOFT, CRÉATEUR ET DISTRIBUTEUR DE JEUX VIDÉO, ET ACTEUR MAJEUR DU SECTEUR DU DIVERTISSEMENT, ACCOMPAGNERA LA RÉALISATION DU PROJET SÉLECTIONNÉ.

**NOM DU PORTEUR
DE LA PROPOSITION**

**TITRE DE
LA PROPOSITION**

FOURNIR UN EXEMPLAIRE DU DOSSIER DE CANDIDATURE EN FORMAT PAPIER

À L'ADRESSE SUIVANTE :
INSTITUT POUR LA VILLE EN
MOUVEMENT / PSA PEUGEOT CITROËN
10 RUE DES HALLES
75001 PARIS

ET UN EXEMPLAIRE COMPLET EN
VERSION NUMÉRIQUE À :
GAELLE.RONY@VILMOUV.COM

DATE LIMITE DE DÉPÔT DES
DOSSIERS :
31 DÉCEMBRE 2014 (AVANT MINUIT)

CONTACTE

GAËLLE RONY, CHEF DE PROJET
IVM, SOCIOLOGUE :
GAELLE.RONY@VILMOUV.COM

Présentation de la proposition des candidats

L'ensemble de la proposition ne doit pas dépasser 10 pages.

■ Résumé de la proposition :

Il présente le concept de la proposition. Il répond à la question suivante : en quoi l'expérience interactive et ludique proposée amène les adultes en insertion sociale et professionnelle à être plus autonomes dans leur mobilité et à développer leur compétence mobilité ? Il précise le/les objectifs pédagogiques envisagés et leur articulation avec le concept.

■ Argumentaire en faveur d'un type de dispositif (jeu vidéo, jeu transmédia...):

Il explique les avantages du type d'expérience interactive choisie pour atteindre la cible et les objectifs du projet. Il précise en quoi le support

permet de faire avec la diversité des apprenants (dans leur profil, style d'apprentissage et usages des TIC) et le bas taux d'équipement en TIC des associations et adultes.

■ Une description visuelle permettant de saisir le concept graphique de la proposition (schéma, image...) avec quelques exemples de tendances graphiques et sonores.

■ Description détaillée :

- Les principaux éléments du dispositif : synopsis, personnages.
- Les principales règles du jeu.
- Les modalités d'interaction entre les usagers et l'histoire/le contenu/l'univers.
- Les motivations du joueur : quelles mécaniques pour son engagement (récompenses, challenge, collaboration ou compétition etc.) ?
- Des éléments de scénarisation illustrant les principes de narration interactive ou du gameplay.
- 3 projets/expériences/jeux qui sont vos sources d'inspiration.

■ Éléments de développement :

- Présenter la méthode de travail pour suivre et développer le projet.
- Présenter les outils techniques et supports nécessaires au dispositif (appli mobile, tablette, jeu en ligne, support mobile avec jeux de plateau etc.).

■ Tests et évaluation du dispositif :

- Décrire les expérimentations/tests prévus et leurs moments
- Décrire les critères d'évaluation (à quoi voit-on que le dispositif est réussi ?)
- Décrire les méthodes des tests.
- Décrire comment seront utilisés les résultats obtenus.

■ Besoins :

Décrire les éléments en termes de contenu, de technique ou autre dont vous aurez besoin pour mener à bien votre réalisation (auteur, consultation de spécialistes, données spécifiques etc.).

■ Modalités de déploiement :

- Quelles modalités de déploiement vous semblent les plus pertinentes ?
- Quelle préparation des différents acteurs qui proposeront le jeu peut être recommandée ?

Dossier administratif et financier

FICHE SYNTHETIQUE DE PRESENTATION DE LA PROPOSITION

TITRE

NOM DE L'ENTREPRISE/ASSOCIATION

RESUMÉ / SYNOPSIS
DE LA PROPOSITION
en 500 mots maximum

PRÉCISER LE TYPE DE SUPPORT :

JEU VIDEO
TYPE ET GENRE

TRANSMEDIA

SUPPORTS
TV, NET, MOBILE,
TABLETTE, AUTRE...

GENRE
DOCUMENTAIRE, FICTION, ANIMATION...

AUTRE

DESCRIPTION DU CONCEPT

INDIQUER LES MEMBRES
DE L'ÉQUIPE

BUDGET PRÉVISIONNEL TTC

PRÉCISER VOTRE BUDGET
EN SACHANT QUE L'ENVELOPPE EST
DE 100 000 EUROS TTC.

PLANNING DE RÉALISATION DE LA PROPOSITION :

PRÉCISER LES GRANDES ÉTAPES
DE RÉALISATION DANS LE TEMPS
IMPARTI.

POUR CHACUNE DES ÉTAPES
(PHASES DE PRÉ-DÉVELOPPEMENT,
DE PRODUCTION, DE TESTS ETC.),
PRÉCISER : LEUR DURÉE, LES
ACTIVITÉS PRÉVUES, LES RISQUES
ET OBSTACLES IDENTIFIÉS.

Liste des membres de l'équipe travaillant sur la proposition :

NOM, PRÉNOM, FONCTION,
ENTREPRISE, TÉLÉPHONE:
L'ÉQUIPE DOIT ÊTRE COMPOSÉE AU
MOINS D'UN CONCEPTEUR
NUMÉRIQUE. LE CANDIDAT EST
FORTEMENT ENCOURAGÉ À
INTÉGRER DANS SON ÉQUIPE UN
SPÉCIALISTE
DES FORMATIONS POUR ADULTES
(INGÉNIEUR DE FORMATION,
FORMATEUR EN ÉDUCATION
FORMELLE OU INFORMELLE,
NUMÉRIQUE ÉDUCATIF, CHERCHEUR
EN FORMATION POUR ADULTES
ETC.).

JOINDRE UN CV POUR CHACUN
DES MEMBRES

FICHE D'IDENTITE DU PORTEUR DU PROJET

NOM DE L'ENTREPRISE /ASSOCIATION

N° SIREN

ADRESSE BUREAUX

ADRESSE DU SIEGE SOCIAL
SI DIFFÉRENT

TELEPHONE

DATE DE CREATION

FORME JURIDIQUE

NOM DU DIRIGEANT/PRESIDENT

RESPONSABLE DU PROJET
NOM PRÉNOM

Fonction

Téléphone

Adresse électronique

ACTIVITES

REFERENCES CLIENTS