



Alliance
Patrimoine
Lac-Saint-Jean



APPEL D'OFFRES

Concepteur de jeu éducatif (grand public)

1^{er} juillet 2021

IDENTIFICATION DE L'ENTREPRISE

MUSÉE LOUIS-HÉMON
700, route Maria-Chapdelaine
Péribonka (Québec) G0W 2G0
Tél. : 418 374-2177
Télé. : 418 374-2516
C. élec. : accueil@museelh.ca
Site Internet : www.museelh.ca

NEQ : 1143206911

CE PROJET EST GÉRÉ PAR LE MUSÉE LOUIS-HÉMON À TITRE DE FIDUCIAIRE AU NOM DE L'ALLIANCE PATRIMOINE LAC-SAINT-JEAN (APLSJ)

BRÈVE DESCRIPTION DE L'ENTREPRISE

L'Alliance Patrimoine Lac-Saint-Jean regroupe les institutions muséales sur les territoires des trois MRC du Lac-Saint-Jean et de la communauté inuite de Mashteuiatsh :

- Ermitage Saint-Antoine de Lac-Bouchette – Lac-Bouchette
- Moulin des Pionniers – La Doré
- Musée amérindien de Mashteuiatsh - Mashteuiatsh
- Musée Louis-Hémon – Péribonka
- Odyssée des Bâisseurs (Société d'histoire du Lac-Saint-Jean) – Alma
- Parc de la Caverne du Trou de la Fée – Desbiens
- Poste de traite de Desbiens – Desbiens
- Vieille fromagerie Perron – Saint-Prime
- Village historique de Val-Jalbert – Chambord

L'Alliance Patrimoine Lac-Saint-Jean a été légalement constituée en janvier 2018 et elle a pour mission d'assurer la consolidation et le développement des institutions patrimoniales du Lac-Saint-Jean ainsi que le leadership permettant l'intégration du patrimoine au développement régional.

En 2019, l'Alliance Patrimoine Lac-Saint-Jean a lancé le Circuit des Amusées (circuitdesamusees.com), un site Internet regroupant les institutions muséales membres de l'Alliance Patrimoine Lac-Saint-Jean et d'autres lieux patrimoniaux du territoire sous un positionnement commun et une image de marque commune. Une offre promotionnelle a aussi été développée afin d'offrir aux visiteurs un rabais de 15 % à l'achat d'entrées dans au moins trois institutions muséales participantes.

Bénéficiaire d'une aide financière publique, le Circuit des Amusées s'accompagne d'un important plan de mise en marché s'échelonnant sur trois ans (2019 à 2021) et permettant de maximiser l'impact auprès des clientèles afin de bien installer le circuit dans la dynamique touristique régionale.

PRÉSENTATION DU PROJET « LE LAC SE RACONTE : JEU ÉDUCATIF INTERACTIF ET NUMÉRIQUE SUR L'HISTOIRE DU LAC-SAINT-JEAN »

Se rattachant au Circuit des Amusées, le projet « **Le Lac se raconte : Jeu éducatif interactif et numérique sur l'histoire du Lac-Saint-Jean** » consiste à faire connaître, au grand public et à la clientèle scolaire, l'histoire du territoire du Lac-Saint-Jean, de façon ludique et innovante, en lien avec chacune des thématiques exploitées par les institutions muséales du regroupement de l'Alliance Patrimoine Lac-Saint-Jean.

Étape 1 : développement du contenu historique

Dans un premier temps, un contenu historique sera développé sous la forme d'une trame narrative qui prendra en compte le lien qui unit chacune des institutions ainsi que les thématiques suivantes : histoire autochtone, colonisation, hydroélectricité, foresterie, société, culture, histoire religieuse, villes de compagnie, navigation, personnalités marquantes, territoire, villes et villages.

Étape 2 : la diffusion du contenu historique

Une fois le contenu historique achevé, il faudra s'assurer de sa diffusion auprès des clientèles ciblées par le biais d'un jeu questionnaire rattaché au Circuit des Amusées qui se déclinera en trois volets :

1) Un jeu physique avec des questions/réponses *

Un concept de jeu devra être élaboré par une ressource professionnelle. Le développement de 200 questions/réponses, avec l'intégration de code QR ou de pastille numérique permettant aux joueurs d'aller chercher du contenu historique en ligne, est envisagé. Le jeu pourrait être vendu dans les boutiques souvenirs des institutions et d'autres attraits touristiques de la région.

➤ Clientèle visée : Grand public | Langue : Français

2) Le jeu questionnaire et le contenu historique intégrés au site web du Circuit des Amusées *

L'intégration du jeu questionnaire en ligne prendra la forme d'un test de connaissance sur l'histoire du Lac-Saint-Jean. Les participants pourront partager leurs résultats dans les réseaux sociaux et un concours y sera rattaché. De plus, l'intégration du contenu historique au site web du Circuit des Amusées servira de base de données aux codes QR ou pastilles numériques se trouvant sur les cartes questions/réponses du jeu physique. Afin de donner davantage de portée au contenu développé, il est considéré dans les années futures d'implanter dans chacune des institutions des bornes interactives permettant aux visiteurs de tester leurs connaissances à la suite de leur visite ainsi qu'en apprendre davantage sur les autres institutions membres du Circuit.

➤ Clientèle visée : Grand public | Langues : Français et anglais

3) Une activité éducative ludique

Conçue à partir du jeu questionnaire, l'activité animée en classe par des médiateurs des institutions participantes utilisera un mode d'apprentissage numérique pour apprendre tout en s'amusant. Cette activité sera conçue par un comité composé des professionnels en éducation des institutions muséales et de la coordonnatrice du projet. Elle sera basée sur le concept du jeu physique, dont les principes de base auront été validés par le comité, la coordonnatrice et le concepteur. Afin de s'assurer que l'activité réponde bien aux besoins, deux ou trois professeurs ciblés s'ajouteront au comité afin que ce dernier puisse bénéficier de leur expertise. De plus, leurs classes respectives agiront comme groupes tests.

➤ Clientèle visée : Élèves de niveau secondaire des écoles du Lac-Saint-Jean |

Langue : Français | Domaine d'apprentissage : Univers social

*Le présent mandat touche principalement les volets 1 et 2.

Objectifs du projet

Les objectifs visés par le projet sont les suivants :

- Faire connaître l'histoire du Lac-Saint-Jean et ses institutions muséales au grand public et à la clientèle scolaire;
- Augmenter la visibilité des institutions muséales du Lac-Saint-Jean;
- Accroître la notoriété du Circuit des Amusées par une promotion originale;
- Travailler à l'interne le lien qui unit les institutions et leur complémentarité;
- Doter les institutions d'un contenu historique commun pouvant être utilisé à d'autres fins tel que la formation des employés;
- Accroître les compétences professionnelles des employés des institutions muséales;
- Améliorer l'offre éducative des institutions muséales;
- Assurer la pérennité des institutions muséales.

MANDAT

L'Alliance Patrimoine Lac-Saint-Jean est à la recherche d'un(e) concepteur(trice) de jeu pour développer le concept du jeu, en volet physique (volet 1) et en volet numérique (volet 2).

Description du mandat

En collaboration avec la coordonnatrice du projet et le comité de gestion, le concepteur(trice) aura les responsabilités suivantes :

- Participer à une rencontre de démarrage;
- Co-construire et valider l'échéancier de travail avec la coordonnatrice;
- Élaborer un concept de jeu éducatif, se déclinant en un volet physique et un volet numérique. Le jeu doit :
 - être ludique, éducatif, accessible pour tous les types de clientèle ;
 - susciter une interaction avec les utilisateurs, soit par le biais de questions en format quiz, soit par des déplacements sur le territoire, soit par une autre forme d'interaction ;
 - répondre aux objectifs de faire découvrir, amuser et surprendre les visiteurs, en plus de les émerveiller et de partager les richesses des institutions muséales ;
 - son produit final (jeu physique) sera commercialisé dans les boutiques des institutions muséales ;
 - s'harmoniser au Circuit des Amusées.
- Développer le contenu du jeu, basé sur la trame historique qui sera rendu disponible;
- Construire un prototype (volet physique et volet numérique);
- Réaliser des tests avec le prototype et effectuer les correctifs nécessaires;
- Valider le prototype final et l'intégration web finale;
- Construire les devis de production;
- Travailler en collaboration avec la coordonnatrice du projet;
- Participer à des rencontres avec le comité de conception de l'activité éducative au besoin;
- Respecter l'échéancier de livraison du projet.

Livrables

À la fin du mandat, la ressource devra s'assurer des livrables suivants :

- un concept de jeu éducatif « physique » ludique, interactif et accessible, rattaché au contenu historique et comprenant un volet numérique
- un devis de production du prototype de jeu

Échéancier des livrables

Début septembre 2021 : attribution du contrat

31 octobre 2021 : validation du concept

31 décembre 2021 : Devis de production du prototype

CONDITIONS À RESPECTER ET RESPONSABILITÉS DU SOUMISSIONNAIRE

Coûts

Le SOUMISSIONNAIRE indique le coût total par étape de réalisation couvert par la soumission et présente un tableau sommaire des coûts ventilés en précisant les taux de base de la ressource attribuée à la réalisation du mandat. Le montant maximal alloué au mandat par l'APLSJ est de 7 520 \$.

Des frais de déplacement, le cas échéant, pourront être chargés à l'APLSJ selon une entente à établir suite à l'octroi du mandat. Cependant, les taux liés aux frais de déplacement devront être clairement indiqués dans la soumission.

Délai à respecter

Les soumissions doivent être reçues avant le **8 août 2021 à 17 heures**, à l'adresse suivante en précisant le projet « **Le Lac se raconte : Jeu éducatif interactif et numérique sur l'histoire du Lac-Saint-Jean** » à l'attention de Mme Julie Bonenfant Boisclair, directrice générale par intérim du Musée Louis-Hémon et membre de l'Alliance Patrimoine Lac-Saint-Jean :

Par courriel : direction@museelh.ca

Composantes de l'offre de services

- Compréhension du mandat;
- Méthodologie et étapes de réalisation;
- Calendrier de travail et responsabilités du ou des intervenants à chacune des étapes du projet;
- Livrables;
- Répartition budgétaire, coûts et honoraires pour chacune des étapes du projet;
- Expérience du SOUMISSIONNAIRE et de l'équipe impliquée (s'il y a lieu) dans la réalisation du mandat;
- Références pertinentes au projet (projets similaires réalisés).

Préalables à la préparation de la soumission

Afin d'établir l'étendue des obligations auxquelles il s'engage, le SOUMISSIONNAIRE est tenu, avant de préparer sa soumission, d'étudier soigneusement les documents. Le SOUMISSIONNAIRE n'a droit à aucun dédommagement relativement aux frais encourus pour l'acquisition des documents d'appel d'offres et de préparation de sa soumission. L'ensemble des frais afférents à la préparation et à l'expédition de la soumission est sous la responsabilité du SOUMISSIONNAIRE.

Demande de renseignements

Le SOUMISSIONNAIRE a toute la responsabilité de se renseigner sur l'objet et les exigences du mandat. Tout SOUMISSIONNAIRE qui n'est pas certain du sens exact du texte, ou qui désire obtenir des renseignements additionnels, qui trouve des ambiguïtés, oublis, contradictions ou doutes sur la signification du contenu des documents d'appel d'offres, doit soumettre ses questions, par courriel à Mme Julie Bonenfant Boisclair dont les coordonnées apparaissent à la section « Délais à respecter ».

Renseignements verbaux

Aucun renseignement verbal obtenu, relativement aux documents de la soumission, n'engage la responsabilité de l'Alliance Patrimoine Lac-Saint-Jean ni même celle du Musée Louis-Hémon.

Privilèges du demandeur

Le demandeur se réserve le droit de n'accepter ni la plus basse ni aucune des soumissions présentées et décline toute responsabilité à l'égard des SOUMISSIONNAIRES.

Signature de la soumission

La soumission doit être signée par le SOUMISSIONNAIRE.

Confidentialité

Les SOUMISSIONNAIRES s'engagent à ne pas révéler, ni à faire connaître sans y être dûment autorisés, les renseignements contenus dans le présent appel d'offres. Le SOUMISSIONNAIRE comprend et reconnaît que des renseignements, documents et informations confidentielles lui seront transmis et à certains de ses représentants pour la bonne exécution du présent mandat.

Rejet des soumissions

Toute soumission comportant l'une des anomalies suivantes pourra être rejetée :

- Qui contiendra des omissions ou des irrégularités;
- Dans laquelle les prix seront déraisonnables ou disproportionnés;
- Qui ne sera pas accompagnée des documents requis;
- Qui sera reçue en retard au bureau du Musée Louis-Hémon.

Désistement et retrait

Le SOUMISSIONNAIRE ne pourra pas retirer sa soumission après l'ouverture des soumissions reçues.

Critères d'évaluation

Les soumissions seront évaluées selon les critères définis dans la grille d'évaluation des offres de services reproduite ci-dessous.

En cas d'omission ou de contradiction entre la proposition du SOUMISSIONNAIRE et le présent appel d'offres, ce dernier prévaudra.

Critères	Poids du critère (p)	Note obtenue (n)	Total (p X n)
Compréhension du mandat	20 %		
Méthodologie, étapes de réalisation, calendrier de travail et responsabilités du/des intervenant(s) à chacune des étapes	15 %		
Précision et clarté des livrables	15 %		
Coût des honoraires incluant la répartition des heures pour chacune des étapes	10 %		
Présentation et expérience du soumissionnaire	30 %		
Qualité des références pertinentes au projet	5 %		
Qualité de l'offre de services en général	5 %		
Note finale pour la proposition (somme des notes)	/100		