



**Ecole Nationale Supérieure d'Informatique pour l'Industrie et l'Entreprise  
1, square de la résistance  
91025 EVRY CEDEX**

**CAHIER DES CLAUSES TECHNIQUES PARTICULIÈRES**

**C.C.T.P.**

**MARCHE n° 19.002**

**ÉVRY GAMES CITY 4**

**Rendez-vous de la culture numérique et jeu vidéo**

**Événement porté par l'École Nationale Supérieure d'Informatique pour l'Industrie et  
l'Entreprise**

**ENSIIE**

**MARCHE A PROCEDURE ADAPTEE  
PASSE EN APPLICATION  
DES DISPOSITIONS DU CODE DES MARCHES PUBLICS  
(Art. 26 – II – 1 et Art. 28 du CMP)**

**DATE LIMITE DE REMISE DES CANDIDATURES ET DES OFFRES  
Lundi 02 Décembre 2019 – 12 heures  
Bureau 212 ou 208  
CONTRE RÉCÉPISSÉ OU ENVOI PAR PLI RECOMMANDÉ AVEC A.R.**

*Le présent CCTP comporte 7 feuillets numérotés de 1 à 7*

## **Maître d'Ouvrage ENSIIE**

### **Contexte de l'événement**

**L'événement, Évry Games City a réuni 6000 visiteurs lors de la 3ème édition. Cette manifestation dédiée aux jeux vidéo et à la culture numérique est organisée depuis 2015 par l'École Nationale supérieure d'informatique pour l'industrie et l'entreprise (ENSIIE). Cet événement sera reconduit sur le Campus de TELECOM SudParis à Évry, les 24, 25 et 26 avril 2020.**

Le public attendu, vient de toute la France pour cet événement.

Si 50% des visiteurs sont originaires du territoire Essonnien, l'autre moitié vient de toute l'Île-de-France et de la France entière. On joue, on teste les derniers jeux à la mode sous l'œil d'un ou plusieurs personnages « Mario Kart de NINTENDO, Thanos de FORTNITE ... », les visiteurs pourront déambuler entre les espaces entièrement dédiés au e-sport, les jeux en ligne y compris les studios indépendants qui feront découvrir leurs dernières trouvailles. De plus, ils pourront participer aux jeux de danse « Just dance ... », sur une petite scène aménagée ou être spectateurs. Des hommes et femmes de tous âges et de toute la France pourront s'immerger dans le monde virtuel, à l'aide de cette nouvelle technologie en essayant les casques de réalité virtuelle qui font désormais partie de notre ère.

De plus, il sera possible de rencontrer les studios indépendants, startup du jeu vidéo venant de toute la France voire de l'étranger, et testez leurs nouveautés, qui préfigurent les futurs jeux préférés qui sont sans doute issue du bassin essonnien (entre autres, EVRY pour l'émergence).

Par ailleurs, l'ENSIIE souhaite communiquer à travers cet événement, son 50<sup>ème</sup> anniversaire (1968 / 2018) et faire connaître très largement, la qualité de formation des diplômés ingénieurs de l'école ainsi que l'écosystème ENSIIE/C-19, ce dernier faisant parti de toute cette dynamique (formation, recherche, pré-incubation, incubation, pépinière d'entreprises et développement de projets dans le domaine de l'art et des cultures numériques). Pour cela, l'ENSIIE accompagnée de l'association C-19 veulent promouvoir ; l'expertise, l'expérience, la qualité et son savoir-faire dans le monde numérique sur l'Europe voire même l'international.

## **ARTICLE 1 - ACCEPTATION DU MARCHÉ**

### **Article 1.1.**

L'acceptation du marché implique une adhésion totale de l'entreprise aux diverses clauses de l'ensemble des documents remis, les descriptifs de tous les domaines d'activités ainsi que du plan dont elle reconnaîtra avoir pris connaissance.

L'entreprise accepte sans réserve l'ensemble des conditions et indications définies ci-après.

Le prestataire détenteur du marché sera tenu de présenter la décomposition des différentes actions et sera tenu au regard de ce marché, de fournir le planning concernant le phasage des prestations ainsi qu'une attestation de fin de service, pour chacune d'elles afin que nous puissions en assurer le paiement.

Il est rappelé également que le prestataire, reconnaît avoir visité les locaux et accepte les contraintes bâtimentaires des locaux mis à disposition.

**Les dispositions du dit marché sont décrites dans le Cahier des Clauses Administratives Particulières (C.C.A.P.). Le contenu des prestations est détaillé dans le présent Cahier des Clauses Techniques Particulières (C.C.T.P.).**

L'ensemble des opérations est placé sous l'autorité du représentant du pouvoir adjudicateur, signataire du marché à passer, déterminé à l'article 1 du CCAP.

## **ARTICLE 2 - OBLIGATION**

### **Article 2.1.**

Conformité des produits et équipements techniques

Les qualités et caractéristiques des matériaux sont définies par les Normes Françaises.

La fiche de données de sécurité de tous les produits ainsi que les notices normées des équipements scéniques et autres utilisés dans le cadre de la prestation doivent être communiqués au maître d'œuvre avant utilisation et doivent être accompagnés du mode opératoire pour les aspects techniques.

Par ailleurs, le stockage des emballages, l'évacuation et/ou le traitement des déchets générés lors de la prestation, seront entièrement à la charge du détenteur du marché en incluant bien évidemment tous types de produits connexes à l'ensemble de la prestation.

## ARTICLE 3 - CONTENU GÉNÉRAL DE L'ÉVÉNEMENT

- **Conseil**
  - Bureau conseil
  - Élaboration, ossature et structure de l'événement
  - Accompagnement stratégique
  
- **Création**
  - Création visuelle et logo
  - Outils de présentation
  - Support de communication
  
- **Pilotage du projet**
  - Mise en place des partenariats éditeurs et média
  - Audit et mise en œuvre des zones concernant les studios indépendants
  
- **Production de l'événement**
  - Régie terrain
  - Équipe production, régisseur, chef de projet
  - Impression flyers, badges
  - Photocall, film événement et photographe
  
- **Digitalisation**
  - Activation digitale des données
  - Adaptation du site, intégration des contenus
  - Community management Facebook et Twitter
  
- **Équipement technique**
  - Matériels techniques son / lumière / vidéo
  - Matériels back office tournois (admin + régie)
  - Bornes de jeux Xbox et Playstation
  
- **Plateau TV**
  - Décoration et technique
  - Animation
  
- **Divers**
  - Déplacement des équipes

## **ARTICLE 4 - COMMUNICATION**

### **Article 4.1. - Relations presse**

- Réalisation, impression et envoi d'une invitation à la presse (conception et écriture du communiqué et carton)
- Assurer le suivi et les relances pour enregistrement des représentants presse qui seront présents
- Envoi du dossier de presse aux représentants presse qui auront indiqué ne pas pouvoir se rendre à la manifestation (sélection en concertation avec le comité de pilotage)
- Organisation d'un point presse et prévoir la présence d'un attaché de presse.

Le prestataire devra disposer d'un fichier presse complet, incluant au moins, pour la presse écrite, audiovisuelle et web :

- les médias nationaux,
  - les médias spécifiques au week-end
  - les principales chaînes de télévision (France 3...)
  - les principales radios des jeunes (Virgin...)
- Réalisation et impression d'un dossier de presse qui comportera également les 2 films réalisés pour cette manifestation (voir poste 2, ci-après). Le prestataire devra rédiger et concevoir l'ensemble du dossier de presse à partir des éléments fournis par le commanditaire.

**Les relations presse seront à articuler avec les organisateurs de l'événement (ENSIIE) afin d'éviter de contacter à 2 reprises les mêmes médias.**

### **Article 4.2. - Poste 1 : Déclinaison graphique**

- Réalisation d'un carton pour invitation du public cible (élus).

Le carton devra être fourni en 2 versions : une version pour impression papier, une version pour diffusion électronique. Les diffusions papier et électroniques sont comprises dans cette prestation.

- Déclinaison graphique pour harmonisation et mise en forme de tous les supports (dossier presse, diaporamas qui seront fournis dans un format texte brut, films ...)

Les supports devront contenir le visuel massif central proposé par le comité de pilotage au regard des différents partenaires de l'événement. Les éléments graphiques de ce visuel seront fournis.

## **Article 4.2. - Poste 2 : Réalisation de films courts**

Elle consiste à réaliser 2 films courts destinés à illustrer les 2 séquences mentionnées ci-dessous :

- Séquence 1 : filmographie de l'évolution du monde numérique
- Séquence 2 : film à produire après l'événement relatant Évry Games City 4

L'objectif est de valoriser l'ENSIIE et le C-19 qui feront partis du visuel massif et faire apparaître les différents partenaires de l'événement. La part du visuel sera définie par le comité de pilotage.

## **Article 4.3. - Poste 3 : Animation**

Les partenaires des programmes entendent faire appel à un animateur(trice) pour conduire les différentes séances plateau (intervention des élus, des partenaires locaux et nationaux). Des débats également, autour des innovations : Intelligence Artificielle IA, le numérique pour l'Autonomie des Personnes âgées, applications autour de la Réalité Augmentée et le développement des applications dédiées aux drones civils.

L'animateur(trice) devra démontrer sa capacité à s'approprier le contenu des débats et à bien comprendre les enjeux et les principes des politiques liés au développement des technologies numériques. De plus, une connaissance minimum des politiques de développement territorial est souhaitée.

Il travaillera avec les commanditaires sur la préparation des supports (diaporama, questions de relance) et aura pris connaissance des films qui seront projetés avant les témoignages.

Le prestataire devra démontrer sa capacité à travailler avec des élus et à engager un débat participatif dans le format proposé.

## **ARTICLE 5 – ORGANISATION DES PRESTATIONS**

### **Article 5.1. - Généralités**

L'ensemble des opérations est placé sous l'autorité du représentant du pouvoir adjudicateur, signataire du marché à passer, déterminé à l'article 1 du CCAP.

### **Article 5.2. - Déroulement de la mission - Calendrier**

Le prestataire sera en lien direct avec un comité de pilotage et le donneur d'ordre de l'ENSIIE.

Ce comité de pilotage est chargé d'assurer la coordination de toutes les prestations et de veiller à la bonne préparation de l'évènement.

## Presse Graphisme

Des indications seront données au prestataire lors de réunions de coordination afin que l'ensemble de la mission cadre avec les objectifs de l'ENSIIE. Ces réunions pourront d'ailleurs s'étendre sur des échanges courriels et téléphoniques, visio-conférence ou en présentiel. La première réunion se tiendra dès la passation du dit marché. En complément, des points réguliers via les différents modes de communications entre les tiers sont à prévoir par le prestataire pour rendre compte de l'avancement des contacts presse et autres.

## Film à produire

Le film, bande annonces, projection d'animation sera présenté au prestataire lors d'une réunion de cadrage de la mission qui pourra avoir lieu par visioconférence ou en présentiel.

Les films seront soumis à une validation par le comité de pilotage. Par ailleurs, une version « à visionner » des films réalisés sera fournie par le prestataire afin de permettre les réajustements si besoin dans les délais.

## **Article 5.3. – Exécution du marché**

Le prestataire devra conduire la mission dans le délai imparti pour le marché, strictement encadré par les règles de clôture des programmes européens. Par dérogation à l'article 19.1 du CCAG, pendant l'exécution du marché, le pouvoir adjudicateur peut prescrire au titulaire des modifications de caractère technique.

Option 1 - partenaires :

Le prestataire retenu, peut soumettre pour avis, des partenaires situés en dehors de la zone européenne au regard des enjeux liés au rayonnement international. Dans ce cadre, le prestataire détenteur du dit marché, pourra proposer une extension de ses services au pouvoir adjudicateur qui se réserve le droit d'accepter.

## **ARTICLE 6 – DONNÉES ET DOCUMENTS MIS À DISPOSITION SUR DEMANDE**

### **Article 6.1. – Documents**

- Plan des installations techniques et du bâti
- Liste des partenaires
- Informations sur les espaces dédiés
- Informations sur l'accueil (plaquette d'accueil, films déjà produits lors des précédents événements)