



Comité international
des Jeux de la
Francophonie



CAHIER DES CHARGES DU CONCOURS CRÉATION NUMÉRIQUE

Table des matières

1.	Préambule.....	3
2.	Responsabilités et obligations du CNJF	3
3.	Caractéristiques générales de l'infrastructure.....	3
4.	Besoins techniques spécifiques	4
5.	Besoins pour le jury.....	4
6.	Besoins en ressources humaines	4
7.	Proposition de méthodologie et des rendus des livrables	5
8.	Rétroplanning.....	6
9.	Considérations finales.....	6

Remarque : L'utilisation du masculin dans le présent document a pour seul but d'alléger le texte et s'applique sans discrimination de genre.

1. Préambule

Ce cahier des charges recense les besoins en matériel, ressources humaines, technique et infrastructures. Une Réglementation générale et une Réglementation spécifique sont établies pour chaque concours.

2. Responsabilités et obligations du CNJF

Le CNJF a pour mission de réaliser les Jeux de la Francophonie conformément aux règles édictées par le CIJF en organisant notamment :

- l'accueil, l'hébergement et la restauration ;
- le transport local ;
- un centre des médias ;
- les manifestations, y compris les cérémonies d'ouverture, de clôture ;
- le service médical ;
- la sécurité ;
- les assurances sur le territoire
- la promotion des Jeux de la Francophonie sur son territoire national ;
- l'accréditation ;
- la billetterie ;
- le protocole des Jeux.

Le CNJF doit mettre à disposition les infrastructures et le matériel technique qui répondent aux normes internationales. Le CNJF doit assurer les ressources humaines qualifiées pour l'encadrement des sites et des concours culturels.

a. Manuel technique

Un manuel technique du concours Création numérique sera publié deux (2) mois avant les Jeux ainsi que le programme par le Responsable du concours Création numérique.

b. Montage

Le CNJF est responsable de :

- la mise en place des équipes ;
- les montages techniques.

c. Catalogue

L'édition d'un catalogue sur toutes les disciplines artistiques sera réalisée à la fin des Jeux.

Ce catalogue doit être, en version numérique, illustré de visuels en haute définition. Il sera un outil de promotion et de référence pour les Jeux de la Francophonie et pour les artistes.

La même grille doit être appliquée par discipline pour les artistes dans un souci d'uniformisation et de clarté.

Ce catalogue comportera une introduction présentant le volet culturel des Jeux de la Francophonie dans l'Etat ou gouvernement hôte par les autorités de l'OIF/CIJF à Paris et celles de l'Etat ou gouvernement hôte. Il sera ensuite divisé en diverses sections, reprenant toutes les disciplines artistiques représentées dans l'Etat ou gouvernement hôte.

L'engagement d'un graphiste et d'un photographe est nécessaire pour l'édition de ce catalogue.

3. Caractéristiques générales de l'infrastructure

La compétition Création numérique se déroulant en deux temps à besoin :

- d'une salle sombre pour accueillir l'exposition des projets préalablement réalisés des candidats avec une arrivée d'électricité ; la salle doit pouvoir accueillir 20 projets sur des socles d'environ 1m x 1m et de hauteur de 1m20 ;

- d'une salle close où le jury peut s'entretenir seul ou avec les artistes ;
- d'une salle de travail (type salle de classe) pouvant accueillir 20 artistes afin qu'ils puissent travailler. Cette salle devra être équipée d'ordinateurs performants (mac ou pc) ;
- d'un espace (salle ou plein air) de type spectacle pouvant être assombri pouvant accueillir la deuxième phase de la compétition équipée de :
 - une scène : environ 9m par 6 m ;
 - une régie technique, avec table lumière + son ;
 - de fauteuils pour le jury et le public.

4. Besoins techniques spécifiques

Les salles d'exposition (phase 1) et celle destinée à la phase 2, doivent être sombres/noires et insonorisées (pas de bruit extérieur).

Si les espaces se situent à l'extérieur, une discussion doit avoir lieu, afin que certains besoins soient bien respectés.

a. Matériel (éclairage, sonorisation, vidéo, plateau, salle ou plein air)

- La salle d'exposition, phase 1, doit être équipée d'électricité, prévoir la réalisation de socles.
- La salle concernant la phase 2 doit être équipée :
 - D'un vidéoprojecteur Full HD (1920x1080) connectable en HDMI,
 - D'un système son stéréo. Le tout doit être ET contrôlable en régie et sur scène.

Les candidats recevront sur scène, les signaux vidéo (hdmi ou rj45) et le signal audio (jack ou mini jack).

b. Matériels spécifiques pour les artistes

A réception des fiches techniques de l'artiste ou des groupes participants, le responsable devra s'assurer que le matériel demandé est disponible et à défaut louer le matériel complémentaire.

Sont à prévoir :

- Des arrivées d'électricité dans les deux espaces ;
- La réalisation de socle pour la phase 1 (exposition) ;
- Des adaptateurs de type usb-c to hdmi / usb-c to rj45 / jack to mini jack doivent être à prévoir pour la phase 2;
- Deux praticables (deux tables hautes) pour les candidats pour la phase 2 ;
- Des intercoms avec la régie pour la phase 2.

5. Besoins pour le jury

La salle de réunion doit être équipée de :

- 1 grande table, 10 sièges ;
- 1 bureau avec 1 ordinateur + connexion internet ;
- 1 imprimante couleur avec papier ;
- 1 micro est à prévoir pour le jury pour la phase 2 ;
- Carnets de notes, papier, stylobilles, fiches d'évaluation ;
- Boissons, gobelets, poubelles ;
- Voitures.

6. Besoins en ressources humaines

Le CNJF doit embaucher tout le personnel nécessaire au bon déroulement du concours, tant sur le plan technique que sur celui de l'accueil.

Le CIJF préconise de respecter l'égalité femme/homme.

La Commission concours culturels se compose de :

- 1 Président ;
- 1 Vice-Président ;
- 1 Rapporteur ;
- Les membres en charge des concours culturels dont ceux du concours Création numérique.

Ceux-ci doivent :

- coordonner, superviser les activités et la gestion du site choisi pour la discipline dont ils sont responsables et en informer par des rapports réguliers le Président de la commission afin d'assurer le bon suivi des décisions prises lors des réunions ;
- désigner le site choisi et faire un état des lieux choisis et de leurs infrastructures.

L'équipe technique opérationnelle pour le concours Création numérique est composée d'un responsable ainsi que :

- 1 Chef de site ;
- 1 Responsable du Concours Création numérique ;
- 1 Secrétariat ;
- 1 Equipe d'accueil du public et animations annexes ;
- 1 Chargé de la Communication et 2 assistants ;
- 1 Chargé du catalogue ;
- 1 Photographe ;
- 1 Régisseur général ;
- 1 Régisseur de plateau ;
- 1 Régisseur vidéo et son ;
- 1 Scénographe ;
- 1 Animateur lors de la finale
- 2 Equipes de nettoyage ;
- 1 Equipe de gardiennage ;
- 3 Secouristes ;
- 6 Bénévoles ;
- 2 Chauffeurs.

7. Proposition de méthodologie et des rendus des livrables

a. Plans opérationnels

Mise en place d'une commission culturelle chargée de contrôler le bon fonctionnement des activités liées aux concours Création numérique.

Exigences :

- Concevoir un plan d'action réaliste ;
- Concevoir la programmation et le déroulement du concours ;
- Proposer des équipements techniques adéquats et de qualité ;
- Veiller à l'aménagement et à la dotation du site choisi en matériel ;
- Etablir une convention avec les responsables du lieu choisi ;
- Prévoir l'aménagement de la salle pour le jury ;
- Dresser un état des besoins en bénévoles ;
- Elaborer un plan de formation des diverses équipes ;
- Répertorier l'équipe technique pour le concours.

b. Informations à communiquer aux Etats et gouvernements

- Site choisi et situation dans la ville hôtesse ;
- Fiche technique du site retenu ;

- Documents formalités de douanes ;
- Listes de matériel proposé ;
- Document valeur d'assurance du matériel à compléter par l'artiste ;
- Les manuels techniques ;
- Rappel des dates et calendrier à respecter.

8. Rétroplanning

01. Agrément du site retenu et aménagement : - 28 mois ;
02. Réception des fiches techniques détaillées pour toutes les disciplines : - 28 mois ;
03. Liste définitive des membres de la commission : - 24 mois ;
04. Inventaire du matériel : - 24 mois ;
05. Transmission du programme prévisionnel préliminaire : - 24 mois ;
06. Appels d'offres : - 20 mois ;
07. Formation des membres de la commission et du personnel : - 18 mois ;
08. Acquisition du matériel : - 6 mois ;
09. Transmission du programme définitif : - 6 mois ;
10. Visite finale du site par les représentants des Etats et gouvernements membres participants : - 6 mois ;
11. Période de simulation technique (tests du matériel) : - 6 mois ;
12. Production du manuel technique : - 4 mois ;
13. Evaluation de la formation des membres : - 3 mois ;
14. Publication du manuel technique : - 2 mois ;
15. Publication du programme définitif : - 2 mois ;
16. Réception des décors et éléments scéniques si besoin : - 10 jours ;
17. Démontage des décors et éléments scéniques : à la fin des Jeux ;
18. Catalogue des concours culturels : après les Jeux, version numérique.

9. Considérations finales

- Respecter le cahier des charges et la Réglementation propre au concours Création numérique ;
- Assurer le succès du concours Création numérique, en faire une promotion et communication de qualité afin que cela soit un événement majeur durant les Jeux et un tremplin pour les artistes.

