**CALL FOR DIGITAL TOURISM IDEAS**

**Frequently Asked Questions**

 **Qu'est-ce que** **la** **Call for Digital Tourism Ideas ?**

Il s'agit d'une initiative menée dans le cadre du projet TURISICO pour identifier une solution de gamification (Game) visant à améliorer les modes d'utilisation et de valorisation, tant physique que numérique, des territoires impliqués dans le projet.

**Qui est l'entité qui gère l'appel ?**

L'organisme gestionnaire et Promoteur de la Call for Digital Tourism Ideas est la Fondazione ISI, chef de file du projet TURISICO, qui a réalisé l'initiative en collaboration avec les partenaires du projet : la Chambre de Commerce de Corse, Finanziaria Ligure per lo Sviluppo Economico et Toulon Var Technologies Innovation.

ART. 1 - OBJECT

**Quels sont les objectifs que le Game doit permettre d'atteindre ?**

Les objectifs généraux énoncés dans l'appel sont les suivants :

* Créer une connexion numérique entre les territoires impliqués dans le projet TURISCO ;
* Augmenter l'attractivité des destinations et sites touristiques les plus pertinents identifiés dans chaque territoire ;
* Encourager et accroître la diversification de l'offre touristique dans les destinations et sites touristiques choisis ;
* Raconter les territoires du projet à travers de nouveaux langages et outils ;
* Atteindre et amener de nouveaux publics à la concrétisation des territoires de projet ;
* Favoriser l'implication des opérateurs économiques de la chaîne touristique des territoires concernés, et en particulier les entreprises " bénéficiaires " du projet TURISICO.

Les propositions de jeux soumises doivent contribuer à un ou plusieurs de ces objectifs.

**Qu'entend-on par "entreprises bénéficiaires du projet TURISCO" ?**

Le projet TURISICO fournira une série de services de conseil et de formation sur les thèmes de numérisation à un groupe de 49 entreprises du secteur du tourisme des territoires impliqués dans le projet TURISICO. Les entreprises seront sélectionnées par le biais d'un appel à candidatures public et pourront bénéficier gratuitement des services fournis par le projet TURISICO. Parmi celles-ci, la possibilité d'utiliser gratuitement la solution de gamification développée grâce à la Call for Digital Tourism Ideas.

**Comment les entreprises sélectionnées par TURISICO bénéficieront-elles du jeu ?**

Comme indiqué dans le texte de l'avis (Article 7), les entreprises bénéficiaires du projet TURISICO auront le droit d'utiliser le Game sans limite de temps. La manière dont le jeu sera utilisé dépendra du type de projet qui gagnera l'appel. Pour donner des exemples non exhaustifs, les entreprises peuvent être directement l'un des groupes d'utilisateurs du jeu, ou bien elles peuvent bénéficier de la solution de manière plus indirecte, par exemple par des systèmes de parrainage et/ou de promotion commerciale. Le Proposant est libre d'identifier la manière la plus appropriée d'impliquer les entreprises dans sa solution de gamification, en gardant à l'esprit que cet aspect contribuera à l'évaluation de la proposition tant lors de " l'évaluation technique " (Article 5 - Critère " Valorisation des intervenants territoriaux ") que lors de " l'évaluation finale " (Article 5 - Critère " Qualité globale et efficacité ").

**Quels sont les types d'entreprises qui bénéficieront du projet TURISCO ? Est-il possible d'avoir une liste ?**

Les entreprises seront sélectionnées par le biais d'un appel d'offres public qui sera ouvert en juin, la liste des bénéficiaires ne sera pas disponible avant septembre. Dans tous les cas, les entreprises sélectionnées doivent appartenir au secteur du tourisme et être actives depuis au moins deux ans et aux plus cinq ans. Vous trouverez ci-dessous une liste (non exhaustive) des secteurs touristiques auxquels appartiendront les entreprises identifiées par l’appel à candidatures :

* Hôtel
* Structures extra-hôtelier
* Services de restauration
* Services d'agences de voyage, de voyagistes et activités connexes
* Activités créatives, artistiques et de divertissement
* Bibliothèques, archives, musées et autres activités culturelles
* Artisanat artistique
* Productions agroalimentaires locales de qualité

**Quels sont les groupes cibles du jeu ? Qui l'utilisera, les entreprises, les touristes ou autres ?**

Les proposants sont libres d'identifier et de spécifier un ou plusieurs groupes target de leur Game. La Call ne fixe aucune contrainte quant à l'identité des utilisateurs de la solution de gamification. Ceux-ci peuvent donc être librement identifiés par le proposant, en tenant compte des objectifs généraux indiqués dans l'appel.

**Quels sont les territoires concernés par le projet** **TURISICO ?**

Les territoires de la zone de coopération transfrontalière du programme Interreg Italie-France Maritime 2014-2020, présentés au [**lien**](http://interreg-maritime.eu/fr/programma/zone)suivant.

**La solution de gamification devra-t-elle être liée aux territoires impliqués dans le projet TURISICO ?**

Oui, le jeu doit être connecté à au moins un des territoires indiqués ci-dessus. Les modalités de connexion aux territoires (cadre, utilisation, attraction, etc.) peuvent être librement établies par le Proposant. Les propositions capables de créer des connexions entre plusieurs territoires peuvent recevoir des évaluations plus élevées, comme spécifié dans les critères d'évaluation des candidatures précisés dans le texte de l'appel (Article 5 - Critère "Pertinence").

**Les lieux des territoires qui peuvent devenir la scène des interactions du Jeu peuvent-ils être choisis à la discrétion du proposant ?**

Oui, le choix est réservé au Proposant.

ART. 2 - DESTINATAIRES

**Y a-t-il des limites géographiques à l'origine des proposants ?**

L'appel est ouvert à tous les sujets ayant leur résidence ou leur siège social (dans le cas des sociétés) dans l'Union Européenne.

**Est-il possible de proposer des idées qui sont un développement ultérieur de projets existants ?**

L'idée de projet proposée doit être originale, elle doit donc présenter des nouveautés significatives par rapport aux projets préexistants.

ART. 3 - ÉLIGIBILITÉ DES PROJETS

**L'appel à idées sur le tourisme numérique finance-t-il uniquement la conception du jeu ou le proposant doit-il également développer le projet proposé ?**

L'appel finance avec 12 000 € la réalisation de la meilleure idée présentée, qui doit être transformée en un produit fini utilisable par les utilisateurs. Le Proposant qui sera le gagnant de l'appel devra signer un contrat avec le Promoteur, par lequel seront définis les délais et les modalités de paiement du montant et les engagements assumés par le gagnant.

**Quel est le résultat final que l'on attend du proposant ?**

Dans le délai de l'appel (30 novembre 2021), le proposant devra créer une version fonctionnelle du Game, avec toutes les fonctionnalités présentes et pleinement utilisables par les groupes cibles identifiés.

**Considérant que l'on vous demande de développer une version fonctionnelle du jeu, le Proposant doit-elle avoir toutes les connaissances techniques pour pouvoir la réaliser ?**

Il n'est pas nécessaire que le Proposant possède toutes les compétences techniques nécessaires au développement du jeu. Ils peuvent être acquis à l'extérieur en utilisant une partie du budget de 12.000 € mis à disposition par le projet. Toutefois, afin d'obtenir une meilleure évaluation, le demandeur doit démontrer, lors de la phase de candidature, qu'il est en mesure de fournir toutes les compétences et les ressources nécessaires au développement du Game.

**Si des partenaires externes sont également utilisés, est-il nécessaire d'indiquer dans la proposition quels partenaires du projet sont impliqués dans la mise en œuvre ?**

Cela n'est pas nécessaire, mais tout détail supplémentaire fourni au stade de la demande peut être pris en compte de manière appropriée par le Comité Technique.

**Est-il nécessaire de proposer un jeu vidéo pour participer à l'appel ?**

Le jeu proposé doit avoir une composante numérique exclusive ou prépondérante, mais il ne doit pas nécessairement s'agir d'un jeu vidéo au sens strict du terme. L'appel à propositions n'indique pas de contraintes spécifiques concernant la technologie choisie.

**Les 12 000 € alloués par l'appel peuvent-ils être attribués à la discrétion du proposant de l'idée ou sont-ils liés à des postes de dépenses spécifiques (par exemple, conseil technique, promotion, maintenance, etc.) avec des limites fixes ?**

Les ressources peuvent être utilisées selon le plan de travail identifié par le Proposant. Cet aspect ne sera approfondi que pour les 5 projets qui participeront au Pitch Competition, auxquels il sera demandé de fournir davantage d'informations utiles pour évaluer la faisabilité technico-économique du jeu. Toutefois, les proposants sont invités à fournir tous les éléments qu'ils jugent significatifs aux fins de l'évaluation dès la première phase de la candidature.

**En ce qui concerne les coûts liés au lancement d'un jeu numérique (hosting, configuration, chargement de données, etc.), ces coûts doivent-ils être inclus dans les dépenses à la charge du Proposant ? Qu'en est-il des coûts de maintenance et de mise à jour du Jeu qui seront nécessaires au fil du temps ?**

Tous les frais relatifs au démarrage du jeu sont à la charge du Proposant, qui doit veiller à ce que la solution de gamification soit pleinement fonctionnelle à la date de lancement convenue avec le Promoteur. En ce qui concerne les éventuelles dépenses de maintenance et de mise à jour, celles-ci doivent être supportées par le Proposant au moins pendant toute la durée du projet TURISICO, qui devrait se terminer le 30 juin 2022, sauf prolongation ou modification du calendrier. A la fin du Projet, la gestion et la maintenance du Jeu restent à la charge du Proposant, qui conserve le droit d'auteur et le droit d'exploitation économique de la solution. Le partage par le Proposant, le Promoteur et les partenaires de TURISICO des charges découlant de la maintenance du Jeu après la conclusion de TURISICO sera sujet à l'objet d'une discussion privée entre les parties, si celles-ci le jugent opportun.

ART. 4 - MODALITES DE PARTICIPATION

**Comment poser sa candidature ?**

Les idées ne peuvent être soumises qu'en remplissant le formulaire en ligne contenu dans le texte de l'appel. Dans un délai de 2 jour ouvrable à compter de la soumission de sa demande, chaque candidat recevra un email à l'adresse électronique contenue dans le formulaire confirmant la bonne réception de sa demande.

**Dans quelle langue le formulaire en ligne doit-il être rempli ?**

Le formulaire en ligne peut être rempli en italien, en français et en anglais.

**Est-il possible de joindre, au cours de la phase de candidature, des documents supplémentaires qui pourraient être utiles pour détailler l'idée proposée (par exemple, les CV des proposants, un éventuel chrono-programmé, des rendus, etc.)**

Le Proposant est invité à fournir toute information supplémentaire qui pourrait être utile pour évaluer pleinement l'idée soumise. Il est possible d'insérer des hyperliens dans le formulaire de candidature, ou bien d'envoyer le matériel en réponse à l'e-mail de réception de la candidature envoyé par le Promoteur au Proposant.

**Quelles informations seront demandées lors du Pitch Competition ? Comment le Pitch doit-il être structuré ?**

Les finalistes recevront un email avec toutes les indications nécessaires pour réaliser leur Pitch. Au cours de la présentation, les candidats seront invités à développer en détail certains aspects qui ne sont pas spécifiquement abordés dans le formulaire de candidature en ligne, tels que l'utilisation du budget et le plan de travail pour le développement du Game.

ARTICLE 5 - ÉVALUATION

**Quels critères seront utilisés pour évaluer les propositions ? Y a-t-il un seuil minimum de score à atteindre pour être admis au** **Pitch Competition ?**

La description des critères d'évaluation est contenue dans l'article 5 du texte de l'appel. Pour être éligible à la phase du Pitch, un projet doit obtenir au moins 6o points lors de l'évaluation technique.

**Comment la faisabilité des projets sera-t-elle évaluée ?**

La faisabilité technico-économique des projets sera spécifiquement évaluée lors du Pitch Competition. Une Commission composée d'experts en gamification et tourisme et de représentants des partenaires de TURISICO évaluera les propositions de gestion budgétaire et de plan de travail présentées par les Proposants lors de leur Pitch (Article 5 - Critère "Faisabilité"). Toutefois, lors de l'"évaluation technique", une attention sera également accordée à la capacité opérationnelle du Proposant (Article 5 - Critère "Capacité opérationnelle").

ART. 6 - VERSEMENT DE LA COMPENSATION ECONOMIQUE ET DÉVELOPPEMENT DE L'IDÉE

**Que signifie la version bêta du Game ?**

Une bêta est une version d'un jeu vidéo qui est généralement fonctionnelle et dans laquelle toutes les fonctions principales sont déjà présentes, mais dans laquelle des dysfonctionnements mineurs et des imprécisions sont toléré.

ART. 7 - PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE, INDEMNITÉS ET GARANTIES

**Comment sont réglementés les droits d'auteur et le droit d'utilisation du Game ?**

Comme l'indique le texte de l'avis (article 7), le droit d'auteur du jeu appartient au Proposant, qui assume la charge de protéger son idée par les moyens disponibles de protection de la propriété intellectuelle. En ce qui concerne le droit d'utilisation de la solution, il est accordé aux partenaires du projet TURISICO dans les limites du projet et aux entreprises bénéficiaires du projet sans limite de temps. Toute intégration ou modification de ce qui est établi dans le texte de l'appel pourra être convenue entre le Proposant et les partenaires de TURISICO, si les parties le jugent opportun.

**Le jeu peut-il être monétisé par le Proposant ?**

Oui, compte tenu des limites susmentionnées et de ce qui est spécifié dans le texte de l'appel, le droit d'exploitation économique reste entre les mains du Proposant.

**Si d'autres partenaires étaient intéressés par le jeu et souhaitaient compléter le financement fourni par le projet TURISICO par d'autres ressources, pourraient-ils le faire ?**

Oui, si des synergies apparaissent, cohérentes avec le projet TURISICO et les activités institutionnelles des partenaires et selon les termes et conditions convenus avec le Promoteur et les partenaires de TURISICO.