



LE FONDS EUROPÉEN DE DÉVELOPPEMENT RÉGIONAL  
ET LA WALLONIE INVESTISSENT DANS VOTRE AVENIR

**Appel à projets – Museum Lab**  
**Création et testing d'un pré-prototype numérique**  
**Règlement de l'appel à projets**

[Demande de renseignements](#)

Vous pouvez poser vos questions en écrivant à l'adresse suivante : [ilenia.borrello@ville.mons.be](mailto:ilenia.borrello@ville.mons.be) - 065/40.53.84.

## 1/ Contexte

Le projet MuseumLab a été lancé en 2016 concomitamment par le Pôle muséal de la Ville de Mons dans le contexte de la programmation FEDER Wallonie2020-EU et du portefeuille DIGISTORM.

En effet, dans le cadre de la programmation Wallonie2020-EU, le portefeuille de projets DIGISTORM - porté par l'UMONS - s'appuie sur une série de constats relatifs au secteur des Industries Culturelles et Créatives (ICC) reconnu par l'Union Européenne comme un des secteurs à fort potentiel permettant une relance économique en Europe et d'opportunités mobilisables au sein de la zone Cœur de Hainaut (regroupant les régions du Centre et de Mons-Borinage)<sup>1</sup> permettant de faire émerger une dynamique de développement local dans ce secteur.

Ce portefeuille et les projets qu'il comprend s'inscrivent dans une logique d'approche territoriale intégrée telle que valorisée par la DG Politique régionale de la Commission européenne. Ces projets participent à la stratégie territoriale de développement durable du Cœur du Hainaut, centre d'énergies.

Le portefeuille DigiSTORM réunit les compétences d'instituts de recherche en matière de développements technologiques et socio-économiques, appliquées au secteur des ICC, ainsi que celle de l'IDEA en matière d'animation économique et de développement d'infrastructures s'inscrivant dans la politique d'intelligence stratégique et territoriale initiée par elle.

Le cœur du dispositif mis en place dans le cadre du portefeuille DigiSTORM se constitue d'un Living Lab (le CLICK') à destination du secteur des industries culturelles et créatives (ICC), ainsi que plus largement du secteur des TIC (Technologie de l'Informations et de la Communication). L'axe thématique principal de DigiSTORM sera : « les nouveaux territoires numériques, les industries culturelles et créatives au cœur du paysage urbain ».

Des projets avec une orientation Gaming pourraient s'inscrire dans le cadre du développement stratégique du territoire de Mons de créer un label Gaming. Cependant, l'appel actuel reste ouvert à d'autres horizons comme par exemple l'intelligence artificielle.

Pour rappel, un Living Lab est composé d'une infrastructure et de ressources humaines permettant de tester en grandeur nature des services, des outils ou des usages nouveaux. L'intérêt majeur d'un Living Lab pour les entreprises et les porteurs de projets est d'avoir accès à coût marginal à une infrastructure permettant de valider et de tester leurs idées dans tous ses aspects. Il est important de noter que cette validation/expérimentation des innovations ne s'intéresse pas uniquement à la dimension technologique des projets, même si l'accès à moindre coût à une infrastructure technologique de pointe constitue un premier motivateur fort pour initier des collaborations.

---

<sup>1</sup> <http://www.coeurduhainaut.be/>

Le projet MuseumLab vise quant à lui, plus spécifiquement, à aider les développements innovants expérimentaux en fournissant aux porteurs de projets les espaces afin de tester par les publics fréquentant ses musées et ses expositions un tout premier pré-prototype créé par une startup, une PME, un étudiant sortant ou une personne physique. Une médiation spécifique envers ces publics sera mise en place et prise en charge par le MuseumLab dans la mesure de ses moyens humains et financiers.

Le MuseumLab se présente comme un espace d'expérimentation, de démonstrateur et de test, positionnant le visiteur des espaces culturels comme acteur dans le processus de développement et d'innovation d'un pré-prototype. Il s'agit ici d'inclure le public dans le processus de réflexion, d'élaboration en tant que futur utilisateur de cette technologie. Autrement dit, le concepteur peut bénéficier des musées (au sens large) et/ou de leur public comme tiers-lieu d'expérimentation et de validation des concepts développés. Le MuseumLab fournira ensuite des moyens humains et techniques afin de faire évoluer les outils du concepteur en fonction des retours publics et selon les modalités établies dans le présent appel à projets.

Pour ce faire, le MuseumLab est partenaire, via sa participation à DigiSTORM, avec les centres de recherche associés au portefeuille DigiSTORM, à savoir :

- Umons – Numédiart : pour les matières relevant du traitement du son, de l'image, de la vidéo, des gestes et des bio-signaux pour les applications où l'interaction homme-machine vise à faire naître l'émotion.
- Umons – HumanOrg : pour les matières relevant de la mise en place d'une recherche-intervention à destination des entrepreneurs appartenant aux domaines culturels, créatifs et numériques.
- CETIC : pour les problématiques liées à l'internet de demain (technologies et méthodes associées au Cloud computing, au Big Data et à l'internet des objets) et leur intérêt concernant le traitement des contenus multimédias et la visualisation des données.
- Multitel : pour toutes les adaptations spécifiques qui auront permis de transférer une technologie existante du catalogue de Multitel, dont la préexistence sera actée sous une forme adéquate, vers une application proposée à l'étude par le projet associé relevant du domaine des arts numériques.
- Le projet DIGIBIRD, Développement d'un projet de recherche dans le domaine de l'entrepreneuriat et de l'accompagnement des entreprises dans le secteur des industries culturelles et créatives afin d'assurer l'évolution des outils méthodologiques mis à disposition du living lab montois. Le projet DIGIBIRD est susceptible de sélectionner certains projets afin de les accompagner.
- Il est à noter également que l'ASBL Technocité ainsi que l'Intercommunale IDEA sont également partenaires à part entière du portefeuille Digistorm.

De là, le MuseumLab aidera le musée à rentrer dans l'ère du numérique et des nouvelles technologies, mais également d'en dépoussiérer sa vision. Le musée d'aujourd'hui doit se

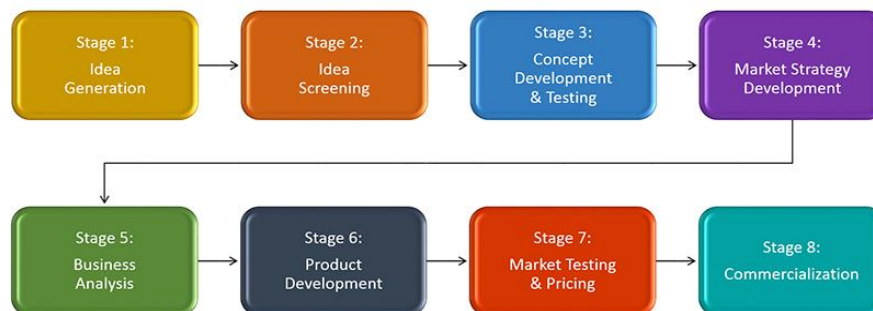
repositionner comme un espace public pouvant être un lieu d'expérimentation dans lequel un retour public est possible. Afin d'ancrer le musée dans la société, le public ne doit plus seulement pousser la porte pour venir visiter une exposition, mais également pour participer à des activités différentes développées dans le cadre d'une vision du musée comme espace public à rendre au public.

De plus, alors que le numérique révolutionne chaque branche de notre société, les musées sont en transition aujourd'hui et ceux-ci subissent de profondes mutations. Face à de nombreux nouveaux défis, nous devons travailler à repenser l'expérience du visiteur afin de créer le musée2.0.

## 2/ Pré-Prototype

Ce présent appel à projets concerne la réalisation de « pré-prototype ».

La définition du pré-prototype représente la phase préliminaire d'un développement. Dans la plupart des cas, un pré-prototype commence avec l'étincelle d'une idée, bien que certains puissent débattre que l'horloge commence encore plus tôt, comme quand la possibilité de marché pour un nouveau produit se pose. Dans l'un ou l'autre cas, le pré-prototype englobe généralement tout le processus allant de la génération d'idées (phase 1) jusqu'à la phase 3 (conception et test), même si le présent appel à projets se concentre essentiellement sur les phases 2 et 3. Notre travail se situe donc très en amont de la démarche d'innovation, au plus proche des porteurs de projets (cf. public-cible dans le dossier de candidature). C'est là que les musées peuvent véritablement jouer un rôle sur le plan de la créativité et du lien avec le monde de l'Underground.



## 3/ Objectifs

Le présent appel à projets poursuit les objectifs généraux suivants :

- Démontrer, perfectionner et expérimenter grandeur nature et avec de vrais utilisateurs, les usages des applications, technologies, contenus ou services novateurs d'un pré-prototype proposé par les candidats de cet appel à projets ;

- Sensibiliser le citoyen visiteur et l'éveiller à la créativité afin de l'intégrer dans un processus co-créatif ;
- Repenser l'expérience visiteur au sein d'un espace public (musées).

Plus spécifiquement, cet appel à projets veut aider des porteurs de projets à développer leurs services ou produits dans une optique nouvelle axée 'expérience visiteur'. Il tente également de proposer un microcosme d'essai afin d'anticiper au mieux la manière dont le produit/service réagira en contexte réel, avant sa phase de commercialisation.

## 4/ Quels projets ?

Dans ce contexte, le Pôle muséal de la Ville de Mons lance un cinquième appel à projets pour la réalisation de pré-prototypes numériques en lien avec les évolutions sociétales (société de la connaissance, économie collaborative, connectivité, développement généralisé d'Internet ...).

*N.B. : Les projets déposés seront analysés en fonction des critères de sélection figurant au point 5 « Critères de sélection ».*

Les projets proposés doivent mettre en avant au moins une des thématiques suivantes :

- L'espace culturel comme tiers-lieu pour développer et tester des projets sociétaux ;
- Les nouvelles technologies au service d'expérience public innovante ;
- Les nouvelles technologies au service de la médiation culturelle ;
- Les nouvelles technologies au service de la communication au public et/ou de l'expérience participative du visiteur dans un espace public (musées, expositions, ...) ;
- Les nouvelles technologies pour la mise en valeur de bases de données virtuelles (patrimoine, collections, œuvres, ...) ;
- Les nouvelles technologies au service de l'expérience muséale pour les publics à besoins spécifiques ;
- Les nouvelles technologies au service de la conservation/restauration des œuvres ;
- Les nouvelles technologies au service d'une nouvelle expérience digitale qui mêle le virtuel, le digital et le réel ;
- Les nouvelles technologies qui expérimentent sur l'échange et le dialogue entre différentes plateformes de diffusion, sous le mode du crossmédia ;
- Les nouvelles technologies qui croisent database, musées et parcours touristiques sur base de l'intelligence artificielle.

Les projets devront être intégrés dans l'un des sites gérés par le Pôle muséal, à savoir les espaces hors douanes, les salles d'expositions permanentes, les salles d'expositions temporaires (expositions internationale), dans les jardins et parcs avoisinant les sites ou des grands événements se passant dans l'espace public de la ville (ex : La Nuit des Musées). Ceux-ci devront présenter une certaine cohérence avec le contexte dans lequel ils seront présentés. Le projet pourra aussi bénéficier de l'environnement digital des musées : site internet, réseaux-sociaux, collections en ligne, ...

Il est à noter que les pré-prototypes testés dans un premier temps au sein de l'espace muséal montois pourraient ensuite être amenés à être testés dans d'autres environnements muséaux en Fédération Wallonie-Bruxelles.

Exemples de projets expérimentés en contexte muséal :

Deux exemples ont été menés récemment.

Le premier exemple, faisant partie de l'exposition Garouste, est le fruit d'un partenariat entre la société Ittention et l'institut de recherche Numédiart. Le travail sur l'attention visuelle, déjà largement utilisé dans les espaces commerciaux pour le placement de produits, est ici **détourné** pour capter le regard du visiteur sur une œuvre et comparer le trajet de son regard avec la carte des chaleurs du tableau et la construction de celui-ci par l'artiste.

Le deuxième pré-prototype est développé par Hovertone pour permettre au visiteur d'entrer dans l'univers visuel lié à une exposition d'artiste, en réalisant, de manière complètement interactive, immersive et monumentale, une mise en scène inspirée du travail de l'artiste. Les interactions ainsi générées visent à développer de nouvelles formes de communication et de médiation muséales. L'exposition Niki de Saint Phalle présente des œuvres où l'artiste prépare soigneusement des compositions faites d'objets divers entièrement recouverts de peinture blanche, sur lesquels se répand la couleur contenue dans des poches percées par les balles tirées à la carabine à plomb. A côté de ces œuvres, l'entreprise Hovertone propose une expérience immersive inédite mêlant culture et technologie. Au moyen d'un fusil équipé d'un pointeur laser, le visiteur peut à son tour viser des objets peints en blanc pour les colorer. La technologie utilisée pour les projections interactives de couleurs a été développée par l'entreprise dans la cadre du MuseumLab. Cette expérience "Shooting by Niki" est la concrétisation de cette recherche qui permet aux visiteurs de revivre l'œuvre du point de vue de l'artiste.

## 5/ Public-cible ?

Cet appel à projets vise à obtenir des propositions de porteurs de projets :

- Startup
- PME/ETI
- Une personne physique
- Etudiants sortants ou demandeurs d'emplois voulant développer leur projet

→ Les porteurs de projets devront remplir intégralement le dossier de candidature présent en annexe.

## 6/ Critères de sélection

### La sélection des projets se fera après analyse des critères suivants :

- 1) L'**aspect innovant** du projet et de son pré-prototype. Il devra en effet témoigner d'une innovation certaine, pouvant toucher notamment le type de contenus, l'aspect technologique, le détournement de nouvelles technologies déjà appliquées dans d'autres secteurs d'activités, de nouvelles pratiques numériques ou services aux publics, d'un rapport nouveau à l'objet, à l'expérience sociétale, à l'expérience nouvelle dans l'espace public, etc. (non exhaustif) **(25 points)**

→ **Note de maximum 2 pages A4 recto** (cf. document 4)

- 2) La **capacité du projet à inscrire l'utilisateur au cœur de l'expérience active** pour une appropriation du service/produit développé **(25 points)**

→ **Note de maximum une page A4 recto** (cf. document 5) précisant la manière dont le porteur de projet envisage l'expérience utilisateur et la place de celui-ci au sein du projet

y compris un **relevé des attentes relatives à la phase de test par les publics** (exemple : le nombre d'essais envisagés afin d'avoir un retour public utile et pertinent, la nécessité d'un protocole quantitatif ou qualitatif de testing, les publics ou groupes cibles attendus, etc.)

- 3) La **faisabilité opérationnelle du projet** au sein du pôle muséal **(20 points)**

- Planning prévisionnel avancé par le porteur de projet
- Contraintes techniques d'utilisation et d'installation du pré-prototype dans les lieux gérés par le pôle muséal montois (espace public, musées...) (→ cf. annexe 1 relative à la description des sites) et à l'occasion de grands événements organisés dans l'espace public montois (nuit des musées, parcours d'artistes, expositions de prestige...)

→ **Note méthodologique de maximum 2 pages A4 recto** (cf. document 6)

- 4) Le **potentiel économique du pré-prototype** **(20 points)**

Il s'agit ici de témoigner d'une ambition de développement économique pour le projet dans le cadre d'une start-up, d'une entreprise, etc. La réalisation du pré-prototype n'est en effet que la première phase du processus. Une fois celui-ci « testé et approuvé », il reviendra au porteur de projet de développer une stratégie, de labelliser ou licencier son pré-prototype, etc.

Vous expliquerez en **maximum une page** (cf. **document 7**) :

- Quelles sont les perspectives de développement économique de votre projet (marchés visés, intégration dans un projet d'entreprise...)
- Dans quelle mesure le dispositif proposé par le MuseumLab peut vous aider dans votre développement.

Vous argumenterez votre motivation en précisant les objectifs que vous souhaitez atteindre :

- Pour votre projet de pré-prototype
- Pour votre parcours professionnel
- Pour un éventuel projet d'entreprise
- ...

5) La **pertinence de l'estimation budgétaire du projet** au regard des fournitures et prestations nécessaires à la mise en œuvre des différentes phases du projet (**10 points**)

*Les projets remportant une note équivalente ou supérieure à **60%** seront sélectionnés.*

*Les **3** meilleurs projets seront financés prioritairement en tenant compte des éléments suivants :*

- Agenda du pôle muséal (événements, expositions, personnel...)
- Agenda et priorités des centres de recherche associés
- Niveau de consommation budgétaire de l'enveloppe FEDER

*Le calendrier de mise en œuvre sera défini de commun accord entre le porteur de projet, les centre(s) de recherche associé(s) et l'équipe du MuseumLab.*

## 7/ Quels soutiens ?

Le MuseumLab propose :

### **A - au niveau du pré-prototypage :**

- 1 Mise à disposition des lieux du Pôle muséal (voir annexe 1 : description des sites) et des événements grands publics (Nuit des Musées dans toute la ville (10.000 visiteurs pour l'édition 2019 sur l'ensemble des sites), expositions internationale annuelle ... ;

*Mais également une implication quant aux frais de mise en œuvre du projet et aux frais d'équipement pour la réalisation du pré-prototype, à savoir :*

- 2 Une organisation d'ateliers d'idéation si nécessaire pour enrichir et compléter le concept du pré-prototype avant sa phase de test ;



- 3 Un accompagnement financier pour l'achat du matériel technique de pointe, de l'équipement informatique et des logiciels non standards, de l'équipement audio-visuels spécifiques, en vue de la création du pré-prototype ;
- 4 Un soutien pour l'aspect recherche et développement spécifique en support soit via les centres de recherche associés au projet DigiSTORM (voir les différents champs d'action des centres de recherche associé dans le point 1 - Contexte) soit via une consultation extérieure ;
- 5 Un accompagnement dans la phase test par les communautés de publics des sites du Pôle muséal de la Ville de Mons ;
- 6 Une mise en place d'un protocole de médiation s'y référant avec retour critique sur utilisation grâce à l'organisation d'ateliers workshop avec les communautés de publics utilisateurs ;
- 7 Une mise à disposition de bases de données du pôle muséal ;
- 8 Une aide financière en honoraire pour la Start up (aides minimi).

**B - au niveau ergonomie du pré-prototype pour le rendre utilisable par le public :**

- 9 Une mise en place du pré-prototype dans l'espace public ;

**C - au niveau communication :**

- 10 Une prise en charge de la promotion et de la diffusion du projet à travers ses réseaux et les moyens de communication dont il dispose ;
- 11 Une prise en charge du storytelling du projet.

**D - au niveau du développement post-prototypage :**

- 12 Une expertise et une orientation vers les acteurs économiques de la région via les partenaires du portefeuille DigiSTORM et le Click (<https://www.le-click.be/>).

Le présent appel à projet ne peut fournir qu'un financement FEDER **plafonné à 60.000€ TVAC par projet** pour des coûts de matériel de réalisation du pré-prototype et des prestations utilisées exclusivement pour le projet (cf. dépenses éligibles) et une aide financière du Pôle muséal plafonnée à 5.000,00€ (minimi) pour accompagner la Start up.

Le prestataire est libre de s'adjoindre des financements complémentaires pour mener à bien les volets de son projet non financés par la programmation FEDER 2014-2020 (à déclarer dans le dossier de candidature).

Les projets devront être réalisés sur **une période de 6 mois maximum renouvelable une fois.**

***Nota Bene : En cas d'abandon injustifié de la part du porteur de projet, les sommes perçues par celui-ci dans le cadre de cet appel à projets devront être intégralement remboursées au Pôle muséal.***

## 8/ Les dépenses éligibles

### **Rappel : intervention maximale de 60.000€ TVAC**

Les dépenses ci-dessous sont éligibles dans le cadre du présent appel à projets :

- Les besoins en matériels de pointe ou de logiciels directement affectés à la réalisation du pré-prototype ;
- Les besoins en termes de recherche (développement qui devra être pris en charge en termes de recherche pour le développement du pré-prototype qui ne pourront être assumés par le centre de recherche associé et qui devront dès lors faire appel à une consultation extérieure, ...)
- Les besoins relatifs à la phase de test (mise à disposition de l'espace nécessaire, médiation si souhaitée, public visé, nombre de tests à effectuer, ...) ;
- Et tous autres frais de prestations externes strictement nécessaires à la mise en œuvre du projet ;

Les dépenses liées aux frais de personnel du porteur de projet, à ses déplacements et réceptions ne sont pas considérées comme des dépenses éligibles. Ne seront pas non plus considérées comme telles, les achats d'équipements ou de services qui ne seront pas affectés directement à la réalisation ou à l'utilisation directe du pré-prototype. Les frais de prestations personnel du porteur de projet pourront être pris en charge par ailleurs, via un soutien direct du Pôle muséal de la Ville de Mons et plafonnés à 5.000,00€ TVAC.

*Il n'y aura pas de transfert financier entre le MuseumLab et le porteur de projet, le MuseumLab se chargeant directement de l'achat du matériel, des logiciels et autres frais de prestations externes, en concertation avec le porteur de projet et dans le respect de la réglementation sur les marchés publics et du droit communautaire de la concurrence.*

**Les dépenses, en euros, seront à déclarer HTVA et TVAC.**

## 9/ Modalités de l'appel à projets

### 1. Dépôt des dossiers de candidature

Pour toute question, veuillez contacter Ilenia Borrello : [ilenia.borrello@ville.mons.be](mailto:ilenia.borrello@ville.mons.be) / 065/40.53.84

Les dossiers de candidature seront à renvoyer par mail à Madame Ilenia Borrello sous format pdf à l'adresse suivante : [ilenia.borrello@ville.mons.be](mailto:ilenia.borrello@ville.mons.be). Ils devront également être envoyés par courrier postal, adressé à :

Projet MuseumLab

Pôle muséal de la Ville de Mons

8, rue Neuve à 7000 MONS (Belgique)

### 2. Composition du dossier

Le dossier de candidature du porteur de projet se compose :

- Du **formulaire de candidature** dûment complété et signé (cf. **document 1**)
- De **l'attestation d'accord du porteur de projet de laisser la pleine jouissance du pré-prototype à titre gracieux au MuseumLab** (en compensation de l'investissement de celui-ci et en respectant les accords de propriété intellectuelle repris dans la convention établie entre le (ou les) centre(s) de recherche associé(s) et le porteur de projet (cf. **document 2**)
- De l'attestation sur l'honneur relative aux aides d'état dûment complétée et signée (cf. **document 3**)

En cas de dossier incomplet, les responsables du MuseumLab se réservent la possibilité de retourner vers le porteur de projet afin que celui-ci transmette les éléments permettant de compléter son dossier.

Une fois cette vérification effectuée, les dossiers (complets et conformes à l'objectif de l'appel à projets) seront soumis à l'analyse du jury.

### 3. Sélection du jury

Les dossiers seront soumis à l'analyse d'un jury, effectué suite à la clôture de la période de parution de l'appel à projets.

Ce jury sera composé de membres du Pôle muséal, de la Cellule Projets de la Ville de Mons, de l'Echevinat de la Culture, de l'(ou des) Institut(s) de recherche associé(s), et éventuellement d'un représentant du monde des industries culturelles et créatives. Une présentation orale par les porteurs de projets pourra être demandée.

Les dossiers seront notés sur base des critères de sélection définis supra.

Le jury ne dispose pas d'une compétence décisionnelle quant à la sélection des porteurs de projet, mais bien d'une compétence d'avis.

#### **4. Décision du Collège Communal**

La sélection des projets retenus par le jury sera soumise à l'approbation du Collège communal. Une fois validés, les porteurs des projets retenus seront avertis par mail et par courrier recommandé.

Un contrat de partenariat sera en outre signé entre le porteur de projet et le (ou les) centre(s) de recherche associé(s) afin de fixer les droits de propriété intellectuelle de chacune des parties sur le projet.

A noter que :

- la Ville de Mons n'aura aucun droit de propriété sur le projet mais devra pouvoir disposer d'un pré-prototype à usage gratuit au sein du Pôle muséal (la ville de Mons restant propriétaire du matériel acquis lors du développement du pré-prototype);
- chaque réunion organisée dans le cadre du développement du projet devra faire l'objet de la **rédaction d'un procès-verbal** par un représentant du MuseumLab reprenant les interventions de chacun afin de pouvoir identifier au mieux les destinataires des droits de propriété intellectuelle ;
- toute évolution du projet entraînant un dépassement de l'enveloppe maximale de 60.000€ TVAC sera à charge exclusive du porteur de projet.

### **10) Suivi de la réalisation des pré-prototypes et phase test**

L'avancement du projet sera suivi non seulement par le porteur du projet mais également par un représentant du MuseumLab et d'un représentant du ou des Centre(s) de recherche associé(s).

## 11) Communication

La mention du MuseumLab de la Ville de Mons, du Fonds Européen de Développement Régional (FEDER) et de l'(ou des)institut(s) de recherche partenaire(s) associé(s) devra apparaître dans toute promotion et communication relative au projet soutenu dans le cadre de la programmation Wallonie-2020.EU des Fonds Structurels européens (2014-2020).

Les lauréats devront dès lors indiquer dans tout support de communication leur participation au projet MuseumLab avec la mention : « **Le fonds européen de développement régional et la Wallonie investissent dans votre avenir** ».

 <p>www.enmieux.be</p>	 <p>FEDER UNION EUROPEENNE</p> <p>Wallonie</p> <p>LE FONDS EUROPEEN DE DEVELOPPEMENT REGIONAL ET LA WALLONIE INVESTISSENT DANS VOTRE AVENIR</p>		LOGO INSTITUT(S) DE RE- CHERCHE ASSOCIE(S)
---	--	--	--

## 12) Problématique des aides d'état

Dans le cadre du présent appel à projets ; le MuseumLab fournira des services en faveur d'entreprises (développement de pré-prototypes) gratuitement ou à un prix inférieur au prix du marché. L'aide octroyée dans ce cadre doit respecter les règles européennes en matière d'aides d'État.

Dès lors, l'aide constituera une **aide de minimis** régie par le Règlement européen N° 1407/2013 du 18 décembre 2013 relatif à l'application des articles 107 et 108 du traité sur le fonctionnement de l'Union européenne aux aides de minimis (JO L 352 du 24.12.2013).

Le montant total d'aides de minimis accordé à une entreprise ne peut pas excéder 200.000 € par bénéficiaire sur une période de trois exercices fiscaux quelque soient les autorités et entreprises publiques qui les ont accordées.

Il revient donc aux responsables du projet MuseumLab d'assurer le respect du plafond d'aides de minimis autorisé sur la base de la déclaration sur l'honneur du bénéficiaire (càd du porteur de projet) qui est jointe en annexe du dossier de candidature (cf. **document 3**).

Cette déclaration devra être remplie par le bénéficiaire des prestations à des conditions financières avantageuses avant le début des services. Il devra être informé du montant d'aide dont il aura bénéficié à cette occasion.

## ANNEXE 1 : Description des sites du Pôle muséal de la Ville de Mons.

### L'Artothèque

Centre névralgique du Pôle muséal de la Ville de Mons, l'Artothèque a une double raison d'être : la conservation et la transmission de l'ensemble du patrimoine muséal montois.

Conserver ce patrimoine en implique la préservation, la restauration, l'enrichissement et l'étude scientifique des collections ;

Le transmettre en implique la valorisation et la diffusion publiques : expositions, prêts, publications...mais aussi une mise en ligne, de manière à toucher un public international et de justifier le slogan de l'Artothèque : « En quelques clics partez à la découverte de 50.000 œuvres ».

L'ancien couvent des Ursulines datant du 18ème siècle, vaste édifice de 6 étages, est devenu le lieu où est conservé et mis en valeur l'ensemble du patrimoine mobilier montois. Dès l'accueil, la réserve visible présentant les toiles de grands formats et la scénographie explorent cet univers souvent inconnu d'accumulation, de nomenclature, de stockage, d'emballage, de restauration... de l'œuvre 380m<sup>2</sup>. 1500 objets sont physiquement présents et accessibles au public. Des tables interactives permettent aux visiteurs d'explorer les collections montoises. Manipulation, participation, immersion et exploration seront les maîtres-mots de ce parcours de visite proposé par le biais de nouvelles technologies.

Les réserves mutualisées sont réparties sur 6 étages sur 1000m<sup>2</sup>. Aux étages, on retrouve également un espace de numérisation (studio photo) et un atelier de restauration.

Le Centre de documentation des musées du Pôle muséal est aussi installé au sein même de l'Artothèque, où il occupe une surface de quelque 150 m<sup>2</sup>. Les axes développés sont en lien avec les collections communales et le patrimoine montois : l'histoire de l'art en général, l'art en Belgique, l'art contemporain, l'art à Mons et dans le Hainaut, les artistes et les courants artistiques présents dans les collections des musées, la muséologie, la pré-histoire, l'archéologie, l'architecture en Belgique et à Mons, l'histoire militaire, l'histoire de Mons, le folklore... Le Centre de documentation se veut être un outil au service public. Pour cette raison, son accès y est gratuit et son catalogue informatisé est consultable sur place ou via les bibliothèques du réseau communal de la ville de Mons.

En 2019, l'Artothèque a accueilli 6.286 visiteurs.

### Le BAM

Le site du BAM s'oriente comme un espace ancré sur son territoire soucieux de poursuivre une réflexion dans le monde de l'art moderne et contemporain d'une part, mais aussi autour de l'histoire de la ville dans laquelle le musée se déploie.

Résolument contemporain, le musée a fait l'objet d'un projet architectural en 2007 qui allie le fonctionnel et la rigueur muséale à l'esthétique : son architecture laisse la part belle aux espaces de circulation lumineux, prenant le parti de la transparence. Cet outil culturel majeur rassemble sur 3 niveaux, 2.000 m<sup>2</sup> d'espaces d'exposition. Avec l'ouverture prochaine de son extension vers l'ancienne maison Jean Lescarts, le BAM prend la forme d'un véritable site patrimonial, trait d'union entre la Ville et son histoire. Le projet d'aménagement du Lescarts se conçoit comme un lieu de questionnement actuel sur l'histoire de la ville et de l'identité montoise en vue de mettre en avant les spécificités du territoire et de ces habitants. De plus, le musée renforce son caractère convivial et accueillant en s'ouvrant sur la ville via un nouvel espace libre d'accès. Il doit désormais assumer une place centrale en tant que porte d'entrée historique de la ville, carrefour de rencontres, de dialogue au coeur de la ville. Autant le visiteur qui vient à Mons découvre des expositions mais aussi un lieu de vie et un lieu actif sur les beaux-arts avec une dimension « identitaire par rapport à l'histoire locale de la Ville » à l'instar des autres sites muséaux du pôle.

En 2019, le BAM a accueilli 51.575 visiteurs.

### **Le Beffroi**

Patrimoine exceptionnel et de l'humanité, symbole de la cité et de l'histoire de la Ville et des libertés civiques, le centre d'interprétation du Beffroi offre un parcours original à destination des locaux, des publics scolaires, des familles, des entreprises et des spécialistes. Le carillon du beffroi rythme la vie de la cité et constitue l'un des patrimoines immatériels reconnu par l'UNESCO dans la cité. Au niveau scientifique, le site est le relai de recherches scientifiques sur l'histoire et l'évolution de la ville, du panorama de la cité par le biais des collections et archives liées et au travers du dispositif technologique des fenêtres du temps, depuis le château des comtes de Hainaut (XIe siècle) à aujourd'hui.

Le Beffroi de Mons, seul beffroi baroque de Belgique, a été reconnu par l'UNESCO en 1999. L'édifice fut construit entre 1661 et 1672 par Louis Ledoux (architecte-sculpteur) et Vincent Anthony (architecte-arpenteur). De plan carré, 459.000 briques en composent les murs, un escalier d'origine en colimaçon en parcourt différents étages. L'extérieur est composé de pierre bleue d'Ecaussines.

Après plus de 30 ans de restauration, le Beffroi a rouvert au public en juillet 2015. À travers un parcours scénographique mêlant objets des collections de la Ville de Mons et nouvelles technologies, le visiteur peut ainsi (re)découvrir l'histoire passée et présente de ce lieu cher aux Montois. La scénographie aborde notamment le Beffroi en tant que Patrimoine mondial et ses différentes fonctions, le panorama, l'Histoire du lieu et du panorama, l'horloge et le carillon (en état de marche, dont de nombreuses pièces datent du XVIIe siècle), les restaurations.

Situé au point culminant de la Ville, le site abrite également un jardin situé sur l'emplacement de l'ancien château comtal dont l'origine remonte au XIe siècle. La chapelle St-Calixte (construite en 1041) constitue un espace de médiation et à destination du grand-public pour animations, ateliers à destination des scolaires et du grand-public. Le jardin accueille jusqu'à 3000 personnes lors de manifestations culturelles d'envergure menés par la Ville en été mais aussi pour les fêtes de fin d'année. Le Beffroi reste le site patrimonial le plus visité de la cité, avec ses 400m<sup>2</sup> d'espaces muséaux répartis sur plusieurs niveaux, sa capacité d'accueil imposée par les pompiers est de 50 visiteurs. Les contenus sont accessibles en français, anglais et néerlandais.

Le site (jardin) peut accueillir jusqu'à trois mille personnes et dispose d'un espace complémentaire d'accueil (médiation, location) la Chapelle St-Calixte (capacité 50 pers). Au pied du Beffroi, la Maison espagnole en cours de rénovation (FEDER) proposera dès le printemps 2020, un accueil complémentaire et spécifique dédié à la participation citoyenne relative aux sites Unesco montois et de la région, également une classe Unesco numérique et un espace bureaux qui travaillent plus spécifiquement au développement des sites Unesco ou de la maison.

Le Beffroi est aussi le prétexte de recherches numériques (3D, son, médiation) par le biais de la spécificité de son espace et de son carillon.

En 2019, le Beffroi a accueilli 24.687 visiteurs.

### **Le Musée du Doudou**

Un espace valorisant toute l'année un patrimoine immatériel exceptionnel (reconnu par l'UNESCO depuis 2005) à destination des locaux, des jeunes, des familles, des spécialistes et des touristes. Au de- là de la valorisation de l'histoire du Doudou, la stratégie scientifique du musée est d'offrir une visée universelle sur les mythes et patrimoines immatériels par la mise en place de partenariats internationaux autour du patrimoine immatériel en général, en partenariat avec d'autres patrimoines immatériels : recherches et mise en place de colloques sur les problématiques liées à la conservation du patrimoine immatériel et la constitution d'une collection autour de ce type de patrimoine.

Le Musée du Doudou, situé à deux pas de la Grand-Place de Mons, invite le visiteur à découvrir le sens de la Ducasse rituelle de Mons, reconnue patrimoine oral et immatériel par l'UNESCO en 2005 en tant que patrimoine de l'Humanité. Entre réalité et imaginaire, le musée s'attache à comprendre et à valoriser les différents aspects

de cette histoire multiséculaire. Le parcours permet aux visiteurs d'interpréter ce patrimoine immatériel exceptionnel par le biais d'objets issus des collections des musées de la Ville de Mons et de dispositifs technologiques. Il sera réactualisé dans le cadre du prochain contrat-programme. Les différents espaces d'exposition sont structurés autour d'un fil conducteur principal : la reconnaissance UNESCO, « Saint-Georges et le dragon, entre imaginaire et réalité ».

Le visiteur est accompagné par un système d'audioguide embarqué dès son entrée (accessible en français, néerlandais, anglais). Cet accompagnateur sonore ainsi que les dispositifs scénographiques, via différentes interactions, l'amène à remonter le temps sur les traces de Saint-Georges, du Dragon et de Sainte-Waudru, patronne de la cité. Le visiteur peut également (re)découvrir de manière originale des points de vue inédits des temps forts de la Ducasse rituelle, grâce notamment à des images, films et nouvelles technologies (projections, différentes applications multimédias).

Un espace de médiation et un espace boutique valorisant la création d'objets réalisés localement sont également présents au rez-de-chaussée du musée.

En 2019, le Musée du Doudou a accueilli 15.375 visiteurs.

### **Le Silex'S**

Le Silex's conserve, rend accessible, valorise les minières néolithiques de silex (Patrimoine mondial de l'Humanité) dans leur intégrité ainsi que le travail scientifique réalisé au sein du site. Le Silex's constitue un point de départ à la compréhension de la zone naturelle, paysagère (zone Natura 2000) et archéologique environnante par le biais d'une signalétique interprétative et balades proposées aux visiteurs.

Reconnu par l'UNESCO en 2000, le site archéologique de Spiennes est l'un des plus anciens et des plus vastes centres d'extraction de silex en Europe. Trois critères ont été retenus par l'UNESCO. Tout d'abord, les minières néolithiques de silex de Spiennes témoignent de manière exceptionnelle de l'inventivité et de l'ingéniosité des hommes de l'époque. Ensuite, le site illustre abondamment l'avènement des cultures néolithiques qui ont marqué une étape majeure dans l'évolution culturelle et technologique de l'homme. Enfin, le site est considéré comme un exemple remarquable de la technologie et de l'extraction du silex à cette époque. Parsemé de milliers de puits de mines, ce site archéologique – à 6km du centre de Mons – s'étend sur 100 hectares. Il témoigne de l'évolution des premières sociétés sédentaires et constitue un terrain de recherches exceptionnel.

Le centre d'interprétation permet de protéger, valoriser et donner une meilleure accessibilité à ce site archéologique d'exception. Entre nature et culture, la découverte est organisée en trois temps : balades didactiques à l'extérieur, visite de l'espace muséal et de la zone de fouille, descente au sous-sol dans les minières originelles. Pour des raisons de conservation, l'accès en sous-sol est limité à 5500 visiteurs par an et ce, selon des modalités pratiques respectueuses de la conservation des mines. Au cœur de l'exposition : la notion de « génie humain » et une activité minière de 6400 ans. Objets archéologiques, reconstitutions, animations multimédias ou encore ligne du temps permettent, via une scénographie originale, de comprendre de manière ludique nos origines communes et lointaines.

Des rencontres sont organisées quotidiennement avec les archéologues de l'AWAP afin de rendre accessible les fouilles en cours.

En 2019, le Silex's a accueilli 3.107 visiteurs.

### **Le Mons Memorial Museum**

Le Mons Memorial Museum invite les visiteurs de tous âges à s'interroger sur les réalités multiples et complexes des phénomènes guerriers. Plus qu'un simple lieu d'exposition, cet espace muséal se veut un lieu de rencontre et d'échanges intergénérationnels au cœur d'un territoire de Mémoire marqué par des conflits internationaux et surtout par les deux guerres mondiales qui bousculèrent le XX<sup>e</sup> siècle. A travers le destin d'hommes et de femmes qui furent témoins de ces événements, le visiteur est plongé dans le vécu quotidien des soldats mais également des civils, en période de guerre et durant ses transitions.



L'objectif du Mons Memorial Museum n'est pas tant de s'intéresser uniquement aux singularités de l'histoire de la ville de Mons mais, au contraire, de permettre aux visiteurs, à travers l'histoire de la cité et de sa région, de se questionner sur des réalités vécues dans un grand nombre d'autres régions en Belgique en période de guerre. Il est véritablement un espace de médiation pédagogique qui permet aux jeunes de s'approprier la vie d'époque des différentes générations, ce qui en fait un lieu de rencontre social global.

Outre les artefacts, le Mons Memorial Museum s'intéresse au patrimoine bâti comme la tour Valenciennaise (XIV<sup>e</sup> siècle), les restes des fortifications ainsi que les monuments commémoratifs dont le site le plus symbolique reste le cimetière militaire de St-Symphorien de la CWGC où sont inhumés les soldats du Commonwealth et allemands tombés lors de leur premier affrontement le 23 août 1914 et lors de la libération de Mons le 11 novembre 1918.

En 2019, le Mons Memorial Museum a accueilli 16.377 visiteurs.

### **La Maison Van Gogh**

Lieu de mémoire et chargé d'histoire, la Maison Van Gogh de Cuesmes est située en périphérie de Mons, dans une zone marécageuse et arborée de la région houillère du Borinage. Le site y a accueilli, au même titre que la maison de Wasmes, l'illustre peintre Vincent van Gogh entre juin et octobre 1880. Cette maison est donc un des rares témoins de son séjour dans le Borinage de décembre 1878 à octobre 1880. Cette période est une étape déterminante pour sa vie et son oeuvre. C'est à Cuesmes que Van Gogh, en autodidacte, fit ses premiers pas sur la voie de l'art.

Laissée à l'abandon durant près d'un siècle, la Maison Van Gogh de Cuesmes faillit disparaître par vétusté. Déterminée à sauver ce lieu de mémoire, la Ville de Mons l'acquiert en 1972. Lors de son ouverture en 1976, les autorités communales montoises bénéficient de l'aide de la Fondation Van Gogh en vue d'identifier une oeuvre emblématique du passage de Vincent van Gogh dans le Borinage pour l'exposer dans la maison de Cuesmes. C'est grâce à l'expertise de la Fondation que le dessin *Les Bêcheurs* a été identifié dans une maison de vente à New York et que la ville a pu s'en porter acquéreur.

Entre 2005 et 2007, l'office du Tourisme de la Ville (à l'époque gestionnaire du site) entreprend des travaux de réaménagement du site et aménage l'intérieur de la maison afin d'y conserver de façon sécurisée le dessin. Ces travaux permettent aussi la création d'un pavillon d'accueil.

Dans l'optique de préserver ce dessin des conditions climatiques qui ne répondent plus aux normes muséales et de pouvoir accueillir les visiteurs dans des conditions optimales pendant Mons 2015, Capitale européenne de la culture, le Pôle muséal devenu propriétaire du lieu, entreprend de nouveaux travaux avec l'aide de la ville en 2015. Le dessin *Les Bêcheurs* rejoint alors les collections de la ville conservées à l'Artothèque tandis que la nouvelle scénographie du Pavillon et de la Maison permet au visiteur de se plonger dans le quotidien de Van Gogh durant son séjour au Borinage, de 1878 à 1880. Le Borinage n'est pas seulement le lieu où est né l'artiste Van Gogh, mais aussi celui où il a élaboré sa pensée artistique. Dans ses œuvres plus tardives, on perçoit encore l'écho des motifs que lui inspire la région : la vie quotidienne des ouvriers, des paysans et des tisserands, leurs modestes habitations, mais aussi les copies qu'il réalise au début de sa carrière et qu'il reprendra plus tard.

En 2019, la Maison Van Gogh a accueilli 3.562 visiteurs.

### **La Salle Saint-Georges**

Lieu d'exposition temporaire accueillant des expositions principalement centrées sur la thématique « Culture et société ».

Située au cœur de la ville, construite à la charnière des XVI<sup>e</sup> et XVII<sup>e</sup> siècles (1601), la salle Saint-Georges actuelle succède à la chapelle du même nom, incluse dans l'Hôtel de Ville du XV<sup>e</sup> siècle et dont les traces sont encore visibles. Sa façade illustre le style baroque de l'architecture civile.

En 2019, la Salle Saint-Georges a accueilli 6.356 visiteurs.

### **Les anciens Abattoirs**

Les anciens Abattoirs accueillent des manifestations et des expositions temporaires essentiellement consacrées à la création plastique contemporaine.

L'édifice principal, la Grande Halle, s'étend sur un seul niveau de 70 mètres de long sur 10 mètres de large. L'étable abrite l'asbl Be Craft dédiée aux arts appliqués avec qui le Pôle mène régulièrement des projets en collaboration. Le frigo est mis à la disposition d'acteurs locaux pour des activités culturelles ou privées.

En 2019, les anciens Abattoirs ont accueilli 6.004 visiteurs.

### **Le Magasin de Papier**

Le Magasin de Papier est un espace d'exposition à caractère contemporain en centre-ville proposant une programmation éclectique essentiellement centrée sur la création plastique locale et régionale. Il s'agit pour les créateurs et plasticiens montois et de la région d'une opportunité unique de présenter leurs travaux.

De belles collaborations ont déjà vu le jour dans cet espace avec des collectifs d'artistes mais aussi avec Arts<sup>2</sup>, l'école supérieure des Arts de Mons.

En 2019, le Magasin de Papier a accueilli 1.178 visiteurs.

### **Le Trésor de la Collégiale de Sainte-Waudru**

Le Trésor de Sainte-Waudru présente, dans l'ancienne salle capitulaire des chanoinesses, une remarquable collection d'œuvres d'art liées au culte, à la mémoire de Sainte-Waudru et au souvenir de son Chapitre.

L'orfèvrerie y occupe une place importante. Des calices, ostensoirs et reliquaires, datant du XIIe au XIXe siècle, témoignent du savoir-faire des artisans montois. Sainte-Waudru est notamment évoquée à travers des reliques telles la Benoîte Affique, une bague qui lui aurait appartenu et des linceuls d'époque restaurés.

Le Trésor conserve également des manuscrits précieux, des tableaux et des sculptures dont certaines parmi les plus belles œuvres de Jacques Du Broeucq. Les collections présentées au Trésor sont propriété de la Fabrique d'église Sainte-Waudru, ou font l'objet d'un dépôt auprès de ladite Fabrique. Le lieu conserve toute l'année le célèbre Car d'Or et la Châsse de Sainte-Waudru partie intégrante de la Ducasse rituelle de Mons, reconnue chef-d'œuvre du patrimoine immatériel de l'Humanité (2005).

En 2019, le Trésor de la Collégiale de Sainte-Waudru a accueilli 1.866 visiteurs.

### **Musée François Duesberg**

Lors de la remise du dossier fin juin 2017 de reconduction de la convention du Pôle muséal, le dossier Duesberg n'avait pas pu être clôturé, car des négociations étaient en cours avec les époux Duesberg et la Fondation Cornez, disposée à prendre en gestion la collection Duesberg. Une convention a été signée mi-novembre 2017 mais n'a jamais été validée devant notaire. Les procédures sont toujours en cours. La Ville de Mons continue à mettre à disposition le bâtiment, le personnel et prend toujours en charge les frais de maintenance du bâtiment principal ainsi que la promotion du musée. Entretemps, la Ministre Alda Gréoli a imposé à la Ville de Mons le retrait du musée Duesberg de la convention Pôle muséal. Ce qui a été acté lors du Collège en date du 22 février 2018 qui a décidé d'extraire le musée Duesberg de la liste des sites visés par le contrat programme (2018-2021) liant la Ville à la FWB. Le nouveau collège souhaite le réintégrer dans la dynamique du Pôle muséal et a d'ailleurs programmé de nombreux investissements dans le musée : rénovation de la toiture, remplacement de châssis, renforcement de la sécurité... et enfin l'engagement dès septembre 2019 d'un agent scientifique historien de l'art pour seconder le Baron Duesberg dans ses tâches quotidiennes avec comme mission principale l'inventorisation de la collection. Une nouvelle convention est en cours de rédaction pour la création d'une Fondation Duesberg

dans laquelle le Baron léguerait la totalité de sa collection et dont la ville aurait la responsabilité de la gestion, de l'étude, de la conservation et de la promotion.



LE FONDS EUROPÉEN DE DÉVELOPPEMENT RÉGIONAL  
ET LA WALLONIE INVESTISSENT DANS VOTRE AVENIR

## **Appel à projets – MuseumLab**

### **Création d'un pré-prototype numérique**

### **Dossier de candidature**

**DOCUMENT 1**

# I. Synthèse du projet

## 1.1 Intitulé du projet (100 signes maximum)

-----

### Thématique(s) concerné(es) :

Veillez cocher la ou les thématique(s) dans laquelle (lesquelles) s'intègre votre projet :

① L'espace culturel comme tiers-lieu pour développer et tester des projets sociétaux ;	
② Les nouvelles technologies au service d'expérience public innovante ;	
③ Les nouvelles technologies au service de la médiation culturelle ;	
④ Les nouvelles technologies au service de la communication au public et/ou de l'expérience participative du visiteur dans un espace public (musées, expositions, ...) ;	
⑤ Les nouvelles technologies pour la mise en valeur de bases de données virtuelles (patrimoine, collections, œuvres, ...) ;	
⑥ Les nouvelles technologies au service de l'expérience muséale pour les publics à besoins spécifiques ;	
⑦ Les nouvelles technologies au service de la conservation/restauration des œuvres ;	
⑧ Les nouvelles technologies au service d'une nouvelle expérience digitale qui mêle le virtuel, le digital et le réel ;	
⑨ Les nouvelles technologies qui expérimentent sur l'échange et le dialogue entre différentes plateforme de diffusion, sous le mode du crossmédia ;	
⑩ Les nouvelles technologies qui croisent database, musées et parcours touristiques sur base de l'intelligence artificielle.	

## 1.2 Résumé (en vulgarisant)

*Résumé d'une dizaine de lignes présentant les objectifs, les enjeux et la nature du projet, qui pourra être utilisé ultérieurement par le Museumlabor dans un objectif d'information et de communication.*

-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----

-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----

### 1.3 Calendrier

Durée maximale du projet : Le projet, idéalement, devrait être réalisable sur une période de 6 mois, prorogeable d'une nouvelle période 6 mois.

*Veillez préciser la date de début attendue de la collaboration : -----*

### 1.4 Éléments financiers

Rappel : intervention financière plafonnée à **60.000€ TVAC**

Ce budget estimatif de réalisation reprendra l'impact financier du matériel de pointe nécessaire à la réalisation du pré-prototype ainsi que tous les aspects liés à celui-ci (si besoin de travaux de menuiseries, de ferronneries, etc.). Les demandes relatives à la recherche et développement devront également être incluses dans le budget détaillé, ainsi que les éventuelles consultations extérieures.

Considérant que le matériel décrit par le porteur de projet dans son dossier de candidature pourra faire l'objet de modifications pouvant avoir un impact financier de max 25% du montant de l'équipement demandé, cette modification aura fait l'objet d'une demande motivée de la part du porteur de projet et sera validée par la Ville de Mons.

Les frais d'honoraire sont limités à 5.000,00€ TVAC par porteur de projet sur toute la durée du programme.

N.B : ce budget prévisionnel estimatif devra être détaillé en fonction des dépenses éligibles reprises au point 7 de l'appel à projet.

Dépenses éligibles	MONTANT (en €) HTVA	MONTANT(en €) TVAC
Matériel de pointe ou logiciels spécifiques affectés à la réalisation du pré-prototype → <b>A DETAILLER</b>		
Besoins en termes de R&D (consultation extérieure)		
Autres frais de prestations externes strictement nécessaires à la mise en œuvre du projet (besoins de consultations extérieures éventuelles) → <b>A DETAILLER</b>		
Frais relatifs à la phase de test → <b>A DETAILLER</b>		







-----  
-----  
-----  
-----  
-----

### 3.3 Public-cible

*Les utilisateurs, bénéficiaires potentiels, entreprises, citoyens, etc.*

A noter que l'utilisation du pré-prototype au sein de l'espace muséal montois et durant les événements organisés par celui-ci doit être gratuite.

Précisez également ici si le pré-prototype peut être utilisé par tout public, ou par un public spécifique, à certaines heures de la journée, sous certaines conditions, etc.

Indiquez également à ce niveau si l'utilisation du pré-prototype par le public nécessitera une médiation et si c'est le cas si elle est bien prévue dans le budget.

-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----

### 3.4 Organisation des travaux

*Description des tâches, méthodologie et les contraintes d'utilisation et d'installation du pré-prototype*



Indiquez en 2 pages A4 maximum (mise en annexe et intitulée « **document 4** ») les innovations apportées (techniques, en termes d'usages, organisationnelles), justifiez le caractère innovant du projet...

### 3.7 La capacité du projet à inscrire l'utilisateur au centre de l'expérience active

Indiquez en une page A4 maximum (mise en annexe et intitulée « **document 5** ») :

- La manière dont le porteur de projet envisage l'expérience utilisateur et la place de celui-ci au sein du projet
- Un relevé des attentes relatives à la phase de test par les publics (nombre d'essais envisagés, protocole de testing, publics cibles, etc.)

### 3.8 Propriété intellectuelle / Partage des résultats / Interopérabilité / Ré-utilisabilité

Décrivez la stratégie adoptée concernant la propriété intellectuelle du projet et indiquez les ressources partageables telles que : développements techniques, savoir-faire acquis, bonnes pratiques, méthodologie / ingénierie, données, informations, avancées sociales, etc.

**Attention :** ce point fera l'objet d'une attention particulière dans la convention rédigée entre le porteur de projet et le centre de recherche associé, le MuseumLab ne revendiquant aucune propriété intellectuelle du projet. Il sera nécessaire de définir les apports de chacun pour la partie R&D entre le porteur de projet et le centre de recherche associé. En contrepartie de son implication, le porteur de projet devra donner au MuseumLab la possibilité de jouir librement d'un pré-prototype du projet par la suite.

### 3.9 Faisabilité opérationnelle du projet au sein du Pôle muséal.

Indiquez dans une note méthodologique de maximum deux pages A4 - et si nécessaire images, croquis, plans... (mise en annexe et intitulée « **document 6** ») :

- Expliciter le planning prévisionnel du projet et déterminer les contraintes/anticiper les éventuelles causes de contretemps
- Les contraintes techniques d'utilisation et d'installation (transport, fixation des dispositifs, alimentation électrique, raccordement aux réseaux télécoms, etc. → Indiquez si ces dépenses sont bien prévues dans le budget) du pré-prototype dans les lieux gérés par le Pôle muséal montois et à l'occasion de grands événements organisés dans l'espace public montois (Indiquez les caractéristiques spatiales du ou des lieux où sera installé le pré-prototype et détaillez le cas échéant les contraintes d'installation, proposition de localisation sur un site ou un espace spécifique...)
- Les freins à la réalisation du projet et les risques susceptibles de réduire son impact

### 3.10 Potentiel de valorisation économique du projet et effets de levier attendus de l'aide FEDER et régionale

Indiquez en maximum une page A4 (mise en annexe et intitulée « **document 7** ») :

- Les perspectives de développement économique du projet (marché visé, intégration dans un projet d'entreprise, etc.)
- Dans quelles mesures le dispositif proposé par le MuseumLab peut vous aider dans votre développement

N.B. : Vous argumenterez votre motivation en précisant les objectifs que vous souhaitez atteindre :

- pour votre projet de pré-prototype
- pour votre parcours professionnel
- pour un éventuel projet d'entreprise

## IV. Financement prévisionnel

Plan de financement prévisionnel à remplir ci-dessous, précisant la part des investissements, leur nature, les frais de personnel et de fonctionnement ; les contributions des partenaires (en numéraire ou en valorisation), le financement attendu du Musuemlab et des autres acteurs publics ou privés.

Montant de l'aide demandée :-----

DÉPENSES (détail des postes budgétaires)	Montants	RECETTES	Montants	ENGAGEMENTS sollicités/ Acquis	%
		<b>Autofinancement</b>			
		<b>Museumlab</b>		Sollicité	
		<b>Autres partenaires (à détailler)</b>			
<b>TOTAL Dépenses HT</b>		<b>TOTAL Recettes HT</b>			<b>100%</b>

## DOCUMENT II.

### Attestation d'accord d'utilisation libre du pré-prototype

Dans le cadre de la conception du pré-prototype du projet intitulé \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_, le(s) soussigné(s), \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ (nom(s) et prénom(s)), porteur(s) de projet ,

- représentant(s) légal(aux) en tant que \_\_\_\_\_ de la société  
(n° TVA) \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- représentant(s) légal(aux) en tant que \_\_\_\_\_ de la start-up  
\_\_\_\_\_
- en qualité de personne physique

(Cochez et remplissez la formule correspondante)

déclare(nt) accorder au MuseumLab, à titre gracieux, pleine jouissance du pré-prototype développé dans le cadre de l'appel à projets « **Création et testing d'un pré-prototype numérique** » financé par le programme Wallonie-2020.EU des Fonds structurels européens (2014-2020) ; et ce, en compensation de l'investissement de celui-ci et en respectant les accords de propriété intellectuelle repris dans la convention établie entre le(s) centre(s) de recherche et le porteur de projet (le Pôle muséal de Mons restant également propriétaire du matériel acquis pour la conception du pré-prototype).

Signature

Lieu et date

## DOCUMENT III.

### ATTESTATION SUR L'HONNEUR RELATIVE AUX AIDES "*de minimis*"

Dans le cadre du projet 'MuseumLab', le Hub fournit des services en votre faveur (développement de pré-prototypes) à un prix inférieur au prix du marché. Une telle prestation de services à des conditions financières avantageuses contient un élément d'aide en votre faveur.

Nous devons dès lors vérifier que vous pouvez bénéficier de cette aide dans le respect de la réglementation européenne applicable en l'espèce. C'est la raison pour laquelle nous devons vous demander si vous avez déjà reçu des aides qui sont qualifiées expressément « *de minimis* » lors des deux exercices fiscaux précédents et lors de l'exercice fiscal en cours. En Wallonie, il s'agit notamment des subsides de l'AWEX, des prêts Novallia, des garanties Sowalfin, des primes à l'E-business, des primes à l'emploi, des aides LAUREAT, des chèques technologies, etc. "Pour une liste plus complète des aides « *de minimis* » en Wallonie, veuillez consultez le lien suivant : <http://emploi.wallonie.be/de/home/faq/page-content-inner/faq-list/faq-avec-categories-209.html?print=true>.

Lors de son octroi, vous avez été averti de la qualification d'aide « *de minimis* » et du montant de cette aide afin de pouvoir vérifier le respect du plafond.

En effet, en vertu du Règlement (UE) n° 1407/2013 de la Commission européenne du 18 décembre 2013 relatif à l'application des articles 107 et 108 du traité sur le fonctionnement de l'Union européenne aux aides de minimis, les entreprises peuvent bénéficier d'aides à hauteur de **200.000 € sur trois exercices fiscaux** lorsqu'elles sont accordées à titre « *de minimis* ».

Si votre société fait partie d'un groupe, le respect du plafond « *de minimis* » se vérifie en globalisant les aides « *de minimis* » reçues par l'ensemble des entités liées. La notion d'entreprises liées fait ici référence au fait de détenir la majorité de droits de vote ou le droit d'exercer une influence dominante en vertu d'un contrat ou d'une clause des statuts.

## Attestation

**Je suis informé(e)** que la présente aide relève du régime « *de minimis* », conformément au règlement (UE) n° 1407/2013 de la Commission européenne du 18 décembre 2013 relatif à l'application des articles 107 et 108 du traité sur le fonctionnement de l'Union européenne aux aides *de minimis*<sup>2</sup>. Ce règlement permet aux entreprises de bénéficier d'aides de faible montant, qualifiées d'aides *de minimis* à la condition que ces aides ne dépassent pas le montant de 200.000 € par entreprise sur une période de trois exercices fiscaux.

Le(s) soussigné(s), ..... (nom et prénom), représentant(s) légal(s) en tant que ..... de la société (n° TVA).....

certifie(nt) sur l'honneur que la société précitée et ses filiales

- n'ont reçu aucune aide qualifiée « *de minimis* » au cours des trois derniers exercices fiscaux (soit l'exercice en cours et les deux précédents) ;
- ont reçu des aides qualifiées « *de minimis* » pour un total de ..... € au cours de l'exercice fiscal en cours et lors des deux exercices fiscaux précédents.

Veuillez détailler à l'aide du tableau ci-dessous.

<b>Date d'octroi</b>	<b>Organisme</b>	<b>Intitulé de l'aide</b>	<b>Montant de la subvention ou Equivalent Subvention Brute (ESB)</b>

Fait à.....le.....

Signature(s)

\_\_\_\_\_

<sup>2</sup> Journal officiel de l'Union européenne, L 352 du 24 décembre 2013.





A series of horizontal dashed lines for writing.





A series of horizontal dashed lines spanning the width of the page, providing a template for writing.

