
Appel à projet « patrimoine et numérique »

Voté à la Commission permanente du 29 mars 2019 et modifié à la Commission permanente du 20 décembre 2019

Contexte

La Région a choisi le numérique comme l'un des fils conducteurs de sa politique pour l'ensemble de ses politiques : économie, recherche et enseignement supérieur, formation, éducation, culture tourisme, etc.

Des investissements marquants ont été réalisés dans l'objectif de développer les compétences régionales en matière d'infrastructures et d'usages.

Dans le champ de la valorisation des patrimoines bâtis, mobiliers et artistiques la Région souhaite également accompagner les acteurs du patrimoine dans l'émergence et l'expérimentation de différentes formes d'innovations dans le domaine du numérique.

De nombreux exemples sur le territoire illustrent déjà ces potentialités, notamment dans le domaine de l'application du numérique au renouvellement des supports de médiation entre œuvres, patrimoines et publics.

Critères

Les interactions avec le bâti tant protégé que vernaculaire et les collections des musées sont ainsi sans cesse enrichies grâce aux possibilités offertes par le numérique 3D, la réalité augmentée et la réalité virtuelle.

En s'appuyant sur les récentes innovations technologiques appliquées à la valorisation des patrimoines*, l'appel à projets « patrimoine et numérique » doit permettre d'accompagner les sites patrimoniaux dans le développement d'outils numériques de médiation et/ou d'aide à la visite. Le contenu peut être varié : reconstitution de l'évolution d'une architecture ; reconstitution de l'évolution de l'occupation d'un site paysager et/ou archéologique ; mise à disposition dématérialisée d'objets patrimoniaux ; croisement interdisciplinaire autour d'une architecture, d'une collection ou d'un objet (introduction virtuelle d'art contemporain ou de spectacle vivant dans un cadre historique et patrimonial, mêler les champs disciplinaires et les expériences sensorielles) ; création de parcours interactifs thématiques et/ou adaptés aux différents publics sur tablettes...

Le projet doit s'adapter aux attentes, aux besoins et aux nouveaux usages de différents types de publics : jeunes, scolaires, familles, amateurs, experts, non francophone (traduction multilingue des contenus), personnes en situation de handicap... Les contenus pourront être modulés en fonction du profil des visiteurs. Les dispositifs devront être adaptables à des programmes d'Education artistique et culturelle à destination des scolaires, des familles, des associations...

Le projet doit permettre le développement de la recherche par le partage numérique de données : numérisation des bâtiments sous forme de modèle numérique de terrain, numérisation 3D des collections accessible en ligne...

La numérisation d'archives ou de fonds iconographiques est exclue de cet appel à projets si celle-ci n'est pas réalisée en vue d'être valorisée et portée au public de manière créative et thématique.

Bénéficiaires

Cet appel à projets annuel s'adresse aux propriétaires de bâti remarquable ou site paysager (protégé au titre des Monuments Historiques » mais également vernaculaire), qu'ils soient publics ou privés, et aux musées de collectivités territoriales, associatifs et privés, sans distinction de labellisation « Musée de France » ainsi que les

acteurs du patrimoine pour peu que leur projet s'inscrive dans tout ou partie des axes de développement prioritaires pour la Région.

Condition de financement

Le taux de financement est fixé à 40% maximum des dépenses éligibles HT (ou TTC si le bénéficiaire n'est pas assujéti à la TVA), avec un plafond de subvention de 40 000 €. Les dépenses éligibles sont les coûts de R&D, les dépenses d'achat de prestations liées au projet, les dépenses de personnel et les frais généraux affectés au projet (Sont par conséquent exclus les projets visant uniquement la transition numérique des structures tels que le raccordement au haut et au très haut débit, le déploiement du wifi, le stockage de données, etc.). Les coûts directs et indirects de personnel ne seront pas pris en compte dans le calcul de la dépense éligible pour les structures ayant bénéficié d'une subvention de fonctionnement général de la Région.

Modalités d'attribution

- l'opération proposée devra être portée par une structure dont le siège social ou la résidence est dans la région ou se réalise sur le territoire régional ;
- le caractère innovant du projet. Le projet doit présenter un réel potentiel de développement pour la connaissance du patrimoine envers les publics : innovation technologique, d'usage, sociale et créative ;
- la viabilité du projet : précision et rigueur dans l'évaluation des budgets et des délais correspondants à la réalisation du projet et la pérennité des résultats du projets ;
- la qualité des contenus (services/produits) créés ;
- la communication prévue pour le déploiement du projet.

La Région s'attachera à veiller à une équité territoriale dans la sélection des dossiers. Un comité de sélection se réunira pour accompagner la Région dans les choix des projets qu'elle soutiendra et l'évaluation des projets en fonction des modalités d'attribution.

Dépôt des candidatures

Les porteurs de projets devront remplir le dossier de candidature, fournir les documents sollicités et déposer leur projet selon le calendrier indiqué. Les dossiers seront pris en compte dans la limite de l'enveloppe annuelle de 500 000 € prévue pour cette action.

Pour être recevables, les demandes de subvention devront impérativement être déposées auprès de la Région avant le début du projet.

Contact

Le dossier est à envoyer par mail :

Région Auvergne-Rhône-Alpes

Direction de la Culture et du patrimoine

Service Patrimoines et Inventaire Général

Tel : 04 73 31 85 82

Mail : patrimoine.numerique@auvergnerhonealpes.fr

Contact : Lucile REUILLARD

* telles que les technologies 3D, les services sans contact (NFC, QR codes, etc.), les technologies mobiles (API, nouvelles interfaces, IHM, etc.), les enrichissements de contenu (réalité augmentée, réalité virtuelle), les objets connectés développant des solutions d'interactivités (adaptation de jeux vidéo aux parcours découvertes, casques de réalités virtuelles, 3D et projection d'hologrammes sur smartphones et tablettes...).