



INSTITUT NATIONAL
DE L'INFORMATION
GÉOGRAPHIQUE
ET FORESTIÈRE



RÈGLEMENT DE L'APPEL À PROJETS N°3

JANVIER 2016

Tourisme, loisirs, valorisation des territoires et du patrimoine

Version 1.0 – 19 Janvier 2016

En partenariat avec :



Table des matières

Versions du document.....	3
1. Présentation du programme <i>IGNfab</i>	4
1.1 Contexte général	4
1.2 Apport d' <i>IGNfab</i> aux projets des TPE et PME	4
2. Thématique de l'appel à projets n°3	5
2.1 Quelques enjeux et problématiques de la thématique	6
2.2 Apports spécifiques de l'IGN pour la thématique de cet appel à projets.....	8
2.2.1 Exemples de données.....	8
2.2.2 Exemples de portails.....	8
2.2.3 Exemples de logiciels et services.....	9
2.2.4 Exemples de travaux de recherche de l'IGN.....	10
2.2.5 Autres apports possibles de l'IGN.....	10
2.3 Apports spécifiques de Cap Digital et du Pôle TES	11
2.4 Apports spécifiques du Ministère de la ville, de la jeunesse et des sports.....	11
2.5 Apports spécifiques du Pôle ressources national des sports de nature.....	12
2.6 Apports spécifiques de l'Union nationale des Centres sportifs de Plein Air (UCPA).....	13
2.7 Apports spécifiques du Parc national des Ecrins	13
2.8 Apports spécifiques d'Atout France	14
2.9 Apports spécifiques du Réseau national des destinations départementales – RN2D.....	14
2.10 Apports spécifiques de la Fédération nationale des offices du tourisme de France	15
2.11 Apports spécifiques du Ministère de la culture et de la communication.....	16
2.12 Apports spécifiques du Centre des monuments nationaux.....	16
2.13 Apports spécifiques de l'ADEME	17
2.14 Apports spécifiques de Météo-France	18
2.15 Apports spécifiques du Groupe Altéa	19
3. Processus de sélection.....	20
3.1 Entités éligibles.....	20
3.2 Critères de sélection	20
3.3 Etapes de l'appel à projets	21
3.3.1 Publication du règlement de candidature	21
3.3.2 Dépôt des dossiers de candidature.....	21
3.3.3 Présélection	21
3.3.4 Echanges bilatéraux avec les porteurs de projets présélectionnés.....	21
3.3.5 Présentation orale des projets présélectionnés.....	21
3.3.6 Décision de sélection	21
3.3.7 Contractualisation	21
4 Formulaire de candidature.....	21
5 Modalités de fonctionnement d' <i>IGNfab</i>	22
5.1 Durée.....	22
5.2 Suites possibles.....	22
5.3 Convention de partenariat	22
6 Calendrier de l'appel à projets.....	22
7 Aspects juridiques de l'appel à projets	23
7.1 Confidentialité.....	23
7.2 Propriété intellectuelle	23
7.3 Traitement des données à caractère confidentiel	23
7.4 Engagement des candidats	24
7.5 Frais de participation à <i>IGNfab</i>	24
7.6 Responsabilité	24
7.7 Langue - Droit applicable – juridiction compétente	24

Versions du document

Version	Date de publication	Commentaires
1.0	19/01	Version initiale

1. Présentation du programme *IGNfab*

1.1 Contexte général

L'Institut national de l'information géographique et forestière (IGN) a pour vocation de décrire la surface du territoire national et l'occupation de son sol, d'élaborer et de mettre à jour l'inventaire permanent des ressources forestières nationales, de produire toutes les représentations appropriées des données rassemblées, de les diffuser et de les archiver.

L'IGN apporte ainsi un soutien à la définition, à la mise en œuvre et à l'évaluation des politiques publiques dans différents secteurs liés au territoire : aménagement, urbanisme, développement durable et protection de l'environnement, prévention des risques, défense et sécurité nationale, agriculture, foresterie, énergie, transports, éducation, santé, loisirs et tourisme, culture, etc.

Pour répondre aux questions de plus en plus précises qui émergent dans le cadre de ces politiques publiques, l'IGN s'est engagé, en collaboration avec d'autres acteurs publics, dans l'élaboration de référentiels de données plus détaillés et plus rapidement actualisés, ainsi que dans la mise en place de services basés sur ces données. L'IGN vise ainsi à apporter une offre publique complémentaire des applications créées par le secteur privé, pouvant soutenir l'activité économique tout en répondant aux enjeux d'un service faisant autorité, neutre, et apte à moderniser l'action publique.

Au-delà, les professionnels publics ou privés sont à la recherche, dans leur domaine d'intervention, d'une efficacité accrue qui induit notamment le besoin d'une meilleure appréhension des phénomènes liés au territoire qui ont une influence sur leur activité, appréhension qui doit désormais prendre en compte la dimension physique mais également économique, sociale et environnementale du territoire. Les citoyens ont également une forte appétence pour les nouveaux usages de l'information localisée qui leur permettent de mieux comprendre l'environnement dans lequel ils évoluent et de participer aux décisions publiques.

Dans le cadre de sa mission, l'IGN propose d'aider les TPE et les PME à développer des produits ou des services utilisant la géolocalisation et la description du territoire pour répondre aux besoins considérés. A cet effet, l'IGN a créé *IGNfab*, un programme de soutien au développement de géoservices numériques portés par des TPE ou des PME, notamment celles spécialisées dans des domaines sectoriels utilisant ces services, proposant une approche innovante et pouvant tirer profit des données et de l'expertise IGN.

Dans un contexte technologique et économique à évolution rapide, l'enjeu est d'accélérer le passage de la bonne idée au produit ou au service orienté marché, en donnant un coup de pouce à des projets de TPE ou de PME pour qu'ils intègrent plus facilement et de façon optimale la dimension géographique.

Après un premier appel à projets lancé en juillet 2014 qui portait sur les thématiques de l'urbanisme et de l'aménagement du territoire (voir documents et résultats sur : <http://ignfab.ign.fr/projets1>), et un deuxième sur les thématiques du changement climatique et de la prévention des risques (voir les résultats sur : <http://ignfab.ign.fr/projets2>), l'IGN lance aujourd'hui un troisième appel à projets *IGNfab*, objet du présent règlement de consultation.

1.2 Apport d'*IGNfab* aux projets des TPE et PME

Au titre de sa mission de service public, l'IGN assure à la fois des missions de production, de recherche et développement (R&D), d'expertise et de formation.

Mettant à disposition de l'ensemble de ses compétences, l'IGN apporte un appui aux projets de produit ou de service sélectionnés au titre d'*IGNfab* à trois niveaux, en fonction du besoin exprimé par les porteurs de projet :

- **la mobilisation d'une expertise technique pointue** en matière de traitement des données de géographie via la prise en charge de certaines tâches de **développement** ou **d'intégration logicielle** au profit du projet, ou via du **conseil** et de la **formation ponctuelle** dans le domaine de compétence de l'IGN ;
- **un accès particulier** aux **référentiels de données de l'IGN** (y compris, après la phase de développement, possible gratuité d'utilisation des données jusqu'à l'obtention d'un chiffre d'affaires via la commercialisation du produit ou service issu du projet), à ses **ressources de développement** (plateforme d'accès en ligne, briques logicielles issues de la R&D, etc.) et à ses **matériels spécifiques**, ainsi qu'à un **espace dédié de 200 m²** pour faciliter les activités de co-développement ;
- **une ouverture vers le réseau institutionnel et partenarial de l'IGN :**
 - mise en relation avec les **acteurs institutionnels** (ministères, collectivités...) pouvant être intéressés par le produit ou le service issu du projet sélectionné ;
 - utilisation possible du **réseau de distribution de l'IGN** ;
 - parrainage et promotion du résultat du projet (« label IGN ») ;
 - relais vers des **partenaires d'IGNfab**, susceptibles d'apporter un soutien complémentaire sur le plan technique ou dans le domaine de l'innovation (pôles de compétitivité, réseau des incubateurs, agences de développement, etc.).

Pour cet appel à projets, l'IGN a développé des partenariats avec des organismes, associations ou établissements proposant une expertise spécifique en relation avec la thématique de l'appel. Ainsi, [le Ministère de la ville de la jeunesse et des sports](#), son [Pôle Ressources National des Sports de Nature](#), [le Ministère de la culture de la communication](#), [Atout France](#), [Destination Régions](#), le [Réseau National des Destinations Départementales](#), la [Fédération Nationale des Offices de Tourisme de France](#), l'[Union Nationale des Centres Sportifs de Plein Air](#), le [Parc National des Ecrins](#), le [Centre des monuments nationaux](#), l'[ADEME](#), [Météo-France](#) et le [groupe Altéa](#) apporteront une expertise complémentaire à celle de l'IGN, dans les domaines des sports, du tourisme et de la valorisation des territoires. Ces « partenaires métiers » pourront le cas échéant faire bénéficier les TPE et les PME porteuses de projets sélectionnés de leur expertise technique et de la mise à disposition de leurs données et services, à des conditions définies par chacun de ces partenaires.

Le niveau de soutien apporté par l'IGN et, le cas échéant, par les partenaires métiers au projet sélectionné (charges et activités techniques prises en charge, etc.), les conditions de valorisation des éléments mis à disposition et les exigences de confidentialité seront formalisés dans une convention avec le porteur du projet sélectionné (cf. [5.3](#)).

Par ailleurs, IGNfab bénéficie du soutien des structures d'appui à l'innovation que sont les pôles de compétitivité [Cap Digital](#) et le [pôle TES](#), l'[Agence de développement du Val-de-Marne](#) et le [Welcome City Lab](#), incubateur de la Ville de Paris dédié à l'innovation dans le tourisme. Dans le cadre de leurs missions, ces structures appuient les TPE et les PME dans leur sphère d'influence (domaine de compétence ou zone géographique), par exemple pour des services de recherche de financements, de recherche immobilière, de conseil RH et de mise en relation avec des partenaires.

2. Thématique de l'appel à projets n°3

La thématique du troisième appel à projet est « **Tourisme, loisirs, valorisation des territoires et du patrimoine** ». Le choix de cette thématique pour le 3^{ème} appel à projets IGNfab s'est imposé de façon évidente compte tenu de l'importance de ces sujets qui sont largement ancrés dans notre quotidien et dans notre économie. En effet, fort de la position de première destination touristique au monde occupée par la France depuis de nombreuses années, le secteur d'activité relatif au tourisme est un élément clef de son économie. Il occupe aujourd'hui deux millions d'emplois et représente 7 % du PIB. La France entend bien poursuivre cette constante

progression et ambitionne d'atteindre les 100 millions de touristes d'ici 2020¹. Le tourisme est un atout majeur pour la valorisation et le développement des territoires pour lesquels il est parfois la première source d'activité et de revenu.

Les activités de nature connaissent également un essor important avec 25 millions de pratiquants déclarés².

Mais au-delà du tourisme, la valorisation des territoires et les activités de nature évoqués précédemment, cette 3^{ème} édition d'appel à projets couvre des domaines très riches et vastes tels que les loisirs (y compris les jeux-vidéos), les sports, la culture et la valorisation du patrimoine culturel, archéologique, architectural...

2.1 Quelques enjeux et problématiques de la thématique

Le présent chapitre répertorie quelques problématiques relevant de la thématique retenue pour l'appel à projets.

Les sujets ne sont présentés qu'à titre indicatif et illustratif. Le périmètre des propositions n'est en aucun cas limité aux problématiques listées ci-dessous : toute proposition est éligible dès lors qu'elle se rapporte à l'un des aspects de la thématique « Tourisme, loisirs, valorisation des territoires et du patrimoine » et qu'elle respecte les critères d'éligibilité et de sélection cités au chapitre 3.

De plus, les enjeux décrits ci-dessous sont vus avec le prisme de l'IGN : sont cités ici principalement les enjeux pour lesquels ses données et technologies sont jugées particulièrement utiles.

2.1.1 Le numérique, axe prioritaire pour le développement de la filière tourisme

Le passage au numérique a des répercussions importantes sur la filière tourisme. En 2025, 80 % de la population mondiale devrait être connectée. 90 % des voyageurs choisissent déjà leur destination de vacances en consultant internet et 84 % décident de leurs hôtels en ligne³. La place du numérique dans la filière est aujourd'hui incontournable. Le rapport d'information relatif à « [l'impact du numérique sur le secteur touristique français](#) » de l'Assemblée Nationale, en date du 10 février 2015, prend bien en compte ce levier pour établir une stratégie à l'horizon 2020. Le numérique doit en effet permettre de restructurer notre industrie touristique actuellement organisée en silos mais il doit aussi répondre aux nouveaux besoins des utilisateurs. Les secteurs du tourisme et des loisirs qui sont très porteurs sont en attente de solutions innovantes.

L'expérience touristique ou bien sportive est aujourd'hui basée sur une **hyper-connectivité** qui fait partie intégrante d'une visite, d'une réservation, d'une pratique sportive... Le touriste ou le sportif veut pouvoir s'informer, identifier des bonnes adresses, mesurer ses performances et les partager. Il dispose pour cela de nombreux supports : PC, tablette, smartphone, montre, bracelet et parfois lunettes. Le numérique est devenu le principal facteur de développement d'une destination ou d'une pratique sportive. Pour répondre à toutes ces nouvelles demandes et expériences, seule l'expérience utilisateur fait foi. Il faut donc répondre à ces différentes attentes en exploitant tout le potentiel technologique disponibles (les différents objets connectés, le développement d'applications mobiles, toutes les données accessibles par les technologies du Big Data notamment). A titre d'exemple, de nouvelles expériences de visites culturelles ont été développées ces dernières années par le biais de la réalité augmentée qui apporte une réelle valeur ajoutée à l'utilisateur en accédant à des contenus d'information contextuels, historiques, des détails pour les œuvres ou sites qu'ils découvrent.

Force est de constater qu'aujourd'hui l'offre numérique liée au tourisme et aux loisirs est multiple et fragmentée. La centralisation d'informations doit permettre la promotion des activités touristiques et de loisirs. La montée du collaboratif est une réelle opportunité qui doit s'accompagner d'outils de collecte d'informations pour améliorer la

¹ [Source](#) : Rapport du Conseil de Promotion du Tourisme – 20 sur 20 en 2020 – 40 mesures pour relever le défi, le 11 juin 2015

² [Source](#) : Le Ministère de la Jeunesse et des Sports, de l'éducation populaire et de la vie associative, [Bulletin de statistiques et d'études n°13-04 Octobre 2013](#)

³ [Source](#) : cabinet StrategyOne – Mars 2014

connaissance du territoire et les comportements des utilisateurs et proposer des solutions le plus en phase avec leurs besoins.

2.1.2 Attractivité, développement des territoires et valorisation du patrimoine

L'**action culturelle** au niveau territorial est essentielle car elle contribue non seulement au développement local et à la cohésion sociale (retombées financières, dynamisme économique, aménagement urbain, élargissement des publics, partage de souvenirs) mais elle contribue fortement à l'attractivité des territoires. Les bibliothèques, les musées, l'art, les monuments historiques, les objets mobiliers, les archives, et les services archéologiques sont autant de vecteurs culturels pour le renforcement de l'attractivité des territoires et la cohésion sociale : des projets innovants dans ces domaines pourraient donc revêtir un intérêt stratégique de fond.

La **diversité des paysages** de France est une richesse à ne pas négliger pour le développement des territoires. Une connaissance, argumentée et formalisée, de tous les paysages sert de référence pour leur prise en compte dans le développement des territoires. Les applications intégrant des données issues d'atlas locaux entrent dans le périmètre de l'appel à projets.

L'**archéologie** aussi doit se comprendre comme un vecteur de valorisation du patrimoine dont les enjeux portent sur l'anticipation, l'identification, l'explication et la diffusion de l'information.

D'une façon plus globale, la connaissance du patrimoine local et sa promotion la plus large possible doit aussi contribuer à la **déconcentration des touristes** vers des sites culturels et des œuvres aussi importants qualitativement mais moins visités. Mieux valoriser la diversité des terrains et des produits culturels est un enjeu.

2.1.3 La durabilité et l'impact environnemental des activités touristiques et sportives

Même si le tourisme et les activités de loisirs sont vitaux pour l'économie, ils contribuent cependant au réchauffement climatique. Le touriste qui est l'un des contributeurs des émissions de gaz à effet de serre devra participer à la réduction de ces émissions en vue d'atténuer ses conséquences. La notion de tourisme durable recouvre par ailleurs de nombreux domaines comme la gestion des déchets sur les sites touristiques. Bon nombre de solutions innovantes sont encore à imaginer pour évaluer et réduire l'impact environnemental.

Il en va de même pour les activités sportives où plusieurs défis impliquent conjointement le sport et le développement durable dont l'écoconception d'équipements, la préservation de la biodiversité, des milieux naturels et des équipements.

2.1.4 Le jeu vidéo, sa place culturelle et la structuration du secteur

Une étude du Ministère de la Culture et de la Communication, datée de 2009, et dédiée à « [la création dans l'industrie du jeu vidéo](#) » pose le constat suivant : « *La reconnaissance du caractère créatif du jeu vidéo va s'imposer avec les mutations qui s'annoncent tant dans les perspectives créatrices (nouveaux dispositifs d'interaction, jeux et univers multi-joueurs en ligne, renouvellement du rapport entre le réel et le virtuel) que dans l'organisation même de la filière avec la probable dématérialisation du jeu et de la distribution* ». L'industrie du jeu vidéo est donc décrite comme partie prenante de la culture par sa nature créative intrinsèque. Les enjeux identifiés portent notamment sur la mise à disposition d'un cadre culturel plus structurant et l'intégration des joueurs dans le processus créatif. Par exemple, des projets de jeux vidéo innovants ainsi que des projets structurants pour la filière peuvent entrer dans le cadre de la partie « loisirs » de cet appel à projets.

Le secteur des jeux vidéo est en plein essor et devrait représenter selon le Syndicat national du jeu vidéo (SNJV) un chiffre d'affaires de 80 milliards d'euros dans le monde en 2016 et près de 3 milliards d'euros en France. Le baromètre annuel du SNJV annonce encore que le secteur devrait créer des emplois cette année⁴.

⁴ Sources : <http://www.snjv.org/> et http://www.snjv.org/wp-content/uploads/2014/10/snjv_barometre2015_oct15.pdf

2.2 Apports spécifiques de l'IGN pour la thématique de cet appel à projets

Dans le cadre de cet appel à projets, l'IGN mettra à la disposition des porteurs de projet retenus selon les besoins un certain nombre de données, services et briques technologiques spécifiques. Sont indiqués dans cette section quelques exemples de ce qui est disponible. Il ne s'agit en aucun cas d'une liste exhaustive.

Un catalogue [des données, services et prestations IGN](#) est disponible en ligne ; on y trouve notamment le statut des données (selon les cas : gratuites pour tous usages, pour les missions de service public, pour la recherche ou l'enseignement uniquement...) et leur couverture : la plupart des données couvrent le territoire français, certaines, les « [produits européens](#) », constituent le volet français de données couvrant l'ensemble du territoire européen.

2.2.1 Exemples de données

- La [BDTOPO[®]](#) contient toutes les données topographiques utiles à la randonnée, aux sports de plein air et aux loisirs. En outre, celles-ci permettent de localiser les enjeux que sont les bâtiments, les infrastructures de transport, mais également élément du paysage ayant une fonction particulière (présent dans le thème « Zone d'activité ») et notamment les points d'intérêt.
- La [BD Forêt](#) décrit la répartition des principales essences de bois dans les forêts.
- L'utilisation des données patrimoniales, photographies et cartes anciennes de la [BD ORTHO Historique](#) notamment est utile par exemple pour la simulation de l'évolution des territoires ; pour les analyses sur le court terme, il sera en outre possible de bénéficier d'images satellitaires complémentaires des vues aériennes.
- Les [données altimétriques de l'IGN](#) et plus particulièrement la description du relief ([RGE Alti](#), Modèles numériques d'élévation) couvrent de multiples usages dans le cadre des territoires ou des loisirs, par exemple.
- Les données de la [BD ADRESSE[®]](#) ainsi que la [BD PARCELLAIRE[®]](#) permettent de localiser les bâtiments.
- Les données [Litto3D[®]](#), développées en partenariat avec le Service hydrographique et océanographique de la Marine ([SHOM](#)), peuvent être intéressantes pour les sports nautiques ou la randonnée en zone littorale par exemple.

2.2.2 Exemples de portails

- le [Géoportail](#) (et son module 3D) héberge non seulement la quasi-totalité des données de l'IGN mais également des données de partenaires. Citons pour exemple :
 - les monuments nationaux géolocalisés en liaison avec le Centre des Monuments nationaux,
 - les sites d'archéologie géolocalisés en partenariat avec l'Institut national de recherches archéologiques préventives
 - ou encore la Carte de Cassini qui réunit les travaux de l'Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales, du Centre national de la recherche scientifique (CNRS), de la Bibliothèque nationale de France (BnF) et de l'IGN.
- L'[Espace loisirs](#), lancé le 30 avril 2015, est le portail national de référence pour les activités de nature. Collaboratif, ouvert à tous et accessible gratuitement sur tout support, l'Espace loisirs fédère les différents acteurs du paysage touristique et sportif français. Ce nouveau portail multi-activités, multi-services et multi-supports regroupe toutes les informations utiles pour s'adonner à des activités de plein air et partir à la découverte des territoires. Acteur référent en cartographie numérique au service du

public et des territoires, l'IGN propose avec l'Espace loisirs un service de qualité pour tous les utilisateurs.

L'Espace loisirs est une plateforme numérique d'intermédiation entre le grand public et les professionnels des activités de pleine nature. Ces professionnels et institutionnels sont à la fois ceux qui organisent les activités (fédérations sportives, associations, par exemple...) et ceux qui proposent, sur le territoire, des infrastructures d'accueil pour la pratique de ces activités (collectivités territoriales et écosystème qui se trouve autour de ses activités : hébergeurs, loueurs de matériels etc.).

- **L'Espace loisirs est un atout pour découvrir le territoire autrement** : ce nouveau portail offre la possibilité aux professionnels et aux amateurs d'intégrer des parcours, de créer des communautés, de déposer, de partager et de télécharger des informations utiles : parcours, points d'intérêt, renseignements touristiques...

> début janvier 2016, huit mois après son lancement, l'Espace loisirs recense un peu plus de 6000 parcours, plus de 2 300 points d'intérêt et près de 360 communautés professionnelles.
- **Les données sont accessibles sur tout support** : L'Espace loisirs est disponible sur tous les supports, ordinateur, smartphone ou tablette, et offre de nombreuses fonctionnalités pour garantir le meilleur accès aux données : impression de fiches de parcours, téléchargement sur géo-navigateur GPS et sur les applications mobiles compatibles (IphiGénie et Twonav depuis décembre 2015, SityTrail au printemps 2016).
- **L'Espace loisirs propose un lien vers les autres services de l'IGN**, notamment un accès direct à la Boutique en ligne de l'IGN ainsi qu'au service Carte à la Carte qui permet de commander une carte personnalisée. L'utilisateur peut définir une zone, une échelle, un titre, intégrer sa propre photo de couverture et ajouter des informations spécifiques directement sur la cartographie en relation avec ses activités de plein-air favorites : itinéraires, points d'intérêt, etc. Des nouvelles fonctionnalités sont en préparation, comme l'impression en relief à la demande ou la personnalisation complète de la légende, et pourront être mises à la disposition des entreprises.
- la plate-forme [Edugeo](#)[®], destinée aux établissements d'enseignement, offre des fonctionnalités de cartographie permettant de mettre dans un contexte spatial les informations données. Elle pourrait être utilisée dans un objectif d'enseignement culturel.

2.2.3 Exemples de logiciels et services

- Le logiciel [MicMac](#), disponible sous licence CeCILL-B, est un logiciel de photogrammétrie pour la mise en correspondance automatique dans le contexte géographique. Il permet entre autres la production automatisée de nuages de points 3D, maillages 3D, maillages 3D texturés et orthoimages à partir d'un ensemble d'images d'une scène (même s'il s'agit de films argentiques scannés). Citons, parmi les applications potentielles, la documentation architecturale (grâce à des modèles 3D fidèles aux formes et à l'aspect des bâtiments) et le suivi d'évolution des territoires (via des séries d'orthoimages historiques).
- La nouvelle fonctionnalité d'hébergement de données géographiques « [Mon Géoportail](#) » permet le stockage et la diffusion de ses propres données géographiques via des services de visualisation et de téléchargement ;
- Les composants logiciels développés par l'IGN sont publiés pour la plupart sur <http://professionnels.ign.fr/logiciels>, le plus souvent sous licence libre : outils de calcul de différentiel, de géocodage, géocodage inverse, recherche de noms géographiques, visualiseur d'adresses, cadre de développement d'applications géographiques, diffusion d'images géoréférencées, etc. ;
- Le service [Remonter le temps](#) permet de consulter, de comparer et d'imprimer cartes et photos aériennes anciennes pour voir l'évolution du territoire au cours du temps ;

- l'ensemble des [géoservices](#) et données de l'IGN disponibles sur l'infrastructure [Géoportail](#) y compris les données et services réservés aux usages internes IGN. On souligne que récemment des images satellitaires ont été intégrées à cette offre de services. Exemples : accès en flux aux données images non compressées en projection légale, accès à des données IGN non disponibles pour le grand public, services de requête, de géocodage...

2.2.4 Exemples de travaux de recherche de l'IGN

Parmi les résultats de travaux de [recherche](#) de l'IGN publiés, certains sont directement ou indirectement liés aux thématiques de l'appel à projets. On peut citer notamment :

- les travaux réalisés dans le cadre du projet ANR [Mapstyle](#) visent à s'inspirer de l'existant en informatique graphique et en cartographie, afin d'explorer des rendus variés en géovisualisation pouvant permettre de fournir des cartographies dynamiques pour les usages touristiques (voir vidéo sur <https://www.youtube.com/watch?v=zqtlHGuzRgQ>) ; ces travaux permettent en particulier de simuler la montée des eaux en 2D et en 3D sur la zone littorale ;
- des travaux dans le cadre du projet [PERDIDO](#) permettent d'identifier et de tracer des itinéraires à partir d'un simple texte descriptif pourront aussi être exploités pour les besoins de la randonnée ;
- le projet [CULTURE 3D CLOUDS](#) est un projet de recherche mené de 2012 à 2015 qui a visé à développer une plateforme d'informatique en nuage pour la numérisation 3D, la documentation, la conservation et la diffusion du patrimoine culturel ;
- La plateforme de numérisation 3D **STEREOPOLIS** permet de numériser la ville (ses rues, ses monuments, etc.) depuis la rue à l'aide d'imagerie optique panoramique et multi-vue et d'imagerie 3D lidar. Cette numérisation peut être mise en valeur par la technologie iTowns décrite ci-après.
- La plateforme de recherche **iTowns** permet de naviguer de manière immersive et fluide dans les données collectées, de les annoter, éventuellement avec des objets multimédia, d'y effectuer des mesures de précision centimétrique, et aussi d'ajouter de nouveaux objets virtuels (voir vidéo sur <http://ignfab.ign.fr/videos/itownsGLOBAL.mp4>) ; elle permettrait de simuler une visite culturelle d'un quartier présentant un attrait particulier (historique, architectural...) ; elle pourrait également être utilisée comme base pour des jeux-vidéo ; le cœur de cette plateforme est publié en open-source sous licence CeCILL-B (<https://github.com/itowns>) ;
- La **Caméra légère de l'IGN** développée par le laboratoire LOEMI fournit des images d'une qualité géométrique et radiométrique nettement supérieure aux caméras grand public, et en cela augmente considérablement les performances des outils de traitement, qu'il s'agisse de reconstruction 3D par mise en correspondance automatique comme MicMac, ou d'analyse sémantique pour des classifications automatiques comme [Orfeo ToolBox](#). Ultralégère et rapide, elle est conçue pour des applications aéroportées (à partir de drones par exemple) et terrestres. Cette caméra est en cours d'industrialisation ;
- Le projet [POEME](#) a pour objectif de permettre l'exploration, l'analyse assistée et la manipulation de fonds photographiques.

2.2.5 Autres apports possibles de l'IGN

Les porteurs des projets retenus pourront en outre bénéficier, selon les besoins :

- de données expérimentales acquises par l'IGN, par exemple :
 - données issues de systèmes de numérisation mobile terrestre ou souterraine par capteurs optiques et lasers ;
 - données issues de relevés 3D par photogrammétrie ou lasergrammétrie de monuments historiques (par exemple, le Château de Chambord) ;

- de l'accès aux plateformes de recherche ;
- de l'accès à des outils ou des logiciels non publiés ;
- de l'accès aux compétences des chercheurs et des développeurs de l'IGN sur la définition, la saisie, la visualisation et la manipulation de données géographiques.

2.3 Apports spécifiques de Cap Digital et du Pôle TES

Comme pour les autres appels à projets *IGNfab*, Cap Digital, pôle de compétitivité de la transformation numérique en Région Île-de-France, permet aux entreprises lauréates de bénéficier :

- d'un diagnostic stratégique gratuit de Cap Digital et
- de l'ensemble des services collectifs et individuels favorisant la mise sur le marché des produits et services développés au sein d'*IGNfab*. Ces services Cap Digital seront facturés au prix réel et feront l'objet d'un contrat direct entre Cap Digital et l'entreprise bénéficiaire.

Par ailleurs, Cap Digital porte conjointement avec le pôle TES, pôle de compétitivité qui a pour objet de promouvoir l'excellence normande en matière de Transactions électroniques sécurisées, le **programme [Tourisme numérique en Vallée de Seine](#)**. Ce programme d'expérimentation, qui sera lancé en 2016, vise à structurer la filière du tourisme numérique sur ce territoire de la Vallée de la Seine et par extension dans les régions Ile-de-France et Normandie et à faire émerger des innovations à fort potentiel de développement économique et de croissance pour les entreprises. Ainsi, les entreprises candidates au présent appel à projets *IGNfab* pourront bénéficier également du programme **[Tourisme numérique en Vallée de Seine](#)** sans avoir à présenter un second dossier de candidature.

Deux volets pour ce programme :

- **Le Living Lab Tourisme Numérique** : les startups sélectionnées (quatre par région) bénéficieront d'un accompagnement sous forme de subvention, coaching (design, stratégie), mise en relation avec des investisseurs et expérimentation *in-situ* sur les territoires de Deauville et d'Enghien-les-Bains, villes pilotes de ce programme. Les prototypes qui en seront issus seront mis en lumière lors d'événements majeurs de la filière.
- **Des événements qualifiés** : sessions de networking, ateliers et think tanks seront organisés tout au long de l'année 2016 pour renforcer les liens entre les parties prenantes du programme.

Les candidats sont invités à manifester leur intérêt pour ce programme lors de leur candidature au présent appel à projets *IGNfab*.

2.4 Apports spécifiques du Ministère de la ville, de la jeunesse et des sports

Le ministère chargé des sports a la responsabilité de définir les grands objectifs de la politique nationale du sport, d'en fixer le cadre juridique, notamment à travers le code du sport, et de veiller au respect de l'intérêt général. La politique sportive nationale se structure en quatre domaines d'action :

- le développement du sport pour tous, en particulier en direction des publics les plus éloignés de la pratique sportive ;
- l'organisation du sport de haut niveau, afin de maintenir le rang de la France parmi les grandes nations sportives ;

- la prévention par le sport, la protection des sportifs et la lutte contre les dérives intolérables que constituent le dopage, la violence, le racisme, la tricherie et toutes les formes de discrimination ;
- la promotion des métiers du sport et le développement de l'emploi sportif.

Pour mettre en œuvre les politiques publiques du sport, le ministère chargé des sports dispose d'une administration centrale et de services déconcentrés, ainsi que d'un réseau d'établissements publics.

La direction des sports du ministère, par l'intermédiaire de son bureau des équipements sportifs, pilote le dispositif national de recensement des équipements sportifs, espaces et sites de pratiques.

Dans le cadre de cet appel à projets, le bureau des équipements sportifs propose :

- son expertise,
- un appui méthodologique spécifique aux TPE et PME pour la réutilisation des données du recensement qu'il diffuse sur la plateforme ouverte de données publiques data.gouv.fr : <https://www.data.gouv.fr/fr/datasets/recensement-des-equipements-sportifs-espaces-et-sites-de-pratiques/>

Le Recensement des équipements sportifs, espaces et sites de pratiques (RES) concerne, avec l'objectif affiché d'exhaustivité, tous les lieux de pratique, en service, publics ou privés, ouverts au public à titre gratuit ou payant. Il constitue un outil de valorisation des équipements sportifs et de leurs activités, d'aide à la décision pour l'implantation de structures et de services dans le domaine du sport et l'élaboration de stratégies territoriales en matière d'équipements sportifs.

Au 20 décembre 2015, le RES identifie près de 330 000 lieux de pratiques sportives en France métropolitaine et dans les départements et collectivités d'outre-mer. Les lieux de pratiques sont géoréférencés, et leurs qualités et caractéristiques sont décrites au moyen d'une centaine de variables.

2.5 Apports spécifiques du Pôle ressources national des sports de nature

Le Pôle Ressources National des Sports de Nature dispose d'une expertise et de ressources dans le domaine des sports de nature, qui constituent un levier de développement des territoires - en particulier des territoires ruraux carencés - et de la pratique du sport pour tous, notamment à des fins éducatives et de préservation de la santé.

Dans ce cadre, la question de l'accès aux sites de pratiques est fondamentale. Le système Suricate (<http://sentinelles.sportsdenature.fr/>) développé par le PRNSN en liaison avec les fédérations sportives et les Départements permet :

- de recenser les problèmes rencontrés sur le terrain par les pratiquants de sports et de loisirs de nature,
- de mutualiser les informations relatives à la connaissance et à la résolution des problèmes,
- d'évaluer et d'optimiser la politique de développement maîtrisé des sports de nature pour le plus grand nombre.

Il est possible de donner accès aux lauréats de cet appel à projets à la base de données des signalements effectués sur Suricate (type de problème, activités, localisation, ampleur, photos...).

2.6 Apports spécifiques de l'Union nationale des Centres sportifs de Plein Air (UCPA)

Partager la rencontre et vivre des émotions, mettre en mouvement son corps et vivre des sensations, sont des besoins vitaux et naturels. L'UCPA, c'est l'envie d'un autre sport, en dehors des logiques de la compétition, de la technique pure et de la médiatisation. Le sport-relation, c'est la possibilité d'un dépassement de soi différent, source de sensations et d'émotions, facteur de rencontres et de coopération, générateur d'humanité et en harmonie avec la nature. L'UCPA donne accès à tous à l'expérience d'une pratique sportive où la convivialité favorise les progrès de chacun, l'expertise garantit plaisir et sécurité, et l'expérience du vivre-ensemble ouvre à la relation. Sports de nature, sports urbains, sports de glisse, avec 80 activités sportives proposées, l'UCPA est un lieu de rencontre et de partage pour les communautés sportives.

L'UCPA a également la volonté d'être, plus que jamais, innovant pour répondre aux besoins sociaux de ses publics et diversifier ses activités. L'UCPA reste constamment à l'écoute des jeunes afin de s'adapter le plus précisément possible à leurs besoins, leurs mentalités et leurs styles de vie. Cette démarche nécessite une implication collective et individuelle.

C'est dans ce contexte que l'UCPA propose son soutien à des projets portés par des startups ou des PME. En fonction des besoins, l'UCPA pourra :

- proposer des territoires d'expérimentation grandeur nature pour valider auprès d'utilisateurs les solutions développées (rôle de « product owner ») ;
- partager des connaissances métier ;
- mettre en relation des startups et PME dont les projets auront été sélectionnés avec les membres du réseau UCPA permettant ainsi d'accélérer ces projets.

2.7 Apports spécifiques du Parc national des Ecrins

Le Parc national des Écrins est situé aux confins de l'Isère et des Hautes-Alpes. Il a été créé officiellement le 27 mars 1973. Culminant à 4 102 mètres au sommet de la Barre des Ecrins, il est considéré comme le parc européen de la haute montagne. Ses vallées forment des identités paysagères et culturelles affirmées : Oisans, Valbonnais, Briançonnais, Vallouise, Embrunais, Champsaur et Valgaudemar. Son étonnante diversité végétale répond aux grands écarts d'altitude et à la conjugaison des influences climatiques des Alpes et de la Méditerranée. Vallées, alpages et sommets abritent toute la faune des montagnes. Le bouquetin a été réintroduit, l'aigle royal semble prospère, tandis que le lagopède s'accroche, en altitude, menacé notamment par les évolutions du climat.

L'offre de randonnée, l'accueil des visiteurs dans les maisons de Parcs, les actions pédagogiques et la connaissance des patrimoines comptent parmi les orientations de sa charte, co-construite avec les partenaires locaux. Ce projet de territoire accompagne les activités économiques dans le respect des milieux naturels avec des outils comme la nouvelle marque Esprit parc national.

Le Parc national des Écrins a développé depuis 2011 son expertise sur le plan numérique avec le développement de l'application de gestion et de valorisation des sentiers : Geotrek (<http://geotrek.fr>). Avec ce produit pensé sur-mesure pour les espaces protégés ou les départements, il a contribué au développement d'un outil open-source (<https://github.com/makinacorporus/Geotrek>). Une communauté de projet s'est ainsi constituée au fil du temps et 18 structures utilisent aujourd'hui l'administration, le portail web et l'application mobile de Geotrek (Parcs nationaux des Ecrins, du Mercantour, des Cévennes, de la Vanoise, de la Guadeloupe, Conseil Départemental 44, Comité Régional du Tourisme Champagne-Ardenne, Parcs naturels régionaux de PACA, des Grands Causses...). Dans les Ecrins, le portail web et l'application mobile "Rando Ecrins" (<http://rando.ecrins-parcnational.fr/>) permettent aux visiteurs de choisir leurs randonnées et de découvrir les patrimoines associés.

Le parc national anime désormais la communauté d'utilisateurs de Geotrek (une vingtaine au niveau national) et a accompagné la plupart des structures dans leur déploiement de cette solution numérique.

Le Parc national des Ecrins et l'IGN ont mis en place un partenariat pour que Geotrek et l'Espace loisirs soient compatibles. Les données saisies dans Geotrek peuvent ainsi être intégrées automatiquement dans l'Espace loisirs IGN (cf. <http://www.ecrins-parcnational.fr/actualite/carte-commune-ign-parc-national-ecrins>, <http://www.ecrins-parcnational.fr/actualite/randos-parc-national-ecrins-ligne-espace-loisirs-ign>)

Par ailleurs, le portail Rando Ecrins (basé sur Geotrek-rando) a gagné un prix au concours IGN Géoportail en 2013 (cf. <http://www.ecrins-parcnational.fr/actualite/2eme-prix-pour-rando-ecrins>).

Geotrek peut mobiliser de nombreuses données IGN (API Géoportail pour les fonds de cartes et les photos aériennes, BD Topo pour le référentiel linéaire, BD ALTI pour les calculs automatiques d'altitude...)

Dans le cadre de cet appel à projets, le Parc national des Ecrins propose ainsi une expertise métier et technique :

- une expertise métier sur les besoins des établissements publics (parcs nationaux ou régionaux, conseils départementaux, communautés de communes, comité de la randonnée et du tourisme) en matière de gestion des sentiers, de la randonnée, du tourisme et des patrimoines ;
- un retour d'expérience sur les outils numériques pour valoriser le tourisme et les patrimoines d'un territoire ;
- une expertise sur Geotrek en matière de besoin, de démarche et de modèle économique opensource ainsi que sur les choix techniques et l'outil.

2.8 Apports spécifiques d'Atout France

Atout France, l'agence de développement touristique de la France, dispose d'une expertise sur les marchés touristiques internationaux, les dynamiques de développement territorial et de promotion internationale et les filières d'excellence du tourisme français.

Le GIE est à cet égard partenaire des 20 Contrats de destination en cours de déploiement, pilote 10 clusters thématiques et dispose d'un actif de 150 publications et guides techniques analysant les attentes clientèles, les ratios économiques d'investissement et d'exploitation par typologie d'équipement ou d'hébergement touristique ainsi les processus de développement.

Dans le cadre de cet appel à projets, Atout France mobilisera :

- une demi-journée d'expertise ingénierie pour tout porteur de projet qui le demandera. Cette demi-journée sera consacrée à fiabiliser la compréhension des marchés touristiques visés et à déterminer les publications et guides techniques que le porteur de projet pourrait utilement exploiter.

2.9 Apports spécifiques du Réseau national des destinations départementales – RN2D

Le Rn2D – Réseau National des Destinations Départementales – anime et fédère 100 Agences de Développement Touristique (ADT) et Comités Départementaux du Tourisme (CDT), créés par les Conseils Départementaux et chargés de développer et promouvoir le tourisme en France.

Les principales missions des ADT/CDT sont organisées autour de trois pôles d'expertise :

- accompagner les professionnels et les collectivités dans la réalisation de projets touristiques,
- promouvoir les destinations touristiques,
- commercialiser des séjours et excursions.

La collecte et la diffusion des données d'information touristique sont au cœur des missions des ADT/CDT, qui animent au quotidien des bases de données appelées Systèmes d'Information Touristique (SIT), aux côtés de leurs partenaires Offices de Tourisme et Comités Régionaux de Tourisme.

Les Systèmes d'Information Touristiques contiennent des millions de données sur l'ensemble du territoire national. Elles sont actuellement gérées à l'échelle de départements ou de régions et structurées par catégories, parmi lesquelles :

- les fêtes et manifestations,
- les sites de visites,
- les loisirs et activités de pleine nature,
- les hébergements,
- la restauration,
- les itinéraires et produits touristiques

Bon nombre de ces données sont accessibles à des tiers sous condition de conventions de diffusion. Certaines bases de données sont d'ores et déjà ouvertes et disponibles sous licence open-data.

En 2015/2016, le Rn2D pilote aux côtés de l'Etat (Direction Générale des Entreprises) le projet de recherche & développement appelé **DATAtourisme**, dont la finalité est la mise à disposition en open-data, de l'ensemble des données touristiques du territoire rassemblées et homogénéisées, au moyen d'un dispositif mêlant technologies et expertise métier. En attendant l'échéance du projet DATAtourisme, programmé pour début 2017, le Rn2D jouera un rôle de facilitateur dans le cadre du présent appel à projets.

- Il pourra notamment relayer auprès de ses membres, les besoins de jeux de données d'information touristiques et/ou de terrains d'expérimentation, exprimés par les porteurs de projets.
- Le Rn2D pourra également apporter aux porteurs de projets, durant la période d'incubation, un appui technique sur des problématiques « métier ».

2.10 Apports spécifiques de la Fédération nationale des offices du tourisme de France

Exploiter et optimiser les outils numériques (WiFi, tablettes tactiles, écrans dynamiques, sites Internet de séjour...) pour mieux accueillir les visiteurs, telle est l'une des ambitions du réseau des Offices de Tourisme de France depuis plusieurs années.

Les premières expériences d'Offices de Tourisme « numériques » sont riches d'enseignements : dans les stations touristiques à forte affluence, le numérique permet d'abord de gérer les flux et demandes de renseignements « basiques » (où dormir, se loger, que faire...). Dans les zones moins touristiques, les appareils numériques incitent les visiteurs à franchir la porte de l'Office de Tourisme grâce à la mise en scène numérique des informations. Ces expériences confortent pour tous la place attendue de l'accueil humain et le besoin d'échanges, de conseils.

La notion d'accueil doit, in fine, se penser « dans les murs » et « hors les murs ». Les visiteurs s'attendent en effet à trouver sur leur lieu de séjour des services simples et devenus indispensables comme un accès Internet gratuit, à l'Office de Tourisme bien sûr, mais aussi dans les hébergements, sur les lieux de visite, dans les espaces ouverts...

En résumé, le réseau des Offices de Tourisme de France prend en compte le renouvellement des pratiques numériques des visiteurs (nouveaux besoins, mobilité...), à travers l'aménagement de l'accueil des Offices de Tourisme et avec la création de services adaptés.

A travers cet appel à projets, Offices de Tourisme de France propose :

- des ressources documentaires :
 - enquêtes de conjonctures réalisées avec Atout France,
 - guides méthodologiques sur l'accueil et le numérique,
 - bases de données d'Offices de Tourisme...
- ainsi qu'une connaissance approfondie de son réseau national : possibilités de mise en relation des start-ups avec des Offices de Tourisme.

2.11 Apports spécifiques du Ministère de la culture et de la communication

Le Ministère de la culture et de la communication a pour mission de rendre accessibles au plus grand nombre les œuvres capitales de l'humanité, et d'abord de la France.

A ce titre, il conduit la politique de sauvegarde, de protection et de mise en valeur du patrimoine culturel dans toutes ses composantes, il favorise la création des œuvres de l'art et de l'esprit et le développement des pratiques et des enseignements artistiques.

Il contribue, conjointement avec les autres ministres intéressés, au développement de l'éducation artistique et culturelle des enfants et des jeunes adultes tout au long de leurs cycles de formation.

Il encourage les initiatives culturelles locales, développe les liens entre les politiques culturelles de l'État et celles des collectivités territoriales et participe à la définition et à la mise en œuvre de la politique du Gouvernement dans le domaine de la décentralisation.

Il veille au développement des industries culturelles. Il contribue au développement des nouvelles technologies de diffusion de la création et du patrimoine culturels.

Il met en œuvre, conjointement avec les autres ministres intéressés, les actions de l'État destinées à assurer le rayonnement dans le monde de la culture et de la création artistique françaises et de la francophonie.

Il contribue à l'action culturelle extérieure de la France et aux actions relatives aux implantations culturelles françaises à l'étranger.

Dans le cadre de cet appel à projets, le Ministère de la culture et de la communication propose :

- un accompagnement pour la réutilisation des données culturelles disponibles sur la plateforme ouverte de données publiques data.gouv.fr ;
- son expertise des enjeux et des perspectives culturels de la valorisation des territoires.

2.12 Apports spécifiques du Centre des monuments nationaux

Premier opérateur public, culturel et touristique avec plus de 9,2 millions de visiteurs par an, le Centre des monuments nationaux conserve et ouvre à la visite des monuments d'exception ainsi que leurs parcs et jardins. Ils illustrent, par leur diversité, la richesse du patrimoine français. Sites archéologiques de Glanum et de Carnac, abbayes de Montmajour et du Mont-Saint-Michel, châteaux d'If et d'Azay-le-Rideau, domaine national de Saint-Cloud, Arc de triomphe ou encore villas Savoye et Cavois, constituent quelques-uns des 100 monuments nationaux, propriétés de l'État, confiés au Centre des monuments nationaux.

S'appuyant sur une politique tarifaire adaptée, le CMN facilite la découverte du patrimoine monumental pour tous les publics. Son fonctionnement repose à 87 % sur ses ressources propres issues notamment de la fréquentation, des librairies-boutiques, des locations d'espaces ou encore du mécénat. Fondé sur un système de péréquation, le Centre des monuments nationaux est un acteur de solidarité patrimoniale. Les monuments bénéficiaires permettent la réalisation d'actions culturelles et scientifiques sur l'ensemble du réseau.

Après l'ouverture au public du Fort de Brégançon en 2014 et de la Villa Cavrois restaurée en 2015, le CMN assure désormais la gestion de la Villa Kérylos, propriété de l'Institut de France, et prépare l'ouverture à la visite de la colonne de Juillet et de l'Hôtel de la Marine à Paris pour 2018.

Le CMN est un acteur patrimonial très impliqué sur les projets numériques, dans une logique d'innovation permanente.

Dans le cadre de cet appel à projets, le CMN propose :

- son expertise sur les sujets liés à la valorisation du patrimoine, à la médiation et à l'innovation numérique,
- l'éventuelle mise à disposition de lieux d'expérimentation selon la pertinence des projets retenus, et des modalités à définir au cas par cas selon les projets sélectionnés, pour tout ou partie de leur période d'incubation.

2.13 Apports spécifiques de l'ADEME

Dans le cadre de cet appel à projets, l'ADEME dispose d'informations et de données, voire d'une expertise, qui portent sur les impacts des activités technico-économiques associées au tourisme (bâtiments, transports et mobilité, restauration...). Ces informations concernent notamment les consommations énergétiques et les émissions de gaz à effet de serre (GES), la gestion des déchets (prévention, tri et valorisation) et, plus largement, l'économie circulaire ou encore l'empreinte environnementale des activités touristiques (certification ou labellisation des hébergements ou des services par exemple). On trouvera ci-dessous, à titre d'exemple, des ressources que l'ADEME rend ou peut rendre disponibles aux lauréats :

- la « **base carbone** » recense le contenu en équivalent CO2 de la plupart des matériaux et des services énergétiques, de déplacement, etc. qui permettent d'établir des bilans d'émission de gaz à effet de serre,
- le **centre de ressources BEGES** offre de nombreuses informations pour réduire les émissions de GES comme par exemple les guides sectoriels,
- la **base de données IMPACTS** recense des inventaires de cycle de vie sur des matériaux, sur l'énergie, sur les transports et sur certains procédés,
- la **base Agribalyse ou Acyvia** fait de même pour l'agriculture,
- des données sont également accessibles sur le déploiement et sur la production d'énergies renouvelables (solaire, éolien, géothermie...), notamment à travers la **brochure « chiffres-clés Climat Air Energie »** accessible sur le site Ademe,
- **transport** : l'ADEME publie sur data.gouv.fr les émissions polluantes de l'ensemble des types de véhicules commercialisés sur le territoire national,
- **bâtiment** : l'ADEME collecte l'ensemble des diagnostics de performance énergétique (DPE) réalisés en France. L'accès public à ces données est actuellement limité mais des partenariats d'exploitation pourraient être examinés,
- le **centre de ressources PCET** recense les outils (Impact'Climat et Objectif'Climat), les recueils méthodologiques pour l'utilisation de ces outils et les différents guides méthodologiques de l'expérience internationale,
- **sites et sols pollués** : produites avec le BRGM et le ministère chargé de l'environnement, des bases de données sur les sites pollués sont accessibles.
- **déchets** : des enquêtes très complètes sur la gestion des déchets sont réalisées régulièrement. Les données sont accessibles sur « data.gouv.fr ».

2.14 Apports spécifiques de Météo-France

L'information météorologique et climatologique est utile à l'organisation d'activités de tourisme et de loisirs. La prévision à court terme, voire à quelques heures, de certains paramètres météo (tels que les précipitations, vents, orages...) permet par exemple d'anticiper et de prévenir des situations à risques, d'arbitrer entre différents modes de déplacement ou encore de planifier des activités sportives de plein air. La connaissance des caractéristiques climatologiques d'une région ou d'un site peut contribuer à une valorisation plus pertinente des territoires.

Les activités commerciales de Météo-France ont vocation à répondre aux attentes en prestations météorologiques et climatologiques des grands secteurs de l'économie, sur un marché concurrentiel organisé en deux grands domaines, le Grand Public et le secteur Professionnel.

Les attentes des professionnels portent sur la fourniture de produits de climatologie, de prévision et/ou d'alerte combinée à des prestations d'assistance ou d'études, Pour les aider à prendre les bonnes décisions, Météo-France commercialise des produits et des services « sur mesure » adaptés aux différents enjeux. L'ensemble des secteurs de l'économie est couvert, l'accent étant plus particulièrement mis sur les domaines les plus sensibles aux conditions météorologiques et/ou concernés par les nouvelles exigences en matière de développement durable, tels que l'énergie, le BTP, les transports ou l'agriculture. Un autre secteur important est celui des médias pour lesquels l'information météorologique constitue un contenu à fort enjeu commercial.

Dans le domaine des activités sportives de haut niveau, Météo-France accompagne les organisateurs de grandes compétitions sportives, les fédérations sportives nationales et internationales, les sociétés organisatrices d'événements ainsi que les écuries et leurs équipementiers. Météo-France Sports leur apporte une expertise météo spécifique pour renforcer la sécurité des participants et du public, maîtriser le déroulement des épreuves y compris face aux impératifs médiatiques. Les prévisionnistes de Météo-France Sports accompagnent aussi de façon personnalisée les champions et leurs équipes dans leurs choix stratégiques (voile, sport automobile, sports de montagne...).

Météo-France produit et diffuse quotidiennement un très grand volume d'informations dans le cadre de ses missions de service public.

Un grand nombre d'entre elles peuvent être réutilisées - sous certaines conditions légales, réglementaires et contractuelles - en tant qu'"informations publiques", en application de la loi n°78-753 du 17 juillet 1978, pour des fins différentes de la mission de service public pour laquelle les informations ont été produites ou reçues par Météo-France. La redistribution en l'état des informations n'est donc pas autorisée.

Le catalogue des informations publiques disponibles permet de savoir si la réutilisation des informations est gratuite ou payante et si les demandes de réutilisation peuvent être accomplies en ligne sur l'espace d'extraction [Publithèque](#) ou hors ligne par le moyen d'un formulaire de commande.

Lorsque la réutilisation est gratuite, elle est soumise à la [Licence Ouverte d'Etatlab](#). La source à indiquer est "Météo-France" ou "Informations créées à partir de données de Météo-France".

Lorsque la réutilisation est payante, les demandes de réutilisation des informations se font normalement par l'espace d'extraction Publithèque. Météo-France s'efforce de rendre possible l'accès au maximum de données en ligne. L'accès à la Publithèque nécessite une inscription préalable et l'ouverture d'un compte.

Si la demande de réutilisation payante des informations publiques ne peut pas être faite par la Publithèque, elle peut être accomplie par un formulaire accessible via le bouton d'accès "Commande différée (devis avec frais de mise à disposition)" proposé sous le descriptif de chaque information publique concernée.

Que ce soit par la Publithèque ou par le moyen d'un formulaire de commande, la réutilisation payante des informations nécessite l'acceptation des termes d'une licence.

Les licences sont de deux types :

- la licence Standard concerne la plupart des usages. Le licencié peut utiliser les informations pour ses propres besoins et/ou pour élaborer ses propres produits ou ses propres services à valeur ajoutée destinés à être mis à disposition de tiers, à titre gracieux ou onéreux, y compris par internet. Toutefois, cette licence n'autorise pas l'utilisation d'informations radar en vue de la diffusion par internet de produits graphiques et/ou services à valeur ajoutée graphiques ;
- la licence Spéciale : le licencié peut utiliser les informations pour ses propres besoins et/ou pour élaborer ses propres produits ou ses propres services à valeur ajoutée destinés à être mis à disposition de tiers, à titre gracieux ou onéreux, y compris par internet. La licence Spéciale permet l'utilisation d'informations radar en vue de la diffusion par internet de produits graphiques et/ou services graphiques à valeur ajoutée.

Il est à noter que la demande de réutilisation des informations publiques radar ne peut pas être faite par la Publiothèque mais doit être accomplie hors ligne. De ce fait, la licence Spéciale n'est pas proposée lors de la création du compte Publiothèque.

Le catalogue des données publiques est consultable depuis le lien suivant : <https://donneespubliques.meteofrance.fr/>.

Autres apports possibles de Météo-France :

- Météo-France apportera aux porteurs de projets retenus un support technique à la réutilisation des données mises à disposition ainsi qu'un éventuel complément d'expertise à définir au cas par cas ;
- des partenariats pour la réutilisation de certaines données dans le cadre de service innovants à destination commerciale ou non commerciale pourront être examinés.

2.15 Apports spécifiques du Groupe Altéa

Altéa est un pôle privé d'ingénierie touristique dont l'objet est d'accompagner les destinations et les professionnels du tourisme dans leurs projets de développement.

Parmi les domaines d'expertise développés par Altéa, trois sont particulièrement en synergie avec le présent appel à projets :

- la valorisation des sites et des destinations touristiques à partir des activités de découverte du patrimoine naturel et culturel, des activités de randonnée et de l'écotourisme ;
- la connaissance et l'accompagnement des différents acteurs du tourisme privés (hébergeurs, restaurateurs, guides, accompagnateurs, agences...) ou publics (offices de tourisme, parcs, EPCI...);
- le marketing opérationnel de l'offre touristique de découverte des patrimoines naturels et culturels, des activités de randonnées et de l'écotourisme.

Données et technologies pouvant être partagées :

Altéa donne la possibilité aux porteurs de projets de partager :

- des données sur les différents marchés et circuits de distribution des clientèles du tourisme de découverte des patrimoines, des activités de randonnée, de l'écotourisme ;
- des éléments de benchmarking sur les sites et destinations en France et à l'étranger ayant mis en place des démarches exemplaires de valorisation, de mise en tourisme et de mise en marché.

Appuis possibles aux projets des PME :

Les appuis possibles du pôle d'ingénierie d'Altéa sont les suivants :

- vérification de l'adéquation du projet aux demandes des clientèles et des différents acteurs du tourisme et propositions d'évolution ;

- accompagnement à la mise en place d'une démarche qualité projet (partie contenus) ;
- assistance à la définition de l'étude de marché et/ou du plan de commercialisation du produit vers les clientèles touristiques et/ou les différents acteurs du tourisme.

Les modalités pratiques de ces apports peuvent s'imaginer par échanges de courriels, échanges téléphoniques ou réunions dématérialisées. Des réunions face à face peuvent être éventuellement prévues dans le cadre de déplacements optimisés.

3. Processus de sélection

3.1 Entités éligibles

Les entités éligibles à cet appel à projets sont les Très petites entreprises (TPE) et les Petites et moyennes entreprises (PME).

3.2 Critères de sélection

Les projets seront sélectionnés selon les critères suivants, relatifs au projet lui-même et à son porteur :

- Le projet doit avoir un fort **caractère innovant**, que ce soit en matière :
 - d'attente client (proposer un service qui n'était jusqu'ici pas rendu, ou pas dans les mêmes conditions) ;
 - de technologie utilisée, de performance du processus de production en termes de délai, de qualité ou de coût ;
 - de modèle économique ;
 - de mode d'administration du service.
- Le projet **utilise les données et/ou l'expertise spécifique IGN** ;
- Le projet a un **potentiel économique** ;
- Le projet proposé doit avoir atteint un certain **niveau de maturité** :
 - sa faisabilité technique doit avoir été globalement analysée/démontrée ;
 - une pré-étude de marché doit avoir été réalisée, permettant de montrer l'intérêt d'un secteur de marché, et un modèle économique doit être proposé.
- **Propriété intellectuelle** : le porteur du projet devra être titulaire des droits éventuels et/ou disposer des autorisations nécessaires pour développer son projet.
- **Le projet s'inscrit dans la thématique de l'appel à projets**
- Sera considéré comme un avantage pour un projet le fait de contribuer à une **mission de service public** (par exemple, un service d'aide à la décision pour les collectivités locales).

3.3 Etapes de l'appel à projets

3.3.1 Publication du règlement de candidature

Ce règlement est l'objet du présent document. Il est publié le jour du lancement de l'appel à projets auquel il se réfère.

3.3.2 Dépôt des dossiers de candidature

Le dépôt des dossiers de candidature à cet appel à projets se fait en ligne via la plateforme accessible à <http://ignfab.ign.fr/#candidature>.

3.3.3 Présélection

Des experts de l'IGN, de ses partenaires et des experts indépendants choisis en fonction de la thématique « Tourisme, loisirs, valorisation des territoires et du patrimoine » évalueront les dossiers de candidature et effectueront une présélection selon les critères d'éligibilité et de sélection définis dans les sections 3.1 et 3.2 du présent règlement.

3.3.4 Echanges bilatéraux avec les porteurs de projets présélectionnés

Une rencontre avec les porteurs des projets présélectionnés sera organisée pour approfondir les éléments décrits dans le dossier de candidature et éclaircir certains points en vue de la présentation orale.

3.3.5 Présentation orale des projets présélectionnés

Les candidats dont les projets auront été présélectionnés présentent leur projet oralement devant le Comité de sélection composé d'experts de l'IGN, de ses partenaires métiers et d'experts indépendants spécialistes notamment des thématiques considérées dans cet appel ou d'innovation. Ce Comité recommandera les projets qui bénéficieront de l'appui d'IGNfab.

3.3.6 Décision de sélection

Le directeur général de l'IGN fixera la liste des projets retenus sur proposition du Comité de sélection.

3.3.7 Contractualisation

Une fois sélectionnés, les projets font l'objet d'une convention entre l'IGN et l'entreprise porteuse. Cette phase d'environ un mois sera utilisée pour vérifier les conditions du partenariat avant engagement réciproque (voir [§ 5.3](#)).

4 Formulaire de candidature

Le formulaire de candidature **doit être saisi en ligne** à partir de la plateforme <http://ignfab.ign.fr/#candidature>. Il pourra être complété par un fichier de description du projet d'un maximum de 15 pages à transmettre via la même plateforme. Ce fichier au format pdf permettra aux candidats de décrire différents éléments du projet qu'ils n'auraient pas pu renseigner de façon adéquate via le formulaire de candidature. Ces éléments pourront concerner la faisabilité technique du projet envisagé, la description du besoin auquel il répond, un calendrier de

réalisation envisagé avec une estimation de la charge de développement qui reste à fournir, l'apport demandé à l'IGN et, le cas échéant, à ses partenaires et une étude (ou, à défaut, une pré-étude) du marché qu'il adresse.

5 Modalités de fonctionnement d'IGNfab

5.1 Durée

IGNfab fonctionnera via un système de « ticket » d'une durée initiale de **trois à six mois** octroyé à un projet avec la possibilité de prolonger plusieurs fois pour une durée totale maximale de **dix-huit mois**. Chaque ticket précisera les modalités de soutien et les apports respectifs de l'entreprise et de l'IGN.

5.2 Suites possibles

Pour « l'après-projet », différents schémas sont possibles. Selon les besoins et en fonction des expertises et volontés respectives de la TPE/PME et de l'IGN, il sera possible que l'une ou l'autre partie développe le projet ou qu'elles le fassent conjointement. En cas de succès du prototype, des choix similaires seront possibles pour les **étapes d'industrialisation** et d'édition du produit ou service.

5.3 Convention de partenariat

Pendant la phase projet, une **convention entre l'entreprise porteuse d'un projet sélectionné et l'IGN définit** leurs droits et devoirs respectifs. Le cas échéant, en fonction des apports sollicités par l'entreprise pour son projet, cette convention associera un ou plusieurs partenaires de l'IGN pour cet appel à projets, parmi les partenaires métiers mentionnés en 1.2. Cette convention listera les connaissances propres de chacun et décrira les droits s'appliquant à l'éventuel produit commun du projet. Selon les cas de figure et le degré de maturité du projet, il pourra s'agir d'un contrat de type Recherche et Développement qui ne sera en rien contraignant pour la suite du processus, ou d'un contrat « de coproduction » pouvant indiquer les futures responsabilités en matière d'industrialisation et d'édition : édition par la seule entreprise du produit ou du service ou coédition.

La convention de partenariat précisera notamment la durée initiale du projet, les moyens alloués par les parties, les objectifs à atteindre et les critères à examiner pour une éventuelle poursuite.

6 Calendrier de l'appel à projets

- 19 janvier 2016 : Lancement de l'appel à projets « Loisirs, tourisme, valorisation des territoires et du patrimoine »
- 23 février 2016 : date limite pour poser des questions sur cet appel à projets à l'adresse ignfab@ign.fr
- 29 février 2016 : date limite pour l'IGN pour répondre aux questions posées
- **7 mars 2016 à 12 h, heure de Paris** : date et heure limites de dépôt des dossiers de candidature
- 23 mars 2016 : annonce des dossiers présélectionnés (date indicative)
- 25 mars au 5 avril 2016 : entretiens bilatéraux avec les entreprises dont les projets sont présélectionnés (dates indicatives)

- 14 avril 2016 : soutenance orale devant le Comité de sélection (date indicative)
- 19 avril 2016 : annonce de la sélection (date indicative)
- mai 2016 : démarrage des projets

7 Aspects juridiques de l'appel à projets

7.1 Confidentialité

Les candidats s'engagent à garder strictement confidentielles toutes informations relatives au programme *IGNfab* et, de façon générale, à la stratégie et au fonctionnement interne de l'IGN et de ses partenaires dont ils pourraient avoir connaissance dans le cadre de la phase de sélection des projets innovants, y compris notamment leur participation au programme.

L'IGN et ses partenaires s'engagent à garder strictement confidentielles toutes informations relatives aux projets soumis par les candidats dans le cadre de cet appel.

De plus, les candidats d'une part, l'IGN et ses partenaires d'autre part, s'engagent (i) à ne communiquer tout ou partie de ces informations qu'aux membres de leur personnel ou éventuels sous-traitants ayant besoin d'en connaître et (ii) en tout état de cause, à faire respecter cette obligation de confidentialité par leurs équipes et éventuels sous-traitants.

Dans le cas où le projet d'un candidat n'aurait pas été sélectionné par l'IGN au terme de la phase de sélection, la présente obligation de confidentialité restera en vigueur pour une durée d'un (1) an à compter de la notification de refus du projet.

L'IGN se réserve le droit de communiquer sur le programme *IGNfab* et les candidatures réceptionnées publiquement comme auprès de son personnel. Il ne pourra toutefois citer nommément une entreprise dans sa communication externe qu'avec l'accord exprès et préalable de cette dernière.

7.2 Propriété intellectuelle

Les candidats reconnaissent et acceptent qu'en participant au programme *IGNfab*, ils concèdent automatiquement à l'IGN, pour la durée et l'objet du programme, une licence non exclusive d'utilisation des droits de propriété intellectuelle/industrielle contenus dans leur dossier de candidature et, de façon plus générale, dans leur projet.

Le présent Règlement ne prévoit aucun transfert de droits de propriété intellectuelle/industrielle entre l'IGN et les candidats. En effet, les droits de propriété intellectuelle/industrielle appartenant à chacun restent son entière propriété.

7.3 Traitement des données à caractère confidentiel

L'IGN pourra, en sa qualité de responsable de traitement au sens de la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 modifiée relative à l'Informatique, aux Fichiers et aux Libertés, être amené à traiter les données à caractère personnel transmises par les candidats dans le cadre du Programme *IGNfab* aux fins de traitement des candidatures.

Les candidats disposent d'un droit d'accès et de rectification aux informations qui les concernent. Ce droit peut être exercé à tout moment en envoyant une demande à cet effet à "ignfab@ign.fr". Les candidats peuvent également s'opposer, pour des motifs légitimes, au traitement des données les concernant. Cependant, certaines

données à caractère personnel étant nécessaires au traitement des candidatures, en cas d'exercice du droit d'opposition par les candidats, l'IGN sera dans l'impossibilité de procéder au traitement de la candidature et la demande de candidature sera réputée annulée.

7.4 Engagement des candidats

Les candidats s'engagent à :

- remplir le dossier de candidature de façon exhaustive, complète, sincère et à jour ;
- répondre promptement à toutes éventuelles demandes complémentaires de l'IGN relatives à leur candidature ;
- en cas d'acceptation dans le programme *IGNfab*, participer à d'éventuelles opérations de communication interne ou externe relatives à celui-ci, initiées par l'IGN. L'entreprise ne pourra toutefois être citée nommément dans une communication externe qu'avec son accord exprès et préalable ;
- en cas d'acceptation dans le programme *IGNfab*, honorer les éventuels rendez-vous internes de présentation de leur projet prévus par l'IGN, y compris avec les éventuels sponsors.

Tout non-respect de ses engagements par un candidat entraînera sa disqualification quel que soit le stade d'avancement de sa candidature.

7.5 Frais de participation à *IGNfab*

La participation au programme *IGNfab* est gratuite, à savoir qu'aucun frais de participation n'est dû.

Tout frais éventuellement engendré (frais de déplacement, de constitution du dossier, etc.) par les candidats du fait de leur candidature restera à leur seule charge.

7.6 Responsabilité

L'IGN est libre, à tout moment, de modifier le calendrier et/ou le déroulement des différentes étapes du programme *IGNfab*.

L'IGN ne saurait en aucun cas voir sa responsabilité engagée en cas (i) de retard dans la réponse aux candidatures et (ii) de refus d'un dossier de candidature au Programme.

Les candidats sont responsables du contenu de leur dossier de candidature et notamment de toute information ou document qui y figure.

7.7 Langue - Droit applicable – juridiction compétente

Le formulaire de candidature devra être renseigné en langue française, ainsi que tous les autres documents remis par les candidats dans la mesure du possible.

Le règlement est soumis à la loi française.

Tout litige afférent à son interprétation et son application relève de la seule compétence juridictionnelle française.