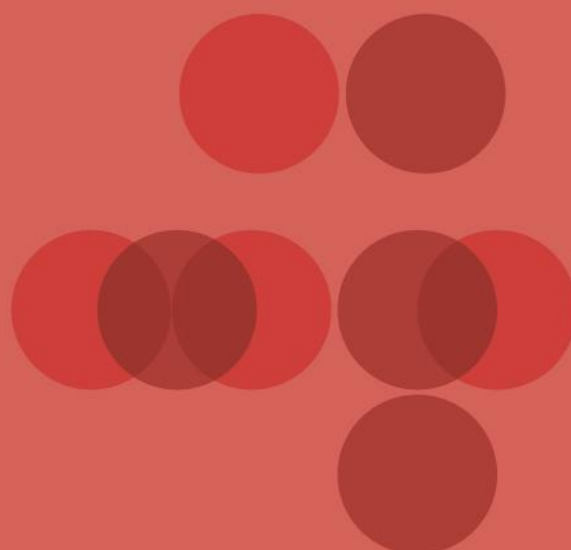


Projet Skills 4.0

Avis d'appel à la concurrence pour un marché de prestations de services

Réalisation d'un outil pédagogique dédié au
développement des "soft skills" mobilisées en situation
professionnelle dans les métiers de l'industrie 4.0

Date limite de réponse : vendredi 25 septembre – 16h



Réalisation d'un outil pédagogique dédié au développement des "soft skills" mobilisées en situation professionnelle dans les métiers de l'industrie 4.0

1. Le projet de coopération SKILLS4.0

Le projet SKILLS4.0 est un projet de coopération transfrontalière réunissant des acteurs du monde de l'industrie, de la formation et de l'accompagnement vers l'emploi en France, en Wallonie et en Flandre. Il est cofinancé par le Fonds Européen de Développement Régional (FEDER) dans le cadre du Programme Interreg France-Wallonie-Vlaanderen 2021-2027.

Le consortium est composé de neuf partenaires français, wallons et flamands, sous la coordination de POM West-Vlaanderen, Agence de Développement de la Flandre occidentale. Le projet est mis en œuvre sur une période de 36 mois, du 1er octobre 2024 au 28 février 2027.

Les objectifs du projet

L'industrie constitue un moteur essentiel de l'économie de la zone transfrontalière. Elle offre de nombreuses opportunités d'emploi mais fait face à des difficultés croissantes de recrutement, notamment pour les profils techniques. Dans le même temps, la transformation numérique des entreprises et le développement de l'Industrie 4.0 font évoluer les métiers et les compétences attendues.

Le projet SKILLS4.0 vise à accompagner ces évolutions en développant de nouveaux outils et méthodes de formation adaptés aux besoins actuels et futurs des entreprises industrielles.

À cette fin, le projet poursuit trois objectifs complémentaires :

- informer et sensibiliser les jeunes et les adultes aux opportunités offertes par l'Industrie 4.0 ;
- renforcer l'offre de formation destinée aux métiers techniques en développant de nouveaux contenus pédagogiques adaptés aux évolutions de l'Industrie 4.0 ;
- développer les compétences transversales (soft skills) des demandeurs d'emploi, des apprenants et des salariés.

Les publics cibles du projet sont les personnes en recherche d'emploi, les jeunes en formation, les apprenants ainsi que les salariés souhaitant développer leurs compétences dans le contexte des transformations liées à l'Industrie 4.0.

Le Module de Travail 4 : Soft Skills pour l'Industrie 4.0

La présente consultation s'inscrit dans le cadre du Module de Travail 4 (WP4) du projet, coordonné par Sud Concept.

Ce module vise à identifier les compétences transversales essentielles dites soft skills ou compétences non techniques, dans le contexte de l'Industrie 4.0 et à développer des méthodes et outils pédagogiques permettant leur renforcement auprès des publics cibles.

Les premières activités du module ont permis :

- d'identifier les compétences transversales essentielles pour trois profils métiers de l'Industrie 4.0 (opérateur, technicien et technicien de maintenance),
- de réaliser un inventaire des outils pédagogiques existants,
- d'organiser une journée d'étude réunissant des experts français et flamands le 5 mars 2026 à Courtrai afin d'évaluer et de tester sept outils sélectionnés à partir de cet inventaire.

Ces travaux ont mis en évidence plusieurs constats. La majorité des outils existants est principalement conçue pour évaluer les compétences/soft skills plutôt que pour les développer. Les outils identifiés ciblent généralement une seule compétence à la fois, proposent peu de mises en situation mobilisant

plusieurs compétences simultanément et sont rarement contextualisés dans un environnement Industrie 4.0.

Par ailleurs, la plupart reposent sur des licences propriétaires limitant leur diffusion, leur réutilisation et leur pérennité après la clôture du projet.

Afin de répondre à ces limites, les partenaires ont décidé de développer une boîte à outils, dite "toolbox", destinée aux organismes de formation et d'accompagnement. Cette boîte à outils combinera des ressources pédagogiques existantes, gratuites ou librement accessibles, ainsi qu'un serious game numérique développé spécifiquement dans le cadre du projet.

Ce serious game constituera l'élément central de la boîte à outils. Il devra permettre aux formateurs de proposer des mises en situation professionnelles favorisant le développement de plusieurs compétences/soft skills dans un environnement représentatif de l'Industrie 4.0. Il sera développé en open source, afin de garantir sa réutilisation, son évolution et sa diffusion au-delà de la durée du projet.

2. Objet du marché

Le présent marché a pour objet la conception et le développement du serious game numérique destiné au renforcement des compétences/soft skills dans le contexte de l'Industrie 4.0. Développé dans le cadre du projet SKILLS4.0, cet outil intégrera la boîte à outils mise à disposition des organismes de formation et d'accompagnement. Les caractéristiques pédagogiques, fonctionnelles et techniques attendues sont précisées dans la section suivante.

3. Description de la mission et exigences attendues

Le serious game devra répondre aux objectifs pédagogiques du projet SKILLS4.0 tels que présentés en §1 et être adapté aux personnes en recherche d'emploi, aux jeunes en formation, aux apprenants ainsi qu'aux salariés. L'organisation candidate disposera d'une liberté de proposition concernant le concept pédagogique, le scénario, les mécaniques de jeu, l'univers graphique et les choix techniques. Elle devra démontrer la pertinence de ses choix au regard des exigences définies ci-dessous.

3.1 Principes pédagogiques et expérience proposée

Le serious game devra proposer des mises en situation professionnelles inspirées de l'Industrie 4.0, dans un environnement suffisamment générique pour pouvoir être utilisé indépendamment d'une entreprise ou d'un secteur industriel particulier.

Il devra permettre de mobiliser plusieurs compétences non technique (soft skills) identifiées dans le référentiel SKILLS4.0 : communication, travail en équipe, résolution de problèmes, autonomie, adaptabilité, sens des responsabilités. La proposition pédagogique, à défaut de pouvoir mobiliser l'ensemble de ces compétences, devra accorder une attention particulière à la communication, au travail en équipe et à la résolution de problèmes. Un même univers de jeu devra permettre de proposer des situations adaptées aux trois profils métiers étudiés dans le projet : opérateur, technicien et technicien de maintenance.

L'expérience proposée devra être attractive et adaptée à une utilisation en formation. Elle devra notamment permettre une utilisation individuelle ou collective, être rejouable et fournir à l'utilisateur un score, un feedback ou un retour pédagogique sur les compétences mobilisées.

3.2 Exigences fonctionnelles et techniques

Une attention particulière devra être portée à la facilité d'utilisation pour l'utilisateur final, y compris pour des publics présentant des niveaux différents de maîtrise des outils numériques.

Le serious game devra :

- être intégralement disponible en français et en néerlandais
- être accessible sur ordinateur, tablette et smartphone, idéalement via un navigateur web et sans installation complexe
- pouvoir être utilisé dans différents contextes de formation et intégré à un parcours animé par un formateur
- être développé sous licence open source, sans dépendance à une licence propriétaire indispensable à son fonctionnement

Pendant toute la durée de la mission et jusqu'à la validation définitive de l'outil, la personne candidate assurera, sans coût supplémentaire, la correction des anomalies ou dysfonctionnements relevant du développement réalisé dans le cadre du marché.

Après la réception définitive, les éventuels coûts liés à la maintenance, à l'hébergement ou aux évolutions ultérieures seront à la charge de Sud Concept.

3.3 Réalisation de la mission et livrables

La mission est prévue sur une durée d'environ cinq mois à compter de la notification du marché, soit à titre indicatif entre octobre 2026 et mars 2027.

Sud Concept assurera le suivi de la mission et la coordination avec les partenaires du projet. La personne candidate participera aux temps de lancement et de suivi de la mission (minimum 3 réunions envisagées), présentera les principales versions intermédiaires et prendra en compte les remarques formulées avant la validation finale..

À l'issue de la mission, la personne candidate remettra une version pleinement opérationnelle du serious game ainsi que les éléments nécessaires à son utilisation et à sa pérennité, comprenant notamment :

- le document de conception pédagogique et fonctionnelle
- les maquettes ou prototypes nécessaires aux phases de validation
- la version finale bilingue du serious game
- le code source complet, les fichiers sources graphiques et les éléments nécessaires à son déploiement
- la documentation technique
- un guide d'utilisation destiné aux formateurs

L'ensemble des livrables devra être remis dans des formats permettant à Sud Concept et aux partenaires du projet Skills 4.0 de poursuivre l'exploitation, la diffusion et, si nécessaire, l'évolution de l'outil après la clôture du projet.

4. Formalisation de la proposition

Les organisations souhaitant répondre à la présente consultation devront transmettre leur proposition **avant le vendredi 25 septembre 2026 à 16h**.

Afin de permettre l'analyse et la comparaison des offres, celle-ci devra comprendre au minimum :

- un mémoire technique présentant la compréhension des besoins, l'approche pédagogique et méthodologique proposée ainsi que les modalités de réalisation de la mission
- une présentation du concept de serious game envisagé avec les mécaniques de jeu, le scénario général, l'expérience utilisateur et les principaux choix techniques
- une présentation de la structure candidate et de ses expériences dans des prestations similaires
- une présentation de l'équipe mobilisée, de ses compétences et de ses références dans des prestations similaires, accompagnée des CV
- un planning prévisionnel faisant apparaître les différentes phases de conception, développement, tests, corrections et livraison
- une offre financière détaillée, précisant le coût global de la prestation et, le cas échéant, les éventuels coûts liés à la maintenance ou au fonctionnement de la solution après la fin du marché
- Une attestation d'assurance professionnelle.
- Un document renseigné de type DC2 ou équivalent selon le pays d'origine du candidat, permettant d'attester la fiabilité technique, financière et juridique de l'organisation

(<http://www.economie.gouv.fr/daj/formulaires>).

Le candidat pourra joindre tout document complémentaire qu'il estime utile à la compréhension et à l'évaluation de sa proposition.

Les propositions sont à envoyer par voie digitale, email ou par solution de transfert de fichier avec accusé de réception avant le vendredi 25 septembre à

16h aux adresses électroniques suivantes : guary.matthieu@sudconcept.eu / negrone.philippe@sudconcept.eu

L'objet de la proposition devra préciser l'objet de la consultation.

5. Examen des offres et notification du marché

Les offres seront analysées sur la base des éléments transmis par les personnes candidates. Sud Concept pourra solliciter des précisions ou informations complémentaires lorsque celles-ci sont nécessaires à la bonne compréhension d'une proposition. L'offre présentant le meilleur rapport entre qualité technique, compétences de l'équipe mobilisée et coût de la prestation sera retenue sur la base d'une notation sur 100 points, répartie comme suit :

1. Valeur technique de l'offre (50 points)

qualité du concept et des mécaniques de jeu ; expérience utilisateur ; méthodologie de réalisation ; pertinence des choix techniques et organisation proposée.

2. Expérience et compétences de l'équipe mobilisée (20 points)

Compétences des intervenants et références sur des projets comparables, notamment en matière de serious game, de pédagogie numérique ou de formation.

3. Prix de la prestation (30 points)

Apprécié sur la base du coût global de la prestation et du budget détaillé.

Le marché sera notifié après analyse des offres par sud Concept et approbation par les autorités du programme INTERREG France-Wallonie-Vlaanderen 2021-2027 des modifications budgétaires rendant possible son financement.

A titre indicatif, l'échéancier de paiement de la mission est proposé comme suit :

- 30% dès notification de la mission, signature du contrat et émission d'une facture d'acompte
- 30% 3 mois après le démarrage de la mission, sur remise d'un rapport intermédiaire d'avancement et d'une facture d'acompte
- Le solde à l'achèvement de la mission, après remise du serious game et validation par sud Concept et les partenaires du projet Skills 4.0

Partners/Partenaires:



Cofinancierders/Cofinanciers:



skills4point0.eu