



RÈGLEMENT

Appel à projets Matériel informatique, Seconde vie 2020

Article 1 Cadre

Dans sa déclaration de politique communale, la Ville de Bruxelles a choisi de développer le concept de ville intelligente sur son territoire. Une Ville intelligente est une ville novatrice qui utilise les technologies de l'information et de la communication (TIC) et d'autres moyens innovants pour améliorer la qualité de vie des citoyens, l'efficacité des services urbains,... tout en respectant les besoins des générations actuelles et futures dans les domaines de l'économie, du social et de l'environnement.

La Ville de Bruxelles insiste, par ailleurs, sur la circonstance que favoriser l'accès de tous aux nouvelles technologies est un facteur indispensable à la réussite du développement d'une ville intelligente. Or, le fait est qu'une frange de la population n'est pas familiarisée avec les nouvelles technologies. Il s'agit notamment de personnes plus âgées, ne disposant pas d'un ordinateur ou ne sachant pas bien s'en servir.

La Ville de Bruxelles a donc pour ambition de lutter efficacement contre cette fracture numérique.

Dans cette optique, la Ville de Bruxelles, en collaboration avec son prestataire informatique i-City, lance l'appel à projets *Matériel informatique, seconde vie* afin de soutenir les initiatives bruxelloises en matière de TIC à l'attention des groupes vulnérables (notamment personnes âgées, personnes précarisées, personnes ne maîtrisant pas les nouvelles technologies), tout en veillant, dans un souci de durabilité, à ce que du matériel encore utilisable à d'autres fins que leurs fonctions premières se voit affecté à la réalisation de projets dans l'intérêt du plus grand nombre. En ce sens, le Collège des Bourgmestre et Échevins met à disposition cent ordinateurs (desktops) déclassés et reconditionnés, pour la réalisation sur le territoire de la Ville de Bruxelles d'initiatives s'inscrivant dans la lutte contre la fracture digitale. Les projets doivent être soumis pour le 30 juin 2020.

L'objectif de cet appel à projets est de mettre des ordinateurs (desktops) à la disposition de personnes désireuses de développer ou portant un projet s'inscrivant dans cet objectif de lutte contre la fracture numérique.

La Ville de Bruxelles a conclu une « *Convention de cession de matériel informatique* » avec d'autres entités. En préambule à la mise à disposition de matériel informatique dans le cadre du présent appel à projets, une ou plusieurs de ces entités sera (seront) chargée(s) d'aller retirer les ordinateurs déclassés de la Ville auprès de l'A.S.B.L. i-City et de les reconditionner complètement, avant de les mettre à la disposition du (des) lauréat(s) du présent appel à projets.

Article 2 Objectifs

Objectif général : s'inscrire pleinement dans l'enjeu de lutte contre la fracture numérique, au sein d'une ville intelligente.

Objectif spécifique : soutenir des initiatives locales de lutte contre la fracture numérique par la mise à disposition de matériel informatique (ordinateurs – desktops) aux associations, écoles et entreprises engagées dans la mise en œuvre de projet(s) faisant usage de TIC sur le territoire de la Ville de Bruxelles au profit de personnes non familiarisées avec les nouvelles technologies et pouvant avoir un impact positif et durable sur leur cadre de vie.

Article 3 Thématiques

Les possibilités en terme de projets sont vastes. A titre exemplatif, citons :

- la mise en place de formation en informatique / d'ateliers « informatique » au profit du public en général ou de tel ou tel public plus ciblé (personnes âgées, personnes précarisées,...),
- le déploiement de session de formation dans les écoles de la Ville de Bruxelles,
- le développement d'un programme de formations informatiques gratuites (utilisation des outils informatiques, traitement de textes et bureautique, codage (site web, jeux vidéo,...), *community management*,...) à l'attention des demandeurs d'emploi,
- la création d'un espace public numérique mobile (EPNM) allant à la rencontre du public,
- l'organisation d'ateliers à l'attention des commerçants (utilisation des plateformes numériques de la Ville dans leurs rapports avec l'administration, création page Facebook, compte Instagram, communication *via* les réseaux sociaux,...),
- ...

Les projets doivent nécessairement respecter les principes suivants :

- le citoyen / le commerçant et ses besoins constituent le point de départ des réflexions,
- la ville intelligente est ouverte et connectée à divers réseaux, à différentes échelles, allant du citoyen à d'autres villes, en passant par son administration propre. Dans cette optique, des partenariats entre différents acteurs sont encouragés;
- les nouvelles technologies sont des outils utilisés pour faciliter la et/ou améliorer la qualité de vie des citoyens / commerçants et non comme une finalité.

Les objectifs de l'appel à projets sont de :

- développer des projets, utilisant les nouvelles technologies, afin de favoriser une meilleure qualité de vie des citoyens / commerçants, un meilleur usage des ressources, une meilleure efficacité des services,
- donner une visibilité aux acteurs du numérique envisagés très largement,
- faire connaître les TIC auprès du public bruxellois,
- former le public à l'utilisation des TIC,
- développer l'échange et la cocréation entre citoyens.

Article 4 Porteurs de projet

Sont admises comme porteuses de projets toutes les personnes (physiques et morales) établies ou dont le siège social se trouve sur le territoire de la Ville de Bruxelles ou dont le public cible peut être celui ou une partie de celui de la Ville de Bruxelles.

En cas de partenariat, tous les membres de celui-ci devront être identifiés. Les partenaires accorderont la soumission du dossier, sa coordination et la responsabilité de la mise en œuvre du projet à une de ces personnes. Celle-ci sera la personne de contact envers la Ville de Bruxelles.

Le projet doit avoir comme bénéficiaires les habitants / commerçants de la Ville de Bruxelles (c'est-à-dire : Pentagone, Louise, Laeken, Quartier Européen, Neder-Over-Heembeek et/ou Haren, voir aussi en détail la carte du territoire de la Ville de Bruxelles).

Article 5 Apport matériel

Par projet, en principe, un maximum de 20 ordinateurs (desktops) sera alloué [cfr art. 6 ci-dessous]. Si le projet à proposer devait supposer la mise à disposition d'un nombre d'ordinateurs plus important, le porteur de projet s'en explique et justifie sa demande dans sa candidature.

Chaque porteur de projet ne peut se voir délivrer du matériel reconditionné qu'une seule fois par année dans le cadre du présent appel à projets. Il peut, par contre, soumettre plusieurs candidatures lors du lancement de l'appel à projets.

La Ville de Bruxelles n'est pas obligée de mettre à disposition l'ensemble des cent ordinateurs (desktops) déclassés à reconditionner¹. Ce nombre de cent représente la quantité maximale d'ordinateurs (desktops) qui pourront être alloués dans le cadre du présent appel à projets.

Les ordinateurs (desktops) qui n'auraient pas été « distribués » dans le cadre du présent appel à projets pourront l'être en vue d'encourager la concrétisation d'autres projets proposés après la période de candidature visée par ce règlement et qui seraient jugés par la Ville de Bruxelles sur la base des critères définis à l'article 7.

Article 6 Utilisation admise du matériel alloué – Perte du matériel alloué

Principe

Le matériel informatique qui sera remis au(x) lauréat(s) du présent appel à projets devra être utilisé pendant une année au moins exclusivement à des fins de mise en œuvre du projet retenu.

Par la suite, deux situations doivent être distinguées, étant entendu que la Ville de Bruxelles encourage les lauréats à poursuivre la mise en œuvre de leurs projets, à l'aide du matériel fourni ou de tout autre matériel : (1) le projet prend fin avant deux ans, (2) le projet prend fin après deux années au moins.

- (1) Si le projet prend fin avant deux ans, l'intégralité du matériel doit être mis à la disposition de la collectivité, soit par le porteur de projet lui-même, soit en laissant le matériel à des associations sans but lucratif ou à des institutions publiques (écoles, bibliothèques, centres culturels, théâtres, centre sociaux,...). Dans ce dernier cas, le porteur de projet démontrera la volonté et l'engagement de l'association/institution à bien vouloir prendre en charge ledit matériel à telle ou telle fin. L'affectation du matériel doit donc obligatoirement avoir une vocation collective (disponibilité et accessibilité).
- (2) Si le projet prend fin après deux années au moins, le porteur de projet peut conserver le matériel fourni, quel que soit l'usage auquel il l'affecte alors.

Le projet peut faire l'objet de subsides,... d'autres instances.

En cas de dissolution du porteur de projet (lauréat) dans les douze mois qui suivent la remise du matériel informatique, ce matériel doit être remis à première demande à la Ville de Bruxelles.

La loi du 14 novembre 1983 relative au contrôle de l'octroi et de l'emploi de certaines subventions s'applique au subside visé par ce règlement.

Non-respect de(s) la finalité(s) de la mise à disposition ou de la durée minimale de mise en œuvre du projet

Si le lauréat affecte le matériel informatique mis à sa disposition à d'autres fins que celles exposées dans son dossier de candidature (fins étrangères au projet retenu) et/ou s'il ne respecte pas la durée minimale d'un an de mise en œuvre du projet, la Ville de Bruxelles est en droit de récupérer à première demande ledit matériel auprès du lauréat. Celui-ci sera, par ailleurs, exclu pendant cinq années de la participation à un appel à projets similaire lancé par la Ville de Bruxelles (appel à projets Smart City, appel à projet Matériel informatique,...).

Perte (d'une partie) du matériel

Si en cours de projet tout ou partie du matériel est perdu, le lauréat peut se tourner vers la Ville de Bruxelles pour solliciter la fourniture d'ordinateurs (desktops) de remplacement.

¹ Pour rappel, le reconditionnement sera effectué préalablement à la mise à disposition des ordinateurs par une ou plusieurs des trois A.S.B.L. avec lesquelles la Ville de Bruxelles a signé une « *Convention de cession de matériel informatique* ».

La Ville de Bruxelles ne fera droit à cette demande que si les conditions suivantes sont réunies :

- la perte de matériel intervient au cours de la première année de mise en œuvre du projet,
- la demande de remplacement parvient à la Ville de Bruxelles dans les 15 jours calendrier de la perte de matériel,
- la perte de matériel est totalement étrangère au lauréat (fait des personnes qui exécutent le projet pour lui, transport,...),
- la Ville dispose de matériel de remplacement.

Il appartient au lauréat de fournir à la Ville de Bruxelles la preuve de la réunion de chacune des conditions listées ci-dessus concomitamment à la demande de remplacement de matériel.

La Ville de Bruxelles apprécie souverainement le nombre d'ordinateurs (desktops) de remplacement qu'elle met à la disposition du lauréat (en fonction du projet, de la mise en œuvre qui en a déjà été faite, de la durée restante du projet,...).

Article 7 Critères de recevabilité et de sélection

Critères de recevabilité

Seront considérés comme irrecevables les candidatures :

- qui ne répondent pas correctement aux conditions / principes du règlement,
- qui ne répondent pas à au moins un des objectifs du présent appel à projets [*cfr* art. 3],
- dont la durée serait inférieure à un an,
- sans les annexes requises,
- dont le porteur ne rencontre pas les exigences décrites dans l'article 4,
- introduits après la date de clôture. Comme mentionné dans l'article 5, les ordinateurs (desktops) qui n'auraient pas été « distribués » dans le cadre du présent appel à projets pourront l'être en vue d'encourager la concrétisation d'autres projets proposés après la période de candidature visée par ce règlement. Ces projets seront jugés par la Ville de Bruxelles sur la base des critères définis à l'article 7.

Critères de sélection

Le jury attribuera une note sur 100 à chaque projet recevable. Cette note est calculée comme suit :

- utilité pour les citoyens / les commerçants : 30 points,
- dimension collective et participative du projet, en ce compris le nombre potentiel de bénéficiaires touchés et/ou de participants impliqués : 10 points
- la régularité/périodicité de la mise en œuvre effective du projet : 10 points,
- potentiel de reproductibilité du projet (la capacité du projet à être reproduit) : 15 points,
- durée du projet : 10 points,
- pérennité de l'action / capacité à faire perdurer l'action : 10 points,
- présence d'un partenariat inédit avec d'autres acteurs : 10 points,
- originalité du projet : 5 points.

Les personnes ayant des dettes en cours envers la Ville de Bruxelles ne pourront pas être sélectionnés aussi longtemps qu'elles ne s'en seront pas acquittées.

Article 8 Jury

Dans un premier temps, chaque membre du jury attribuera des points sur la base des critères de sélection mentionnés à l'article 7. Ensuite, lors de la séance "jury", la moyenne calculée est présentée à l'ensemble des membres du jury et une discussion autour des différents critères de sélection est initiée, le cas échéant, après que le jury ait collégalement écarté préalablement certains projets. A l'issue des discussions, chaque membre du jury

réévaluera chacun des projets restant en lice en se basant à nouveau sur les critères de sélection précisés à l'article 7. Les lauréats seront sélectionnés de manière collégiale.

Article 9 Procédures administratives

Le formulaire de candidature doit être complété en ligne, à l'adresse suivante : <https://smartcity.bruxelles.be/> pour le 30 juin 2020.

Pour que son dossier soit validé, le candidat doit obligatoirement joindre une copie du règlement de l'appel à projet, marqué « Lu et approuvé », daté et signé par la (les) personne(s) (habilitée(s) à engager la personne morale).

Article 10 Analyse de la recevabilité et processus de sélection

Phase 1 (vérification des dossiers transmis) : Juillet 2020

La Ville de Bruxelles et l'A.S.B.L. i-City examinent et décident si les dossiers reçus sont conformes au présent règlement. Les candidatures non valablement complétées et/ou signées et/ou **les candidatures non conformes aux critères de recevabilité mentionnés à l'article 7 seront déclarés irrecevables**. Les dossiers conformes sont envoyés au jury.

Phase 2 (désignation des lauréats) : Août 2020

Le jury étudie les dossiers de candidature. Le jury attribue une note sur 100 aux candidats sur la base des critères de sélection mentionnés à l'article 7 du présent règlement, désigne les lauréats en fonction de la note attribuée et détermine le nombre d'ordinateurs (dekstops) alloués en fonction du nombre demandé, de la nature du projet et de sa durée. En cas d'*ex aequo*, le jury privilégiera les projets susceptibles de toucher le plus grand nombre.

Phase 3 (décision d'octroi des subsides) : Septembre 2020

Le Collège des Bourgmestres et Echevins octroie le matériel informatique en se basant sur l'avis émis par le jury. Il peut toutefois, en motivant son choix, ne pas le suivre.

Phase 4 (mise à disposition du matériel) : Octobre 2020

Le matériel informatique est remis aux lauréats [quant à l'utilisation qui peut en être faite, il est renvoyé à l'art. 6 ci-dessus].

Article 11 Mise en œuvre, suivi et évaluation du projet

Chaque lauréat s'engage à :

- débuter la mise en œuvre de son projet dans un délai de deux mois à compter de la réception de la notification qui lui sera faite de ce que son projet est retenu,
- réceptionner et enlever le matériel en une fois et au plus tard dans un délai de 12 jours à compter de la date d'envoi de l'invitation écrite de la Ville de Bruxelles. Le matériel est à enlever à l'adresse sur le territoire de la Région Bruxelles-Capitale, indiquée par la Ville.
- mettre en œuvre son projet pendant la durée annoncée (minimum un an pour rappel),
- envoyer un rapport intermédiaire au plus tard huit mois après la réception de la notification qui lui sera faite de ce que son projet est retenu,
- envoyer un rapport final au plus tard trois mois après la fin du projet.

Les rapports intermédiaires et final consistent en un rapport d'activités circonstancié (nombre d'événements réalisés, dates, lieux, nombre de personnes y ayant pris part,...). Les canevas à suivre obligatoirement sont fournis aux lauréats par la Ville de Bruxelles ou i-City.

Dans le cas contraire, le lauréat sera tenu, tantôt [en cas de non envoi du rapport intermédiaire] de remettre à première demande le matériel à la Ville de Bruxelles, tantôt [en cas de non envoi du rapport final] de mettre

l'intégralité du matériel à la disposition de la collectivité, soit lui-même, soit en laissant le matériel à des associations sans but lucratif ou à des institutions publiques (écoles, bibliothèques, centres culturels, théâtres, centre sociaux,...) identifiées par la Ville de Bruxelles.

Les lauréats doivent donner la preuve de bonne exécution du projet. Les pièces justificatives suivantes sont notamment acceptées :

- supports publicitaires,
- *listing* de présences,
- photographies,
- ...

La Ville de Bruxelles et i-City effectueront un suivi régulier des projets. Ils pourront à tout moment demander aux lauréats d'accéder aux projets et aux informations s'y rapportant.

Les lauréats s'engagent à participer à des réunions d'échanges et à des événements de présentation des projets.

Tous les porteurs de projets de l'appel à projets *Matériel informatique, seconde vie 2020* peuvent, dans le formulaire d'inscription, autoriser la Coordination Smart City à utiliser leur adresse email afin de leur envoyer des informations sur d'autres appels à projets, événements et informations relatives à la Smart City (maximum 4 emails par an).

Les lauréats peuvent se désinscrire à tout moment afin de ne plus recevoir ces informations en envoyant un email à smartcity@brucity.be et mentionnant « Email Smart City - désinscription ».

Article 12 Communication

L'appel à projets, les actions retenues et les projets mis en œuvre font l'objet d'une communication publique par la Ville de Bruxelles. Toute communication effectuée par le lauréat doit reproduire le logo de la Ville et mentionner « avec le soutien de l'Echevin de la Smart City à la Ville de Bruxelles, Monsieur Fabian Maingain ». Le logo et la charte graphique de la Ville de Bruxelles peuvent être consultés et téléchargés sur la page suivante : <https://www.bruxelles.be/charte-graphique>.

Article 13 Informations pratiques

Le formulaire de candidature est disponible sur le site internet : <https://smartcity.bruxelles.be/>.

Les formulaires de candidature et leurs annexes doivent être complétés sur le site internet : <https://smartcity.bruxelles.be/> pour le 30 juin 2020 à 23h59.

Contact :

Michel Bergiers

Michel.Bergiers@i-city.brucity.be

+32 2 229 54 23

Article 14 Litiges

Tout litige relatif à l'existence, l'interprétation ou l'exécution du présent règlement est de la compétence exclusive des Cours et Tribunaux de l'Arrondissement judiciaire de Bruxelles.