



PROGETTO “Casa delle Tecnologie Emergenti - Comune di Bologna” (CUP F39I22001840004)

**AVVISO PUBBLICO PER LO SVILUPPO DI PROGETTUALITÀ ABILITATE DALLE
TECNOLOGIE EMERGENTI NEL SETTORE DEI VIDEOGIOCHI - BGF@CTE COBO**

1 Premessa

Il presente avviso rientra nell’ambito delle azioni previste dal progetto “Casa delle Tecnologie emergenti - Comune di Bologna” (di seguito “CTE COBO”), approvato con determinazione dirigenziale n. 192126 del 28 dicembre 2022 del Ministero delle Imprese e del Made in Italy (di seguito “MIMIT”). CTE COBO, attivo da febbraio 2023, ha l’obiettivo di realizzare a Bologna un centro di trasferimento tecnologico diffuso sulle tecnologie emergenti abilitate dal 5G in grado di promuovere soluzioni innovative, nuove idee imprenditoriali, l’accelerazione di startup e il trasferimento tecnologico in particolare a favore delle piccole e medie imprese.

Il settore dei videogiochi rappresenta un importante ambito di potenziale sviluppo tecnologico, economico, culturale e sociale per l’Emilia-Romagna, che è la seconda regione italiana dopo la Lombardia per numero di studi di sviluppo ([IIDEA “I videogiochi in Italia nel 2022”](#)) e il settore dello sviluppo di videogiochi rientra all’interno delle strategie di sviluppo regionale della S3 2021-2027 nell’ambito del supporto alle Industrie Culturali e Creative.

2 Contesto nazionale

Il mercato dei videogiochi in Italia è in salute e continua a crescere positivamente. Nel 2023 il giro d’affari del settore ha superato i 2,3 miliardi di euro, con un trend di crescita del 5% rispetto al

2022 e del 28% rispetto al 2019, confermando il nostro Paese tra i primi cinque mercati europei. Questa tendenza è supportata da una domanda forte e stabile da parte dei consumatori. L'Italia vanta una solida base di appassionati, con 13 milioni di videogiocatori tra i 6 e i 64 anni registrati nel 2023, corrispondenti al 31% della popolazione italiana, e con un'età media di 30 anni. Nel 2023 si è registrato un calo dell'8% del pubblico di riferimento, ma la diminuzione ha riguardato principalmente i videogiocatori occasionali e in linea più generale è legata alla piena ripresa delle attività dopo il Covid. Al contrario, il nucleo dei videogiocatori più assidui, composto da 9,5 milioni di persone che giocano almeno una volta alla settimana, ha subito in misura minore questo riassetto post-pandemia. Dal punto di vista dei consumi, nel 2023 si è evidenziata una straordinaria performance nel segmento hardware, con una crescita del 63% rispetto al 2022 e un valore di 665 milioni di euro. Grazie alla disponibilità delle console di nuova generazione, i consumatori italiani hanno rinnovato i propri dispositivi per videogiocare (+69,6% anno su anno) e acquistato nuovi accessori (+45,9% rispetto al 2022). Un altro punto saliente del 2023 è stato l'aumento degli acquisti di nuovi videogiochi (+6% rispetto al 2022), con un incremento significativo nel download di nuovi titoli per console e PC (+19% anno su anno). ([Fonte IIDEA "I videogiochi in Italia nel 2023"](#)).

3 Obiettivi

Il bando BGF@CTE COBO è un progetto pilota su scala nazionale nato dall'esperienza di tre edizioni dell'acceleratore pubblico regionale Bologna Game Farm, progetto per lo sviluppo di prototipi di videogiochi e piani per la commercializzazione del prodotto promosso da Regione Emilia-Romagna e Comune di Bologna e coordinato dal Comune di Bologna e realizzato con ART-ER nell'ambito delle azioni di sostegno alle industrie culturali e creative, con la collaborazione di IncrediBOL! e con il supporto tecnico di IIDEA - Italian Interactive & Digital Entertainment Association. Gli obiettivi di Bologna Game Farm @CTE COBO sono la crescita di nuove professionalità e lo sviluppo di prodotti videoludici in Emilia-Romagna e nel contesto nazionale, nonché la conferma della rilevanza di questo settore come fattore culturale ed elemento di crescita economica del sistema produttivo regionale e nazionale. Attraverso Bologna Game

Farm@CTE COBO si intende inoltre promuovere la relazione tra il comparto videogiochi, gli altri settori produttivi del territorio nazionale e gli altri attori dell'ecosistema dell'innovazione.

Con l'avviso pubblico BGF@CTE COBO 2024, il Comune di Bologna intende selezionare un numero massimo di 10 beneficiari, tra imprese e liberi professionisti attivi nel campo dei videogiochi su tutto il territorio nazionale, offrendo un ventaglio di opportunità:

- il **Comune di Bologna** coordinerà il progetto ed erogherà contributi economici in forma di rimborsi spese per lo sviluppo di videogiochi business to consumer (B2C) per un massimo di **25.000 euro** ciascuno per un budget complessivo di 199.000,00 euro. **I rimborsi spese saranno riconosciuti nella misura percentuale massima del 60% della spesa ammissibile.** I contributi in denaro saranno erogati ai sensi del regime "de minimis", come definito dalla vigente normativa europea: Regolamento (UE) n. 2831/2023 del 13 dicembre 2023 pubblicato sulla G.U.U.E. Serie L del 15.12.2023, e saranno soggetti alla ritenuta IRPEF del 4%, per attività commerciale, ove applicabile;
- **ART-ER** metterà a disposizione per i soggetti selezionati spazi di lavoro (aula formazione, attrezzature, postazioni di lavoro) all'interno delle Serre di ART-ER (Giardini Margherita di Bologna in Via Castiglione, 136) per lo svolgimento delle attività in presenza per un totale complessivo di due giorni a settimana dall'avvio delle attività di formazione previsto per gennaio 2025 fino al termine del progetto. Le Serre di ART-ER saranno anche il luogo per la formazione¹ e l'incontro con docenti e tutor. ART-ER metterà inoltre a disposizione anche il sistema di azioni di supporto di norma erogate a favore di imprese e start up innovative, a partire da strumenti per lo sviluppo del business, la ricerca di finanziamenti, l'open innovation, e faciliterà il rapporto tra i team selezionati e gli altri attori dell'ecosistema regionale dell'innovazione, tra i quali in particolare i Clust-ER regionali, oltre a facilitare sinergie e collaborazioni con il CLC South della EIT Culture & Creativity e con l'Hub Cultura e Creatività della Regione Emilia-Romagna;
- **IIDEA** organizzerà un percorso di accelerazione che comprenderà attività di formazione in presenza, tutoraggio sia in presenza che da remoto, accompagnamento a fiere di settore e

¹Cfr. Regolamento (CE) n. 68/2001

incontri di pitching al termine del percorso. Il percorso di accelerazione si svolgerà in presenza uno/due giorni al mese, all'interno delle Serre di ART-ER. Dovrà essere individuato un referente unico di progetto la cui partecipazione al percorso di accelerazione sarà obbligatoria;

- **CTE COBO** darà la possibilità ai soggetti selezionati di utilizzare gli asset messi a disposizione dal progetto.

Il presente avviso concorre al raggiungimento degli obiettivi previsti dal progetto "Casa delle Tecnologie Emergenti - Comune di Bologna":

1. ampliando il bacino di imprese coinvolte nei processi di innovazione e promuovendo l'innovazione del tessuto economico.
2. supportando la diffusione delle tecnologie abilitate 5G, agevolando il test e quindi l'adozione da parte del sistema imprenditoriale locale e nazionale di soluzioni portabili su 5G che utilizzino tecnologie emergenti.
3. rafforzando il posizionamento della Casa delle Tecnologie Emergenti di Bologna come centro per il trasferimento tecnologico e come polo di competenze e conoscenze sull'innovazione, in relazione all'applicazione del 5G e delle tecnologie da esso abilitate, già a partire dalle prime fasi di promozione e diffusione della call for project, prevedendo anche momenti di diffusione e presentazione dei risultati ottenuti.

4 **Soggetti ammissibili**

Sono considerati soggetti ammissibili ai sensi del presente avviso le **Imprese e i liberi professionisti con attività prevalente nell'ambito dei videogiochi. Alla data del 31/05/2024 i soggetti devono essere già costituiti e devono avere sede legale o operativa in Italia.**

Le imprese ed i liberi professionisti, per poter essere ammessi, dovranno presentare **proposte progettuali per lo sviluppo di videogiochi che prevedono l'utilizzo di soluzioni che sono abilitate e/o portabili e/o si basano sulle tecnologie della CTE** ovvero: 5G, Blockchain, Artificial Intelligence, Quantum Technology, Internet of Things, Edge-Cloud computing, High Performance Computing, Augmented Reality / Virtual Reality.

5 Limitazioni alla partecipazione e cause di esclusione

I partecipanti al presente avviso, alla data di presentazione della domanda, dovranno:

- 1) non aver commesso violazioni gravi, definitivamente accertate, rispetto agli obblighi relativi al pagamento delle imposte e delle tasse;
- 2) non aver commesso violazioni gravi, definitivamente accertate, rispetto agli obblighi relativi al pagamento di canoni, tributi e imposte locali nei confronti del Comune di Bologna;
- 3) essere in regola con il DURC, per i soggetti tenuti a produrlo;
- 4) non trovarsi, in stato di liquidazione giudiziale, liquidazione coatta, di concordato preventivo o abbiano in corso un procedimento per l'accesso di una di tali procedure, fermo restando quanto previsto dal Codice della crisi d'impresa e dell'insolvenza.

Inoltre, il legale rappresentante dell'ente non deve aver riportato alcuna condanna con sentenza definitiva o decreto penale di condanna divenuto irrevocabile o sentenza di applicazione della pena su richiesta ai sensi dell'articolo 444 del codice di procedura penale per uno dei reati previsti dall'art. 94 D.lgs. 36/2023.

Si precisa che, con riferimento ai punti 1) e 2), per violazioni gravi si intendono quelle che comportano un omesso pagamento superiore all'importo di cui all'articolo 48-bis, commi 1 e 2-bis, del decreto del Presidente della Repubblica 29 settembre 1973, n. 602.

Il soggetto richiedente attesta il possesso dei predetti requisiti mediante autodichiarazione resa ai sensi del D.P.R. n. 445/2000 compilando l'apposito *form online*.

L'Amministrazione effettuerà controlli relativamente a quanto autodichiarato in sede di presentazione della domanda.

I soggetti selezionati verranno ammessi con riserva fino all'esito dei controlli. In caso di esito negativo si procederà all'esclusione del soggetto e alla revoca del contributo.

Ciascun partecipante può presentare **una sola domanda**.

6 Opportunità per i soggetti selezionati

Il Comune di Bologna coordinerà il progetto ed erogherà rimborsi per le spese sostenute per lo sviluppo di prototipi di videogiochi e piani per lo sviluppo e commercializzazione del prodotto, per **un massimo di 25.000 euro per ciascun soggetto selezionato** e per un budget complessivo di 199.000 euro. I rimborsi per le spese sostenute saranno riconosciuti nella misura percentuale massima del 60% della spesa ammissibile. I rimborsi spese saranno erogati ai sensi del regime “de minimis”, come definito dalla vigente normativa europea: Regolamento (UE) n. 2831/2023 del 13 dicembre 2023 pubblicato sulla G.U.U.E. Serie L del 15.12.2023, e saranno soggetti alla ritenuta IRPEF del 4%, per attività commerciale, ove applicabile. Al fine di verificare il rispetto di detto massimale, il soggetto proponente è tenuto a presentare apposita dichiarazione concernente gli aiuti “de minimis” ricevuti nell'esercizio finanziario in corso e nei due precedenti.

La messa a disposizione da parte del Comune di Bologna, dei partner del progetto Bologna Game Farm e CTE COBO di spazi, asset e competenze, si configura come beneficio aggiuntivo rispetto al contributo economico corrisposto sotto forma di rimborso spese e dunque non sono da considerare nel quadro economico di progetto.

7 Spese ammissibili

Sono ammesse a rendicontazione le seguenti spese, sostenute nel periodo compreso tra la data di presentazione della domanda al presente bando (coincidente con la data del numero di protocollo assegnato alla specifica domanda) e il 31/03/2025 e strettamente e direttamente riferibili al progetto selezionato:

- I. spese relative alle **risorse umane (personale interno ed esterno)** imputabili direttamente alla partecipazione al percorso di Bologna Game Farm e allo sviluppo dell'impresa, con forme contrattuali previste dalla normativa vigente; tali spese non possono essere superiori al 35% delle spesa ammissibile.
- II. Spese per acquisto di **macchinari, attrezzature, infrastrutture telematiche, tecnologiche, digitali** finalizzate alla realizzazione a titolo esemplificativo di piattaforme, siti web, al miglioramento della connettività di rete, alla digitalizzazione e la dematerializzazione

dell'attività, la sicurezza informatica, la fatturazione elettronica, il cloud computing, il business process, compresa la strumentazione accessoria al loro funzionamento;

- III. Acquisizione di **brevetti, licenze software, cloud e di servizi applicativi o altre forme di proprietà intellettuale**, spese per l'ideazione del marchio necessari al conseguimento degli obiettivi dell'intervento;
- IV. Spese per **beni immateriali**: la realizzazione di siti internet e loro aggiornamento; progetti riferiti al commercio elettronico; programmi informatici e servizi per le tecnologie di informazione e della telecomunicazione;
- V. Spese per l'acquisizione di **servizi e consulenze specializzate**, incluse attività di formazione specifica;
- VI. Spese per la **promozione**, compresa la progettazione e la diffusione di depliant, locandine, cartellonistica, manifesti, cataloghi strettamente connesse al progetto, spese per la realizzazione di iniziative e strumenti di comunicazione (brochure e/o materiale editoriale) e per la partecipazione a fiere/mercati relativi al prodotto o servizio obiettivo dell'intervento.

Le spese si intendono iva esclusa salvo nei casi in cui tale imposta non sia recuperabile e saranno erogate a fondo perduto nella misura percentuale massima del 60% della spesa ammissibile.

È fatto divieto di alienare, cedere a qualunque titolo, distogliere dall'uso originario i beni acquistati o realizzati nell'ambito dell'intervento finanziato nei 36 mesi successivi alla concessione del rimborso spese, fatta salva la possibilità di sostituire impianti o attrezzature obsoleti o guasti.

Non possono essere portate a rendiconto:

- I. le spese sostenute per fornitura di beni e servizi da parte di società controllate e/o collegate al richiedente/beneficiario con assetti proprietari sostanzialmente coincidenti e comunque tutte le spese riguardo alle quali si ravvisi una effettiva elusione del divieto di fatturazione fra imprese appartenenti "all'impresa unica" (ex art. 2 c. 2 Regolamento (UE) n. 2831/2023 del 13 dicembre 2023 pubblicato sulla G.U.U.E. Serie L del 15.12.2023) come specificato all'art. 11, c. 2.1, lettera b);
- II. le spese in autofatturazione;

- III. le spese per le quali si è chiesto e/o ottenuto il rimborso da parte di altri progetti e/o finanziamenti, nel rispetto del divieto di doppio finanziamento all'art. 9 del regolamento (UE) 2021/241;
- IV. interventi per i quali si è chiesto e/o ottenuto il rimborso da parte di compagnie assicurative;
- V. rimborsi a titolari/soci e amministratori.

8 Modalità di rendicontazione

La rendicontazione dovrà essere trasmessa agli uffici del Settore Cultura e Creatività del Comune di Bologna tramite pec all'indirizzo culturapromozione@pec.comune.bologna.it entro e non oltre la data del 15/04/2025, salvo proroghe determinate dal Comune di Bologna per giustificati motivi.

La rendicontazione dovrà contenere:

- Una relazione qualitativa delle attività realizzate e delle spese sostenute;
- il consuntivo economico comprendente le voci di entrata e di spesa per l'intero progetto;
- per una quota pari al rimborso spese riconosciuto e al cofinanziamento necessario, rendicontazione della spesa tramite la presentazione di idonei documenti contabili comprovanti le spese sostenute e documentazione relativa, in conformità con quanto indicato nel progetto e nel relativo cronoprogramma.

Qualora le spese ammissibili risultassero inferiori a quelle minime riconosciute in sede di ammissione del progetto, il rimborso spese sarà ridotto proporzionalmente. La spesa rendicontata non potrà in ogni caso essere inferiore al 70% rispetto alla spesa minima necessaria all'ottenimento del rimborso totale concesso. In tal caso si procederà alla revoca totale del rimborso riconosciuto.

Per quanto riguarda le transazioni relative ai pagamenti, i soggetti beneficiari si impegnano a rispettare le **disposizioni previste all'art. 3 della Legge n. 136/2010 e s.m.i. in materia di tracciabilità dei flussi finanziari**. Al fine di consentire la tracciabilità delle spese oggetto di rimborso spese, i soggetti beneficiari dovranno utilizzare un conto corrente bancario o postale dedicato, anche non in via esclusiva, alle commesse pubbliche. Per consentire la piena tracciabilità delle operazioni, tutti i pagamenti dovranno essere effettuati esclusivamente con le seguenti

modalità: bonifico bancario (da conto corrente bancario la cui titolarità sia in capo al soggetto beneficiario), carta di credito aziendale o del libero professionista.

- Ai giustificativi di spesa dovrà sempre essere allegato, per ogni pagamento effettuato, la lista dei movimenti bancari e, a saldo, dovrà essere prodotto l'estratto conto corrente bancario (in formato elettronico), in quanto la sola disposizione del pagamento non costituisce prova dell'effettiva quietanza della spesa. I documenti contabili devono essere intestati al soggetto beneficiario del rimborso spese.
- Documentazione minima da produrre per la rendicontazione delle spese:

1. Risorse umane

a. Personale interno:

- i. contratto di lavoro e lettere di incarico con indicazione dell'attività e dell'impegno (quantificato in percentuale sul monte ore previsto dal contratto);
- ii. prospetto di calcolo del costo orario determinato dividendo per le ore contrattuali i più recenti costi annui lordi adeguatamente documentati;
- iii. scheda di riepilogo contenente dati del personale, qualifica, ore lavorate, costi sostenuti e breve descrizione delle attività svolte;
- iv. timesheet attestanti le ore lavorate;
- v. buste paga / cedolini;
- vi. pagamenti quietanzati (bonifico o altro documento comprovante l'avvenuto pagamento);
- vii. ricevute di versamento degli oneri datoriali (MOD. F24) cumulativi, accompagnata da un'autodichiarazione di versamento degli oneri datoriali firmata dal legale rappresentante, contenente l'indicazione dei soggetti che si rendicontano.

b. Personale esterno:

- i. curricula dei consulenti esterni;
- ii. modalità di selezione dei collaboratori esterni;

- iii. dichiarazione di insussistenza cause di incompatibilità;
- iv. contratto di consulenza/ordine;
- v. parcella con descrizione dell'attività svolta rilasciata dai collaboratori esterni non soggetti all'IVA e fattura con descrizione dell'attività svolta rilasciata dai collaboratori esterni soggetti ad IVA;
- vi. ricevuta di c/c postale o c/c bancario;
- vii. mandati di pagamento e/o bonifici bancari, debitamente quietanzati;
- viii. dichiarazione di quietanza sottoscritta dagli interessati.

2. Acquisizione di beni e servizi:

- i. giustificativi di spesa (fattura o altro documento previsto a seconda della tipologia di spesa);
- ii. pagamenti quietanzati (bonifico o altro documento comprovante l'avvenuto pagamento).

La documentazione sopra riportata dovrà riportare la seguente dicitura "AVVISO PUBBLICO BGF@CTE - (NOME PROPONENTE) – Progetto CTE COBO; CUP F39I22001840004; PSC MISE 2014-2020", fatta eccezione per le fatture emesse prima dell'approvazione della graduatoria finale. L'intera documentazione in originale deve rimanere a disposizione presso la sede principale del soggetto proponente, disponibile per le verifiche in loco fino a 5 anni dalla data dell'ultima liquidazione del Comune di Bologna al beneficiario, e fa parte integrante della documentazione finale che accerta la realizzazione dell'operazione. Il beneficiario del rimborso spese dovrà altresì rendersi disponibile per eventuali accertamenti e/o integrazioni documentali richieste dal MIMIT.

9 Modalità di erogazione del rimborso spese

Il rimborso spese verrà erogato in un'unica soluzione in seguito alla presentazione, obbligatoria da parte del beneficiario, della rendicontazione di tutte le spese ammissibili nell'ambito del progetto selezionato dal presente avviso.

Il Comune di Bologna provvederà alla liquidazione di quanto dovuto entro 60 giorni dalla data di presentazione della rendicontazione, sulla base delle spese ammissibili correttamente rendicontate.

Il pagamento del rimborso spese è subordinato:

- alla verifica di regolarità contributiva tramite l'acquisizione del DURC;
- alla verifica del rispetto dell'art. 48 bis del D.P.R. 602/73 da parte dell'impresa beneficiaria;
- alla presentazione della rendicontazione completa e resa secondo le modalità indicate nel presente avviso, relativa alle spese ammissibili sostenute, correttamente documentate e quietanzate entro il 31/03/2025.

Il Comune di Bologna si riserva di rimodulare il rimborso delle spese, revocandolo in tutto o in parte in caso di inadempienze gravi e/o di omessa o incompleta rendicontazione.

10 Modalità di partecipazione

Le domande di partecipazione devono contenere:

- A. Prospetto di budget
- B. CV del proponente e dei componenti del team
- C. Allegati tecnici obbligatori

Ulteriori allegati tecnici facoltativi vanno allegati alla medesima domanda di partecipazione e non possono essere inviati separatamente.

Facendo riferimento agli allegati tecnici facoltativi sotto elencati, inserire nei documenti caricati nella domanda di partecipazione i vari link statici (Dropbox o cartella Google Drive, senza alcuna restrizione di accesso - no WeTransfer).

ALLEGATI TECNICI OBBLIGATORI

1. **Sintesi game design document** (massimo **10** pagine / **20.000** caratteri spazi inclusi): descrizione in sintesi del videogioco completo (incluso ad esempio: descrizione del gameplay; meccaniche principali; elementi di gioco; scenari o livelli; eventuale narrativa; caratteristiche degli eventuali competitor, etc.).
2. **Analisi tecnica e una Relazione tecnica** specifica riferita alle soluzioni adottate e/o da sviluppare nell'ambito del progetto che sono abilitate e/o portabili e/o si basano sulle tecnologie: 5G, Blockchain, Artificial Intelligence, Quantum Technology, Internet of Things, Edge-Cloud computing, High Performance Computing, Augmented Reality / Virtual Reality.

ALLEGATI TECNICI FACOLTATIVI

1. **Video di gameplay del prototipo** (eventualmente commentato a voce dal proponente). Inserire nella domanda il link statico (es. Dropbox) per scaricarlo.
2. **Screenshot del prototipo ed eventuali altri materiali grafici** (concept art, mockup, preview interfaccia utente, etc). Inserire nella domanda il link statico (es. Dropbox) per scaricarlo.
3. **Prototipo PC-Windows funzionante o Mobile in formato .APK o .AAB o Oculus Quest Meta** (che possa essere eseguito direttamente e senza installazione su Pc o su Mobile) e **sintetiche istruzioni d'uso**. Inserire nella domanda il link statico (es. Dropbox) per scaricarlo.

Le domande devono essere trasmesse esclusivamente compilando il modulo on-line a questo link https://moduli.retecivica.lepida.it/ComuneBologna_GameFarm2024.

La domanda dovrà essere completata in ogni sua parte ed inviata entro e non oltre le ore 13.00 del 15/09/2024. Farà fede l'orario di arrivo della domanda di partecipazione registrato dal server del Comune di Bologna.

Il servizio è accessibile solo con credenziali SPID (maggiori informazioni sulla registrazione alla pagina <https://servizi.comune.bologna.it/registrati>).

Il form può essere compilato dal legale rappresentante dell'organizzazione o dal referente del progetto tramite le sue credenziali. In quest'ultimo caso è necessario allegare al form una delega del legale rappresentante dell'organizzazione e copia di un suo documento di identità.

Prima della presentazione della domanda infatti, fatte salve eventuali esenzioni previste dalla normativa, è richiesto il versamento dell'imposta di **bollo di euro 16,00**.

L'assolvimento dell'imposta di bollo potrà avvenire nelle seguenti modalità:

- compilando e allegando alla domanda l'apposito **modulo allegato** all'avviso pubblico, apponendovi e annullando la marca da bollo;
- attraverso la compilazione del **modello F24 Elide**. In tal caso alla domanda dovrà essere allegata la relativa quietanza.

11 Criteri di valutazione

I progetti saranno valutati sulla base dei seguenti criteri:

- business idea (completezza della presentazione, coerenza rispetto al mercato, sostenibilità economica/finanziaria), max 10/100 punti;
- concept creativo e innovatività (originalità, contenuto culturale, qualità tecnico-creativa del game design), max 10/100 punti;
- capacità imprenditoriale del proponente (esperienza acquisita nella gestione di un'attività come imprenditore o libero professionista), max 10/100 punti;
- team di sviluppo (competenze, cv, esperienze precedenti nello sviluppo di videogiochi, coerenza con la business idea), max 10/100 punti;
- presentazione di un prototipo funzionante (che possa essere eseguito direttamente, senza installazione), max 20/100 punti;
- rilevanza delle soluzioni basate su tecnologie emergenti previste dal progetto (5G, Blockchain, Artificial Intelligence, Quantum Technology, Internet of Things, Edge-Cloud computing, High Performance Computing, Augmented Reality / Virtual Reality.), max 20/100 punti;
- rilevanza territoriale (composizione del team e/o collaborazioni esterne con soggetti radicati sul territorio regionale), max 10/100 punti;
- rilevanza della componente giovanile under 40, max 5/100 punti;

- rilevanza della componente femminile, max 5/100.

L'idoneità è fissata in 60/100 punti. In caso di parità di punteggio si darà priorità ai soggetti con età media dei componenti più bassa.

12 Proprietà intellettuale

La proprietà intellettuale e industriale del progetto imprenditoriale e delle relative soluzioni appartiene ai partecipanti che lo hanno sviluppato e presentato. Ciascun partecipante si assume l'obbligo e la piena responsabilità di tutelare ogni aspetto innovativo e/o originale con i mezzi che riterrà opportuni.

13 Liberatoria di utilizzo

Con la partecipazione al presente Avviso, i soggetti proponenti autorizzano l'Amministrazione e i partner di CTE a pubblicare sul Sito istituzionale e sul sito di CTE COBO e a divulgare secondo altre forme istituzionali la descrizione del progetto e/o altri contenuti, purché precedentemente concordati con i soggetti proponenti gli stessi. Tali materiali potranno essere utilizzati nell'ambito del progetto CTE COBO per attività di comunicazione, animazione e networking.

14 Adempimenti in materia di comunicazione e promozione-

Tutti i materiali di comunicazione e promozione realizzati inerenti il programma di accelerazione dovranno contenere i loghi del Comune di Bologna, di Bologna Game Farm, di ART-ER, di CTE COBO, del FSC e del MIMIT, secondo le indicazioni operative fornite in fase esecutiva.

15 Procedura di selezione e graduatoria

I partecipanti saranno selezionati da una commissione di esperti nominata dal Comune di Bologna dopo la chiusura del bando.

La commissione potrà, in fase di valutazione dei progetti, richiedere chiarimenti e

approfondimenti ai partecipanti.

La commissione, a conclusione delle attività di valutazione, formulerà una graduatoria di merito di tutti i progetti presentati. La graduatoria avrà validità per un periodo di 6 mesi dalla data di approvazione.

Nell'ipotesi in cui i soggetti selezionati con il presente avviso risultassero successivamente rinunciari, il Comune di Bologna si riserva la possibilità di ammettere al programma soggetti posizionati successivamente e utilmente in graduatoria.

16 Comunicazione esito e termini di conferma

L'esito della procedura di selezione sarà pubblicato sul sito del Comune di Bologna (www.comune.bologna.it/concorsigare/bandi) e ne sarà data specifica comunicazione a ognuno dei soggetti partecipanti.

17 Informativa sul trattamento dei dati

Ai sensi dell'art. 13 del Regolamento europeo n. 679/2016, il Comune di Bologna, in qualità di "Titolare" del trattamento, è tenuto a fornire informazioni in merito all'utilizzo dei dati personali forniti per la partecipazione all'avviso e per la successiva erogazione del contributo al soggetto beneficiario.

Titolare del Trattamento: il Titolare del trattamento dei dati personali di cui alla presente Informativa è il Comune di Bologna, con sede in piazza Maggiore 6 - 40121 Bologna.

Responsabile della protezione dei dati personali: il Comune di Bologna ha designato quale Responsabile della protezione dei dati la società Lepida S.c.p.A. (dpo-team@lepada.it).

Responsabili del trattamento: il Comune di Bologna può avvalersi di soggetti terzi per l'espletamento di attività e relativi trattamenti di dati personali di cui abbia la titolarità. Conformemente a quanto stabilito dalla normativa, tali soggetti assicurano livelli esperienza, capacità e affidabilità tali da garantire il rispetto delle vigenti disposizioni in materia di trattamento, ivi compreso il profilo della sicurezza dei dati.

Vengono formalizzate da parte del Comune istruzioni, compiti ed oneri in capo a tali soggetti terzi con la designazione degli stessi a "Responsabili del trattamento"; tali soggetti vengono sottoposti

a verifiche periodiche al fine di constatare il mantenimento dei livelli di garanzia registrati in occasione dell'affidamento dell'incarico iniziale.

Soggetti autorizzati al trattamento: I dati personali forniti sono trattati da personale interno previamente autorizzato e designato quale incaricato del trattamento, a cui sono impartite idonee istruzioni in ordine a misure, accorgimenti, modus operandi, tutti volti alla concreta tutela dei dati personali forniti.

Finalità e base giuridica del trattamento: il trattamento dei dati personali forniti viene effettuato dal Comune di Bologna per lo svolgimento di funzioni istituzionali e, pertanto, ai sensi dell'art. 6 comma 1 lett. e) non necessita del consenso dell'interessato.

I dati personali saranno trattati per verificare il possesso dei requisiti di legge per la partecipazione a gare pubbliche e per la stipulazione di un contratto di fornitura con ente pubblico.

Destinatari dei dati personali: I dati personali raccolti non sono oggetto di diffusione. Saranno comunicati agli uffici INPS/INAIL, Casellario Giudiziale e Prefettura per i controlli di legge, come indicato nel Registro dei trattamenti).

Trasferimento dei dati personali a Paesi extra UE: i dati personali raccolti non sono trasferiti al di fuori dell'Unione europea.

Periodo di conservazione: i dati raccolti sono conservati per un periodo non superiore a quello necessario per il perseguimento delle finalità sopra menzionate. A tal fine, anche mediante controlli periodici, viene verificata costantemente la stretta pertinenza, non eccedenza e indispensabilità dei dati rispetto al rapporto, alla prestazione o all'incarico in corso, da instaurare o cessati, anche con riferimento ai dati che Lei fornisce di propria iniziativa. I dati che, anche a seguito delle verifiche, risultano eccedenti o non pertinenti o non indispensabili non sono utilizzati, salvo che per l'eventuale conservazione, a norma di legge, dell'atto o del documento che li contiene.

L'interessato ha diritto:

- di accesso ai dati personali;
- di ottenere la rettifica o la cancellazione degli stessi o la limitazione del trattamento che lo riguardano;

- di opporsi al trattamento;
- di proporre reclamo al Garante per la protezione dei dati personali.

Al fine di semplificare le modalità di inoltro e ridurre i tempi per il riscontro si invita a presentare le richieste di cui al paragrafo che precede, al Comune di Bologna, protocollogenerale@pec.comune.bologna.it.

Conferimento dei dati: il conferimento dei dati è facoltativo, ma necessario per le finalità sopra indicate. Il mancato conferimento comporterà l'impossibilità di concludere la procedura di concessione del contributo.

18 Informazioni sull'Avviso

L'Avviso è pubblicato all'Albo Pretorio del Comune di Bologna <https://alboonline.comune.bologna.it/albopretorio/albo.nsf>, nonché sul sito di CTE COBO <https://www.ctecobo.it/> e sul sito di Bologna Game Farm www.bolognagamefarm.com

Tutte le informazioni e gli aggiornamenti saranno resi disponibili sul sito del Comune di Bologna (https://www.comune.bologna.it/governo/concorsi-avvisi-bandi/avvisi-pubblici?q=&ct=rer_bando_avviso_pubblico&tipo%20di%20bando=Avvisi

[%20pubblici&page=1&pageSize=10](https://www.comune.bologna.it/governo/concorsi-avvisi-bandi/avvisi-pubblici?%20pubblici&page=1&pageSize=10)) e sul sito di CTE COBO alla pagina: <https://www.ctecobo.it>

In fase di candidatura, sarà possibile richiedere chiarimenti sull'avviso al Comune di Bologna scrivendo alla mail: info@bolognagamefarm.com.

Si consiglia, inoltre, di consultare periodicamente il sito www.bolognagamefarm.com per aggiornamenti.

La partecipazione all'avviso implica l'accettazione di tutte le norme previste dal medesimo.

La responsabile del procedimento è: **Dott.ssa Giorgia Boldrini, Direttrice del Settore Cultura e Creatività del Comune di Bologna.**

La Direttrice del Settore Cultura e Creatività

Comune di Bologna

dott. ssa Giorgia Boldrini

(documento sottoscritto digitalmente)

Allegati al presente avviso:

- allegato A Prospetto di budget
- allegato B Facsimile del form di partecipazione
- allegato Modello assolvimento imposta di bollo