

SCHEMA DI PROTOCOLLO D'INTESA TRA COMUNE DI BOLOGNA, CITTÀ METROPOLITANA DI BOLOGNA E COMUNE DI PESARO E COMUNE DI MATERA PER LA COLLABORAZIONE NELL'AMBITO DELLE ATTIVITÀ CONNESSE AI PROGETTI RELATIVI ALLE CASE DELLE TECNOLOGIE EMERGENTI

TRA

COMUNE DI BOLOGNA (CF. E P.IVA) nella persona del dott., in qualità del Dirigente del, il quale dichiara di agire in questo atto esclusivamente per conto e nell'interesse dell'Amministrazione che rappresenta e presso cui è domiciliato, ai sensi delle vigenti disposizioni normative ed in particolare dell'art. 107, comma 3, del D. Lgs. 18/8/2000, n. 267,

CITTÀ METROPOLITANA DI BOLOGNA (C.F. e P. IVA) nella persona del dott....., in qualità di, a tale funzione nominata con provvedimento n. 40716 del 30/06/2023, la quale dichiara di agire in questo atto esclusivamente per conto e nell'interesse dell'Amministrazione che rappresenta e presso cui è domiciliata, ai sensi delle vigenti disposizioni normative ed in particolare dell'art. 107, comma 3, del D. Lgs. 18/8/2000, n. 267,

E

COMUNE DI MATERA (C.F. P. IVA) nella persona di in qualità di a tale funzione nominato con provvedimento n..... del il quale dichiara di agire in questo atto esclusivamente per conto e nell'interesse dell'Amministrazione che rappresenta e presso cui è domiciliato, ai sensi delle vigenti disposizioni normative ed in particolare dell'art. 107, comma 3, del D. Lgs. 18/8/2000, n. 267

E

COMUNE DI PESARO (C.F. 00272430414 P. IVA 00272430414) nella persona di in qualità dia tale funzione nominato con provvedimento n..... del il quale dichiara di agire in questo atto esclusivamente per conto e nell'interesse dell'Amministrazione che rappresenta e presso cui è domiciliato, ai sensi delle vigenti disposizioni normative ed in particolare dell'art. 107, comma 3, del D. Lgs. 18/8/2000, n. 267

congiuntamente di seguito definiti “le Parti”.

Premesso che:

- con il Decreto Ministeriale del 12 agosto 2022, il MISE, oggi MIMIT, ha inteso promuovere la creazione di centri di trasferimento tecnologico finalizzati allo sviluppo di progetti di ricerca, prodotti, processi e modelli di business relativi alle tecnologie emergenti e che, pertanto, ha pubblicato¹ l'avviso pubblico per la selezione di progetti proposti da parte delle amministrazioni comunali da cui, tra gli altri, sono risultati vincitori² i progetti “Casa delle Tecnologie Emergenti – Comune di Bologna”, “Casa delle Tecnologie Emergenti - Comune di Matera (CTEMT)” e Casa delle Tecnologie Emergenti - Comune di Pesaro (CTE SQUARE)”,
- il Comune di Bologna è capofila del progetto CTE-COBO Casa delle tecnologie emergenti del Comune di Bologna³, attuato con la collaborazione della Città metropolitana di Bologna e il Comune di Ravenna e in partnership con Università, Centri di Ricerca, Consorzi e Imprese esperte ed attive nel settore, con 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

¹ ai sensi del Decreto Ministeriale del 12 agosto 2022, pubblicato sul sito del Ministero in data 17 ottobre 2022

² Graduatoria della procedura di selezione di cui al suddetto Avviso approvata ad esito dei lavori della Commissione costituita in data 1° dicembre 2022 con Direttoriale del 28 dicembre 2022 (n. reg. int. 0192126)

³ Approvato con determinazione dirigenziale n. 192126 del 28 dicembre 2022 del Ministero delle Imprese e del Made in Italy (di seguito “MIMIT”)

imprenditoriali, l'accelerazione di startup e il trasferimento tecnologico in particolare a favore delle piccole e medie imprese

- la Città metropolitana di Bologna per il progetto CTE - COBO, nel quadro delle attività dell'Ufficio comune *Sviluppo economico, imprese, occupazione*, ha promosso 8 avvisi pubblici per attività di incubazione, accelerazione e tech transfer, con oltre 70 imprese finanziate
- - il Comune di Matera è capofila del progetto "Casa delle Tecnologie Emergenti di Matera" (CTEMT), attuato in collaborazione con il Consiglio Nazionale delle Ricerche, il Politecnico di Bari e l'Università degli Studi della Basilicata, con l'obiettivo di sviluppare tecnologie hardware e software da testare nel contesto cittadino, sviluppando sensoristica ed approcci innovativi nel contesto urbano;
- - il Comune di Pesaro è capofila del progetto "CTE Square", attuato in collaborazione con Università, imprese, consorzi e fondazioni esperte e attive nel settore, con l'obiettivo di supportare progetti di ricerca e sperimentazione con l'intento di trasferire know-how tecnologico rispetto a tematiche che vanno dalla blockchain all'impiego delle reti 5G e 6G alle pmi per produrre sempre più servizi di qualità e aumentare la competitività dei territori.
- Tutte e tre le CTE sopra menzionate hanno tra i loro verticali di intervento quello delle industrie culturali e creative con particolare interesse ai temi del Gaming
- nel quadro delle attività CTE.COBO, è stata lanciata dal Comune di Bologna la call 2024 di Bologna Game Farm, il progetto pilota 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.
- Comune e Città metropolitana di Bologna, intendono collaborare nel quadro delle azioni CTE.COBO per realizzare la call 2025 di Bologna Game Farm con gli obiettivi di supportare 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.
- anche in una prospettiva nazionale di intervento del progetto CTE, CTEMT e CTE SQUARE riconoscono di interesse collaborare per ampliare l'impatto del progetto Bologna Game Farm in ottica nazionale e di integrazione tra CTE, incrementando il supporto ai progetti selezionati, attraverso specifiche iniziative da parte delle Case.

Tutto ciò premesso e considerato

SI CONVIENE E SI STIPULA QUANTO SEGUE:

Articolo 1 – Premessa

Le premesse costituiscono parte integrante e sostanziale del presente protocollo d'intesa. .

Articolo 2 – Finalità del protocollo

Il presente protocollo d'intesa definisce le modalità di collaborazione nell'ambito delle attività connesse ai progetti relativi alle "Case delle Tecnologie Emergenti" (di seguito CTE), finanziati dal Ministero delle imprese e del Made in Italy (di seguito MIMIT), tra il Comune di Bologna, la Città metropolitana di Bologna e il Comune di Pesaro e il Comune di Matera, con particolare riferimento alle azioni connesse all' "Avviso pubblico per la selezione di videogiochi per la valorizzazione del patrimonio culturale italiano sviluppati utilizzando le tecnologie emergenti - BGF@CTE 2025".

Le iniziative connesse al suddetto avviso pubblico, e oggetto del presente protocollo, si inseriscono nei progetti:

- Progetto “Casa delle Tecnologie Emergenti – Comune di Bologna”, di cui il Comune di Bologna è Capofila e la Città metropolitana è partner, come da Accordo di partenariato;
- Progetto “Casa delle Tecnologie Emergenti - Comune di Matera (CTEMT)”, di cui il Comune di Matera è Capofila
- Progetto “Casa delle Tecnologie Emergenti - Comune di Pesaro (CTE SQUARE)”, di cui il Comune di Pesaro è Capofila.

A tal fine le parti condividono altresì l'intento di collaborare congiuntamente all'implementazione delle attività connesse al verticale Industrie Culturali e Creative, con particolare riferimento alla tematica del Gaming.

Articolo 3 – Impegni delle parti

L'oggetto viene di seguito declinato in specifiche azioni a cura di ciascuna delle parti.

Il Comune di Bologna si impegna a:

- a) Mettere a disposizione il proprio know how nella gestione di programmi per il supporto a startup e professionisti nell'ambito del gaming grazie all'esperienza pluriennale dell'iniziativa Bologna Game Farm;
- b) Garantire la messa a disposizione di un percorso di formazione e accompagnamento al mercato ai soggetti beneficiari dell'iniziativa, favorendo, in tali azioni, il coinvolgimento della Città metropolitana di Bologna, del Comune di Pesaro e del Comune di Matera;
- c) Collaborare con la Città metropolitana di Bologna supportando i beneficiari nella programmazione e rendicontazione delle spese, al fine di favorire la massima efficacia nell'utilizzo della dotazione finanziaria disponibile.

La Città metropolitana di Bologna si impegna a:

- a) Redigere, in accordo con il Comune di Bologna, e approvare l'“Avviso pubblico per la selezione di videogiochi per la valorizzazione del patrimonio culturale italiano sviluppati utilizzando le tecnologie emergenti - BGF@CTE 2025”;
- b) Destinare al suddetto avviso quota parte delle risorse economiche disponibili a valere sul budget assegnato alla Città metropolitana nell'ambito del progetto “Casa delle Tecnologie Emergenti – Comune di Bologna”, per l'erogazione di rimborsi spesa a favore dei beneficiari dell'avviso, in coerenza con le regole di utilizzo dei finanziamenti inerenti la Casa delle Tecnologie Emergenti e con i vincoli di bilancio dell'Ente;
- c) Gestire l'istruttoria inerente il suddetto Avviso, ivi incluse: la valutazione delle domande pervenute, anche istituendo un'apposita commissione di valutazione; la concessione dei rimborsi spesa; la verifica dell'assolvimento di eventuali impegni da parte dei beneficiari; la rendicontazione delle spese sostenute e l'erogazione dei rimborsi spesa, nella misura e nelle modalità definite dall'Avviso.

Il Comune di Matera si impegna a:

- a) gestire una tappa del percorso di accelerazione presso la CTE Matera,
- b) fornire i rilievi di siti di rilevanza architettonica effettuati con droni e laser scan (chiese rupestri e siti monumentali) quale oggetto scenografico per lo sviluppo di demo giocabili

Il Comune di Pesaro si impegna a:

- a) Organizzare e ospitare la prima edizione del festival dei giochi applicati all'innovazione sociale e alla promozione culturale, offrendo ai beneficiari del suddetto Avviso l'opportunità di presentare i propri videogiochi nell'ambito del festival, in modo integrato con il percorso Bologna Game Farm.

Infine, tutte le parti si impegnano a:

- a) Garantire la massima collaborazione con l'obiettivo di massimizzare i risultati e le ricadute positive dell'iniziativa oggetto del presente protocollo;
- b) Diffondere all'interno del proprio network locale e nazionale il suddetto Avviso con l'obiettivo di massimizzare il numero di soggetti candidati la visibilità dell'iniziativa;
- c) Predisporre i materiali di comunicazione dell'Avviso e delle iniziative ad esso collegate

coerentemente con le linee guida che verranno condivise da CTE COBO prima della pubblicazione dell'Avviso.

1.

Articolo 4 - Durata

Il presente protocollo ha validità dalla data della sua sottoscrizione al 31 dicembre 2025, con possibilità di rinnovo in forma scritta, previa approvazione in seno ai competenti organi deliberativi.

Articolo 5 – Trattamento dei dati

Le parti si impegnano, per quanto di rispettiva competenza, al rispetto della vigente disciplina normativa in materia di trattamento dei dati personali (GDPR Regolamento generale per la protezione dei dati personali n. 2016/679), con riferimento a quei dati personali di cui in qualsiasi modo dovessero venire in possesso nell'attuazione delle azioni del presente protocollo d'intesa.

Articolo 6 - Giurisdizione e normativa applicabile

Le controversie relative al presente protocollo sono di competenza del Giudice amministrativo in giurisdizione esclusiva ai sensi dell'articolo 133 del D. Lgs. 104/2010 - Codice di giustizia amministrativa.

Per tutto quanto non previsto le parti fanno espresso rinvio alla Legge 56/2014, al D. Lgs. 267/2000 - T.U.E.L.

La registrazione è prevista in caso d'uso.

Letta, approvata e sottoscritta digitalmente dalle parti.