

Il giorno 06/03/2025, la CONSIGLIERA DELEGATA Sara Accorsi, ai sensi dall'art. 33 dello Statuto dell'Ente, ha proceduto all'adozione del seguente atto:

ATTO N. 40

AREA SVILUPPO ECONOMICO E SOCIALE
SERVIZIO ATTRATTIVITA' DEL TERRITORIO E POLITICHE A SOSTEGNO
DELL'IMPRENDITORIALITA'

Fasc. 10.06.07/5/2025

AREA SVILUPPO ECONOMICO E SOCIALE

SERVIZIO ATTRATTIVITÀ DEL TERRITORIO E POLITICHE A SOSTEGNO DELL'IMPRENDITORIALITÀ

Oggetto: *PROGETTO CTE COBO: REQUISITI E CRITERI PER LA PARTECIPAZIONE ALL'AVVISO PUBBLICO PER LA SELEZIONE DI VIDEOGIOCHI PER LA VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE ITALIANO SVILUPPATI UTILIZZANDO LE TECNOLOGIE EMERGENTI - BGF@CTE COBO 2025*

IL SINDACO METROPOLITANO

Decisione:

- 1) **Approva**, ai sensi dell'art 12 della L. 241/90, i requisiti e i criteri per la partecipazione all' "Avviso pubblico per la selezione di videogiochi per la valorizzazione del patrimonio culturale italiano sviluppati utilizzando le tecnologie emergenti – BGF@ CTE COBO 2025", di cui all'allegato 1) al presente atto quale sua parte integrante e sostanziale;
- 2) **Rimette** a successivo atto dirigenziale l'approvazione dell'Avviso pubblico, al quale verrà data idonea pubblicizzazione per un periodo non inferiore a 15 giorni;
- 3) **Dà atto** che le attività previste dall'Avviso oggetto del presente atto si inseriscono nelle linee di azione previste dal progetto "*Casa delle Tecnologie Emergenti - Comune di Bologna*" - di cui la Città metropolitana di Bologna è partner - finanziato a valere sul PSC MISE 2014-2020 dal Ministero delle Imprese e del Made in Italy;¹
- 4) **Dà atto** che il citato avviso rientra nell'attuazione degli impegni delle parti di cui allo schema di protocollo d'intesa tra la Città metropolitana di Bologna, il Comune di Bologna, il Comune di Pesaro e il Comune di Matera di cui alla proposta di atto del Sindaco metropolitano n. 1022/2025 in corso di approvazione;

¹ Si veda l'accordo di partenariato approvato con atto del Sindaco metropolitano n. 27/2023 e successivamente aggiornato con atti n. 93/2023 e 131/2024.

- 5) **Dà atto** che l'avviso prevede la selezione di un numero massimo di sei beneficiari, tra imprese e liberi professionisti, attivi nel campo dei videogiochi su tutto il territorio nazionale, per lo sviluppo di videogiochi che valorizzino il patrimonio culturale italiano e che prevedono l'utilizzo di soluzioni che sono abilitate e/o portabili e/o si basano sulle tecnologie emergenti;
- 6) **Dà atto** altresì che l'organizzazione e gestione dei benefici da destinare alle proposte selezionate è in capo a Città metropolitana di Bologna mediante l'erogazione di un contributo a titolo di rimborso spese per le attività necessarie per lo sviluppo di videogiochi che valorizzino il patrimonio culturale italiano che prevedono l'utilizzo di soluzioni che sono abilitate e/o portabili e/o si basano sulle tecnologie per un importo complessivo di € 150.000,00;
- 7) **Dà atto**, pertanto, che il presente provvedimento comporta per la Città metropolitana di Bologna, secondo quanto previsto dagli artt. 4 e 6 dell'avviso, riflessi diretti sulla situazione economico-finanziaria dell'Ente, come meglio precisato al successivo punto del presente dispositivo, compatibilmente con le risorse disponibili e nel rispetto del principio di equilibrio di bilancio, dei vincoli di finanza pubblica e delle norme regolamentari della Città metropolitana di Bologna;
- 8) **Dà atto** che le predette risorse necessarie per la gestione dell'avviso oggetto del presente atto risultano stanziare sui seguenti capitoli del vigente bilancio di previsione della Città metropolitana di Bologna 2025-2027 per l'annualità 2025:
 - In entrata sul Cap E 204600 "FSC_2014-2020 - CTE_CUP F39I22001840004 Trasferimenti correnti da Amministrazioni locali – CDC 129";
 - In spesa sul Cap. S 106706/0 "FSC_2014-2020 - CTE_CUP F39I22001840004 - Trasferimenti correnti ad altre imprese - CDC 129"
- 9) **Dà atto** che si rimette a successivo atto dirigenziale l'approvazione della graduatoria dei beneficiari e l'assunzione dei relativi impegni di spesa e alla liquidazione dei rimborsi spese.

Motivazione:

L'avviso si inserisce nell'ambito della "Casa delle Tecnologie Emergenti - Comune di Bologna", di seguito "CTE COBO", progetto finanziato dal MIMIT con i fondi FSC 2014-2020 e finalizzato a realizzare a Bologna, attraverso la collaborazione di sedici partner, un centro di trasferimento tecnologico diffuso sulle tecnologie emergenti legate al 5G in tre ambiti verticali strategici per il territorio:

- Industria 4.0
- Servizi Urbani Innovativi
- Industrie Culturali e Creative

CTE COBO mira inoltre a promuovere un ecosistema territoriale sempre più attrattivo e generativo per startup e PMI, anche internazionali, in coerenza con le linee di mandato 2021-2026 "La Grande

Bologna. Per non lasciare indietro nessuno”, da cui è scaturito il progetto strategico “Bologna, Città della Conoscenza”, in cui, dal 2021, si iscrive la politica di innovazione della Città metropolitana di Bologna.

Il progetto CTE COBO si avvale di un’ampia rete di partner in grado di supportare imprese (in particolare PMI e start up) in tutte le fasi di sviluppo delle soluzioni innovative. CTE COBO, tra le diverse linee di attività, prevede la realizzazione di iniziative volte a supportare il trasferimento tecnologico alle imprese del territorio e l’attivazione di programmi di innovazione aperta che permettano alle PMI di introdurre le tecnologie emergenti abilitate da 5G nei loro sistemi produttivi, migliorandone digitalizzazione, sostenibilità e resilienza.

In linea con gli obiettivi e le azioni previste dal progetto, la Città metropolitana di Bologna ha avviato una collaborazione con il Comune di Bologna, il Comune di Pesaro attraverso il progetto “CTE Square” e il Comune di Matera attraverso il progetto “Casa delle Tecnologie Emergenti di Matera” mediante apposito Protocollo d’Intesa dedicato all’implementazione delle azioni connesse al verticale delle Industrie Culturali e Creative con particolare riferimento al Gaming, in corso di sottoscrizione.²

In questo quadro, si inserisce Bologna Game Farm@CTE COBO, un progetto 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. L’edizione 2025 si amplia coinvolgendo le Amministrazioni di Matera e Pesaro nell’ambito del progetto nazionale Casa delle Tecnologie emergenti del MIMIT. Il coinvolgimento mira ad incrementare il supporto ai progetti selezionati, attraverso specifiche iniziative da parte delle tre Case. Resta inteso che gli obiettivi di Bologna Game Farm@CTE COBO 2025 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.

L’edizione 2025 sarà focalizzata sui videogiochi (orientati sia al mercato B2B che B2C) finalizzati alla valorizzazione del patrimonio culturale italiano, sia materiale che immateriale. Per valorizzazione del patrimonio culturale si intende videogiochi che abbiano come obiettivo e finalità la divulgazione del patrimonio culturale stesso, con contenuti documentabili (per esempio opere letterarie, arti performative, musicali, cinematografiche). Inoltre, la fruizione dei videogiochi non dovrà essere

² Si veda la proposta di atto del Sindaco metropolitano n. 1022/2025.

vincolata all'utilizzo di hardware o altre parti fisiche ad eccezione dei dispositivi su cui il videogioco è installato.

Pertanto, la Città metropolitana in collaborazione con il Comune di Bologna, promuove un programma di supporto rivolto ad un numero massimo di sei beneficiari, tra imprese e liberi professionisti, attivi a livello nazionale nel campo dei videogiochi per lo sviluppo di videogiochi di valorizzazione del patrimonio culturale che prevedono l'utilizzo di soluzioni che sono abilitate e/o portabili e/o si basano sulle tecnologie emergenti e promuovere la relazione tra il comparto videogiochi, gli altri settori produttivi del territorio nazionale e gli altri attori dell'ecosistema dell'innovazione.

I beneficiari selezionati mediante apposita procedura di selezione che definirà una graduatoria di merito, a seguito di valutazione svolta da una commissione appositamente istituita con determinazione dirigenziale, riceveranno un sostegno finanziario attraverso l'erogazione di un contributo a titolo di rimborso spese per le spese sostenute per l'attuazione delle progettualità. Il suddetto rimborso spese sarà pari al 60% delle spese ammissibili previste in progetto e rendicontate, fino ad un massimo di € 25.000,00.

L'avviso sarà diffuso attraverso il sito di progetto disponibile al link www.ctecobo.it.

A seguito dell'adozione del presente atto, l'Avviso sarà reso pubblico previa approvazione del suo testo con determinazione dirigenziale e sarà data idonea pubblicizzazione per un periodo non inferiore a quindici giorni.

Ai sensi dell'art. 1 comma 8 della L. n. 56/2014 il Sindaco metropolitano rappresenta l'Ente, convoca e presiede il Consiglio metropolitano e la Conferenza metropolitana, sovrintende al funzionamento dei servizi e degli uffici e all'esecuzione degli atti, esercita le altre funzioni attribuite dallo Statuto.

Il vigente Statuto³ della Città metropolitana prevede all'art. 33 comma 2, lett. g) la competenza del Sindaco metropolitano ad adottare il presente atto.

Il presente provvedimento comporta riflessi diretti e indiretti sulla situazione economico-finanziaria dell'Ente così come precisato al punto 6), 7) e 8) del dispositivo.

³ Art. 33 - Il Sindaco metropolitano

1. Il Sindaco metropolitano è l'organo responsabile dell'amministrazione della Città metropolitana, ne è il rappresentante legale e rappresenta tutti i cittadini che fanno parte della comunità metropolitana.

2. Il Sindaco metropolitano:

...omissis...

g) compie tutti gli atti rientranti ai sensi dell'articolo 107, commi 1 e 2, del D.lgs. 267/2000, nelle funzioni degli organi di governo, che non siano

...omissis....

Si dà atto altresì che sono stati richiesti e acquisiti, come previsto dall'art. 49 del D. Lgs. n. 267/2000, il parere di regolarità tecnica secondo competenza (MALDINA SARA - AREA SVILUPPO ECONOMICO E SOCIALE) e il parere di regolarità contabile (BARBIERI ANNA - AREA RISORSE PROGRAMMAZIONE E ORGANIZZAZIONE).

Il presente provvedimento viene pubblicato all'Albo Pretorio della Città metropolitana per gg.15 consecutivi.

Allegato:

- 1) Criteri e requisiti per la partecipazione all' Avviso pubblico per la selezione di videogiochi per la valorizzazione del patrimonio culturale italiano sviluppati utilizzando le tecnologie emergenti – BGF@ CTE COBO 2025

Bologna, lì 06/03/2025

per il Sindaco Metropolitano

LA CONSIGLIERA DELEGATA

Sara Accorsi⁴

⁴ Documento prodotto in originale informatico e firmato digitalmente ai sensi degli artt. 20 e 21 del Codice dell'amministrazione digitale. L'eventuale stampa del documento costituisce copia analogica sottoscritta con firma a mezzo stampa predisposta secondo l'art.3 del D.Lgs. 12 febbraio 1993 n.39 e l'art. 3 bis, co.4bis del Codice dell'amministrazione digitale (D.Lgs. 82/2005).