

DETERMINAZIONE DIRIGENZIALE SENZA IMPEGNO DI SPESA

N. 520 del 14/03/2025

AREA SVILUPPO ECONOMICO E SOCIALE

SERVIZIO ATTRATTIVITA' DEL TERRITORIO E POLITICHE A SOSTEGNO
DELL'IMPRENDITORIALITA'

OGGETTO: 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 - APPROVAZIONE DEL TESTO DELL'AVVISO E DELLA MODULISTICA DI PARTECIPAZIONE.

Il Dirigente/Funziionario delegato

DECISIONE

- 1) **Approva** l'Avviso pubblico 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", e relativi allegati, costituente allegato 1) alla presente determinazione quale sua parte integrante e sostanziale;
- 2) **Approva** la modulistica di partecipazione al citato avviso, costituente allegato 2) alla presente determinazione quale parte integrante e sostanziale;
- 3) **Dà atto** che i criteri di partecipazione al suddetto avviso sono stati approvati con Atto del Sindaco metropolitano n. 40 del 06/03/2025;
- 4) **Dispone** di dare idonea pubblicizzazione dell'avviso e si precisa che il termine di presentazione delle domande decorre dalla data di pubblicazione dello stesso sino alle ore 23:59 del 14 Aprile 2025;
- 5) **Dà atto** che le attività previste dal presente Avviso si inserisce nell'ambito del progetto "Casa delle Tecnologie Emergenti – Comune di Bologna" di cui la Città metropolitana di Bologna è partner, a valere su fondi del Ministero delle Imprese e del Made in Italy (di seguito MIMIT) nell'ambito del PSC MISE 2014-2020, finalizzato a realizzare un centro di trasferimento

tecnologico diffuso sulle tecnologie emergenti legate al 5G nei verticali di Industrie creative e culturali, Industria 4.0 e Servizi Urbani Innovativi;

- 6) **Dà atto** che l'Avviso prevede la selezione massimo 6 beneficiari, tra imprese e liberi professionisti, attivi nel campo dei videogiochi su tutto il territorio nazionale che presentino proposte progettuali 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;
- 7) **Dà atto** 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 delle spese incorse per le attività di sviluppo delle proposte progettuali selezionate per un importo complessivo di € 150.000,00;
- 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 spesa;
- 10) **Informa** che avverso il presente provvedimento è esperibile ricorso al TAR di Bologna nel termine di 60 gg o, in alternativa, di 120 gg per ricorso straordinario al Capo di Stato, entrambi decorrenti dalla data di notifica o comunicazione dell'atto o dalla piena conoscenza di esso.¹

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:

¹ Si vedano il combinato disposto degli artt. 29 "Azioni di annullamento" e 41 "Notificazione del ricorso e suoi destinatari" del D.lgs. n. 104/2010 per l'impugnazione al TAR e l'art. 9 del D.P.R. n. 1199/1971 per il ricorso al Capo dello Stato.

- 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.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.

² Si veda il protocollo d’intesa sottoscritto in atti al P.G. 17641/2025, fasc. 10.06.07/4/2025.

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 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.

Dà atto che l'avviso sarà diffuso attraverso il sito di progetto disponibile al link <https://www.ctecobo.it/> e che ai sensi dell'art. 10 dello stesso, le domande di partecipazione dovranno essere trasmesse esclusivamente compilando il modulo online disponibile sul sito di progetto al link <https://www.ctecobo.it/>, a partire dal giorno della pubblicazione ed entro, e non oltre, le ore 23:59 del giorno 14 Aprile 2025. Farà fede l'orario di arrivo della domanda registrato dal server della Città metropolitana di Bologna. Il form dovrà essere compilato dal legale rappresentante dell'impresa o da suo/a delegato/a.

Si dà atto che, alla scadenza del termine di presentazione delle domande, sarà nominata un'apposita commissione di valutazione la quale, terminata la fase di valutazione, formulerà una graduatoria di merito di tutti i progetti presentati in ordine di punteggio ai sensi dell'art. 9.

L'esito della procedura sarà pubblicato sul sito di progetto <https://www.ctecobo.it> e ne sarà data specifica comunicazione ai soggetti beneficiari del rimborso spese.

Infine, si dà atto che si provvederà con successive determinazioni dirigenziali all'assunzione dell'impegno di spesa dei rimborsi spese riconosciuti a favore dei beneficiari selezionati, nonché alle loro liquidazioni, nell'ambito degli stanziamenti di bilancio appositamente assegnati al progetto "Casa delle Tecnologie Emergenti – Comune di Bologna".

Informa che avverso il presente provvedimento è esperibile ricorso al TAR di Bologna nel termine di 60 gg o, in alternativa, di 120 gg per ricorso straordinario al Capo di Stato, entrambi decorrenti dalla data di notifica o comunicazione dell'atto o dalla piena conoscenza di esso.

Allegati:

- 1) Avviso pubblico per la selezione di videogiochi per la valorizzazione del patrimonio culturale italiano sviluppati utilizzando le tecnologie emergenti – BGF@CTE COBO 2025 e relativi allegati

Bologna, 14/03/2025

Firmato digitalmente
MALDINA SARA³

³ Documento prodotto e conservato in originale informatico e firmato digitalmente ai sensi dell'art. 20 del 'Codice dell'Amministrazione Digitale' nella data risultante dai dati della sottoscrizione digitale. L'eventuale stampa del documento costituisce copia analogica sottoscritta con firma a mezzo stampa predisposta secondo l'articolo 3 del D.lgs. 12 febbraio 1993, n. 39 e l'articolo 3bis, comma 4bis del Codice dell'amministrazione digitale.