



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

CRITERI ATTUATIVI DELL'AVVISO PUBBLICO PER LA SELEZIONE DI VIDEOGIOCHI PER LA VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE ITALIANO SVILUPPATI UTILIZZANDO LE TECNOLOGIE EMERGENTI - BGF@CTE COBO 2025

1. Obiettivi

Con il presente Avviso pubblico la Città metropolitana di Bologna intende attivare, con procedura a evidenza pubblica, un programma di supporto rivolto progetti proposti da 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.**

L'Avviso si innesta nell'ambito del Progetto “ Casa delle Tecnologie Emergenti di Bologna - Comune di Bologna” (di seguito “CTE COBO”), finanziato dal Ministero delle Imprese e del Made in Italy (di seguito MIMIT) con fondi FSC 2014-2020 nell'ambito del Programma di Supporto alle Tecnologie Emergenti del Piano per la diffusione della Banda Larga. Tale progetto, attivo da febbraio 2023, mira a realizzare a Bologna un centro di trasferimento tecnologico diffuso sulle tecnologie emergenti abilitate dal 5G (IoT, Intelligenza Artificiale, Blockchain), in grado di promuovere lo sviluppo di soluzioni innovative, la nascita di nuove idee imprenditoriali, l'accelerazione di start-up e il trasferimento tecnologico verso le PMI. Tra le azioni previste per l'attuazione del progetto, 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 vincolata all'utilizzo di hardware o altre parti fisiche ad eccezione dei dispositivi su cui il videogioco è installato.

Attraverso **Bologna Game Farm@CTE COBO 2025** 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 2025**, si intende selezionare un numero massimo di **6** beneficiari, tra imprese e liberi professionisti attivi nel campo dei videogiochi su tutto il territorio nazionale, offrendo un ventaglio di opportunità assicurate dal Comune di Bologna, attraverso Bologna Game Farm, da ART-ER e Regione Emilia Romagna, da CTE.COBO e dall'accesso alla rete nazionale CTE, considerando la collaborazione con CTEMT (Matera) e CTE SQUARE (Pesaro) per la valorizzazione in ottica nazionale degli impatti del programma.

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 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.

2. 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 28/02/2025 i soggetti devono essere già costituiti in forma di impresa o come liberi professionisti con partita iva e devono avere sede legale o operativa in Italia.

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

- 1) possedere i requisiti prescritti dalla legge per l'ammissione ai contributi pubblici;
- 2) non aver commesso violazioni gravi, definitivamente accertate, rispetto agli obblighi relativi al pagamento delle imposte e delle tasse;
- 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;
- 5) non essere identificabile come "impresa in difficoltà" ai sensi dell'art. 2, comma 18 del Regolamento UE 651/2014.

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 2) e 3), 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, nonché la persistenza dei requisiti in sede di rendicontazione e di liquidazione.

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.

3. Progetti Candidabili

Le imprese ed i liberi professionisti, per poter essere ammessi, dovranno presentare **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 della CTE** ovvero: 5G, Blockchain, Artificial Intelligence, Quantum Technology, Internet of Things, Edge-Cloud computing, High Performance Computing, Augmented Reality / Virtual Reality

Sono previste due linee di attività:

- **Linea 1:** Sviluppo della vertical slice o dell'intero prodotto di un videogioco basato sulla valorizzazione del patrimonio culturale italiano, orientato sia al mercato B2B che B2C.
- **Linea 2:** conversione e pubblicazione di un videogioco B2B, già esistente ma non pubblicato nel mercato B2C, per il mercato consumer B2C (Steam; AppleStore; GooglePlay; Meta; Nintendo; Playstation; X-Box - NO console fuori mercato; no browser games; digital only)

Le domande di partecipazione devono contenere:

LINEA 1

Allegati tecnici obbligatori

- A. prospetto di budget
- B. CV del proponente e dei componenti del team
- C. sintesi game design document (massimo 10 pagine / 20.000 caratteri spazi inclusi): descrizione in sintesi del videogioco completo e della valorizzazione del patrimonio culturale (incluso ad

- esempio: descrizione del gameplay; meccaniche principali; elementi di gioco; scenari o livelli; eventuale narrativa; caratteristiche degli eventuali competitor, etc.)
- D. 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
 - E. prototipo (anche in fase iniziale) 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
 - F. GANNT con tempi effettivi di realizzazione
 - G. strategia di pubblicazione (mercato di riferimento; fasi di pubblicazione; partner strategici quali publisher; prezzo all'utente; marketing previsto, etc.)

LINEA 2

Allegati tecnici obbligatori

- A. prospetto di budget
- B. CV del proponente e dei componenti del team
- C. sintesi game design document (massimo 10 pagine / 20.000 caratteri spazi inclusi): descrizione in sintesi del videogioco completo e della valorizzazione del patrimonio culturale (includendo ad esempio: descrizione del gameplay; meccaniche principali; elementi di gioco; scenari o livelli; eventuale narrativa; caratteristiche degli eventuali competitor, etc.).
- D. 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
- E. descrizione della conversione del progetto da applied game in B2C
- F. videogioco B2B già realizzato o in fase di realizzazione (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
- G. GANNT con i tempi del piano di produzione
- H. piano di pubblicazione (mercato di riferimento; fasi di pubblicazione; partner strategici quali publisher; prezzo all'utente; marketing previsto, etc.)

ALTRI ALLEGATI OBBLIGATORI

Per le imprese

- documento d'identità del legale rappresentante o di un suo delegato
- ultimo bilancio depositato
- situazione contabile aggiornata

Per i liberi professionisti

- documento d'identità del legale rappresentante o di un suo delegato
- certificato apertura partita iva
- situazione contabile aggiornata

ALLEGATI TECNICI FACOLTATIVI (per Linea 1 e Linea 2)

- A. video di gameplay del prototipo (eventualmente commentato a voce dal proponente).
- B. screenshot del prototipo ed eventuali altri materiali grafici (concept art, mockup, preview interfaccia utente, etc).

> Prototipo, videogioco, video, etc. vanno inseriti negli allegati tecnici (obbligatori e facoltativi) come link statici a Dropbox o ad una cartella Google Drive, senza alcuna restrizione di accesso (no WeTransfer).

4. Sostegno finanziario per le candidature selezionate

È previsto un sostegno finanziario alle proposte selezionate attraverso l'erogazione di un contributo a titolo di rimborso delle spese sostenute per lo sviluppo di prototipi di videogiochi e piani per lo sviluppo e commercializzazione del prodotto.

Lo stanziamento di risorse complessive messo a disposizione dalla Città metropolitana di Bologna per il presente avviso ammonta ad € **150.000,00**.

Ogni beneficiario potrà ricevere un rimborso spese pari al 60% delle spese ritenute ammissibili ai sensi dell'art. 10 del presente Avviso, complessive previste in progetto e rendicontate, fino ad un massimo di € **25.000,00**.

La messa a disposizione da parte del Comune di Bologna, dei partner del progetto di Bologna Game Farm e CTE COBO, CTEMT e CTE SQUARE 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.

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 (utilizzando il Modulo Dichiarazione de minimis)

La Città metropolitana di Bologna si riserva di effettuare controlli di contabilità dei tre anni precedenti a partire a ritroso dalla data di presentazione della domanda: a tal scopo, le autodichiarazioni presentate dai soggetti candidati saranno oggetto di verifica a campione da parte della Città. Il contributo di cui al presente Avviso è compatibile con altri aiuti di stato secondo i limiti previsti ai sensi dell'art. 5 del Regolamento (UE) n. 2023/20831.

Si specifica che vige il principio di non cumulabilità dei finanziamenti sulle medesime spese/attività.

L'Amministrazione si riserva di ampliare lo stanziamento previsto per il presente Avviso, stante la disponibilità di ulteriori risorse del progetto CTE COBO, ammettendo a finanziamento altre candidature di interesse valutate idonee, secondo l'ordine di graduatoria (art. 9)

L'Amministrazione si riserva, altresì, di non finanziare alcun progetto qualora quanto presentato non sia ritenuto rispondente alle disposizioni contenute nel presente Avviso.

5. Altre tipologie di supporto

Oltre al sostegno finanziario di cui sopra, attraverso l'avviso pubblico per la selezione di videogiochi per la valorizzazione del patrimonio culturale italiano sviluppati utilizzando le tecnologie emergenti potrà accedere a un ventaglio di opportunità:

- **Le Serre di ART-ER** saranno il luogo degli eventi di formazione in presenza¹ e l'incontro con

¹ Cfr. Regolamento (CE) n. 68/2001

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, grazie alla collaborazione già avviata con il Comune di Bologna**, organizzerà un percorso accompagnamento per i soggetti selezionati che comprenderà attività di formazione in presenza, tutoraggio da remoto e pacchetti di servizi ad hoc:
 1. il percorso di supporto/accompagnamento si svolgerà in remoto uno/due giorni al mese e dovrà essere individuato un referente unico di progetto la cui partecipazione al percorso di supporto sarà obbligatoria.
 2. verranno organizzati nella sede di Bologna un incontro di formazione all'avvio dell'attività e un evento di presentazione alla fine del progetto, entrambi in presenza.
 3. verranno forniti pacchetti di comunicazione sulla stampa generalista al fine di promuovere i progetti dei vincitori e pacchetti di consulenze e servizi da definire insieme alle aziende vincitrici.

Il **Comune di Bologna**, inoltre, attraverso **Bologna Game Farm**, coordinerà le attività, seguirà insieme agli altri partner le fasi di valutazione delle proposte ricevute e proporrà l'impostazione generale delle attività a supporto dei progetti selezionati.

6. Criteri di valutazione

I progetti saranno valutati sulla base dei seguenti criteri:

CRITERI DI VALUTAZIONE	PUNTEGGIO MASSIMO
A. business idea (completezza della presentazione, coerenza rispetto al mercato, sostenibilità economica/finanziaria, piano di pubblicazione, GANTT),	10
B. concept creativo e valorizzazione del	15

patrimonio culturale (originalità, contenuto culturale documentabile, qualità tecnico-creativa del game design)	
C. capacità imprenditoriale del proponente (esperienza acquisita nella gestione di un'attività come imprenditore o come libero professionista)	10
D. team di sviluppo (competenze, cv, esperienze precedenti nello sviluppo di videogiochi, coerenza con la business idea),	10
E. livello di sviluppo del prototipo (Linea 1) o del videogioco B2B da convertire (Linea 2)	25
F. 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.)	20
G. rilevanza della componente giovanile under 40	5
H. rilevanza della componente femminile	5
TOTALE	100

Saranno valutate idonee le candidature che avranno conseguito un punteggio di almeno 60 su 100. In caso di parità di punteggio si darà priorità ai soggetti con età media dei componenti più bassa.

7. Procedura di selezione e graduatoria

Le candidature pervenute entro i termini dell'avviso saranno sottoposte da parte degli uffici dell'Area Sviluppo economico e sociale della Città metropolitana di Bologna, ad una prima verifica di ricevibilità ed ammissibilità delle domande (invio della domanda nei modi e nei tempi corretti, completezza dei documenti inviati, possesso dei requisiti soggettivi richiesti).

Successivamente le candidature saranno valutate da una commissione di esperti nominata dalla Città metropolitana 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, la Città metropolitana di Bologna si riserva la possibilità di ammettere al programma soggetti posizionati successivamente e utilmente in graduatoria.

L'esito della procedura di selezione sarà pubblicato sul sito di CTE COBO (<https://www.ctecobo.it/>) e ne sarà data specifica comunicazione a ognuno dei soggetti partecipanti.