



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

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

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 bando si inserisce nella cornice più ampia del progetto nazionale “Casa delle Tecnologie emergenti” promosso dal MIMIT e prevede un raggruppamento di diverse Case - nello specifico del bando in oggetto le Case di Bologna, Matera e Pesaro - con l’obiettivo di ampliare lo scopo e l’efficacia del bando Bologna Game Farm@CTE COBO 2024. All’interno dell’iniziativa promossa dal MIMIT, il seguente bando in collaborazione con Bologna Game Farm, si colloca come una prima importante collaborazione tra le Case e le Amministrazioni partecipanti all’iniziativa nazionale, dando seguito alla strategia di rafforzamento dell’ecosistema pubblico di supporto alla nascita di nuova imprenditorialità a forte impatto innovativo messa in atto dal MIMIT. 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 videogiochi (+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

Bologna Game Farm@CTE COBO è 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:

- il **Comune di Bologna**, 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;
- Le **Serre di ART-ER** saranno il luogo degli eventi di formazione in presenza¹ 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 accompagnamento per i soggetti selezionati che comprenderà

¹ Cfr. Regolamento (CE) n. 68/2001

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.
- **CTE COBO** attraverso il partner Città metropolitana di Bologna erogherà contributi economici in forma di rimborsi spese per lo sviluppo di videogiochi sia B2C che B2B per un massimo di **25.000 euro** ciascuno per un budget complessivo di 150.000,00 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. Darà, inoltre, la possibilità ai soggetti selezionati di utilizzare gli asset messi a disposizione dal progetto.
 - **CTE Matera** attraverso il Comune di Matera garantirà la visibilità e supporto delle imprese e liberi professionisti selezionati e supporterà IIDEA in una tappa del percorso di accelerazione presso la CTE Matera. Metterà, inoltre, a disposizione i rilievi di siti di rilevanza architettonica effettuati con droni e laser scan (chiese rupestri e siti monumentali) quale eventuale oggetto scenografico per lo sviluppo di videogiochi.
 - **CTE Pesaro ("Square")** attraverso il Comune di Pesaro garantirà ai beneficiari la possibilità di partecipare al festival dei giochi applicati all'innovazione sociale e alla promozione culturale organizzato dal Comune di Pesaro, offrendo l'opportunità di presentare i propri videogiochi nell'ambito del festival, in modo integrato con il percorso Bologna Game Farm.

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.

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 28/02/2025 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 di valorizzazione del patrimonio culturale che prevedono l'utilizzo di soluzioni che sono abilitate e/o portabili e/o si basano sulle tecnologie emergenti** 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) 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.

6. Opportunità per i soggetti selezionati

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 CTE COBO di spazi e la CTE PESARO del Comune di Pesaro e la CTE MATERA del Comune di Matera, 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.

7. Modalità di partecipazione

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:

ALLEGATI TECNICI OBBLIGATORI

Linea 1

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. 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

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. GANTT 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.)

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 di gameplay, 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).**

ALTRI ALLEGATI OBBLIGATORI

Per le imprese

- documento d'identità del legale rappresentante o di un suo delegato
- ultimo bilancio depositato o ultima dichiarazione dei redditi
- situazione contabile aggiornata
- assolvimento marca da bollo

Per i liberi professionisti

- documento d'identità del legale rappresentante o di un suo delegato

- certificato apertura partita iva
- situazione contabile aggiornata
- assolvimento marca da bollo

La domanda dovrà essere completata in ogni sua parte ed inviata entro e non la data del 14/04/2025. Farà fede l'orario di arrivo della domanda di partecipazione registrato dal server della Città metropolitana di Bologna. Il form dovrà essere compilato dal legale rappresentante dell'impresa o da suo/a delegato/a. In quest'ultimo caso è necessario allegare al form una delega del legale rappresentante dell'organizzazione e copia di un suo documento di identità.

Il servizio è accessibile tramite registrazione e caricamento di un valido documento d'identità (maggiori informazioni sulla registrazione alla pagina <https://www.ctecobo.it/>).

La Città metropolitana di Bologna si riserva la possibilità di prorogare la scadenza dell'Avviso per giustificati motivi.

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.

7. 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 patrimonio culturale (originalità, contenuto culturale documentabile, qualità tecnico-creativa del game design)	15
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.

8. Procedura di selezione e graduatoria

Le candidature pervenute entro i termini definiti dall'art. 7 saranno sottoposte da parte degli uffici dell'Area Sviluppo economico e social 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 rinunciatari, 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.

9. Spese ammissibili

Sono ammesse a rendicontazione le spese effettivamente sostenute, dunque pagate e quietanzate, a partire dalla data del 1° gennaio 2025, fino alla data del 30 settembre 2025.

Per poter essere considerate ammissibili le spese dovranno essere:

- funzionali all'attuazione del progetto;
- effettivamente sostenute e registrate nel rispetto della normativa vigente dal soggetto proponente;
- identificabili, controllabili e attestati da documenti giustificativi quietanzati.

Sono, quindi, ammissibili i le seguenti tipologie di costi:

- 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;

- 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), spese di viaggio e trasferta 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. A tal fine verrà richiesta apposita dichiarazione da parte del beneficiario del rimborso spese.

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.

10. Modalità di rendicontazione

La rendicontazione dovrà essere trasmessa agli uffici della Città metropolitana di Bologna a mezzo PEC all'indirizzo di posta certificata cm.bo@cert.cittametropolitana.bo.it l'indirizzo: banditectobo@cittametropolitana.bo.it entro e non oltre la data del 30/09/2025, salvo proroghe determinate dal Città metropolitana di Bologna giustificati motivi.

La rendicontazione dovrà contenere:

- una relazione qualitativa delle attività realizzate e delle spese sostenute, incluse le motivazioni di eventuali variazioni all'interno del budget ;
- il rendiconto economico comprendente le voci di spesa per l'intero progetto per una quota pari al rimborso spese riconosciuto e al cofinanziamento necessario;
- idonei documenti contabili comprovanti le spese sostenute e documentazione relativa, in conformità con quanto indicato nel progetto e nel relativo cronoprogramma;

Inoltre andranno presentati::

Linea 1

- relazione tecnica dell'avvenuta produzione
- codice e asset realizzati con il finanziamento
- vertical slice completamente giocabile e adeguatamente rifinita (entro 30/11/2025)

Linea 2

- relazione tecnica dell'avvenuta produzione
- versione avanzata del videogioco nella sua versione B2C
- videogioco pubblicato o in pubblicazione sullo/sugli store digitale dichiarato/i (entro 30/11/2025)

Qualora le spese ammissibili risultassero inferiori a quelle minime riconosciute in sede di ammissione del progetto, il rimborso spese sarà ridotto proporzionalmente. 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.

Di seguito viene indicata la 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) rispetto al progetto ammesso a rimborso spese;
- 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 e relativi LUL;
- 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. Contratto di collaborazione contenente le attività da svolgere e le relative modalità di esecuzione, durata e importo;
- ii. curricula dei consulenti esterni
- iii. Titolo di spesa (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);
- iv. ricevuta di c/c postale o c/c bancario;
- v. mandati di pagamento e/o bonifici bancari, debitamente quietanzati;

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, per le quali il beneficiario dovrà presentare apposita Dichiarazione sostitutiva (DSAN) che ne attesti il collegamento all'attuazione del progetto.

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 Città metropolitana 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.

11. 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.

La mancata presentazione della rendicontazione entro il 30 settembre 2025 comporterà l'esclusione dal programma e alla contestuale revoca del sostegno finanziario, salvo proroghe determinate dalla Città metropolitana di Bologna per giustificati motivi.

La liquidazione delle spese rendicontate e ritenute ammissibili avverrà entro 90 giorni dalla data di validazione della rendicontazione presentata e sulla base delle spese ammissibili.

Il pagamento del rimborso spese è subordinato:

- alla verifica della proficua partecipazione al programma, nella misura dell' 80%;
- alla verifica di regolarità contributiva tramite l'acquisizione del DURC, ove applicabile;
- 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 30 settembre 2025, termine ultimo di presentazione della rendicontazione 15/10/2025.
- La Città metropolitana di Bologna si riserva di revocare in tutto o in parte il rimborso spese in caso di inadempienze gravi e/o di omessa o incompleta rendicontazione. Nell'ipotesi in cui, successivamente, il MIMIT, quale ente responsabile del programma da cui derivano le risorse FSC 2014-2020, determini la non coerenza delle spese oggetto di rimborso o di parte delle stesse, la Città metropolitana potrà rivalersi sul soggetto beneficiario del rimborso spese.

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 sui siti di BGF, CTE COBO, di CTE PESARO, di CTE MATERA 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 dei progetti BGF, CTE COBO, CTE PESARO, CTE MATERA 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 della Città metropolitana di Bologna, Comune di Bologna, di Bologna Game Farm, di ART-ER, di CTE COBO, di CTE PESARO, di CTE MATERA, del FSC e del MIMIT, secondo le indicazioni operative fornite in fase esecutiva.

15. Informativa sul trattamento dei dati

Ai sensi dell'art. 13 del Regolamento europeo n. 679/2016 e dall'art. 14 del Regolamento metropolitano per l'attuazione delle norme in materia di protezione dei dati personali, il Città metropolitana 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 la Città metropolitana di Bologna, con sede in Bologna, via Zamboni n. 13, CAP 40126, cm.bo@cert.cittametropolitana.bo.it.

Responsabile della protezione dei dati personali: La Città metropolitana di Bologna ha designato quale responsabile della protezione dei dati la Società Lepida S.c.p.A. - C.F./P.IVA: 02770891204, indirizzo: Via della Liberazione n. 15 - 40128 Bologna - Italia.

e.mail: dpo-team@lepida.it

PEC: segreteria@pec.lepida.it

Responsabili del trattamento: la Città metropolitana 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 della Città metropolitana 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.

I dati personali sono trattati dall'Area Sviluppo Economico e Sociale della Città metropolitana di Bologna e da soggetti autorizzati al trattamento, a cui sono impartite idonee istruzioni in ordine a misure, accorgimenti, modus operandi volti alla concreta tutela dei dati personali. È designato come soggetto autorizzato al trattamento Search-On Media Group S.r.l., in qualità di responsabili del trattamento dei dati.

Finalità e base giuridica del trattamento: il trattamento dei dati personali forniti viene esclusivamente effettuato dalla Città metropolitana di Bologna per lo svolgimento di funzioni istituzionali e, pertanto, ai sensi dell'art. 6 comma 1 lett. e) del Regolamento europeo n. 679/2016. I dati personali saranno trattati per verificare il possesso dei requisiti di legge per la partecipazione all'avviso e la verifica della veridicità delle informazioni fornite in sede di candidatura, nonché di rendicontazione..

Destinatari dei dati personali: I dati personali raccolti non sono oggetto di diffusione.**Periodo di conservazione:** i dati sono conservati per un periodo pari a 5 anni comunque 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, la 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.

Diritti degli interessati: Gli interessati, hanno diritto di ottenere l'accesso ai dati personali che lo riguardano, chiederne la rettifica, la cancellazione o la limitazione del trattamento e ha inoltre diritto di opporsi al trattamento dei dati che lo riguardano. Hanno diritto di proporre reclamo al Garante per la protezione dei dati personali. Le richieste di esercizio dei diritti previsti dal capo III del

Regolamento metropolitano per l'attuazione delle norme in materia di protezione dei dati personali a favore dell'interessato possono essere presentate contattando il Titolare del trattamento dei dati o il Responsabile della protezione dei dati presso la Città metropolitana di Bologna.

16. Informazioni sull'Avviso

L'Avviso è ,pubblicato all'Albo Pretorio della la Città metropolitana di Bologna (https://www.cittametropolitana.bo.it/urp/Albo_Pretorio) 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 della Città metropolitana di Bologna (https://www.cittametropolitana.bo.it/urp/Albo_Pretorio) e sul sito di CTE COBO alla pagina: <https://www.ctecobo.it>

In fase di candidatura, sarà possibile richiedere chiarimenti sull'avviso alla Città metropolitana di Bologna scrivendo alla mail: bandictecobo@cittameotropolitana.bo.it La partecipazione all'avviso implica l'accettazione di tutte le norme previste dal medesimo.

17. Responsabile del Procedimento

La responsabile del procedimento è la dott.ssa Sara Maldina, Responsabile Servizio Attrattività del territorio e politiche a sostegno dell'imprenditorialità, Area Sviluppo economico e sociale della Città metropolitana di Bologna.

Allegati al presente avviso:

- allegato A Prospetto di budget
- allegato B Facsimile del form di partecipazione
- allegato C Modello assolvimento imposta di bollo
- allegato D Modello dichiarazione de minimis