CITTÀ METROPOLITANA DI BOLOGNA

AREA SVILUPPO ECONOMICO E SOCIALE
SERVIZIO ATTRATTIVITA' DEL TERRITORIO E POLITICHE A SOSTEGNO DELL'IMPRENDITORIALITA'
Fasc. 10.06.07/5/2025
I.P. 2616/2025

DETERMINAZIONE DIRIGENZIALE SENZA IMPEGNO DI SPESA

N. 1062 del 14/05/2025

AREA SVILUPPO ECONOMICO E SOCIALE

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

OGGETTO: PROGETTO CTE COBO: AVVISO PUBBLICO PER LA SELEZIONE DI VIDEOGIOCHI PER LA VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE ITALIANO SVILUPPATI UTILIZZANDO LE TECNOLOGIE EMERGENTI - BGF@CTE COBO 2025 - APPROVAZIONE DELLA GRADUATORIA

Il Dirigente/Funzionario delegato

DECISIONE

1) ***Approva*** i punteggi e la graduatoria delle candidature presentate 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"[1], promosso nell'ambito del Progetto "Casa Delle Tecnologie Emergenti – Comune di Bologna" (CUP F39I22001840004), costituenti gli allegati 2) e 3) della presente determinazione, viste le risultanze della seduta della Commissione di valutazione[2];

2) ***dà atto*** che alla scadenza per l'invio delle candidature, prevista in data 14/04/2025, per la partecipazione all'"Avviso pubblico per la selezione di videogiochi per la valorizzazione del patrimonio culturale italiano sviluppati utilizzando le tecnologie

[1]. Si veda l'Atto del Sindaco metropolitano n.40/2025 di approvazione dei criteri e la determinazione dirigenziale n. 520/2025 di approvazione del testo dell'avviso.

[2] Si veda il verbale della Commissione di valutazione in atti al Fasc. 10.06.07/5/2025 al P.G. 30661/2025.

Copia informatica per consultazione

emergenti – BGF@CTE COBO 2025"", prevista in data 14/04/2025, sono pervenute n.18 candidature, come da allegato 1) al presente atto;

3) ***Dà atto*** che si provvederà all'assunzione degli impegni di spesa con successiva determinazione dirigenziale;
4) ***Informa*** che avverso il presente provvedimento è esperibile ricorso al TAR di Bologna nel termine di 60 gg o in alternativa ricorso straordinario al Capo di Stato nel termine di 120 gg entrambi decorrenti dalla data di notifica o comunicazione dell'atto o dalla piena conoscenza di esso.[3]

MOTIVAZIONE

Nell'ambito del 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").

Il progetto 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.

In tale contesto si inserisce l'"Avviso pubblico per la selezione di videogiochi per la valorizzazione del patrimonio culturale italiano sviluppati utilizzando le tecnologie emergenti – BGF@CTE COBO 2025" la cui attuazione, prevede un raggruppamento di diverse Case delle Tecnologie Emergenti - nello specifico bando in oggetto le Case di Bologna, Matera e Pesaro - con l'obiettivo di ampliarne lo scopo e l'efficacia.

All'interno dell'iniziativa promossa dal MIMIT, il seguente bando in collaborazione con Bologna Game Farm, iniziativa tradizionalmente attivata dal Comune di Bologna, capofila del progetto CTE COBO di cui Città metropolitana è partner, 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.

[3] 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.

Copia informatica per consultazione

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 videogiochi rientra all'interno delle strategie di sviluppo regionale della S3 2021- 2027 nell'ambito del supporto alle Industrie Culturali e Creative.

In tale cornice, la Città metropolitana ha approvato con atto del Sindaco metropolitano n. 40/2025 i criteri di selezione e con determinazione dirigenziale n 520/2025 il testo dell'avviso, il quale prevedeva all'art. 7 la data del 14/04/2025 quale termine per la presentazione delle candidature.

Alla scadenza del termine sono pervenute n. 18 candidature, pertanto, accertata l'insussistenza delle cause ostative alla nomina[4], è stata istituita la Commissione di valutazione con Determina dirigenziale, atto n. 845/2025.

La Commissione di valutazione, pertanto, in data 29/04/2025 si è riunita in seduta telematica sincrona e ha valutato ammissibili le n. 18 candidature presentate e ha proceduto ad attribuire i punteggi secondo le modalità previste dall'art. 7 dell'Avviso. Successivamente, la Commissione si è nuovamente riunita in data 30/04/2025 in seduta telematica sincrona terminando la fase di valutazione e attribuzione dei punteggi delle candidature, le cui risultanze sono riassunte nel verbale in atti al P.G. 30661/2025.

Si prende atto, quindi, che, ai sensi dell'art. 7 dell'Avviso e come da verbale in atti al fascicolo, nella fase di valutazione delle candidature sono:

- Risultate idonee e ammissibili a finanziamento n. 6 candidature;
- Risultate idonee non ammesse a finanziamento n. 7 candidature;
- Risultate non idonee n. 7 candidature.

La Commissione di valutazione ha, quindi, formato la graduatoria.

Pertanto, con il presente atto si procede, all'approvazione dei punteggi (allegato 2) e della graduatoria (allegato 3).

Si dà, infine, atto che si procederà all'assunzione dei relativi impegni di spesa con successiva

[4] Come da curricula e dichiarazioni conservate in atti al Fasc. 10.06.07/13/2023.

Copia informatica per consultazione

determinazione dirigenziale.

Allegati:

1) Allegato 1 – Candidature pervenute
2) Allegato 2 – Punteggi
3) Allegato 3 – Graduatoria

Bologna, 14/05/2025

Firmato digitalmente
MALDINA SARA [5]

[5] 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.

Copia informatica per consultazione

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

Allegato 1

Candidature pervenute

N	DENOMINAZIONE	P.IVA
1	MASH&CO SRL	03370570834
2	MAGIC HAT SRL	05419680284
3	OPEN LAB SRL	05095280482
4	ALESSIO RUSCELLI (ditt.individuale)	02625530395
5	TAMBU' SRL	10347730961
6	GIANLUCA ABBATE	11798521008
7	MAURIZIO DE ANGELIS	02074070430
8	BM INTERCTIVE DI MARCO BIANCHI	03592600922
9	ULAB SRL	04272451206
10	AION INTERACTIVE SRL	13286650968
11	DUOMONDO SRL	08525100726
12	THE BB's Way sas Benoldi Francesca &co	02543650341
13	Audiozone studios s.r.l.s.	01645810332
14	Fabiola Colla	04282761206
15	CINIC GAMES SRL	07196250489
16	MOVIE&FEEL società benefit	04747890400
17	UNRELATED SRL	12965990018
18	REWINE ITALIA SRL	04145041200

Copia informatica per consultazione

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

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"

Allegato 1
PUNTEGGI

AZIENDE	P. IVA	business idea max 10 punti	concept creativo e valorizzazione del patrimonio culturale max 15 punti	capacità imprenditoriale del proponente max 10 punti	team di sviluppo max 10 punti	livello di sviluppo del prototipo (Linea 1) o del videogioco B2B da convertire (Linea 2) max 25 punti	Rilevanza delle soluzioni basate su tecnologie emergenti previste dal progetto max 20	rilevanza della componente giovanile under 40 max 5 punti	rilevanza della componente femminile max 5 punti	TOT PUNTI (MAX 100)
Tambù Srl	10347730961	8	12	10	10	20	14	4	2	**80**
AION INTERACTIVE SRL	13286650968	8	12	7	10	19	16	5	1	**78**
MASH&CO SRL	03370570834	8	11	10	8	21	12	5	2	**77**
OPEN LAB SRL	05095280482	10	13	10	10	21	11	0	1	**76**
BM Interactive di Marco Bianchi	03592600922	8	13	7	9	18	15	4	1	**75**
Audiozone Studios s.r.l.s.	01645810332	8	13	9	9	18	12	3	0	**72**
CINIC Games s.r.l.	07196250489	9	5	10	10	20	12	3	2	**71**
Maurizio De Angelis	02074070430	8	5	10	10	20	12	2	1	**68**
DUOMONDO SRL	08525100726	6	8	8	8	17	12	5	3	**67**
UNRELATED SRL	12965990018	7	8	9	9	17	12	2	2	**66**
Alessio Ruscelli - (ditta individuale)	02625530395	6	7	8	7	18	14	5	0	**65**
Gianluca Abbate	11798521008	6	6	9	7	17	12	1	0	**58**
Magic Hat s.r.l	05419680284	6	5	8	8	18	12	0	0	**57**
MOVE&FEEL SRL SOCIETA' BENEFIT	04747890400	5	6	10	10	12	13	1	0	**57**
Fabiola Colla	04282761206	6	8	5	5	9	15	4	4	**56**
Rewine Italia srl	04145041200	5	6	10	5	12	8	0	3	**49**
The BB's Way sas di benoldi Francesca & C.	02543650341	3	4	8	6	8	12	4	2	**47**
ULAB S.R.L	04272451206	4	3	8	3	8	8	2	2	**38**

Copia informatica per consultazione

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

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"

Allegato 3 - Graduatoria

POSIZIONE	AZIENDA	PARTITA IVA	PUNTEGGIO	IDONEA AMMESSA/IDONEA NON AMMESSA/ NON IDONEA/
1	TAMBU' SRL	10347730961	**80**	IDONEO AMMESSO
2	AION INTERACTIVE SRL	13286650968	**78**	IDONEO AMMESSO
3	MASH&CO SRL	03370570834	**77**	IDONEO AMMESSO
4	OPEN LAB SRL	05095280482	**76**	IDONEO AMMESSO
5	BM Interactive di Marco Bianchi	03592600922	**75**	IDONEO AMMESSO
6	AUDIOZONE STUDIOS s.r.l.s.	01645810332	**72**	IDONEO AMMESSO
7	CINIC Games s.r.l.	07196250489	**71**	IDONEO NON AMMESSO
8	MAURIZIO DE ANGELIS	02074070430	**68**	IDONEO NON AMMESSO
9	DUOMONDO SRL	08525100726	**67**	IDONEO NON AMMESSO
10	UNRELATED SRL	12965990018	**66**	IDONEO NON AMMESSO
11	ALESSIO RUSCELLI (DITTA INDIVIDUALE)	02625530395	**65**	IDONEO NON AMMESSO
12	GIANLUCA ABBATE	11798521008	**58**	NON IDONEO
13	MAGIC HAT S.R.L.	05419680284	**57**	NON IDONEO
14	MOVE&FEEL SRL SOCIETA' BENEFIT	04747890400	**57**	NON IDONEO
15	FABIOLA COLLA	04282761206	**56**	NON IDONEO
16	REWINE ITALIA SRL	04145041200	**49**	NON IDONEO
17	The BB's Way SAS DI BENOLDI FRANCESCA & C.	02543650341	**47**	NON IDONEO
18	ULAB S.R.L	04272451206	**38**	NON IDONEO

Copia informatica per consultazione