



Invito a presentare proposte per la progettazione di giochi fisici e digitali

Linee guida per i partecipanti

A_A_13_0209

Progetto MED GAIMS

**Mediterranean GAmification for Memorable tourist
experiences**

CUP C19C19000160004

**Ente promotore: Fondazione Alghero - Musei Eventi Turismo
Arte**

Approvato con determinazione n° 131 del 03.08.2020





Le seguenti linee guida definiscono le regole per la presentazione, la selezione e l'attuazione delle azioni finanziate nell'ambito del presente Invito a presentare proposte, in conformità con le regole del programma ENI CBC MED, disponibili all'indirizzo <http://www.enicbcm.eu/home>

1.1 CONTESTO DI RIFERIMENTO

Il progetto MED GAIMS è un progetto finanziato dall'Unione Europea nell'ambito del programma ENI CBC MED 2014-2020, ha una durata di 36 mesi (dal 1 settembre 2019 al 31 agosto 2022) e coinvolge 7 organizzazioni tra Libano, Giordania, Spagna e Italia.

Il progetto si propone di innovare l'esperienza tradizionale di fruizione dei siti culturali attraverso l'utilizzo di principi e tecniche di gamification. Tra i numerosi obiettivi che si intendono incoraggiare con nuove pratiche, fisiche e/o digitali, trovano spazio: rendere unica l'esperienza di visita, incrementare i flussi turistici nei paesi partner del progetto, promuovere la creazione di nuove opportunità di lavoro/commerciali per i giovani, donne e PMI locali, creare nuove connessioni tra siti diversi, aumentare la durata della permanenza e tasso di ritorno in loco.

La sfida più importante di fronte alla quale si trova il turismo dell'area mediterranea è quella di migliorare la propria competitività e adattarsi ai nuovi trend della domanda turistica. Una parte rilevante di questa tendenza è rappresentata dal turismo esperienziale: il turista contemporaneo non si sposta semplicemente per osservare luoghi, ma desidera sperimentare e interagire con essi. Questo trend è comune a tutti i territori coinvolti, abbraccia tutte le nicchie e i segmenti di mercato, ed è molto rilevante per i viaggiatori fuori stagione che di fatto scelgono determinate destinazioni non solo per ridurre i costi ma anche per evitare il turismo di massa e avere la possibilità di usufruire di autentiche interazioni con le comunità locali.

In questo contesto, l'obiettivo principale del progetto è quello di incontrare e soddisfare la domanda di turismo esperienziale, utilizzando le leve della gamification e del game design come stimolo creativo e competitivo per la crescita endogena dei territori coinvolti.

Attraverso il presente invito, la Fondazione Alghero, partner del progetto Med Gaims, **promuove un concorso di idee con l'obiettivo di finanziare 5 giochi dedicati alle destinazioni e ai siti turistici individuati nel territorio di Alghero.**





1.2 OBIETTIVI DELL'INVITO

L'obiettivo generale del presente invito è quello di incrementare la qualità complessiva del progetto MED GAIMS, attirando e sostenendo lo sviluppo di idee creative e originali di giochi ed esperienze di gamification nei siti culturali/turistici individuati. I giochi finanziati dal presente invito integreranno quelli sviluppati dalla Fondazione Alghero e dagli altri partner del progetto MED GAIMS promotori di questo invito, al fine di dimostrare le potenzialità della gamification per influenzare strategicamente i flussi turistici verso e all'interno delle destinazioni turistiche.

I progetti proposti nell'ambito del presente bando dovranno contribuire ai seguenti obiettivi generali:

- accrescere l'attrattività delle destinazioni e dei siti turistici individuati in ciascun paese partner;
- favorire e incrementare la diversificazione dell'offerta turistica nella destinazione turistica e nel sito prescelti, attraverso la valorizzazione di risorse locali e territoriali, in particolare nei periodi di bassa stagione;
- incoraggiare una maggiore durata del soggiorno del visitatore nella destinazione in cui il gioco si svolgerà.

MED GAIMS punta ad incoraggiare la libertà creativa di giovani progettisti di giochi nel proporre idee innovative, originali e creative, che rispondano ad un ampio tema comune condiviso tra i partner del progetto: il tema della scoperta. Tutti i giochi dovranno stimolare i visitatori a scoprire e sperimentare il sito oltre la semplice osservazione. Lo spazio di azione, i parametri e le condizioni che costituiscono la cornice creativa all'interno del quale dovranno essere costruiti le tipologie di gioco considerate ammissibili nell'ambito del presente invito è dettagliata, per ciascun paese, all'interno dell'allegato H " Specifiche per paese".

1.3 TARGET

Il target principale dei giochi è individuato nei cosiddetti turisti non tradizionali, presenti in periodi di bassa stagione e che cercano un'esperienza sul territorio oltre il turismo prettamente balneare. Nell'ambito di questa macro categoria, i partecipanti, attraverso le loro proposte, possono individuare target più specifici e demograficamente vari per i progetti proposti.

1.4 DISPONIBILITÀ FINANZIARIA

L'importo complessivo reso disponibile nell'ambito del presente invito è di 240.000 EUR, di cui 60.000 EUR per i giochi che saranno realizzati ad Alghero. Tale quota è gestita dalla Fondazione Alghero, ente promotore di questo invito, la quale si riserva il diritto di non assegnare tutti i fondi disponibili.





Dimensione delle sovvenzioni

- per la realizzazione dei giochi digitali, è prevista una sovvenzione massima pari a 15.000,00 EUR ;
- per la realizzazione dei giochi fisici, è prevista una sovvenzione massima pari a 10.000,00 EUR.

In ciascun paese, si prevede l'assegnazione di sovvenzioni per la realizzazione di 2 giochi digitali e 3 giochi fisici.

La sovvenzione assumerà la forma di una somma forfettaria, rendicontabile attraverso l'opzione dei costi semplificati tramite la presentazione di output specifici. Le spese sostenute dovranno coprire esclusivamente costi di risorse umane. I costi previsti dal progetto presentato dovranno essere stimati sulla base del numero di giorni necessari allo sviluppo del gioco proposto e delle tariffe giornaliere applicate, come specificato nel budget previsionale da allegare al formulario di candidatura.

Oltre alla sovvenzione, i progetti possono includere la richiesta di attrezzature necessarie alla riuscita e all'effettiva funzionalità del gioco, non superiori a 5.000 EUR. Se la richiesta viene approvata, l'attrezzatura richiesta sarà acquistata direttamente dall'ente promotore in ciascun paese e regolata da un prestito a favore del partecipante beneficiario della sovvenzione.

Giustificazione per l'utilizzo dell'opzione dei costi semplificati

Nell'ambito del presente invito, il consorzio del progetto Med Gaims ha optato per il regime di rendicontazione dei costi semplificati per le seguenti motivazioni:

- 1) l'importo della sovvenzione assegnata dovrà essere spese esclusivamente in costi di risorse umane. È stato stimato che tali costi non possono essere superiori a 10.000 euro per i giochi fisici e a 15.000 euro per i giochi digitali;
- 2) per supportare i progetti, sono previste risorse aggiuntive per l'acquisto di attrezzature necessarie per la loro attuazione. Tali attrezzature, se previste, saranno acquistate dall'ente di riferimento in ciascun paese e consegnate ai beneficiari in base a un prestito (gratuito). I costi previsti per le attrezzature non possono superare i 5.000 euro per ciascun progetto;
- 3) i candidati beneficiari riceveranno quote di finanziamento sulla base di un crono-programma basato sulla consegna di output definiti (si veda la tabella 1 – sezione 1.6.1. del bando) valutati da un comitato di esperti;
- 4) attraverso tale modalità semplificata di rendicontazione, ciascun ente finanziatore può concentrarsi maggiormente sui risultati previsti piuttosto che sulla raccolta e verifica dei documenti di spesa;
- 5) considerata la natura prettamente intellettuale di questo tipo di progetti, la formula dei costi semplificati contribuisce alla riduzione degli oneri amministrativi per gli enti aggiudicatori e per il Segretariato tecnico.





1.5 CRITERI DI ELEGGIBILITÀ PER LA PARTECIPAZIONE

Le presenti linee guida stabiliscono le regole per la presentazione, la selezione e l'attuazione delle azioni finanziate nell'ambito del presente invito, in conformità con le regole del programma dell'ENI CBC Med, disponibili all'indirizzo <http://www.enicbcmmed.eu/new-handbook-management-sub-grants?fbclid=IwAR1iidNjZuwj91TwseVBpa0N8aMI-QNM7C3IMsPbVmHjMxuzkW84QCg6b5c>

Sono previsti tre criteri di ammissibilità:

(1) **soggetti ammissibili:**

- il "proponente principale" o "l'organizzazione" responsabile per l'invio della candidatura (1.5.1),
- se previsti, i co-proponenti o partner (se non diversamente specificato, il proponente principale e i suoi co-proponenti sono di seguito indicati congiuntamente come "proponenti") (1.5.1),

(2) **la tipologia di attività (1.5.2)**

(3) **le forme di finanziamento e tipi di costi** che possono essere presi in considerazione nella determinazione dell'importo della sovvenzione (1.5.3)

1.5.1 Eleggibilità dei proponenti (proponente principale e proponenti partner)

Requisiti del proponente principale

Per poter beneficiare di una sovvenzione, il proponente principale deve:

- essere una persona giuridica o una persona fisica;
- essere residente in uno dei paesi e/o regioni che aderisce al programma ENI (<http://www.enicbcmmed.eu/about-us/cooperation-area>). Per quanto riguarda l'Italia, i proponenti dovranno essere residenti in una delle seguenti regioni: Basilicata, Calabria, Campania, Lazio, Liguria, Puglia, Sardegna, Sicilia, Toscana, Molise, Abruzzo, Marche, Umbria, Emilia Romagna, Piemonte
- essere direttamente responsabile della progettazione, gestione e attuazione del progetto proposto in collaborazione con il / i co-proponente / i, non fungendo da intermediario.

(2) il proponente non deve essere destinatario di aiuti di Stato attraverso altre sovvenzioni o finanziamenti da parte di governi nazionali o dell'Unione europea superiori a 200.000 euro nell'arco degli ultimi tre anni.

(3) proponenti, co-proponenti e, in caso di persone giuridiche, persone che hanno poteri di rappresentanza, decisionali o di controllo sul proponente principale, i co-proponenti e le entità affiliate, dovranno dichiarare che lui/lei e gli eventuali co-proponenti non si trovano nelle situazioni di esclusione ai sensi dell'art. 52.2 vi





dell'Unione Europea del REGOLAMENTO DI ESECUZIONE (UE) N. 897/2014 DELLA COMMISSIONE del 18 agosto 2014 del programma ENI CBC MED.

In caso di finanziamento, il proponente principale diventerà il sub-beneficiario e l'interlocutore principale del beneficiario / partner del progetto che aggiudica la sub-sovvenzione. Può rappresentare e agire per conto di qualsiasi altro co-richiedente (se presente) e coordina la progettazione e l'attuazione dell'azione.

Requisiti del Co-proponente o partner

- i co-proponenti partecipano alla progettazione e all'attuazione del progetto e i costi che sostengono sono ammissibili allo stesso modo di quelli sostenuti dal proponente principale;
- i co-proponenti devono soddisfare gli stessi criteri di ammissibilità che si applicano al proponente principale e indicati al punto 1.5.1;
- i co-proponenti dovranno dare specifico mandato al proponente principale attraverso una dichiarazione sottoscritta;
- in caso di finanziamento, il / i co-proponente / i assumerà il ruolo di co- sub beneficiario dell'azione (insieme al sub-beneficiario).

1.5.2 Progetti e azioni ammissibili

Localizzazione dei progetti e delle azioni

I progetti dovranno realizzarsi in uno dei seguenti paesi: Italia, Libano, Spagna e Giordania.

Il presente invito a presentare proposte si riferisce ai progetti che dovranno avere ad oggetto Alghero e i siti meglio specificati nell'allegato H.

Tipi di azione ammissibili

Giochi fisici: nel quadro delle attività del progetto Med Gaims, si definiscono giochi fisici quelli giocati da e / o tra persone fisicamente, su un tavolo o meno, e che presentano una componente digitale molto ridotta (se presente), competitiva o no, per singoli, gruppi o squadre. Esempi di giochi analogici sono: tiro al bersaglio, tic tac toe (forza 4), giochi di carte, giochi da tavolo, escape room, giochi di ruolo, ecc.

Giochi digitali: sono definiti tali quelli giocati da e / o tra persone in un ambiente digitale, tramite un personal computer, un telefono cellulare o un auricolare. Saranno considerati anche altri tipi di dispositivi digitali (ad es. Smartwatch, proiettori, ecc.). Tutti i giochi che utilizzano un display digitale e uno schermo per interagire con l'utente finale sono considerati giochi digitali.





Nell'ambito del presente invito, si accettano proposte di giochi ibridi che presentano una componente sia digitale che analogica. I proponenti dovranno indicare la categoria di gioco all'interno della quale sottoporre la propria candidatura, in base alla componente predominante del gioco proposto.

I seguenti tipi di progetti/azioni non saranno considerati ammissibili: giochi che coinvolgono la violenza, giochi che non hanno il patrimonio culturale come contesto di riferimento, giochi che in alcun modo, fisico o digitale, siano ricollegabili ai siti culturali individuati, giochi d'azzardo o giochi di natura indecente e offensiva (sessuale, religiosamente offensiva).

Tipologia di progetti e azioni

I giochi devono essere originali e non devono essere stati già finanziati. Non devono ripetere le logiche dei giochi elencati nell'allegato H. I giochi dovrebbero essere progettati per avere un numero di componenti che devono obbligatoriamente ricollegarsi ai siti proposti.

Visibilità

I proponenti devono rispettare gli obiettivi e le priorità e garantire la visibilità del finanziamento dell'UE (vedere i requisiti di comunicazione e visibilità per le azioni esterne dell'UE [Communication and Visibility Requirements for EU External Actions](#)). In particolare, i candidati vincitori devono dare la propria disponibilità per la realizzazione di un video di presentazione del gioco. Questi video verranno utilizzati a fini promozionali e rimarranno di proprietà del progetto MED GAIMS.

Numero di candidature e sovvenzione per richiedente / i

- il proponente principale può presentare più di una domanda nell'ambito del presente invito;
- il proponente principale non può ricevere più di una sovvenzione nell'ambito del presente invito;
- il proponente principale può essere contemporaneamente co-proponente in un altro progetto;
- un co-proponente può essere co-proponente in più di una proposta nell'ambito del presente invito;
- un co-proponente non può ricevere più di due sovvenzioni nell'ambito del presente invito.

1.5.3 Costi eleggibili

La sovvenzione assume la forma di costi semplificati e copre unicamente le spese di risorse umane.

Oltre alla sovvenzione, le proposte possono includere la richiesta di attrezzature necessarie alla funzionalità e/o utilizzo del gioco, non superiori a 5.000 EUR.





Il comitato di valutazione e l'ente responsabile di ciascun paese hanno la facoltà di decidere se approvare gli importi e/o i costi proposti sulla base del budget previsionale presentato dai richiedenti, analizzando eventuali precedenti sovvenzioni ricevute dai richiedenti o azioni simili.

1.5.4 Diritti di proprietà intellettuale e trattamento dei dati personali

Si riassumono di seguito le condizioni previste per i progetti presentati in Italia. Per ulteriori dettagli consultare l'Allegato D:

- la proprietà intellettuale di tutti i progetti presentati nell'ambito del bando rimane in capo ai partecipanti;
- solo le idee di gioco vincitrici e finanziate dal presente bando e successivamente realizzate diventeranno di proprietà della Fondazione Alghero e i relativi diritti di proprietà intellettuale, di sfruttamento economico e di utilizzazione della proposta saranno ceduti a tempo indeterminato alla stessa senza che il candidato abbia altro a pretendere dalla Fondazione e/o dai suoi aventi causa. La Fondazione si impegna a citare il nome dell'autore/i vincitori in tutte le azioni di comunicazione e/o promozione del gioco.

1.5.5 Ente promotore

Fondazione Alghero¹ Musei Eventi Turismo Arte - Sardegna, Italia

1.5.6 Clausole etiche e codice di condotta

a) Assenza di conflitto di interessi

Il proponente non deve trovarsi in una situazione di conflitto di interessi. Qualsiasi tentativo da parte di un proponente di ottenere informazioni riservate, di stipulare accordi illeciti con i concorrenti o di influenzare il comitato di valutazione durante il processo di esame, verifica, valutazione e confronto delle domande comporterà il rigetto della domanda e potrà comportare sanzioni amministrative.

b) Rispetto dei diritti umani, della legislazione ambientale e delle norme fondamentali del lavoro

Il proponente e il suo personale devono rispettare i diritti umani. Nello specifico e in conformità con la legge applicabile, i candidati devono rispettare la legislazione ambientale, compresi gli accordi multilaterali sull'ambiente, e le norme fondamentali del lavoro applicabili e definite nelle convenzioni dell'Organizzazione

¹<https://www.fondazionemeta.eu/>





Internazionale del Lavoro (come le convenzioni sulla libertà di associazione e la contrattazione collettiva; l'eliminazione del lavoro forzato e obbligatorio; l'abolizione del lavoro minorile).

Tolleranza zero per lo sfruttamento e l'abuso sessuale: La Commissione Europea applica una politica di "tolleranza zero" in relazione a tutti i comportamenti illeciti. Sono vietati gli abusi o le punizioni fisiche, le minacce di abusi fisici, gli abusi o lo sfruttamento sessuale, le molestie e gli abusi verbali, nonché altre forme di intimidazione.

c) Anti-corruzione

Il proponente è tenuto a rispettare tutte le leggi e i regolamenti e i codici applicabili in materia di lotta alla corruzione. L'ente promotore e gli organismi del programma si riservano il diritto di sospendere o annullare la sovvenzione in caso di accertamento di pratiche corrotte di qualsiasi tipo in qualsiasi fase della procedura di aggiudicazione o durante l'esecuzione del contratto. Ai fini della presente disposizione, le "pratiche corrotte" sono l'offerta di una bustarella, un dono, una mancia o una commissione a qualsiasi persona come incentivo o ricompensa per l'esecuzione o l'astenersi da qualsiasi atto relativo all'aggiudicazione di un contratto o all'esecuzione di un contratto già concluso.

d) Violazione di obblighi, irregolarità o frode

Gli enti promotori e gli organi del programma si riservano il diritto di sospendere o annullare la procedura, qualora la procedura di aggiudicazione si sia rivelata soggetta a violazione di obblighi, irregolarità o frode. In caso di violazione di obblighi, irregolarità o frode dopo l'aggiudicazione del contratto, il beneficiario del progetto può astenersi dal concludere il contratto.

1.6 MODALITÀ DI PRESENTAZIONE DELLE DOMANDE

1.6.1 Metodologia

Il presente invito e la procedura di assegnazione della sovvenzione prevede 2 fasi:

(FASE 1) - invito a presentare proposte online da trasmettere entro il 15 settembre ed entro il 30 ottobre 2020

(FASE 2) - i candidati, le cui idee di gioco sono state positivamente selezionate, dovranno partecipare agli eventi collegati al presente invito che si svolgeranno rispettivamente nelle seguenti date:

- Proposte presentate entro il 15 settembre > partecipazione agli Hackathons & creative labs previsti nelle giornate del 17-18 ottobre 2020





- Proposte presentate entro il 30 ottobre > partecipazione agli Hackatons & creative labs previsti nelle giornate del 21-22 novembre 2020

FASE 1

La prima fase consiste in un invito a presentare proposte nell'ambito del quale i potenziali candidati presentano la propria idea di gioco, compilando l'Allegato A - Formulario.

Successivamente alla ricezione dei progetti, le idee di gioco saranno valutate utilizzando i criteri da 1 a 4 di cui alla tabella riportata nella sezione 1.7.

Saranno selezionate complessivamente **30 idee progettuali (15 per scadenza)**, sia fisiche che digitali. I candidati che passeranno positivamente questa prima fase di valutazione, riceveranno un invito a partecipare agli hackathon e ai laboratori creativi corrispondenti e su indicati.

FASE 2

La seconda fase di valutazione del progetto si terrà a conclusione degli eventi pubblici, quando i partecipanti singoli o in team saranno chiamati a presentare pubblicamente un prototipo del gioco proposto.

Si specifica che le date previste per gli eventi pubblici potrebbero subire delle variazioni e/o cancellazioni sulla base dell'andamento dell'emergenza sanitaria Covid-19.

I 5 progetti vincitori saranno dichiarati a conclusione degli hackathon e dei laboratori creativi.

Successivamente alla firma del contratto, i beneficiari potranno ricevere un prefinanziamento pari al 40% della sovvenzione approvata.

Durante gli 8 mesi successivi alla firma del contratto, i beneficiari dovranno procedere con lo sviluppo del gioco e quanto realizzato sarà oggetto di verifica da parte dell'ente promotore in due momenti: la prima fase di test è prevista dopo i primi 3 mesi dalla firma del contratto, la seconda fase al sesto mese di sviluppo. I progetti saranno sottoposti ad una valutazione che coinvolgerà un gruppo target composto da pubblico generalista e da un comitato di esperti nominato dall'ente promotore.

Le suddette fasi di verifica perseguono due obiettivi principali:

- ottenere un feedback sulla giocabilità e funzionalità del gioco, con la finalità di modificare le caratteristiche del prodotto, se necessario, prima del lancio sul mercato;
- la valutazione del comitato di esperti sarà necessaria per verificare che i risultati attesi del progetto finanziato siano stati raggiunti e conseguentemente autorizzare le fasi successive di





pagamento. Se la verifica risulta positiva, i candidati riceveranno un ulteriore 20% dell'importo del contratto di sovvenzione a conclusione della prima fase di valutazione, e una successiva tranche pari al 30% dopo la seconda fase. I risultati attesi per ciascuna fase di sviluppo sono elencati nella tabella 1.

Tabella 1 - programma output

Fase	Output	Criteri di valutazione
I	Prototipo	Tecnologia validata su piccola scala
Mese 3	Gioco fisico	<ul style="list-style-type: none"> - i singoli componenti del gioco funzionano e sono convalidati al di fuori dell'ambiente di gioco - prodotto integrato nel suo insieme, ma non necessariamente in grado di funzionare nel complesso - tutti i materiali necessari per il gioco sono stati acquistati e disponibili per la verifica
	Gioco digitale	<ul style="list-style-type: none"> - i singoli componenti di un gioco funzionano e sono convalidati al di fuori dell'ambiente di gioco - se il gioco prevede AR o VR, demo pronte per testare ogni componente
II	Gioco - versione (alpha)	Versione (alpha)
Mese 6	Gioco fisico	<ul style="list-style-type: none"> - gioco funzionante con tutti i componenti e gli oggetti di scena integrati e le demo pronte sul posto - Sono ammessi errori e bug nel gioco - lista di aggiustamenti da completare
	Gioco digitale	<ul style="list-style-type: none"> - gioco funzionante nel suo insieme - Sono ammessi errori e bug nel gioco - lista di aggiustamenti da completare
III	Gioco – versione finale (beta)	Prodotto sviluppato (versione beta)
Mese 8	Gioco fisico	<ul style="list-style-type: none"> - Prodotto pronto per la consegna - Nessun problema tecnico e nessun bug
	Gioco digitale	<ul style="list-style-type: none"> - prodotto pronto per la consegna - Nessun problema tecnico e nessun bug

Durante il test pubblico, nel caso in cui il comitato rilevi gravi deviazioni dal concetto originale di gioco approvato o in caso di assenza di progressi, l'ente promotore può richiedere misure correttive a qualsiasi progetto e si riserva il diritto di trattenere parte del finanziamento dovuto.

Il completamento definitivo dei progetti è previsto entro 8 mesi dalla firma del contratto a conclusione dei quali, se il prodotto è stato validato completamente, sarà trasferita la tranche finale del finanziamento pari al 10%.





1.6.2 Invio delle proposte

I proponenti principali sono invitati a presentare proposte utilizzando il Formulário – Allegato A e l’Allegato B e allegando i documenti richiesti al punto 1.6.5. I candidati devono attenersi rigorosamente agli allegati, compilando attentamente tutte le sezioni previste, al fine di agevolare la valutazione della proposta.

Qualsiasi errore relativo ai punti elencati nell’Allegato A o la presenza di significative incongruenze può portare al rifiuto della domanda. Ai candidati sarà formulata richiesta di chiarimenti nei casi in cui le informazioni fornite non risultino sufficientemente chiare, impedendo quindi all’ente promotore di effettuare una valutazione obiettiva.

Le domande scritte a mano non saranno accettate.

I candidati dovranno trasmettere gli Allegato A e B in italiano e in inglese.

Si precisa che ai fini della valutazione saranno presi in considerazione solo gli allegati richiesti (A e B). È pertanto fondamentale che tali documenti contengano TUTTE le informazioni necessarie alla valutazione della proposta.

1.6.3 Modalità di trasmissione della documentazione

I documenti necessari per la partecipazione al presente invito (Allegato A e B e i documenti di cui al punto 1.6.5) devono essere trasmessi via e-mail entro i termini indicati al punto 1.6.4 al seguente indirizzo: info@medgaims.com

1.6.4 Termini di presentazione

Le domande devono essere presentate entro il 15 settembre 2020 per il primo round di appuntamenti pubblici (hackatons e laboratori creativi) e entro il 30 ottobre 2020 per il secondo round.

1.6.5 Documentazione da trasmettere

- (1) Allegato A – Formulário in italiano e in inglese in formato pdf non modificabile
- (2) Allegato B - Budget previsionale in italiano e in inglese in formato pdf non modificabile e excel
- (3) Documento di riconoscimento in corso di validità del proponente e dei co-proponenti





- (4) Cv del proponente e dei co-proponenti datato e firmato munito della dichiarazione ai sensi degli art.46 e 47 del DPR 445/2000 che attesti la veridicità delle informazioni contenute

1.6.6 Ulteriori informazioni

I quesiti relativi al presente invito possono essere trasmessi via e-mail entro e non oltre 15 giorni prima delle scadenze previste al punto 1.6.4 al seguente indirizzo di posta elettronica info@medgaims.com, indicando in oggetto il riferimento al presente bando.

Non saranno fornite risposte individuali ai quesiti posti. Tutti i quesiti e le relative risposte, nonché ulteriori comunicazioni nel corso della procedura, saranno pubblicate sul sito Web <http://www.enicbcmmed.eu/projects/med-gaims> e sulla pagina web dell'ente promotore: www.fondazionealghero.eu. Si consiglia pertanto di consultare i suddetti riferimenti per rimanere continuamente aggiornati.

1.7 PROCEDURA DI VALUTAZIONE E SELEZIONE DELLE PROPOSTE

Le candidature saranno esaminate e valutate da un comitato di valutazione composto da rappresentanti dell'ente promotore ed eventualmente del capofila del progetto e da una giuria di esperti. I membri della giuria saranno selezionati tra vari settori rilevanti ai fini del progetto e dovrà prevedere la presenza di almeno un esperto nei seguenti settori:

- un esperto nella gestione di siti culturali;
- un esperto nel settore delle politiche turistiche;
- due esperti nel settore dei giochi analogici e digitali.

Le proposte pervenute saranno valutate in due fasi (si veda la sezione 1.6.1) e secondo la tabella di criteri di seguito riportata.

Se da un primo esame delle candidature, emerge una non ammissibilità del proponente e/o co-proponenti e/o dell'idea progetto sulla base di quanto stabilito nella sezione 1.5 - CRITERI DI ELEGGIBILITÀ PER LA PARTECIPAZIONE, la domanda sarà automaticamente rigettata.

(1) STEP 1: controllo amministrativo

Durante questa fase, le candidature saranno valutate al fine di verificare la rispondenza con i seguenti punti:





- invio della candidature entro i termini stabiliti. In caso contrario, la domanda sarà automaticamente respinta;
- verifica della presenza della documentazione e indicata al punto 1.6.5. In questa fase si procederà anche alla valutazione di ammissibilità della candidatura sulla base dei criteri indicati al punto 1.5. La mancanza di una o più informazioni richieste o in caso di informazioni non corrette, può portare al rigetto automatico della domanda che pertanto non accede alla fase successive.

STEP 2: VALUTAZIONE DELLE IDEE PROGETTO

Le idee progetto che supereranno positivamente i controlli amministrativi saranno ulteriormente valutate in base alla qualità, alla previsione economica e alle capacità dei richiedenti utilizzando la griglia di valutazione di seguito riportata.

Punteggio: la griglia di valutazione è suddivisa in sezioni e sottosezioni. Ad ogni sottosezione sarà attribuito un punteggio compreso tra 1 e 5, come segue: 1 = molto scarso; 2 = scarso; 3 = adeguato; 4 = buono; 5 = molto buono.

CRITERI	Punteggio massimo
1. Capacità finanziaria e operativa	20
1.1 Il/i candidato/i hanno sufficiente esperienza nella gestione di progetti simili?	6
1.2 Il/i candidato/i dispone di sufficienti competenze tecniche interne?	8
1.3 Il/i candidato/i dispone di sufficiente capacità di gestione interna? (personale, le attrezzature e la capacità di gestire il budget dell'azione)?	6
2. Rilevanza	20
2.1 Quanto è rilevante la proposta rispetto agli obiettivi del bando e al contesto di riferimento? I risultati attesi dell'azione sono in linea con le priorità definite nelle linee guida per i candidati?	5
2.2 Quanto risponde la proposta alle esigenze comuni condivise dai paesi partner del progetto e/o dei settori interessati (anche con riferimento alle proposte di giochi sviluppate internamenti dall'ente promotore)?	5





2.3 Quanto sono chiaramente definiti e strategicamente selezionati i gruppi target e i beneficiari finali? Le loro esigenze sono state chiaramente definite e la proposta li affronta in modo appropriato?	5
2.4 La proposta presenta un valore aggiunto internazionale? Contiene particolari elementi di valore aggiunto (ad esempio: innovazione, buone pratiche, collaborazioni, dimensione transfrontaliera)?	5
3. Efficacia	15
3.1 Le attività proposte sono adeguate e coerenti con gli output e i risultati previsti?	5
3.2 Il progetto è coerente con le esigenze dei gruppi target individuati?	5
3.3 Il progetto contribuisce al raggiungimento dei risultati attesi dall'ente promotore e del progetto?	5
4. Sostenibilità	15
4.1 l'azione può avere un impatto tangibile sulla tipologia di fruitori individuati?	5
4.2 il progetto può avere effetti moltiplicatori , tra i quali la possibilità di replicare, estendere, capitalizzare l'esperienza e condividere le conoscenze?	5
4.3 I risultati attesi dell'azione proposta sono sostenibili? - Finanziariamente (ad esempio, finanziamento delle attività di follow-up, fonti di reddito per la copertura di tutti i futuri costi operativi e di manutenzione) - Dal punto di vista istituzionale (le strutture permetteranno di sostenere i risultati dell'azione alla fine dell'azione? Ci sarà una "proprietà" locale dei risultati dell'azione?) - A livello politico (ove applicabile) (quale sarà l'impatto strutturale dell'azione - ad esempio, miglioramento della legislazione, codici di condotta, metodi) - Dal punto di vista ambientale (se applicabile) (l'azione avrà un impatto ambientale negativo/positivo?)	5
Le componenti della rubrica sottostante saranno valutate il giorno dell'hackathon o del laboratorio creativo e i candidati avranno la possibilità di modificare le loro proposte durante gli eventi	
5. Hackathons e Creative Labs (pitch finale)	65





5.1 Coinvolgimento di potenziali stakeholders nello sviluppo della soluzione proposta	20
5.2 qualità della prima prototipizzazione durante gli eventi pubblici	20
5.3 Qualità del pitch	10
5.4 il piano di azione proposto per lo sviluppo del progetto è chiaro e fattibile?	5
5.5 il crono-programma è realistico?	5
5.6 il livello di coinvolgimento e partecipazione all'azione del o dei co-richiedenti è soddisfacente?	5
6. budget e rapporto costo-efficacia dell'azione	15
6.1 Le attività si riflettono adeguatamente nel budget?	5
6.2 Il rapporto tra i costi stimati e i risultati è soddisfacente?	10
PUNTEGGIO TOTALE	150

Dopo la valutazione, verrà redatta una tabella che elenca le domande classificate e i punteggi ottenuti. Le candidature con il punteggio più alto saranno selezionate provvisoriamente fino al raggiungimento del budget disponibile per questo invito a presentare proposte. Sarà redatto un elenco di riserva secondo gli stessi criteri. Tale elenco sarà utilizzato nel caso in cui si rendano disponibili ulteriori fondi durante il periodo di validità dell'elenco di riserva.

VERIFICA DELL'IDONEITÀ DEI CANDIDATI SELEZIONATI

La verifica dell'ammissibilità sarà effettuata sulla base dei documenti giustificativi richiesti in fase di candidatura. Essa sarà effettuata di default solo per le domande che sono state provvisoriamente selezionate in base al punteggio assegnato e nei limiti del budget disponibile per il presente invito a presentare proposte.

La dichiarazione del richiedente principale sarà sottoposta a un controllo incrociato con i documenti giustificativi forniti in fase di candidatura o dietro apposita richiesta dell'ente promotore. Qualsiasi documento mancante o qualsiasi incoerenza tra la dichiarazione del proponente principale e i documenti a supporto può portare al rigetto automatico della domanda. L'ammissibilità dei richiedenti sarà verificata secondo i criteri di cui al punto 1.5. Le domande respinte saranno sostituite dalla domanda meglio posizionata nella lista di riserva e che rientra nel budget disponibile del presente invito.





1.8 NOTIFICA DEI RISULTATI

1.8.1 Comunicazione ai partecipanti

I candidati saranno informati attraverso procedura scritta della decisione dell'ente promotore in merito alla loro candidatura.

1.8.2 Cronoprogramma

	DATE	TIME (GMT)
1. Termine ultimo per la richiesta di informazioni, chiarimenti e quesiti	15 giorni prima delle scadenze previste dal bando	11:00
2. Data ultima in cui vengono rilasciati i chiarimenti da parte dell'ente promotore e/o dal capofila del progetto	7 giorni prima della scadenza per la trasmissione delle candidature	11:00
3. Scadenza per la presentazione delle candidature	15 settembre 2020 (round 1) 30 ottobre 2020 (round 2)	11:00 11:00
4. Informazioni ai candidati relativamente alla loro ammissione agli eventi pubblici (hackathon e laboratori creativi)	Entro due settimane dalla candidatura	
5. Notifica della sovvenzione	A conclusione degli eventi locali	

Lista degli allegati

Allegato A: Formulario di candidatura (Word)

Allegato B: Budget (Excel)

Allegato C: Specifiche per paese





Allegato D: Proprietà intellettuale e trattamento dei dati

Alghero, 3 agosto 2020

Il direttore della Fondazione Alghero
Dott. Andrea Federico Delogu

