



CALL FOR DIGITAL TOURISM IDEAS

Progetto TUR.I.S.I.CO.

**La gamification per il TURismo Innovativo e lo Sviluppo Imprenditoriale
della COmmunity transfrontaliera**

Soggetto Promotore



Partner

*Chambre de Commerce
et d'Industrie
de Corse*



PREMESSA

La *CALL FOR DIGITAL TOURISM IDEAS* (di seguito l'“avviso”) è un'iniziativa ideata nell'ambito del Progetto TUR.I.S.I.CO. «La gamification per il TURismo Innovativo e lo Sviluppo Imprenditoriale della COmmunity transfrontaliera», finanziato dall'Unione Europea nell'ambito del Programma di Cooperazione Interreg Italia Francia Marittimo 2014-2020.

Il progetto si propone di innovare l'esperienza turistica attraverso l'utilizzo di principi e tecniche di gamification anche mediante il presente avviso che ha lo scopo di incoraggiare lo sviluppo di nuove idee digitali sul turismo, facilitando la trasformazione di una visione (idea con un alto potenziale innovativo) in un progetto di valore (soluzione di gamification).

Il progetto TURISICO è realizzato nei territori di Italia e Francia dai seguenti partner (di seguito “*partenariato*”):

Capofila *Fondazione di partecipazione per l'Innovazione e lo Sviluppo Imprenditoriale (ISI)* – La Fondazione ISI, nata nel 2017 su iniziativa della Camera di Commercio di Pisa, è un'organizzazione impegnata nel supporto ai processi di innovazione delle imprese della Toscana, attraverso lo sviluppo di iniziative progettuali per la digitalizzazione, il trasferimento tecnologico e la sostenibilità ambientale.

Partner 2 *Chambre De Commerce et d'Industrie De Corse (CCIC)* - La Chambre de Commerce et d'Industrie De Corse è un Ente Pubblico che svolge funzioni di interesse generale per il sistema delle imprese della Corsica, promuovendone lo sviluppo attraverso l'erogazione di servizi per l'internazionalizzazione e l'innovazione e la promozione turistica dei territori.

Partner 3 *Finanziaria Ligure per lo Sviluppo Economico (FILSE)* - La Finanziaria Ligure per lo Sviluppo Economico è il soggetto tecnico che supporta e assiste la Regione Liguria e gli altri enti territoriali liguri nella progettazione, definizione e attuazione delle politiche e degli interventi a sostegno del sistema economico ligure, in particolare negli ambiti dell'internazionalizzazione, del marketing territoriale, dello sviluppo di impresa e delle nuove infrastrutture.

Partner 4 *Toulon Var Technologies Innovation (TVT)* - Toulon Var Technologies Innovation è l'Agenzia per lo sviluppo economico della Provincia di Tolone, composta da oltre 600 stakeholder tra soggetti pubblici e privati e dedicata al supporto dei processi di innovazione dei settori economici più strategici del territorio, attraverso la gestione di progetti collaborativi per la digitalizzazione, l'innovazione e il trasferimento tecnologico.

Il presente invito è aperto a tutti i creativi, italiani e non, in grado di immaginare, progettare e, in caso di vincita, realizzare un progetto di gamification (di seguito “*Game*”). A fronte delle idee pervenute, sarà individuato n.1 progetto vincitore a cui spetterà un riconoscimento economico volto a trasformare l'idea in un prodotto da rendere fruibile pubblicamente entro i limiti temporali previsti dalla presente call.

Soggetto promotore e gestore dell'avviso è la Fondazione ISI, Capofila del Progetto TURISICO.

CALL FOR DIGITAL TOURISM IDEAS non è un concorso a premi, né un'operazione con finalità commerciali per la promozione di particolari servizi/prodotti, ma, rientrando tra le attività consentite dall'art. 6 del D.P.R. 430/2001, si pone come unico obiettivo il riconoscimento e la valorizzazione dei concorrenti, incoraggiando lo sviluppo delle loro idee, dando loro visibilità e offrendo concrete possibilità di supporto alle idee vincitrici.

ART. 1 – FINALITA'

L'obiettivo generale del presente invito è quello di raccogliere proposte creative ed originali di soluzioni di gamification volte a **migliorare le modalità di fruizione e la valorizzazione, fisica e digitale, dei territori coinvolti nel progetto TURISICO**. In particolare, i partecipanti all'avviso dovranno proporre delle idee innovative dedicate alla promozione dei territori dell'area di cooperazione transfrontaliera del Programma Interreg Italia Francia Marittimo 2014-2020 (di seguito "*territori di progetto*"). Il progetto vincitore diventerà parte integrante dell'offerta turistica di questi territori.

I progetti proposti nell'ambito del presente bando dovranno, a titolo di esempio, contribuire ai seguenti obiettivi generali:

- Creare una connessione digitale tra i *territori di progetto*;
- Accrescere l'attrattività delle destinazioni e dei siti turistici più rilevanti individuati in ciascun territorio;
- Favorire e incrementare la diversificazione dell'offerta turistica nelle destinazioni turistiche e nei siti prescelti;
- Raccontare i *territori di progetto* attraverso nuovi linguaggi e strumenti;
- Raggiungere ed avvicinare nuovi pubblici alla fruizione dei *territori di progetto*;
- Favorire il coinvolgimento degli operatori economici della filiera turistica dei *territori coinvolti*, e in particolare le imprese "beneficiarie" del progetto TURISICO.

I partecipanti alla call, attraverso le loro proposte, saranno liberi di individuare e specificare uno o più target oggetto della loro idea progettuale (es. turisti locali, turisti stranieri, turisti "non tradizionali" da bassa stagione, ecc.)

ART. 2 – DESTINATARI

Possono partecipare all'*avviso*:

- A. Singoli candidati o team di persone:** i partecipanti devono aver compiuto il 18esimo anno d'età al momento della presentazione della candidatura. La partecipazione all'avviso è consentita sia individualmente che in team.
- B. Imprese:** in questo caso l'adesione all'avviso deve essere effettuata dal legale rappresentante dell'azienda stessa.

I candidati devono avere residenza ovvero sede legale e/o nell'Unione Europea.

L'idea progettuale proposta deve essere originale. Pertanto la partecipazione anche ad altri avvisi o l'ottenimento di altre forme di finanziamento per lo sviluppo della stessa idea progettuale costituiscono impedimento alla partecipazione al presente *avviso*.

Ogni candidato, singolo o in team, può partecipare con un solo progetto.

Sono esclusi dalla partecipazione all'avviso i dipendenti, i collaboratori e i consulenti dei soggetti promotori.

L'organizzazione dell'avviso stesso si riserva in ogni caso il diritto di non ammettere candidature non coerenti con lo spirito e con gli obiettivi dell'iniziativa.

ART. 3 – AMMISSIBILITÀ DEI PROGETTI

Per partecipare all'avviso il *Game* deve integrare, a pena di esclusione, tutti i seguenti requisiti:

- Avere una componente digitale, esclusiva o prevalente

Game digitali sono tutti quelli giocati da e/o tra persone in un ambiente digitale tramite l'utilizzo di dispositivi digitali, quali PC, smartphone. Nell'ambito dell'avviso, si accettano proposte di giochi ibridi, ovvero che presentano una componente sia digitale che analogica, solo nel caso in cui la componente digitale sia significativa.

I seguenti tipi di progetti/azioni non saranno considerati ammissibili: giochi non ricollegabili ai territori individuati, giochi che istigano alla violenza, giochi d'azzardo o giochi di natura offensiva.

- Essere realizzabile entro 5 mesi dalla stipula dell'accordo;
- Essere originale e non relativa a giochi già finanziati;
- Essere presentato entro i termini e nelle modalità previste dal presente invito.
- Essere realizzato in lingua inglese

ART. 4 – MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

La procedura di individuazione del progetto vincitore prevede 3 fasi:

Fase 1 - Raccolta delle candidature e invio idea progettuale

Le domande di partecipazione all'avviso potranno essere presentate dai candidati ai fini della loro candidatura a partire dal **15 marzo 2021** ed entro e non oltre, a pena di esclusione, il **30 maggio 2021**, esclusivamente compilando il form di candidatura, raggiungibile alla [pagina web dedicata](#).

Ciascun candidato può inoltrare una sola domanda di partecipazione al progetto, presentando una sola idea. Il Soggetto promotore dell'avviso si riserva la facoltà di prorogare i termini di presentazione delle candidature.

Fase 2 – Selezione dei finalisti

Dopo la valutazione formale delle candidature (Articolo 5) tutte le proposte che avranno superato i controlli saranno valutate qualitativamente da un *Comitato tecnico*, composto da 3 persone, esperti di gamification e di turismo (il soggetto promotore potrà avvalersi di un consulente esterno per la valutazione della parte strettamente tecnico/informatica). Le 5 proposte che riceveranno il punteggio di valutazione più alto saranno ammesse alla finale (di seguito *Pitch Competition*). La procedura di individuazione dei finalisti sarà completata entro l'11 giugno 2021. Attraverso un'apposita comunicazione via mail, a ciascun finalista verrà richiesto di formalizzare la propria candidatura attraverso la compilazione di apposita documentazione e di preparare un *elevator pitch* per la presentazione della propria idea durante la *Pitch Competition*, che si terrà il 21 giugno 2021.

Fase 3 – Pitch Competition e individuazione del vincitore

Durante la *Pitch Competition* ogni finalista sarà invitato ad un colloquio durante il quale dovrà presentare la propria idea di *Game* alla *Commissione Valutatrice* (Articolo 5), attraverso una presentazione (*pitch*) dalla durata non superiore ai 10 minuti. Durante il colloquio la *Commissione* potrà approfondire alcuni aspetti relativi alla proposta presentata, in particolare inerenti alla fattibilità tecnico-economica del *Game* ideato e al cronoprogramma della sua implementazione. Entro 2 giorni dalla conclusione della *Pitch Competition* la *Commissione* annuncerà il vincitore dell'avviso, inviando formale comunicazione a mezzo e-mail. Il nominativo sarà reso noto tramite pubblicazione sul sito del progetto TURISICO: www.interreg-maritime.eu/it/web/tur.i.s.i.co/progetto.

Per avviare il processo di sviluppo del *Game*, entro la fine di giugno il vincitore dovrà sottoscrivere un accordo con il soggetto promotore, con il quale saranno regolati tempi e modi di erogazione del corrispettivo e impegni del vincitore.

Di seguito il timing delle fasi principali dell'avviso:

FASE	TEMPI	MILESTONE
1	15 marzo 2021	Apertura dei termini per l'invio delle candidature
2	30 maggio 2021	Termine ultimo per l'invio dell'idea progettuale
3	11 giugno 2021	Selezione 5 finalisti
4	21 giugno 2021	Pitch Competition e proclamazione vincitore
5	Entro il 30 giugno 2021	Stipula accordo per lo sviluppo

ART. 5 – VALUTAZIONE

Le proposte pervenute saranno valutate in tre fasi:

Fase 1: Valutazione formale

Durante questa fase, le candidature saranno valutate al fine di verificare:

- il rispetto dei termini stabiliti per l'invio delle candidature;
- il possesso dei requisiti soggettivi da parte dei soggetti proponenti (Articolo 2);
- l'ammissibilità dei progetti secondo i requisiti indicati all'Articolo 3;

La mancanza di una o più informazioni richieste porterà al rigetto automatico della domanda. Le proposte progettuali che supereranno positivamente i controlli passeranno alla fase di valutazione successiva.

Fase 2: Valutazione tecnica

Le candidature che avranno superato i controlli formali saranno valutate nel merito da un apposito *Comitato Tecnico* composto da tre esperti, negli ambiti gamification e turismo. Il Comitato valuterà le proposte pervenute assegnando un punteggio a ciascuno dei criteri di seguito indicati, selezionando a proprio insindacabile giudizio i 5 progetti finalisti.

	Criteri di valutazione	Punteggio attribuibile
A.	CAPACITA' OPERATIVA: Si valuteranno le competenze progettuali, tecniche ed operative del soggetto proponente. Il grado di internazionalizzazione e la contaminazione delle competenze interne del team proponente rappresentano un valore aggiunto	Da 0 a 25
B.	RILEVANZA: Si valuteranno l'attinenza dell'idea con gli obiettivi strategici dell'avviso. Il progetto riesce a toccare tutti i territori coinvolti? Riesce a rispondere ad una o più delle esigenze espresse nell'Articolo 1?	Da 0 a 25
C.	ORIGINALITA' E CREATIVITA': La soluzione proposta riesce a introdurre elementi di innovazione e pensiero creativo rispetto alle offerte già in atto? La soluzione tecnologica, prodotto o processo, è veramente nuova originale?	Da 0 a 25
D.	VALORIZZAZIONE STAKEHOLDER TERRITORIALI: Il progetto digitale di gamification riesce ad avere punti di contatto fisici col territorio (phygital)? Nell'esperienza lato utente sono valorizzati presidi territoriali come agenzie di viaggio, guide turistiche, attività economiche del territorio?	Da 0 a 25
	Punteggio massimo	100

Per poter accedere alla fase di valutazione successiva, i progetti dovranno conseguire una valutazione con un punteggio minimo di 60 punti. Nel caso nessuna proposta raggiunga tale soglia minima, il soggetto promotore

dell'avviso si riserva il diritto di riaprire i termini per la presentazione di nuove domande, o alternativamente di chiudere l'avviso senza individuare un progetto vincitore.

Fase 3: Valutazione finale

I 5 progetti finalisti che parteciperanno alla *Pitch Competition* saranno valutati da una *Commissione Valutatrice* composta dai membri del *Comitato Tecnico* e da un rappresentante indicato da ciascun partner del progetto TURISICO. Il Comitato valuterà le proposte pervenute assegnando un punteggio a ciascuno dei criteri di seguito indicati, selezionando a proprio insindacabile giudizio il progetto vincitore.

E.	QUALITA' COMPLESSIVA e EFFICACIA: L'idea presentata è in linea con gli obiettivi del progetto TURISICO? È in grado di valorizzare i territori di progetto? Qual è l'impatto previsto dall'adozione dell'idea sui flussi turistici? L'idea candidata è potenzialmente in grado di generare un outcome sui territori?	Da 0 a 25
F.	FATTIBILITA': Il candidato possiede e/o è in grado di reperire le competenze e le risorse necessarie per sviluppare l'idea? L'idea riuscirà nei tempi e budget previsti a diventare progetto operativo con le forze in campo messe dal proponente? Presenta potenziali punti di attrito legati all'utilizzo di tecnologie terze o richiede autorizzazioni preventive?	Da 0 a 25
	Punteggio massimo	50

In caso di pari merito l'idea vincente sarà scelta su giudizio insindacabile dell'esperto di turismo presente nella *Commissione*.

Il/i candidato/i che avrà/avranno presentato l'idea vincitrice stipulerà/stipuleranno un accordo con il soggetto promotore dell'avviso.

ART. 6 – EROGAZIONE DEL CORRISPETTIVO IN DENARO E SVILUPPO DELL'IDEA

L'idea vincitrice riceverà un corrispettivo massimo di EURO 12.000¹ che sarà liquidato, a mezzo bonifico bancario, in tre tranche, a stati di avanzamento:

- 30% alla stipula dell'accordo
- 30% alla consegna di una versione beta fruibile
- 40% al lancio pubblico del progetto

Durante i 5 mesi successivi alla firma dell'accordo, il/i vincitore/i dovrà/dovranno procedere allo sviluppo del *Game* e quanto realizzato sarà oggetto di verifica da parte dei partner del progetto TURISICO. Il rilascio delle quote di finanziamento seguirà un crono-programma basato sulla consegna di output definiti che saranno valutati dai partner del progetto TURISICO:

Fase	Data	Output	Criteri di valutazione
1	Entro il 30 giugno 2021	Stipula accordo	
2	Entro il 20 ottobre 2021	Consegna di una versione beta del <i>Game</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Gioco funzionante - Le funzionalità principali sono presenti - Sono ammessi errori e bug minori

¹ L'importo si intende onnicomprensivo di tutti gli oneri fiscali e previdenziali, secondo i relativi regimi applicabili al soggetto vincitore dell'avviso.

4	Entro il 30 novembre 2021	Consegna della versione finale del <i>Game</i>	- Prodotto pronto per la consegna - Tutte le funzionalità presenti - Nessun problema tecnico che pregiudichi il corretto funzionamento della soluzione
5	Dicembre 2021	Lancio al pubblico	

Il completamento definitivo del progetto è previsto entro 5 mesi dalla firma dell'accordo.

La prima fase di test è prevista dopo i primi 75 giorni dalla firma del contratto, la seconda fase al quinto mese di sviluppo. Il gioco sarà sottoposto ad una valutazione che coinvolgerà un gruppo target, con l'obiettivo di ottenere un feedback sulla giocabilità e funzionalità del *Game* ed eventualmente apportare delle modifiche alle caratteristiche del prodotto prima del lancio al pubblico.

Qualora vengano rilevate gravi criticità nel funzionamento del *Game* durante il test pubblico, il soggetto promotore dell'avviso può richiedere misure correttive e si riserva il diritto di trattenere parte del finanziamento dovuto.

Durante i 5 mesi di sviluppo del *Game*, il progetto prescelto sarà monitorato costantemente dall'ente promotore, avvalendosi di un consulente esterno e concordando un calendario di incontri con il/i vincitore/i dell'avviso.

ART. 7 – PROPRIETÀ INTELLETTUALE, MANLEVE E GARANZIE

Ciascun partecipante con l'accettazione del presente avviso:

- 1 prende atto che la proprietà intellettuale di tutti i progetti presentati nell'ambito dell'avviso rimane in capo ai candidati; per la sola idea vincitrice ed assegnataria del corrispettivo economico per lo sviluppo, i partner - nei limiti del progetto - e le imprese beneficiarie di TURISICO -senza limiti temporali - godranno del diritto di utilizzazione dell'output consegnato. Il partenariato si impegna a citare il nome dell'autore/i vincitore/i in tutte le azioni di comunicazione e/o promozione del progetto.
- 2 dichiara espressamente che l'idea progettuale proposta è originale e non viola in alcun modo i diritti di proprietà, intellettuale o industriale, di terzi, manlevando sin d'ora il partenariato, da ogni responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo avanzato da un soggetto terzo;
- 3 si assume l'onere e la responsabilità della tutela della propria idea progettuale e dei suoi aspetti d'invenzione e/o originali attraverso i mezzi a tal fine apprestati dall'ordinamento italiano e/o francese (registrazione, brevetto o simili) prima della divulgazione dell'idea, al di fuori di quanto previsto al punto 1.
- 4 prende atto che la pubblicazione della propria idea ne comporta la visibilità a tutti gli utenti e che il partenariato non si assume nessuna responsabilità in caso di uso e/o abuso dell'idea e/o di eventuale sviluppo della medesima da parte di chiunque ne fosse venuto a conoscenza rinunciando ad avanzare qualsiasi risarcimento dei danni e/o indennizzo nei confronti dei partner per qualsiasi titolo ragione e/o causa.
- 5 Il vincitore, comunque, si assume in via esclusiva la responsabilità della tutela dei diritti di terzi coinvolti e/o impiegati a qualunque titolo nell'ambito delle suddette ideazioni, nei limiti dei diritti da lui stesso negoziati.
- 6 In particolare, il vincitore acconsente che i partner possano utilizzare o far utilizzare il game sviluppato, entro i limiti di cui al comma 1 del presente articolo.

ART. 8 – RINUNCIA, REVOCA, ESCLUSIONE,

Qualora il vincitore intendesse rinunciare alla partecipazione all’iniziativa, dovrà darne immediata comunicazione formale secondo le modalità concordate con il Soggetto Promotore.

La partecipazione, inoltre, potrà essere revocata in ogni momento dai partner promotore nel caso in cui non vengano rispettati gli obblighi e i vincoli contenuti nel presente bando o gli impegni assunti in fase di presentazione della domanda.

Saranno esclusi dalla selezione i soggetti che dovessero presentare dichiarazioni e/o documentazioni con informazioni false e/o non corrette.

Saranno inoltre escluse tutte le idee incomplete, incoerenti, inviate entro i termini indicati, in contrasto con le norme stabilite dal presente bando o in violazione di diritti di proprietà intellettuale o industriale di terzi.

ART. 9 – INFORMAZIONI RISERVATE

Tutte le informazioni e i documenti inviati dai partecipanti sono da considerarsi informazioni riservate.

Le parti si impegnano a non utilizzare le informazioni riservate fornite dell’altra parte per nessuno scopo, eccetto quello del presente bando.

ART. 10 – SOGGETTO PROMOTORE E INFORMATIVA SUL TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

Soggetto promotore responsabile dell’avviso è Fondazione ISI, Capofila del Progetto TURISICO.

Il trattamento dei dati personali avverrà nel pieno rispetto delle normative vigenti.

In conformità all’Art. 13 Regolamento Unione Europea 2016/679 concernente la tutela delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali e la libera circolazione di tali dati, i dati forniti saranno trattati esclusivamente per l’espletamento degli adempimenti connessi alla procedura di cui al presente avviso, ivi compresa la fase dei controlli effettuati dall’Autorità di Gestione del programma Italia-Francia Marittimo 2014-2020 o da altri organi dell’Unione Europea.

I partner del progetto agiscono come co-titolari ai sensi dell’art. 26 del Regolamento 679/2016 e a tal fine si impegnano garantire agli interessati l’esercizio dei propri diritti per i dati da loro trattati.

Il conferimento dell’autorizzazione al trattamento dei dati è obbligatorio e l’eventuale omissione comporta la mancata accettazione della domanda.

Per informazioni relative all’avviso è possibile contattare:

- Fondazione ISI, Patrizia Costia e Simone Coltella, info@fondazioneisi.org
- CCI Corse, Nicole Spinosi e Martine Castellani, n.spinosi@ccihc.fr e m.castellani@ccihc.fr
- FILSE, Valeria Rainisio e Silvia Pedemonte, rainisio@filse.it e pedemonte@filse.it
- TVT Innovation, Charlotte Blottiere e Laetitia Amiot, europa@tvt.fr