

CAPITOLATO DESCRITTIVO E PRESTAZIONALE

Allegato n. 1 alla Lettera d'Invito

PROCEDURA NEGOZIATA AI SENSI DELL'ART. 36, COMMA 2, LETTERA A) DEL D.LGS. 50/2016, COME TRANSITORIAMENTE MODIFICATO DALL'ART. 51, COMMA I, LETTERA A), SUB. 2.1), DECRETO-LEGGE N. 77 DEL 2021, PER LA STIPULA DI UN CONTRATTO PER SERVIZI DI DOCENZA E MENTORING PER I SERVIZI DI PRE ACCELERAZIONE DEL PROGRAMMA ZAGAROLO GAME HOUSE - SPAZIO ATTIVO LOIC ZAGAROLO

CPV: 79411000-8 Servizi generali di consulenza gestionale

CIG: 9267413F20

CUP: F44I22000000008

I. OGGETTO DELLA GARA

Nell'ambito delle attività previste dal piano di attività Spazio Attivo LOIC Zagarolo – Azioni Startup Campus e Formazione e Marketing, è stato promosso il programma di pre accelerazione Zagarolo Game House rivolto alla valorizzazione dell'industria videoludica con l'obiettivo di rafforzare team e startup del settore videogame e di supportare l'innovazione e la crescita del territorio. Zagarolo Game House si propone come HUB per la comunità dei gamers, un luogo di confronto e scambio di competenze con professionisti del settore e i diversi stakeholder dell'industria del videogioco.

Nello specifico per attivare il programma di formazione si ricercano figure tecnico/specialistiche in grado di supportare team e startup nell'acquisizione di competenze specifiche per lo sviluppo di videogame:

- 1- Docenza su competenze specifiche
- 2- Mentoring dei servizi

Per offrire un panorama dei servizi all'interno dei quali si inserisce la presente procedura, si riportano di seguito gli elementi descrittivi e quantitativi del programma.

Fase preliminare

Startup, studenti e singoli professionisti selezionati saranno invitati ad una fase propedeutica finalizzata a completare team, informali e di startup, con le competenze eventualmente "vacanti" o con nuove figure funzionali allo sviluppo di un prototipo.

Fase I – Game design documentation

La prima fase riguarda la progettazione, finalizzata a supportare i team nella fase di pre-production: elaborazione progettuale e scope raggiungibili.

Fase II – Prototyping

Sulla base delle analisi e delle azioni precedenti, obiettivo della fase 2 è quello di supportare i progetti che sono caratterizzati da un buon livello di pre-production offrendo qualificate competenze tecnico/specialistiche quali esperti di lead 3D artist, lead gameplay programmer e producer.

Fase III – Extending Prototype

Obiettivo di questa fase è quella di guidare il passaggio da prototipo a prodotto.

L'Extending Prototype è caratterizzato da più step quali definizione delle milestones, dell'agile development, del playtesting e dell'ampliamento del prototype fino alla first playble.

Ci sarà poi un'ulteriore fase, la *Fase IV Funding e social media presence*, non compresa nell'oggetto di gara. A titolo puramente esplicativo durante la Fase VI saranno coinvolti attivamente i publisher con la finalità di formare una community di professionisti e startup, condividere le regole di ingaggio del mercato e trasferire ai *gamer* le modalità corrette per interagire con gli investitori/player di mercato.

2. DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'

Il programma di pre accelerazione prevede l'organizzazione di sessioni formative e di mentoring sia individuali che di gruppo, sia on line attraverso l'utilizzo della piattaforma appositamente personalizzata per il programma che off line presso lo Spazio Attivo LOIC Zagarolo.

Sono previste 3 edizioni a cui si accede attraverso una call pubblica con l'obiettivo finale di coinvolgere fino ad 80 utenti ovvero 4 team da inserire nel percorso di pre accelerazione per ogni edizione.

Per l'attuazione delle fasi del progetto come descritte nel precedente paragrafo I si ricercano competenze specifiche per l'erogazione dei percorsi e del mentoring delle seguenti fasi: **Fase preliminare, Fase I, Fase II e Fase III.**

Le figure specialistiche richieste sono:

1. Lead 3D Artist per il controllo e miglioramento della pipeline 3D all'interno dei videogame;
2. Lead Gameplay Programming per il miglioramento e controllo della pipeline di programmazione;
3. Producer per il supporto alla pipeline di programmazione e alle possibili interazioni con i publisher.

Si richiede la disponibilità a proporre fino ad un massimo di 3 risorse per ogni figura richiesta, per un impegno complessivo pari a minimo 150 giornate.

3. CARATTERISTICHE E CONTENUTI DEI SERVIZI RICHIESTI

L'offerta dovrà includere una Relazione Tecnica che descriva dettagliatamente:

1. le metodologie proposte per l'erogazione del servizio di formazione e di mentoring e per la definizione dei workplan e delle verifiche di esito dei percorsi attivati a vantaggio delle startup e dei team selezionati e inseriti nel programma Zagarolo Game House;
2. la tipologia specifica di strumenti, approfondimenti e test da utilizzare sia nelle azioni di formazione che di mentoring;
3. le metodologie proposte per la definizione di progetti finalizzati allo sviluppo di videogame;
4. il gruppo di lavoro e gli impegni previsti, in termini di giornate/uomo, per ciascuna figura (allegare CV in forma anonima di tutte le figure professionali).

Si richiede inoltre che l'OE sia in grado di dimostrare una pluralità di esperienze diversificate in ordine alla tipologia di servizi richiesti attraverso curriculum e portfolio aziendale di progetti/prodotti sviluppati nel settore formativo e del videogame.

L'OE deve inoltre descrivere azioni e programmi precedentemente seguiti in cui si evidenzia di:

5. aver supportato startup e team in percorsi di accelerazione e di go to market nel settore del gaming;
6. aver erogato docenza e servizi di mentoring per la finalizzazione di progetti nel settore videoludico;
7. aver un sistema di relazioni professionali con esperti nazionali ed internazionali del settore del gaming in grado di supportare le diverse azioni del programma.

4. IMPORTO E DURATA

L'importo a base di gara è pari a 52.500,00 euro.

L'incarico decorre dalla data di sottoscrizione del contratto, per una durata massima di 12 mesi e comunque non oltre il 30/06/2023.

Lazio Innova si riserva, in via del tutto eventuale e opzionale, previa insindacabile valutazione interna, di affidare all'aggiudicatario, nel successivo anno dalla data di stipula del contratto, nuovi servizi consistenti nella ripetizione di servizi analoghi con relativo upgrade di contenuti in digitale ed in presenza e nuovi strumenti per un totale aggiuntivo di 24.500,00 euro (corrispondente ad una stima di circa 70 giornate e da rimodulare a seconda delle esigenze di servizio).

5. CRITERI DI SELEZIONE

Le offerte saranno valutate con il criterio dell'offerta economicamente più vantaggiosa attribuendo:

- punti 80 all'offerta tecnica;
- punti 20 all'offerta economica.

L'offerta economica dovrà essere presentata sia in termini di ribasso percentuale sull'importo per n. 1 giornata/uomo, sia in termini di valore assoluto complessivo, sia indicando il numero di giornate offerte (non inferiore a 150).

	IMPORTO COMPLESSIVO	PREZZO UNITARIO GIORNATA/UOMO	TOTALE GIORNATE
<i>Base d'asta</i>	<i>52.500,00</i>	<i>350,00</i>	<i>150</i>

L'offerta tecnica verrà valutata come di seguito indicato:

N°	CRITERI DI VALUTAZIONE	PUNTI MAX		SUB-CRITERI DI VALUTAZIONE	PUNTI D MAX	PUNTI T MAX
1	Contenuti di dettaglio dei servizi richiesti e relativi output – [rif. punto 3 sub 1) e sub 2) del presente capitolato].	40	1.1	Contenuti di dettaglio del servizio richiesto e relativi output	25	--
			1.2	Strumenti e metodologie che verranno messi a disposizione	15	--

2	CV Figure Professionali [rif. punto 2 sub 1), sub 2), sub 3) e punto 3 sub 3) e sub 4) del presente capitolato].	15		Livello di profili messi a disposizione con competenza in linea con i servizi richiesti.	15	
3	Esperienze e competenze maturate dal fornitore nel supportare team e neo imprese, valutate in base al portfolio attività e all'esperienza specifica declinata nei sub criteri [rif. punto 3 sub 5), sub 6), sub 7) del presente capitolato].	15	3.1	Esperienza nell'aver costruito un network di esperti nazionali ed internazionali in grado di supportare le diverse azioni del programma.	10	--
			3.2	Esperienza nell'erogazione di docenza e servizi di mentoring per la finalizzazione di progetti nel settore videoludico.	5	--
4	Incremento delle giornate offerte rispetto alle stime del capitolato. Dovrà essere indicato solo il n. di giornate <u>aggiuntive</u> oltre le 150 gg previste	10	4.1	Da 1 a 20	--	2
			4.2	Da 21 a 40	--	5
			4.3	Da 40 in su	--	10
Totale					80	