

# CALL FOR DIGITAL TOURISM IDEAS

## Frequently Asked Questions

### Cos'è la Call for Digital Tourism Ideas?

È un'iniziativa realizzata all'interno del progetto TURISICO per individuare una soluzione di gamification (Game) finalizzata a migliorare le modalità di fruizione e valorizzazione, fisica e digitale, dei territori coinvolti nel Progetto.

### Chi è il Soggetto che gestisce la Call?

Soggetto gestore e Promotore della Call for Digital Tourism Ideas è la Fondazione ISI, capofila del progetto TURISICO, che ha realizzato l'iniziativa in collaborazione con i partner di progetto: Camera di Commercio della Corsica, Finanziaria Ligure per lo Sviluppo Economico e Toulon Var Technologies Innovation.

### ART. 1 – FINALITA'

### Quali sono gli obiettivi che il Game deve contribuire a raggiungere?

Gli obiettivi generali indicati nella Call sono i seguenti:

- Creare una connessione digitale tra i territori coinvolti nel Progetto TURISICO;
- 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 "beneficarie" del progetto TURISICO.

Le proposte di Game presentate dovranno contribuire ad uno o più di questi obiettivi.

## **Cosa si intende per “imprese beneficiarie del progetto TURISICO”?**

Il Progetto TURISICO erogherà una serie di servizi di consulenza e formazione sui temi della digitalizzazione per un gruppo di 49 imprese della filiera turistica provenienti dai territori coinvolti nel Progetto TURISICO. Le imprese saranno selezionate attraverso un Bando pubblico e potranno beneficiare gratuitamente dei servizi erogati dal Progetto TURISICO. Tra questi rientra anche la possibilità di usufruire gratuitamente della soluzione di gamification sviluppata grazie alla Call for Digital Tourism Ideas.

## **In quale modo le imprese selezionate da TURISICO potranno beneficiare del Game?**

Come indicato nel testo dell'Avviso (Articolo 7), le imprese beneficiarie del progetto TURISICO godranno del diritto di utilizzazione del Game senza limiti temporali. Le modalità di fruizione del Game dipenderanno dalla tipologia di progetto che si aggiudicherà la Call. Per fornire degli esempi non esaustivi, le imprese potranno essere direttamente uno dei gruppi di utenti del Game, oppure potranno beneficiare della soluzione in modo più indiretto, ad esempio tramite sistemi di sponsorizzazione e/o promozione commerciale. Il Proponente è libero di individuare la modalità di coinvolgimento delle imprese più adeguate alla propria soluzione di gamification, tenendo presente che questo aspetto contribuirà alla valutazione della proposta sia durante la “valutazione tecnica” (Articolo 5 – Criterio “Valorizzazione degli stakeholder territoriali”) che durante la “valutazione finale” (Articolo 5 – Criterio “Qualità complessiva ed efficacia”).

## **Qual è la tipologia di imprese che beneficerà del Progetto TURISICO? È possibile avere una lista?**

Le imprese saranno selezionate con un Bando pubblico la cui apertura è prevista a giugno, l'elenco dei beneficiari non sarà disponibile prima di settembre. In ogni caso, le imprese selezionate dovranno appartenere alla filiera turistica ed essere attive da non meno di due anni e da non più di 5 anni. Di seguito un elenco (non esaustivo) dei settori turistici ai quali apparterranno le imprese individuate dal Bando:

- Ricettività alberghiera
- Ricettività extralberghiera
- Ristorazione
- Servizi delle agenzie di viaggio, dei tour operator e attività connesse
- Attività creative, artistiche e di intrattenimento
- Attività di biblioteche, archivi, musei ed altre attività culturali
- Artigianato artistico
- Agroalimentare locale di qualità

## **Quali sono i target group del Game? Chi dovrà utilizzarlo, le imprese, i turisti o altri soggetti?**

I Proponenti sono liberi di individuare e specificare uno o più target group del loro Game. La Call non fissa dei vincoli in merito a quali dovranno essere gli utilizzatori della soluzione di gamification, quindi questi potranno essere individuati liberamente dal Proponente, tenuto conto degli obiettivi generali indicati nella Call.

## **Quali sono i territori coinvolti nel Progetto TURISICO?**

I territori dell'area di cooperazione transfrontaliera del Programma Interreg Italia-Francia Marittimo 2014-2020, mostrati al seguente [link](#).

## **La soluzione di gamification dovrà essere collegata obbligatoriamente ai territori coinvolti nel Progetto TURISICO?**

Sì, il game dovrà essere collegato ad almeno uno dei territori sopra indicati. Le modalità di collegamento ai territori (ambientazione, fruizione, attrazione, ecc.) possono essere stabilite liberamente dal Proponente. Le proposte in grado di creare connessioni tra più territori potranno ricevere valutazioni più alte, come specificato nei criteri di valutazione delle candidature specificate nel testo della Call (Articolo 5 – Criterio “Rilevanza”).

## **I luoghi dei territori che possono diventare teatro delle interazioni del Game possono essere scelti a discrezione del proponente?**

Sì, la scelta è riservata al Proponente.

## **ART. 2 – DESTINATARI**

### **Esistono dei limiti geografici riguardanti la provenienza dei Proponenti?**

La Call è aperta a tutti i soggetti con residenza ovvero sede legale (nel caso di imprese) nell'Unione Europea.

### **È possibile proporre idee che sono uno sviluppo ulteriore di progetti già esistenti?**

L'idea progettuale proposta deve essere originale, quindi essa dovrà presentare caratteri di novità significativi rispetto a progetti preesistenti

## ART. 3 – AMMISSIBILITÀ DEI PROGETTI

### **La Call for Digital Tourism Ideas finanzia solo l'ideazione del Game oppure il proponente deve anche sviluppare il progetto proposto?**

La Call finanzia con 12.000€ la realizzazione della migliore idea presentata, che dovrà essere trasformata in un prodotto finito fruibile dagli utenti. Il Proponente che risulterà vincitore della Call dovrà sottoscrivere un contratto con il Promotore, attraverso il quale saranno definiti tempi e modalità di erogazione del corrispettivo e gli impegni assunti dal vincitore.

### **Qual è l'output finale che viene richiesto al Proponente?**

Entro il termine previsto dalla Call (30 novembre 2021), il Proponente dovrà realizzare una versione funzionante del Game, con tutte le funzionalità presenti e pienamente fruibile dai target group identificati.

### **Considerato che viene richiesto di sviluppare una versione funzionante del Game, chi presenta l'idea deve avere tutte le conoscenze tecniche per poterla realizzare?**

Non è necessario che il Proponente possieda internamente tutte le competenze tecniche necessarie per lo sviluppo del Game. Esse potranno essere acquisite all'esterno utilizzando parte del budget di 12.000€ messo a disposizione dal Progetto. Tuttavia, per conseguire una migliore valutazione, il proponente dovrà dimostrare in fase di candidatura di essere in grado di mettere a disposizione tutte le competenze e le risorse necessarie per sviluppare il Game.

### **Nel caso ci si avvalga anche di partner esterni, è necessario indicare nella proposta quali sono i partner di progetto coinvolti per la realizzazione?**

Non è necessario, ma ogni dettaglio ulteriore fornito nella fase di candidatura potrà essere valutato opportunamente dal Comitato Tecnico.

### **Per partecipare alla Call è necessario proporre un videogioco?**

Il Game proposto dovrà avere una componente digitale esclusiva o prevalente, ma non è necessario che sia un videogioco in senso stretto. Nel Bando non sono indicati dei vincoli specifici in merito alla tecnologia scelta.

**I 12.000€ stanziati dalla Call possono essere allocati a discrezione del Proponente dell'idea o sono legate a specifiche voci di costo (es. consulenza tecnica, promozione, manutenzione, ecc.) con limiti prefissati?**

Le risorse possono essere utilizzate secondo il piano di lavoro identificato dal Proponente. Tale aspetto sarà approfondito nel dettaglio solo per i 5 progetti che parteciperanno alla Pitch Competition, ai quali sarà richiesto di fornire maggiori informazioni utili a valutare la fattibilità tecnico-economica del Game. Tuttavia, i Proponenti sono invitati a fornire tutti gli elementi che ritengono significativi ai fini della valutazione già durante la prima fase di candidatura.

**Per quanto riguarda i costi relativi al lancio di un Game digitale (hosting, configurazione, caricamento dati, ecc.), essi vanno previsti tra le spese da sostenere da parte del Proponente? E per quanto riguarda le eventuali spese di manutenzione e aggiornamento del Game da sostenere nel corso del tempo?**

Tutte le spese relative all'avviamento del Game devono essere sostenute dal Proponente, il quale deve garantire che la soluzione di gamification sia pienamente funzionante alla data di lancio concordata con il Promotore. Per quanto riguarda le eventuali spese di manutenzione e aggiornamento, esse devono essere sostenute dal Proponente almeno per tutta la durata del Progetto TURISICO, prevista per il 30 giugno 2022 salvo proroghe o modifiche al cronoprogramma. Al termine del Progetto la gestione e la manutenzione del Game rimangono in capo al Proponente, che conserva il diritto di autore e di sfruttamento economico della soluzione. Un'eventuale condivisione degli oneri derivanti dal mantenimento in funzione del Game da parte del Proponente e del Promotore e i partner di TURISICO dopo la conclusione di TURISICO sarà oggetto di discussione privata tra i soggetti, qualora le parti lo ritengano opportuno.

## ART. 4 – MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

**Come si può presentare la propria candidatura?**

Le idee possono essere presentate esclusivamente compilando l'apposito form online contenuto all'interno del testo della Call. Entro 2 giorni lavorativi dall'invio della propria candidatura ogni Proponente riceverà all'indirizzo e-mail contenuto nel form una mail di conferma della corretta ricezione della candidatura.

## **In che lingua va compilato il form online?**

Il form online può essere compilato in lingua italiana, francese e inglese.

## **È possibile allegare in fase di domanda ulteriori documenti utili a dettagliare l'idea proposta (es. CV proponenti, possibile cronoprogramma, rendering, ecc.)?**

Il Proponente è invitato a fornire ogni informazione ulteriore utile a valutare in modo approfondito l'idea presentata. È possibile inserire link ipertestuali nel form di candidatura, o alternativamente inviare il materiale in risposta alla mail di ricevuta della candidatura inviata dal Promotore al Proponente.

## **Quali informazioni saranno richieste durante la Pitch Competition? In che modo dovrà essere strutturato il Pitch?**

I finalisti riceveranno per mail tutte le indicazioni necessarie per realizzare il proprio Pitch. Durante la presentazione sarà richiesto ai candidati di approfondire in dettaglio alcuni aspetti non affrontati specificatamente nel form online di candidatura, quali l'utilizzo del budget e il piano di lavoro per lo sviluppo del Game.

## **ART. 5 – VALUTAZIONE**

### **Secondo quali criteri saranno valutate le proposte? Esiste una soglia minima di punteggio da raggiungere per essere ammessi alla Pitch Competition?**

La descrizione dei criteri di valutazione è contenuta nell'Articolo 5 del testo della Call. Per poter accedere alla fase dei Pitch, un progetto deve raggiungere almeno 60 punti durante la valutazione tecnica.

### **Come verrà valutata la fattibilità dei progetti?**

La fattibilità tecnico-economica dei progetti sarà oggetto di valutazione specifica durante la Pitch Competition. Una Commissione composta da esperti di gamification e turismo e da rappresentanti dei partner di TURISICO valuterà le proposte di gestione del budget e di piano di lavoro presentate dai Proponenti durante i loro Pitch (Articolo 5 – Criterio “Fattibilità”). Tuttavia, anche durante la “valutazione tecnica” verrà presta attenzione alla capacità operativa del proponente (Articolo 5 – Criterio “Capacità Operativa”).

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

### **Cosa si intende per versione beta del Game?**

Una beta è una versione di un gioco digitale nel complesso funzionante e in cui sono già presenti tutte le funzioni principali, ma nella quale sono ammessi piccoli malfunzionamenti e imprecisioni.

## ART. 7 – PROPRIETÀ INTELLETTUALE, MANLEVE E GARANZIE

### **Come sono regolati il diritto di autore e il diritto di utilizzo del Game?**

Come indicato nel testo dell'Avviso (Articolo 7), il diritto di autore del Game rimane al Proponente, il quale si assume l'onere della tutela della propria idea attraverso i mezzi di protezione della proprietà intellettuale disponibili. Per quanto riguarda il diritto di utilizzo della soluzione, esso viene concesso ai partner del progetto TURISICO nei limiti del progetto e alle imprese beneficiarie del Progetto senza limiti temporali. Eventuali integrazioni o modifiche a quanto stabilito nel testo della Call potranno essere concordati tra Proponente e Promotore e i partner di TURISICO, qualora le parti lo ritengano opportuno.

### **Il Game potrà essere monetizzabile dal Proponente?**

Sì, tenuto conto dei limiti sopra riportati e di quanto specificato nel testo della Call, il diritto di sfruttamento economico rimane al Proponente.

### **Qualora altri partner risultassero interessati al Game e volessero integrare con altre risorse il finanziamento fornito dal Progetto TURISICO, potrebbero farlo?**

Sì, qualora emergano sinergie coerenti con il progetto TURISICO e le attività istituzionali dei partner e secondo le modalità e i termini concordati con il Promotore e i partner di TURISICO.