

ALLEGATO I

REGOLAMENTO CALL “GAMIFICATION INNOVATION LAB (GIL)”

Art.1- Contenuti dell'intervento

Lazio Innova, attraverso lo Spazio Attivo LOIC di Zagarolo, lancia il Gamification Innovation Lab (di seguito “GIL”), un nuovo laboratorio di innovazione per startup, innovatori e Imprese (MPMI).

Il Laboratorio punta a sostenere l'incontro tra innovatori - startup, team informali o anche singoli portatori di soluzioni – e Imprese consolidate, affinché si crei un concreto gruppo di co-progettazione che possa individuare **soluzioni metodologiche** offerte dagli innovatori per soddisfare il fabbisogno di innovazione espresso dalle Imprese.

La Call “Gamification Innovation Lab - GIL” prevede:

- a) **Manifestazione di interesse, rivolta a imprese MPMI (Target 1):** finalizzata a selezionare fino ad un massimo di **5 imprese**, che intendono introdurre nel loro processo produttivo o di gestione di servizio un prodotto di gamification come soluzione innovativa da applicare alla propria realtà;
- b) **Avviso di Selezione partecipanti al GIL (Target 2):** per selezionare startup, team informali e singoli innovatori, anche professionisti, fino ad un massimo di **20 proposte**, finalizzato ad individuare il potenziale parco progetti da sviluppare in risposta ai fabbisogni espressi dalle Imprese.

Successivamente, le soluzioni individuate saranno ammesse al percorso di co-progettazione strutturato come segue:

- a) **Fase teorica:** n. 4 incontri teorici (in presenza e in modalità ibrida) di 4 ore ciascuno. Nel corso di questa fase verrà presentato e applicato un modello concettuale innovativo, il “Game Design Canvas”;
- b) **Fase pratica:** n. 1 laboratorio di prototipazione organizzato in 4 incontri (in presenza) di circa 4 ore ciascuno. Obiettivo del laboratorio è realizzare un Game Design Document (GDD) e, ove possibile, produrre e testare un prototipo/mockup di un *serious game* (fisico o digitale).

Art.2 - Requisiti di partecipazione

2.1 Target 1: MPMI

Devono possedere le seguenti caratteristiche:

- I. avere almeno una sede operativa nel Lazio;

2. esprimere un fabbisogno di innovazione e lo sviluppo di nuovi prodotti/soluzioni, che devono rendere l'impresa più competitiva sui mercati attuali o su nuovi mercati. Questi elementi devono prevedere l'introduzione di prodotti/servizi di gamification e/o l'utilizzo di dinamiche tipiche del gioco (a titolo di esempio punti, livelli, sfide, premi, feedback immediato) applicati ai seguenti ambiti di intervento:
- a. **marketing e finalità commerciali** (brand awareness, engagement, lancio prodotto, fidelizzazione, lead generation);
 - b. **gestione delle risorse umane** (selezione, onboarding, sviluppo competenze, benessere organizzativo, retention);
 - c. **public engagement e partecipazione civica** (coinvolgimento attivo di cittadini, stakeholder e comunità locali);
 - d. **formazione e addestramento** (sviluppo di soft e hard skill, sicurezza, compliance, apprendimento continuo);
 - e. **innovazione organizzativa** (change management, cultura aziendale, digitalizzazione dei processi interni);
 - f. **customer e user experience** (coinvolgimento attivo degli utenti, raccolta feedback, loyalty);
 - g. **intelligenza collettiva e partecipazione interna** (co-design, crowdsourcing, generazione bottom-up di idee);
 - h. **comunicazione, divulgazione e sensibilizzazione** (campagne su temi sociali, ambientali o sanitari);
 - i. **promozione culturale e museale** (valorizzazione del patrimonio, narrazione immersiva, edutainment, audience development);
 - j. **sviluppo sostenibile e responsabilità sociale awareness su obiettivi ESG** (Environmental, Social, and Governance), comportamenti virtuosi, educazione ambientale.

2.2 Target 2 – PROFESSIONISTI, TEAM INFORMALI, STARTUP

Professionisti, team informali e startup in grado di offrire prodotti/soluzioni innovativi/e - in fase di go-to-market - non ancora lanciati sul mercato e rientranti in uno o più ambiti di intervento come indicati al precedente punto 2.1.

Art.3 - Criteri di esclusione

Non saranno ammesse alla selezione le candidature:

- di soggetti che non siano in possesso dei requisiti richiesti di cui all'art. 2 e relativi comma correlati;
- alle quali non siano stati allegati i documenti previsti dal successivo art. 4;
- che siano presentate oltre la data di scadenza e/o con differenti modalità rispetto a quanto indicato al successivo art.4.

Art.4 - Modalità di presentazione delle candidature

I soggetti interessati possono presentare la propria candidatura attraverso il sistema di gestione della Call, pubblicato sulla pagina dedicata del sito www.lazioinnova.it, dopo aver debitamente compilato le sezioni previste ed allegato la documentazione richiesta, rispettando i termini previsti per la presentazione delle domande.

Sono previste due scadenze per candidarsi a partecipare al laboratorio:

1. A partire dal **24 settembre** ed **entro il 31 ottobre ore 17.00**.
Le imprese, portatrici di fabbisogni, dovranno esprimere una concreta esigenza di utilizzo della gamification come soluzione innovativa da applicare alla propria realtà rispondendo ad una **Manifestazione di interesse**.
Saranno ammessi al laboratorio fino ad un massimo di 5 imprese (MPMI).
2. A partire dal **10 novembre** ed **entro il 12 dicembre 2025 ore 17.00**
Startup, team informali e singoli innovatori, anche professionisti, che intendono proporre una loro soluzione e sviluppare un primo prototipo/concept all'interno del laboratorio dovranno inserire la loro candidatura in un modulo dell'**Avviso di selezione**.
Saranno selezionati al laboratorio fino ad un massimo di 20 proposte.

Lazio Innova si riserva la facoltà di modificare o prorogare i termini per la presentazione delle candidature, dandone comunicazione sul proprio sito.

Art.5 - Impegno dei partecipanti

Con l'invio della propria candidatura ciascun partecipante riconosce e accetta pienamente le modalità, le indicazioni e le prescrizioni previste dalla Call "*Gamification Innovation Lab - GIL*" e dal presente Regolamento e in particolare:

- **per il Target 1- MPMI**
 - reale interesse a trovare soluzioni e innovazioni, in un'ottica di *Open Innovation*, per co-progettare prodotti e/o soluzioni idonei a rispondere ai propri fabbisogni;
 - partecipazione alle attività a distanza e in presenza previste dal percorso;
- **per il Target 2 – PROFESSIONISTI, TEAM INFORMALI E STARTUP**
 - interesse allo sviluppo di applicazioni/customizzazioni di soluzioni e prodotti in linea con le esigenze delle imprese potenziali utenti delle stesse;
 - partecipazione alle attività a distanza e in presenza previste dal percorso.

Art.6 - Garanzia e manleva

Presentando la propria candidatura, ciascun proponente dichiara e garantisce che la Proposta:

- è un'opera originale, per la quale il partecipante dispone dei relativi diritti di proprietà intellettuale e di sfruttamento economico;
- non contiene alcun marchio, logo o altro elemento protetto dal diritto di proprietà industriale o diritto d'autore di titolarità di terzi, o che, ove esistano diritti di terzi, il partecipante si sia

previamente dotato di tutte le necessarie autorizzazioni e licenze concesse da parte del relativo titolare;

- non violi altri diritti di terzi, inclusi, tra l'altro, i brevetti, i segreti industriali, diritti provenienti da contratti o licenze, diritti di pubblicità o diritti relativi alla privacy, i diritti morali o qualunque altro diritto meritevole di tutela;
- non costituisce l'oggetto di un contratto con terzi;
- non contiene alcun contenuto diffamatorio, rappresentazione, considerazione oltraggiosa o qualunque altro contenuto che potrebbe danneggiare il nome, l'onore o la reputazione della Regione Lazio, di Lazio Innova, dei Partner o di qualunque altra persona o società;
- non contiene alcun contenuto di carattere pornografico o sessuale, o contenuto di carattere discriminatorio in qualsivoglia modo (includendo, specificamente, la discriminazione basata sull'etnia, sul sesso, sull'orientamento sessuale, sulla religione e/o credo politico di individui o gruppi), né contenuti che promuovano violenza o lesioni nei confronti di qualsiasi essere vivente o qualunque altro contenuto offensivo, osceno o inappropriato;
- non contiene alcuna minaccia o alcun contenuto volto a intimidire, molestare, o maltrattare la vita privata di alcuna persona;
- non contiene violazioni di legge né contenuti che incoraggino comportamenti illeciti.

I partecipanti, candidandosi, dichiarano espressamente per sé e per i loro aventi causa di manlevare e tenere indenne integralmente la Regione Lazio, Lazio Innova, i Partner dell'Iniziativa da qualsivoglia rivendicazione, pretesa risarcitoria o richiesta di danno avanzata da qualunque terzo, per la violazione di una delle disposizioni oggetto del presente articolo.

Art.7 – Modalità di selezione

Alla scadenza dei termini per la presentazione delle candidature, Lazio Innova procederà alla selezione di:

- Target 1: massimo **5 imprese** tra MPMI portatrici di fabbisogni
- Target 2: massimo **20 proposte** tra professionisti, team informali, startup

che parteciperanno al Gamification Innovation Lab, come dettagliato nell'art.2 della Call.

Lazio Innova procederà prima alla verifica della presenza di eventuali motivi di esclusione delle candidature, sulla base di quanto indicato all'art. 3.

Dopo la scadenza dei termini di cui all'art. 4 del presente Regolamento, le candidature non saranno più integrabili. Al termine della verifica, Lazio Innova darà comunicazione agli interessati della loro esclusione, ai sensi della Legge 7 agosto 1990, n. 241 e ss.mm.ii.

Le candidature considerate ammissibili sono valutate, a suo insindacabile giudizio, da una Giuria di Valutazione, nominata da Lazio Innova e composta da 3 componenti, sulla base delle sottostanti griglie di valutazione:

- **TARGET 1:** saranno selezionati, **fino a 5 imprese** in possesso dei requisiti di

partecipazione, come indicati nell'art. 2 del presente Regolamento, e sulla base dei seguenti criteri:

Criteri di valutazione "Domande" - Target I	
1. Coerenza delle esigenze di innovazione espresse nell'ambito della gamification, come indicato dal presente Regolamento (§Par. 2, punto 2.1)	Max 60 punti
2. Maturità del bisogno e azioni intraprese per soddisfarlo	Max 40 punti
Totale punteggio massimo ottenibile	100

- **TARGET II:** saranno selezionati **fino a 20 proposte** di prodotti/servizi innovativi sulle tematiche oggetto della Call presentati da candidati in possesso dei requisiti di partecipazione, come indicati nell'art. 2 del presente Regolamento, e sulla base dei seguenti criteri:

Criteri di valutazione "Soluzioni" - Target 2	
1. Coerenza del profilo candidato con la soluzione di gamification come indicato dal presente Regolamento (§Par. 2, punto 2.2):	Max 60 Punti
a. <i>titolo di studio/specializzazione del team ingaggiato dall'Impresa o del team informale o del professionista</i>	30
b. <i>competenze tecniche acquisite</i>	20
c. <i>prodotti/soluzioni, coerenti con la call, già lanciati sul mercato</i>	10
2. Adeguatezza del grado sviluppo del prodotto/servizio/soluzione proposta (readiness-to-market) in relazione alla domanda espressa da MPMI	Max 40 punti
Totale punteggio massimo ottenibile	100

Entro i limiti dei massimali di partecipazione indicati, saranno ammessi al Programma i candidati appartenenti al Target I e al Target II che avranno raggiunto la soglia minima di **punteggio minimo di 60**.

Dopo che la Giuria di Valutazione avrà stilato la graduatoria, saranno selezionate le candidature che avranno ottenuto un punteggio maggiore di 60/100 fino ad un numero massimo di 20 proposte.

Nel caso in cui a raggiungere il punteggio minimo di 60 fossero più di 20 proposte, saranno selezionati le 20 che avranno ottenuto il punteggio più alto.

In caso di rinuncia prima dell'avvio del percorso, Lazio Innova si riserva di poter scorrere la graduatoria e ammettere le candidature successive in graduatoria, sempre che abbiano ottenuto il punteggio minimo di 60.

Art. 8 - Comunicazioni, Legge 241/90 e trattamento dei dati personali

Tutte le comunicazioni inerenti all'oggetto del presente Regolamento e/o dalla Call "Gamification Innovation Lab" si intendono validamente effettuate all'indirizzo PEC indicato dai candidati, ovvero ad altro indirizzo di posta elettronica se i candidati non sono in possesso della PEC.

L'indirizzo PEC di Lazio Innova valido, a tutti gli effetti di legge, ai fini delle comunicazioni inerenti alla documentazione relativa ai premi è **spazioattivo@pec.lazioinnova.it**.

Il diritto di accesso di cui agli artt. 22 e seguenti della Legge 241/90 e ss.mm.ii. viene esercitato mediante richiesta scritta motivata, rivolgendosi a Lazio Innova S.p.A., via Marco Aurelio, 26/A – 00184 – Roma con le modalità di cui all' art. 25 della citata legge.

Il responsabile dell'adozione dei provvedimenti finali è il Presidente *pro tempore* di Lazio Innova o suo delegato (tel. 06605160, e-mail: **info@lazioinnova.it**.)

Ai sensi della Disciplina Privacy si fa riferimento alla apposita informativa prevista dall'art. 13 e 14 del Reg. (UE) 2016/679 in materia di protezione dei dati personali, fornita da Lazio Innova, che il Referente della candidatura ha l'onere di rendere nota ad ogni persona fisica i cui dati personali sono comunicati a Lazio Innova per effetto della candidatura.