

OGGETTO: Procedura negoziata sotto soglia – RdO aperta con modalità telematica su Mepa per l'affidamento dell'appalto avente a oggetto la fornitura del servizio per la progettazione e la realizzazione di una strategia per la promozione delle attività e dei contenuti della Ludoteca del Registro .it

CIG 923474617B

CUI 80054330586202100125

CPV 79340000-9

CAPITOLATO TECNICO

INDICE

1	PREMESSE	4
2	DESCRIZIONE DELLA FORNITURA OGGETTO DELL'APPALTO	4
2.1	DESCRIZIONE DELLE PRESTAZIONI RICHIESTE	4
2.1.1	Il contesto	4
2.1.2	Obiettivi	6
2.1.3	Target	6
2.1.4	Attività richieste	7
2.1.4.1	Promozione strumenti didattici e formativi	7
2.1.4.2	Materiale immagine coordinata. Progettazione gadget e stampati promozionali. Materiale per partecipazione a eventi	8
2.1.4.3	Mantenimento e revisione sito web	9
2.1.4.4	Social media	9
2.1.4.5	Produzione grafica web	10
2.1.4.6	Produzione video	11
2.1.4.7	Diffusione di contenuti editoriali	12
2.1.4.8	Internet Festival – Cyber Park	12
2.1.4.9	Evento 2023	13
2.1.4.10	Partecipazione a eventi organizzati da altri	13
2.1.4.11	Attività di Ufficio stampa	13
2.1.5	Cronoprogramma delle attività	14
2.1.6	KPI, monitoraggio e reportistica	14
3	LUOGO E DURATA DEL CONTRATTO	14
4	SUBAPPALTO	15
5	AVVIO E TERMINE DELL'ESECUZIONE DELL'APPALTO	15
5.1	Avvio dell'esecuzione	15
5.2	Sospensione dell'esecuzione	15
6	PENALITÀ	15
7	ONERI E OBBLIGHI DELL'AGGIUDICATARIO	15
8	DIVIETO DI CESSIONE DEL CONTRATTO	16
9	VERIFICA DI CONFORMITÀ DELLA FORNITURA	16



10	CONDIZIONI DI PAGAMENTO	16
11	TRACCIABILITA' FLUSSI FINANZIARI	18
12	RISOLUZIONE E RECESSO	18
13	RISERVATEZZA	19
14	DIRITTI DI PRIVATIVA	20
15	PROPRIETÀ DEI PRODOTTI	20
16	TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI	20
17	REGOLE DI CONDOTTA PER L'UTILIZZAZIONE DEL SISTEMA	23



1 PREMESSE

Il presente appalto è disposto dall'Istituto di Informatica e Telematica con sede in Pisa, via G. Moruzzi n. 1, Codice Fiscale 80054330586 e Partita Iva 02118311006, rappresentata legalmente dal Direttore Dott. Marco Conti, che provvederà all'affidamento dell'appalto avente a oggetto **“la fornitura del servizio per la progettazione e la realizzazione di una strategia per la promozione delle attività e dei contenuti della Ludoteca del Registro .it”** - CIG 923474617B mediante procedura telematica negoziata RDO aperta con applicazione del criterio dell'offerta economicamente più vantaggiosa individuata sulla base del miglior rapporto qualità prezzo.

2 DESCRIZIONE DELLA FORNITURA OGGETTO DELL'APPALTO

Le attività di comunicazione svolte fino ad oggi si basano su una strategia di promozione che armonizza la presenza e i contenuti didattici online della Ludoteca del Registro .it, che occorre proseguire per consolidare ulteriormente l'attività di sensibilizzazione e formazione in ambito di educazione digitale, sui mezzi di comunicazione online e sulla stampa. Oltre alle attività di comunicazione già citate, si richiede – compatibilmente con le regole dettate dall'emergenza sanitaria in atto - l'organizzazione e la partecipazione ad eventi, la promozione di incontri e lezioni anche a distanza, di partecipazioni a manifestazioni/convegni didattici anche virtuali volti a promuovere la diffusione della cultura di Internet.

Al proponente si chiede di disegnare una strategia che crei sinergia tra contenuti online, risorse e strumenti didattici e formativi ed eventi (virtuali ed eventualmente in presenza).

2.1 DESCRIZIONE DELLE PRESTAZIONI RICHIESTE

2.1.1 Il contesto

RUOLO E IDENTITÀ DEL REGISTRO .IT

Lo IIT-CNR - Istituto di Informatica e Telematica del Consiglio Nazionale delle Ricerche gestisce il Registro italiano dei nomi a dominio di Internet (di seguito IIT-Registro o semplicemente Registro .it) che è responsabile dell'assegnazione dei nomi a dominio nel ccTld (country code Top Level Domain) .it. Lo IIT-Registro (www.registro.it) ha il compito di svolgere, promuovere, valorizzare le attività di ricerca e le loro applicazioni per lo sviluppo scientifico, tecnologico - nel settore dell'Internet - conformemente allo statuto del CNR. Il ruolo del Registro per i nomi a dominio è derivato al CNR dalla sua posizione nella comunità scientifica nazionale ed internazionale quale Ente Pubblico di Ricerca (EPR). Il servizio di registrazione e mantenimento dei domini italiani è stato affidato allo IIT con l'accordo dello IANA (Internet Assigned Number Authority) sulla base di riconosciute competenze acquisite dal personale che, a partire dalla metà degli anni 80, ha diffuso il protocollo IP nell'ambiente della ricerca italiana.

Dal 20 settembre 2018 il Registro gestisce la registrazione dei nomi a dominio edu.it, SLD (Second Level Domain) riservato alle scuole italiane di ogni ordine e grado pubbliche e paritarie (circolare del Miur prot. 0000544 del 9 marzo 2018).

I principali partner diretti dello IIT-Registro per la registrazione dei domini .it ed edu.it sono rappresentati dalle circa 1300 società specializzate nella fornitura di servizi internet (connettività,



posta elettronica, hosting, ecc.) e nella gestione per conto terzi di tutte le pratiche sui domini. Queste organizzazioni - in prevalenza italiane e di varia dimensione e tipologia - denominate convenzionalmente Registrar, hanno sottoscritto con lo IIT un contratto per la registrazione e il mantenimento dei nomi a suffisso .it.

L'obiettivo delle azioni di comunicazione del Registro non è solo far conoscere meglio caratteristiche e vantaggi dei domini .it, ma anche promuovere un'azione specifica nelle scuole e sui giovani già oggi grandi utilizzatori di Internet e futuri protagonisti dello scenario sociale ed economico del Paese.

Progetto Ludoteca del Registro .it

La Ludoteca (www.ludotecaregistro.it) è un progetto nato per diffondere la cultura di internet presso le giovani generazioni. L'obiettivo è trasmettere ai ragazzi una visione completa della Rete, per capire che cos'è e come utilizzarla.

La Ludoteca del Registro .it è un'iniziativa che da oltre dieci anni coinvolge principalmente gli studenti ma si rivolge anche agli adulti: insegnanti, formatori e genitori. In questi anni abbiamo incontrato 14800 studenti, 195 scuole per 1460 ore di lezione (dati al 1 dicembre 2021). È **un progetto che si articola in diversi percorsi** rivolti a differenti categorie di studenti (vedi di seguito) per il quale, a partire dal 2019 è stato avviato un **progetto di valutazione dell'efficacia in collaborazione con il Dipartimento di Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia dell'Università di Firenze**.

Attraverso **giochi di gruppo, cartoni animati e laboratori**, la Ludoteca del Registro .it rende i bambini protagonisti di un'esperienza che li porta a conoscere le norme che consentono il funzionamento di Internet, le sue potenzialità, i comportamenti corretti da adottare, stimolando riflessioni sull'utilizzo dei social media, sulla pubblicazione dei contenuti in Rete, il rispetto della privacy e la propria identità digitale.

Tra le nozioni tecniche di base, introdotte sempre in chiave ludica con giochi di gruppo, la trasmissione a pacchetto dei dati (gioco del filo), i protocolli, il linguaggio binario (gioco dei pixel), il 'cruiverba della Rete' che aiuta a fissare i contenuti e ad appropriarsi della terminologia tecnica legata a Internet e al web e, naturalmente, i nomi a dominio .it, ma non solo. Tutte queste attività si svolgono 'offline', utilizzando materiali semplici e facilmente reperibili. I ragazzi che partecipano al laboratorio, oltre ai giochi off-line, hanno anche l'opportunità di fare un viaggio nella città di Internet, visitando **'Internetopoli'** (www.internetopoli.it), la web app realizzata dal team della Ludoteca, strutturata in otto livelli con contenuti di vario tipo: testi, rappresentazioni grafiche, quiz interattivi, video tutorial, cartoni animati, presentazioni, inserti di film.

La Ludoteca del Registro include anche attività sulla **cybersecurity**, con **laboratori ludico-didattici** destinati alle scuole primarie. I giochi affrontano alcuni temi tipici della cyber security: richieste di contatto da sconosciuti, richiesta di dati personali, compreso indirizzo e numero di telefono, download da siti sconosciuti, virus, connessioni sicure e autenticazione, ecc.

Per le scuole secondarie di primo e secondo grado è attivo il percorso Cybersecurity for Teens che prevede per le scuole secondarie di primo grado un percorso guidato dagli insegnanti e dagli educatori della ludoteca basato sull'uso del videogioco Nabbovaldo e il ricatto dal cyberspazio, realizzato dallo Iit (vedi dopo) e per le scuole secondarie di secondo grado 10 ore tra lezioni e



esercitazioni incentrate sulla cybersecurity, svolte anche dai ricercatori dell'Istituto oltre che dal personale della Ludoteca. La collaborazione tra Ludoteca del Registro e ricercatori dell'Istituto sui temi della cybersecurity è molto stretta e ha come obiettivo comune quello di trasmettere tutte le competenze necessarie per prevenire, riconoscere e intervenire in modo efficace contro le minacce informatiche che possono interessare non solo gli studenti delle scuole primarie e secondarie, ma anche universitari, privati cittadini, imprese e organizzazioni.

Per sostenere gli insegnanti nei percorsi didattici proposti, è stato realizzato **Presente digitale** un portale di formazione online per i docenti sui temi del digitale, della cybersecurity, del coding, dell'IoT.

Per arricchire l'offerta delle risorse didattiche, sono stati realizzati anche dei **comics**, pubblicati nella collana editoriale del Cnr Comics&Science, dal titolo "Nabbovaldo, ovvero le stagioni a Internetopoli" (2016) e "Nabbovaldo contro i pc zombie" (2018). I fumetti raccontano le avventure di Nabbovaldo, un giovane appassionato della Rete ma poco cosciente dei possibili rischi. Lo stesso personaggio è diventato anche il protagonista del **videogioco "Nabbovaldo e il ricatto dal cyberspazio"** pubblicato nell'aprile di quest'anno e dedicato ai temi della cybersecurity.

Nel 2015 è stato avviato il progetto **"Let's Bit!"** che ha coinvolto i ragazzi delle scuole superiori (sul modello della peer education - educazione tra pari), responsabilizzati nel loro ruolo di "tutor" ed educatori dei più piccoli. Il progetto è attualmente sospeso a causa della pandemia.

2.1.2 Obiettivi

La strategia di comunicazione deve valorizzare il progetto Ludoteca del Registro .it, punto di riferimento essenziale nel panorama delle iniziative pubbliche nazionali dedicate all'educazione digitale e, in particolare, alla diffusione della cultura di Internet. Tra le caratteristiche da evidenziare sicuramente l'autorevolezza, legata all'afferenza all'Istituto di Informatica e Telematica del CNR, il più importante ente pubblico di ricerca nazionale. Occorre quindi **valorizzare**, attraverso una comunicazione **profilata, le iniziative e i progetti della Ludoteca destinati al mondo della scuola**, in modo da contribuire alla diffusione degli stessi su tutto il territorio nazionale, favorendo anche la condivisione delle esperienze e dei risultati.

2.1.3 Target

Scuole primarie e scuole secondarie di primo grado. La categoria "scuola" include, in entrambi i casi indicati, alunni e insegnanti.

Istituti secondari di secondo grado a cui si propongono seminari su temi specifici legati alla Rete, come la cybersecurity (progetto Cybersecurity for Teens). Prima dell'emergenza l'attività principale legata a questo target era rappresentata dal progetto di peer education "Let's Bit", gestito attraverso il modello del PCTO (Percorso per le competenze trasversali e l'orientamento, che ha sostituito l'alternanza scuola-lavoro), il cui obiettivo era formare educatori junior della Ludoteca. Allo stato attuale e considerando la necessità di azioni in presenza del progetto, sia in fase di formazione che di pratica nelle classi, non si può prevedere una ripresa di tale iniziativa. Non



escludiamo però la possibilità di riavviare almeno l'attività formativa, sempre in forma di videolezioni.

2.1.4 Attività richieste

Si richiede di elaborare una strategia di comunicazione finalizzata a valorizzare l'immagine, i valori e la mission della Ludoteca, anche attraverso la promozione di iniziative e di prodotti dedicati all'educazione digitale e attraverso la partecipazione a eventi del settore, secondo le indicazioni che seguono e secondo le autonome proposte migliorative dell'aggiudicatario.

Tutte le azioni dovranno essere svolte in stretto rapporto di collaborazione con l'IIT-Registro. L'IIT-Registro sarà coinvolto nella progettazione e realizzazione delle attività di informazione e promozione previste, in tutte le fasi. Il contraente terrà regolari contatti in presenza, per posta elettronica o altri sistemi di conversazione tracciati (p.es. Basecamp) e tramite relazioni periodiche con l'IIT-Registro allo scopo di fornire consulenza, di presentare le iniziative intraprese, di fare il punto sulla situazione in itinere e di considerare la possibilità di nuove iniziative.

I partecipanti dovranno dettagliare le singole iniziative proposte compatibilmente con il budget a disposizione.

Per le attività descritte nei paragrafi successivi il proponente in sede di offerta dovrà:

- indicare strategia, tipologia di attività previste e risultati attesi;
- elaborare lo schema temporale di svolgimento delle attività;
- fornire un adeguato portfolio che attesti l'esperienza del proponente in attività simili;
- indicare ogni altro elemento ritenuto utile alla comprensione e valutazione della proposta.

2.1.4.1 Promozione strumenti didattici e formativi

Si richiede al proponente di individuare una specifica strategia di promozione per la promozione di ognuno di questi strumenti:

- **videogioco "Nabbovaldo e il ricatto dal cyberspazio"** (<https://www.ludotecaregistro.it/il-videogioco-nabbovaldo/>) è un serious game pensato per avvicinare bambini e ragazzi tra gli 11 e 14 anni ai temi della sicurezza informatica. L'obiettivo del gioco, concepito come un'avventura divisa in capitoli, è migliorare conoscenze, atteggiamenti e comportamenti di utilizzo della Rete Internet, in modo da favorire l'adozione di buone pratiche legate alla cybersecurity;
- **Internetopoli** (<https://www.internetopoli.it>) è il nome dell'applicazione multimediale realizzata dalla Ludoteca del Registro .it, uno strumento didattico che aiuta i docenti a proporre alle loro classi un percorso di gioco e studio attraverso i temi della Rete. La metafora della città è lo scenario della web app (compatibile con la Lim), articolata in otto livelli con contenuti di vario tipo: testi, rappresentazioni grafiche, quiz interattivi, video tutorial, cartoni animati, presentazioni, inserti di film. Se utilizzata in tutte le sue potenzialità, l'applicazione diventa per gli insegnanti uno strumento di apprendimento digitale, aperto, polisemico e multitasking, a misura quindi di nativo digitale. Per l'inizio dell'anno scolastico 2022/2023 sarà rilasciata una versione interamente rinnovata della web app Internetopoli, con l'aggiunta di nuovi livelli e l'introduzione di meccaniche di gamification che



accompagneranno l'utente attraverso dinamiche ingaggianti come, ad esempio, sfide fra singoli e gruppi (scuole, singole classi) oppure missioni da completare;

- **Presente Digitale** è il portale che è stato realizzato per la formazione online degli insegnanti (totalmente gratuita), centrata sui temi della cultura digitale, quali la didattica in rete, il coding, la cybersecurity, Internet of Things (IoT). Il portale offre percorsi di riflessione da proporre in classe agli studenti e rende disponibili materiali di approfondimento, per insegnanti e discenti, rilasciati con licenza che ne assicura il pieno uso a scopi didattici (Open Educational Resources). Maggiori informazioni sono disponibili sul portale all'indirizzo <https://www.presentedigitale.it>. Il progetto è interamente realizzato dal CNR, fondendo le competenze dell'Istituto per le Tecnologie didattiche (ITD-CNR) e dell'Istituto di Informatica e Telematica (IIT-CNR).

La strategia dovrà prevedere una sinergia tra online, advertising, contenuti formativi, stampa con una tempistica coerente con l'anno scolastico 2022-2023.

Al proponente si richiede di elaborare una strategia di promozione verso i target specifici di ogni strumento e l'avvio di campagne di advertising sui social network, volte a promuovere i prodotti didattici già citati e le attività ad essi correlate. Il proponente dovrà sia occuparsi della realizzazione dei messaggi, individuando un adeguato tone of voice in accordo con il team del Registro, sia gestire direttamente l'acquisto degli spazi pubblicitari individuati nella fase di definizione della strategia e fornire in seguito adeguato report cadenzato dei risultati raggiunti, in modo da poter ridefinire progressivamente la strategia in modo agile e integrato.

2.1.4.2 Materiale immagine coordinata. Progettazione gadget e stampati promozionali.

Materiale per partecipazione a eventi

Il proponente dovrà provvedere alla progettazione di brochure, opuscoli informativi e gadget. Gli articoli promozionali dovranno essere progettati secondo uno stile coordinato con l'identità grafica della Ludoteca.

Questa attività prevede la progettazione di nuovo materiale di comunicazione. Al momento se ne prevede una distribuzione in digitale attraverso i canali di comunicazione della Ludoteca, ma è opportuno progettare anche la versione cartacea nell'ipotesi di poterlo distribuire nei prossimi mesi in occasione di partecipazioni ad eventi ma anche durante lo svolgimento di laboratori nelle classi (del materiale cartaceo non è prevista la stampa, ma solo la progettazione, in sintonia con l'intero progetto di comunicazione):

- schede digitali e brochure di progetto (target: insegnanti, famiglie, esperti settore educazione/formazione);
- schede digitali e brochure dedicata alla web app Internetopoli (target: insegnanti, famiglie, esperti settore educazione/formazione);
- schede digitali e brochure videogioco Nabbovaldo e il ricatto dal Cyberspazio;
- quaderno operativo per alunni sul modello di quelli realizzati da Parole O_Stili, in formato A5 in cui viene riportato sul retro il manifesto della comunicazione non ostile, nella seconda di copertina alcuni giochi tipo cruciverba, nella terza altri giochi e un mini glossario;
- quaderno informativo per docenti, sempre in formato A5, con una breve presentazione del



progetto Ludoteca nella seconda di copertina e, nelle altre, alcuni riferimenti e spunti di approfondimento in materia di educazione digitale.

Per alcune attività potrebbero essere svolti dei tornei/concorsi che prevedono la premiazione del vincitore con una targa. Il proponente dovrà provvedere alla realizzazione e fornitura del premio. Si richiede inoltre la progettazione e la realizzazione di stand, roll-up e qualsiasi altro arredo espositivo necessario qualora la Ludoteca partecipi a eventi che lo richiedano.

Il proponente dovrà realizzare, seguendo le istruzioni dell'IIT-Registro, i prodotti nel formato idoneo alla stampa (esecutivi di stampa) o altri supporti e per la fruizione via Internet.

2.1.4.3 Mantenimento e revisione sito web

Il proponente dovrà provvedere, se necessario per le attività di comunicazione, alla creazione di moduli e /o template grafici predisposti per l'installazione su Wordpress (nella versione installata). Il proponente dovrà disporre di una piattaforma di test e sviluppo, sulla propria infrastruttura, dove verificare l'effettiva funzionalità delle nuove componenti sviluppate e della loro corretta integrazione con l'esistente.

Una volta ultimata la versione da mettere in produzione, il proponente invierà all'IIT-Registro tutte le componenti necessarie (grafica, database, ecc...) e dovrà fornire supporto e assistenza allo staff tecnico del IIT-Registro per la loro installazione sui server del Registro stesso e per la loro successiva manutenzione.

2.1.4.4 Social media

La Ludoteca del Registro .it ha intrapreso la precedente campagna con una presenza costante sui social.

Al momento la Ludoteca è presente sui seguenti canali:

- Facebook /LudotecaRegistro
- Instagram
- Twitter @Ludotecalt
- Youtube/user/LudotecaRegistro

Ad oggi l'attività di comunicazione e promozione via social è stata gestita con una strategia coordinata multicanale e una cadenza programmata nella pubblicazione dei contenuti con l'obiettivo di declinare attività e contenuti in modalità fruibile nei target di riferimento.

Su ognuno di questi canali sarà necessario individuare il/i principale/i target di riferimento (studenti, insegnanti, famiglie), aree tematiche e contenuti profilati, programmando infine la cadenza di pubblicazione dei post o dei materiali multimediali.

In sintesi, la strategia di gestione del piano di comunicazione e promozione della Ludoteca attraverso i canali social avrà lo scopo di:

- amplificare la visibilità del progetto utilizzando le apposite potenzialità di promozione e segmentazione dei vari social network e declinando/modificando i contenuti per adattarli alle grammatiche dei singoli canali. Nel caso specifico di Facebook, si richiede anche la messa a punto di una strategia di azioni di condivisione, scambio e sinergia con le principali



- comunità virtuali dei docenti (come ad esempio i gruppi di Insegnanti 2.0 e Docenti Virtuali);
- diffondere prodotti e iniziative, in ogni occasione (eventi, incontri, lezioni, partecipazione a manifestazioni/convegni) con modalità che nei prossimi mesi si può prevedere solo online, attraverso azioni diversificate sui canali in base ai target di riferimento, come ad esempio campagne Adv;
 - creare engagement e vicinanza tra la Ludoteca e i follower, monitorando quindi l'ampliamento della base di fan e garantendo il loro engagement, privilegiando il loro aumento organico e naturale rispetto all'acquisizione di fan tramite advertising;
 - valorizzare le competenze della Ludoteca in occasione di dibattiti pubblici o date e ricorrenze particolari (es. Safer Internet Day);
 - rispondere in tempi corretti alle domande e ai commenti posti dagli utenti, relazionandosi con il referente comunicazione della Ludoteca;
 - creare una strategia di condivisione, scambio e sinergia con i canali social di Registro .it, al fine di ampliare ulteriormente l'audience raggiunta.

Il proponente e l'IIT-Registro potranno rivalutare periodicamente lo sforzo da investire nei singoli canali, in correlazione con dinamiche relative alla popolarità e al target dei singoli social network, ed eventualmente decidendo l'apertura di nuovi profili.

Il proponente dovrà indicare:

- la strategia complessiva di gestione a supporto della diffusione dei contenuti sopra indicati;
- lo sforzo previsto sui canali social prescelti, includendo la quantità e la complessità realizzativa di post e la loro tipologia, la presenza o meno di attivazione di sponsored post, ecc.;
- la descrizione – anche attraverso esempi – delle strategie di coinvolgimento e di gestione delle conversazioni delle audience di riferimento;
- il piano dei contenuti/messaggi: è necessario indicare un modello di piano editoriale (preferibilmente a declinazione mensile) coordinato con tutte le attività di gara, con esempi di massima di tipologie di contenuto, con indicazione del target di riferimento;
- i KPI su audience totale raggiungibile attraverso i canali social, e il livello di engagement;
- il portfolio che attesti l'esperienza del proponente nella pubblicazione di contenuti sui social nel settore scuola/formazione, educational.

2.1.4.5 Produzione grafica web

Si richiede inoltre la produzione di grafica web a supporto di attività promozionali ed iniziative specifiche:

- banner
- infografiche
- inviti/cartoline virtuali



A tali produzioni aggiungiamo la creazione periodica di cover di profilo per i canali social del progetto.

Il proponente dovrà produrre inoltre la grafica necessaria alla creazione di sottopancia e cover di inizio e fine necessarie alla realizzazione di videolezioni, webinar, videotutorial, eventuali dirette online ecc..

2.1.4.6 Produzione video

A supporto della comunicazione istituzionale è richiesto anche il progetto, la realizzazione e la promozione di:

- Video in animazione “Carpe Digital” (<https://www.youtube.com/watch?v=GLJGMxADGcA&list=PLDqgWo5zXaVBOaBGUeX1Tt6dInCl-7H5H>): il proponente dovrà realizzare 6 video (durata 2/3 minuti), in animazione con voice over, dedicati a temi di educazione digitale. Grafica e animazione della serie dovranno essere realizzati il più possibile in continuità con altro materiale divulgativo già pubblicato. Il tema di ogni video sarà scelto/suggerito dallo staff della Ludoteca del Registro .it. Lo storyboard dovrà essere finalizzato, con l’aiuto di metafore, a rendere semplice un tema complesso e, quindi, facilmente fruibile dal target del progetto.

Parallelamente sarà necessaria anche la realizzazione di materiale divulgativo, in particolare sulle tematiche generali di educazione digitale e legate alla cybersecurity:

- n. 10 video pillole “Cyber Care” (https://www.youtube.com/watch?v=KjPnGWUzVX0&list=PLDqgWo5zXaVCdp4AhVJFgNp3xkYCcX_eW) e n. 10 “I Webinar” ([Webinar della Ludoteca del Registro.it: Claudio Cicconetti presenta il 5G](#)), condotti dallo staff della Ludoteca e/o da esperti e/o ricercatori dell’Istituto di Informatica e Telematica, da veicolare sul sito web e sui canali social.
- n. 10 “I Webinar” (p.es. [Webinar della Ludoteca del Registro.it: Claudio Cicconetti presenta il 5G](#)), condotti dallo staff della Ludoteca e/o da esperti e/o ricercatori dell’Istituto di Informatica e Telematica, da veicolare sul sito web e sui canali social.

Le tematiche specifiche di tutti i prodotti video sopra descritti saranno stabilite dallo staff della Ludoteca.

Il proponente dovrà occuparsi nello specifico delle seguenti attività:

- redazione story board;
- riprese video;
- montaggio e post produzione;
- schema temporale di svolgimento delle attività e piano di pubblicazione sui canali social.

In previsione del perdurare dell’impossibilità di lezioni in presenza nelle classi, si richiede anche la realizzazione di videolezioni (da un minimo di 10 a un massimo di 20) da pubblicare sui canali del



progetto, su piattaforma Moodle dedicata o su altri canali. Si prevede inoltre la produzione fino a 8 webinar di educazione digitale per insegnanti (con la possibilità di erogare CFU) e per le famiglie sul tema della navigazione sicura.

2.1.4.7 Diffusione di contenuti editoriali

Nell'ambito delle attività divulgative, la Ludoteca prevede la realizzazione di prodotti editoriali mirati ai diversi target del progetto, a cominciare da una guida alla sicurezza informatica per i ragazzi delle scuole secondarie di primo grado. A questo proposito, si richiede al proponente il solo supporto nell'attività di promozione, valutando possibili canali di diffusione online, privilegiando spazi come riviste online e portali dedicati al mondo della scuola e ai temi della cultura informatica e di Internet.

2.1.4.8 Internet Festival – Cyber Park

L'attività di divulgazione del Registro è svolta attraverso diversi progetti, tra questi, l'Internet Festival. L'Internet Festival (www.internetfestival.it) è un evento multiforme dedicato al tema della Rete e della rivoluzione digitale, che ogni anno (ormai dal 2011) si svolge a Pisa, città culla dell'informatica. Il Registro .it è uno dei partner promotori della manifestazione.

Il Registro progetta e realizza durante il Festival una serie di eventi che si svolgono all'interno di una location dedicata.

Nel 2022 il Festival si terrà, probabilmente, da giovedì 6 a domenica 9 ottobre a Pisa.

Se le condizioni legate alla pandemia in corso lo permetteranno, gli eventi relativi all'edizione 2022 di Internet Festival progettati dal Registro .it si svolgeranno in presenza in ottobre nell'Auditorium e nelle aule adiacenti dell'Area della Ricerca del CNR di Pisa, via Giuseppe Moruzzi .

Tra gli eventi organizzati dal Registro, la Ludoteca collaborerà all'organizzazione del **Cybersecurity Day**, che si terrà durante Internet Festival nell'Auditorium, evento dedicato alla sicurezza informatica, pensato come momento di approfondimento tecnico (panel, workshop, seminari) per esperti e professionisti del settore **ma anche come spazio per promuovere la cultura della sicurezza digitale, a partire dalle giovani generazioni.**

La sezione dedicata ai bambini e ragazzi interamente progettata, organizzata e gestita dalla Ludoteca si chiamerà **Cyber Park** (per sottolineare che il tema centrale è la Rete Internet e di conseguenza il suo utilizzo sicuro ma in un ambito di gioco).

- Target: scuole primarie e secondarie di primo grado
- Sede: CNR
- Durata: 3 giorni, presumibilmente negli orari 9-13/14-17
- Spazi: 4 aule Cnr (Aula 1=A27, Aula 2=A28, Aula 3=A29, Aula 4=A30)
- Le attività formative sui temi della sicurezza informatica saranno basate su giochi e laboratori e suddivise in percorsi tematici. Le scuole potranno prenotare a piacere un Percorso o un Percorso + un Gioco della durata di un'ora tra il videogame "Nabbovaldo e il ricatto dal Cyberspazio" e l'Escape room, per una visita completa della durata di 3 ore. I visitatori avranno inoltre a disposizione uno Spazio Totem su cui potranno consultare il programma e il punteggio dei giochi in modo da avere anche una classifica.

Si richiede al proponente di presentare una campagna di comunicazione e promozione degli eventi sopra descritti (Cyber Park e Cybersecurity Day) che coinvolga i target interessati (scuole primarie



e secondarie di primo grado, secondarie di secondo grado, universitari, esperti e professionisti del settore) con attività online, offline, redazione di publiredazionali su riviste scolastiche/siti web tematici, iniziative speciali e partnership mirate per presidiare canali/modalità meno raggiungibili con attività digital.

2.1.4.9 Evento 2023

Al proponente sarà richiesto di progettare una campagna di comunicazione e promozione per gli eventi che saranno organizzati nel 2023. Un primo evento sarà rivolto ai docenti delle scuole primarie e secondarie per promuovere la consapevolezza di un uso corretto e intelligente di Internet nelle scuole e tra i giovani. Un secondo evento sarà dedicato alla cybersecurity.

Le date degli eventi saranno definite in relazione alla disponibilità delle sedi che saranno ritenute più idonee a ospitarli.

2.1.4.10 Partecipazione a eventi organizzati da altri

La Ludoteca ha in programma la partecipazione a manifestazioni/convegni didattici anche virtuali volti a promuovere la diffusione della cultura di Internet.

L'attività richiesta prevede anche la progettazione, realizzazione, sviluppo e gestione di un piano che comprenda digital PR, media digitali, social e la declinazione di notizie, attività e contenuti verso la stampa nazionale e settoriale più in contatto con il target coinvolto in ogni evento.

A tal fine, si elencano di seguito una serie di azioni che si ritiene opportuno realizzare per promuovere la partecipazione della Ludoteca ad eventi organizzati da altri:

- adv Facebook per promozione evento (generale, a copertura nazionale, e particolare, localizzata in base all'evento e con lo scopo di attrarre pubblico);
- copertura video dell'intero evento, con finalità di testimonianza ed eventuale diffusione successiva;
- video racconto dell'evento, contenuto utile ad essere veicolato come testimonianza del suo svolgimento sia attraverso i social network che nell'ambito di altre iniziative offline;
- strategia di ufficio stampa e PR;
- design e adattamento grafiche coordinate per i social e il web.

2.1.4.11 Attività di Ufficio stampa

Gli obiettivi di questa attività sono:

- Presenza sulla stampa della Ludoteca del Registro .it
- Diffusione stampa specifica dei prodotti, degli strumenti didattici, dei progetti e gli eventi oggetto di gara

Sarà richiesto dunque al proponente di:

- effettuare attività di relazione continuativa con la stampa sul settore informazione delle scuole e degli insegnanti;
- svolgere attività base di ufficio stampa: riprendere notizie della Ludoteca, darne ulteriore diffusione. L'attività dovrà essere svolta con il coinvolgimento del referente scelto dal Registro, che dovrà essere costantemente tenuto nel flusso di comunicazioni con i contatti individuati;



- effettuare attività di Digital PR (reach out via email e inviti personalizzati a influencer/giornalisti/personalità scelti in Rete per attinenza, interesse e tipologia di contenuti);
- individuare una lista di testate online e offline che abbiano interesse o comunanza di temi, stilare comunicati sulle attività generiche della Ludoteca e sulle attività specifiche relative a questa gara, in linea con il linguaggio e gli obiettivi della campagna e in generale della Ludoteca e personalizzarli secondo la specificità del destinatario, verificare e sollecitare eventuali pubblicazioni e articoli, supportare i giornalisti nel reperire eventuali informazioni aggiuntive.

2.1.5 Cronoprogramma delle attività

La stesura del piano editoriale per i canali social, l'avvio attività di comunicazione e l'elaborazione di una strategia di promozione degli eventi dedicati alla cyber security sono state individuate come attività prioritaria per capitalizzare i risultati di visibilità ottenuti dalle attività di engagement offline ed online. A seguire si dovrà elaborare la strategia di promozione degli strumenti didattici e pianificare tutte le altre attività richieste in questa gara di appalto.

Il proponente dovrà impostare il cronoprogramma, considerando le attività prioritarie e l'avvio dell'anno scolastico, per valorizzare al meglio la promozione rivolta agli insegnanti e agli studenti. Le azioni dovranno essere impostate complessivamente all'avvio della collaborazione tra il proponente e l'affidatario.

2.1.6 KPI, monitoraggio e reportistica

Tra i possibili KPI, utili per misurare l'efficacia della campagna, elenchiamo:

- numero di visualizzazioni e livello di engagement dei contenuti in formato video e numero di interazioni con gli stessi da parte dei target indicati al paragrafo 2.1.2 sulle piattaforme social, YouTube incluso (share, like, commenti);
- numero di visualizzazioni e interazioni ottenute dai post sui canali social media;
- visite ottenute dal sito della Ludoteca del Registro, quantità di pagine viste (stickiness) e tasso di rimbalzo.

Il proponente dovrà indicare obiettivi per almeno i precedenti punti, aggiungendo eventuali altri indicatori che possano a suo giudizio essere adatti a valutare il raggiungimento degli obiettivi.

Il proponente dovrà indicare le azioni di monitoraggio sull'intero progetto e sulle singole attività, dando evidenza della cadenza e alla opportunità di svolgere il monitoraggio secondo le modalità indicate.

Dovrà anche indicare le modalità e i tempi con cui trasmette gli aggiornamenti sia sul monitoraggio che sull'intero progetto all'IIT-Registro e in quale modalità, ancora una volta evidenziando i vantaggi della scelta proposta.

3 LUOGO E DURATA DEL CONTRATTO

Luogo di consegna: IIT CNR-PISA – Indirizzo Via Moruzzi 1 56124 Pisa.

Il contratto avrà durata di **18 mesi** a decorrere dalla data di stipula del contratto.



4 SUBAPPALTO

Il concorrente indica all'atto dell'offerta le parti del servizio/fornitura che intende subappaltare o concedere in cottimo, in conformità a quanto previsto dall'art. 105 del Codice e art. 49 comma 1 del DL 77/2021 convertito con Legge 29 luglio 2021, n. 108; in mancanza di tali indicazioni il subappalto è vietato.

Al ricorrere delle condizioni di cui all'art. 105 del Codice, la Committente provvede al rilascio dell'autorizzazione al subappalto.

Non si configurano come attività affidate in subappalto quelle di cui all'art. 105, comma 3, del Codice.

5 AVVIO E TERMINE DELL'ESECUZIONE DELL'APPALTO

5.1 Avvio dell'esecuzione

Il Direttore dell'esecuzione del contratto (DEC), sulla base delle disposizioni del Responsabile Unico del Procedimento (RUP), dopo che il contratto è divenuto efficace, dà avvio all'esecuzione della prestazione, fornendo all'Aggiudicatario tutte le istruzioni e direttive necessarie e redigendo, laddove sia indispensabile in relazione alla natura e al luogo di esecuzione delle prestazioni, apposito verbale come meglio disciplinato all'Art. 19 del DM n° 49 del 7 marzo 2018 del Ministero delle Infrastrutture e dei Trasporti.

5.2 Sospensione dell'esecuzione

In tutti i casi in cui ricorrano circostanze speciali che impediscano in via temporanea l'esecuzione dell'appalto si applicano le disposizioni di cui all'Art. 107 del D. Lgs. 50/2016 e s.m.i. e all'Art. 23 del già citato DM.

6 PENALITÀ

In caso di ritardato o parziale adempimento del contratto, l'Istituto di Informatica e Telematica del CNR, in relazione alla gravità dell'inadempimento, potrà irrogare una penale fino a un massimo del 10% dell'importo contrattuale (IVA esclusa).

È fatto salvo il risarcimento di ogni maggior danno subito dall'IIT-CNR.

7 ONERI E OBBLIGHI DELL'AGGIUDICATARIO

L'aggiudicatario:

- Si impegna ad eseguire le prestazioni oggetto del presente contratto, senza alcun onere aggiuntivo, salvaguardando le esigenze della Stazione Appaltante e di terzi autorizzati, senza recare intralci, disturbi o interruzioni all'attività lavorativa in atto.
- Rinuncia a qualsiasi pretesa o richiesta di compenso nel caso in cui lo svolgimento delle prestazioni contrattuali dovesse essere ostacolato o reso più oneroso dalle attività svolte dalla Stazione Appaltante e/o da terzi.
- È direttamente responsabile dell'inosservanza delle clausole contrattuali anche se questa



dovesse derivare dall'attività del personale dipendente di altre imprese a diverso titolo coinvolto.

- Risponderà direttamente dei danni alle persone, alle cose o all'ambiente comunque provocati nell'esecuzione dell'appalto che possano derivare da fatto proprio, dal personale o da chiunque chiamato a collaborare. La Stazione Appaltante è esonerata da ogni responsabilità per danni, infortuni o altro dovesse accadere al personale di cui si avvarrà l'Aggiudicatario nell'esecuzione del contratto.
- Si fa carico, intendendosi remunerati con il corrispettivo contrattuale, di tutti gli oneri ed i rischi relativi alle attività ed agli adempimenti occorrenti all'integrale espletamento dell'oggetto contrattuale, ivi compresi, a mero titolo esemplificativo e non esaustivo, gli oneri relativi alle spese di viaggio e di missione per il personale addetto alla esecuzione della prestazione, nonché i connessi oneri assicurativi.

Si obbliga:

Ad eseguire le prestazioni oggetto del presente contratto a perfetta regola d'arte e nel rispetto di tutte le norme e le prescrizioni tecniche e di sicurezza in vigore e di quelle che dovessero essere emanate nel corso del presente contratto, nonché secondo le condizioni, le modalità, i termini e le prescrizioni contenute nel presente contratto e nei suoi allegati;

8 DIVIETO DI CESSIONE DEL CONTRATTO

È vietata la cessione del contratto ai sensi dell'art. 105, comma 1 del D. Lgs. 50/2016 e s.m.i..

Per quanto riguarda le modificazioni soggettive che comportino cessioni di azienda e atti di trasformazione, fusione e scissione relative all'Aggiudicatario, si applicano le disposizioni di cui all'art. 106 del D. Lgs. 50/2016 e s.m.i.

L'Aggiudicatario è tenuto a comunicare tempestivamente alla Stazione Appaltante ogni modificazione intervenuta negli assetti proprietari e nella struttura organizzativa.

9 VERIFICA DI CONFORMITÀ DELLA FORNITURA

La fornitura del servizio sarà soggetta a verifica di conformità per certificare che l'oggetto del contratto in termini di prestazioni, obiettivi e caratteristiche tecniche, economiche e qualitative sia stato realizzato ed eseguito nel rispetto delle previsioni contrattuali e delle pattuizioni concordate in sede di aggiudicazione, ai sensi dell'art. 102 del D. Lgs. 50/2016 e s.m.i.

Le attività di verifica saranno effettuate entro 30 (trenta) giorni solari dalla data di consegna della fornitura.

10 CONDIZIONI DI PAGAMENTO

Il pagamento verrà effettuato entro 30 giorni dall'attestazione di regolare esecuzione da parte del Direttore esecutivo del Contratto. La fatturazione avverrà come di seguito indicato:



- 10% dell'importo contrattuale al termine del primo mese di attività e con riferimento all'attività svolta;
- 20% dell'importo contrattuale al termine del terzo mese di attività e con riferimento all'attività svolta nel secondo e terzo mese di attività;
- 20% dell'importo contrattuale al termine del sesto mese di attività e con riferimento all'attività svolta nel secondo trimestre;
- 10% dell'importo contrattuale al termine del decimo mese di attività e con riferimento all'attività svolta nel primo anno di contratto;
- 20% dell'importo contrattuale al termine del dodicesimo mese di attività e con riferimento all'attività svolta;
- 20% dell'importo contrattuale al termine del diciottesimo mese di attività.

La fattura dovrà essere emessa in forma elettronica ai sensi e per gli effetti del Decreto del Ministero dell'Economia e delle Finanze N. 55 del 3 aprile 2013, inviando il documento elettronico al Sistema di Interscambio che si occuperà di recapitare il documento ricevuto all'Ente destinatario, identificata dal seguente Codice Univoco Ufficio – CUU “WD4U09”. Le fatture sono soggette a “*Split Payment*”. La fattura, intestata all'Ente, dovrà contenere, pena il rifiuto della stessa:

- La partita IVA dell'Ente;
- Il riferimento al contratto (n° di protocollo e data);
- Il CIG 923474617B CUI 80054330586202100125;
- Il CUU (Codice Univoco Ufficio): WD4U09;
- L'importo imponibile;
- L'IVA;
- Il totale della fattura;
- L'oggetto del contratto;
- Il codice IBAN del conto corrente dedicato di cui alla Legge 136/2010.

Ai fini del pagamento del corrispettivo l'Ente procederà ad acquisire il documento unico di regolarità contributiva (D.U.R.C.), attestante la regolarità in ordine al versamento dei contributi previdenziali e dei contributi assicurativi obbligatori per gli infortuni sul lavoro e le malattie professionali dei dipendenti. L'Ente, in ottemperanza alle disposizioni previste dall'art. 48-bis del D.P.R. 602 del 29 settembre 1973, con le modalità di cui al Decreto del Ministero dell'Economia e delle Finanze del 18 gennaio 2008 n. 40, parzialmente modificati dalla Legge 205/2017, per ogni pagamento di importo superiore ad euro 5.000,00 procederà a verificare se il beneficiario è inadempiente all'obbligo di versamento derivante dalla notifica di una o più cartelle di pagamento per un ammontare complessivo pari almeno a tale importo. Nel caso in cui la società Equitalia S.p.A.



comunichi che risulta un inadempimento a carico del beneficiario l'Ente applicherà quanto disposto dall'art. 3 del decreto di attuazione di cui sopra. L'Operatore economico, sotto la propria esclusiva responsabilità, renderà tempestivamente note all'Ente le variazioni che si verificassero circa le modalità di accredito di cui sopra. In difetto di tale comunicazione, anche se le variazioni venissero pubblicate nei modi di legge, l'Operatore economico non potrà sollevare eccezioni in ordine ad eventuale ritardo del pagamento, né in ordine a pagamento già effettuato. In sede di liquidazione delle fatture potranno essere recuperate le spese per l'applicazione di eventuali penali, di cui all'articolo 16 del presente contratto, l'Ente potrà sospendere, ferma restando l'applicazione delle eventuali penali, i pagamenti all'Operatore economico cui sono state contestate inadempienze nell'esecuzione della fornitura, fino al completo adempimento degli obblighi contrattuali (art. 1460 C.C.). Tale sospensione potrà verificarsi anche qualora insorgano contestazioni di natura amministrativa.

11 TRACCIABILITA' FLUSSI FINANZIARI

L'Aggiudicatario assume tutti gli obblighi di tracciabilità dei flussi finanziari di cui all'art. 3 della legge 13 agosto 2010 n. 136 e successive modificazioni ed integrazioni.

Il mancato utilizzo del bonifico bancario o postale ovvero degli altri strumenti di incasso o pagamento idonei a consentire la piena tracciabilità delle operazioni costituisce causa di risoluzione del contratto ai sensi dell'art. 3, comma 9-bis, della legge 13 agosto 2010 n.136.

L'Aggiudicatario si impegna a dare immediata comunicazione allo IIT-CNR e alla prefettura-ufficio territoriale del Governo della provincia di Roma della notizia dell'inadempimento della propria controparte (subappaltatore/subcontraente) agli obblighi di tracciabilità finanziaria.

12 RISOLUZIONE E RECESSO

Ai sensi e per gli effetti dell'art. 108 del d.lgs. 50/2016, la stazione appaltante, fatto salvo quanto previsto ai commi 1, 2 e 4, dell'articolo 107 del d.lgs. 50/2016, può risolvere il contratto durante il periodo di sua efficacia, se una o più delle seguenti condizioni sono soddisfatte:

- a) l'aggiudicatario si è trovato, al momento dell'aggiudicazione dell'appalto in una delle situazioni di cui all'articolo 80, comma 1, per quanto riguarda i settori ordinari ovvero di cui all'articolo 170, comma 3, per quanto riguarda le concessioni e avrebbe dovuto pertanto essere escluso dalla procedura di appalto o di aggiudicazione della concessione, ovvero ancora per quanto riguarda i settori speciali avrebbe dovuto essere escluso a norma dell'articolo 136, comma 1, secondo e terzo periodo;
- b) l'appalto non avrebbe dovuto essere aggiudicato in considerazione di una grave violazione degli obblighi derivanti dai trattati, come riconosciuto dalla Corte di giustizia dell'Unione europea in un procedimento ai sensi dell'articolo 258 TFUE, o di una sentenza passata in giudicato per violazione del presente codice.
- c) rifiuto ingiustificato per almeno 3 (tre) volte anche non consecutive, delle richieste della Stazione Appaltante; si evidenzia che, a titolo esemplificativo, può ritenersi "giustificato"



quel rifiuto derivante da obiettive e ragionevoli difficoltà tecniche nell'eseguire la prestazione richiesta.

In caso di risoluzione del contratto sarà facoltà dello IIT di procedere allo scorrimento automatico della graduatoria approvata con determinazione di aggiudicazione definitiva, oppure di indire una nuova procedura di gara.

Ai sensi dell'articolo 1455 Codice Civile, l'IIT si riserva la facoltà di risolvere unilateralmente il presente contratto nei seguenti casi di gravi inadempimenti:

- a) per sopravvenuti motivi di pubblico interesse;
- b) in caso di frode, di grave negligenza, di contravvenzione nell'esecuzione degli obblighi e condizioni contrattuali;
- c) in caso di cessione dell'attività, oppure nel caso di concordato preventivo, di fallimento, di stato di moratoria e di conseguenti atti di sequestro o di pignoramento a carico dell'Aggiudicatario;
- d) per violazione degli obblighi di riservatezza;
- e) nel caso in cui la prestazione non sia stata eseguita nei termini prescritti, ovvero in caso di esito negativo dei controlli delle verifiche in corso di esecuzione, dai quali emerga un grave e reiterato inadempimento;
- f) qualora la Società perda i requisiti di carattere generale richiesti per l'affidamento del servizio previsti dall'articolo 80 del D. Lgs. n. 50 del 2016;
- g) per mancata osservanza delle disposizioni di cui alla Legge 13/08/2010, n. 136.

Ove lo IIT ravvisi la sussistenza di una delle cause sopra descritte, provvederà a contestarle per iscritto all'impresa, tramite PEC fissando un termine non inferiore a 10 (dieci) giorni per le eventuali controdeduzioni. Decorso tale termine l'Amministrazione adotterà le determinazioni ritenute più opportune, dandone notizia motivata alla Società.

La risoluzione del contratto viene disposta con atto del Direttore dello IIT.

Con la risoluzione del contratto sorge il diritto dello IIT di affidare a terzi la fornitura o la parte rimanente di questa, in danno della Società inadempiente. Allo stesso, pertanto, saranno addebitate le spese sostenute in più dallo IIT rispetto a quelle previste dal contratto risolto.

La risoluzione del contratto non esime la Società dalla responsabilità civile e penale in cui la stessa può incorrere per i fatti che hanno motivato la risoluzione.

13 RISERVATEZZA

L'Aggiudicatario ha l'obbligo di mantenere e di far mantenere riservati i dati e le informazioni di cui venga in possesso, di non divulgarli in alcun modo e in qualsiasi forma e di non farne oggetto di utilizzazione a qualsiasi titolo per scopi diversi da quelli strettamente necessari all'esecuzione delle prestazioni contrattuali.

L'Aggiudicatario è, inoltre, responsabile per l'esatta osservanza da parte dei propri dipendenti, consulenti e collaboratori di quest'ultimi, degli obblighi di riservatezza anzidetti.



In caso di inosservanza degli obblighi di riservatezza, la Stazione Appaltante ha la facoltà di risolvere di diritto il presente contratto, fermo restando il risarcimento, da parte dell'Aggiudicatario, di tutti i danni derivanti.

La violazione dei disposti del presente paragrafo, da parte sia dell'Aggiudicatario sia del proprio personale, costituirà uno dei motivi di giusta causa di risoluzione del contratto.

14 DIRITTI DI PRIVATIVA

L'IIT-Registro non assumerà alcuna responsabilità nel caso in cui l'Operatore Economico fornisca soluzioni tecniche, estetiche o funzionali ed in genere opere dell'ingegno, simboli, segni distintivi o trovati, di cui altri detengano la privativa. L'Operatore Economico assumerà l'obbligo di tenere indenne l'IIT-Registro da tutte le rivendicazioni, le responsabilità, perdite e danni pretesi da chiunque, nonché da tutti i costi, le spese o responsabilità ad essi relativi a seguito di qualsiasi rivendicazione di violazione dei diritti d'autore o di qualsiasi marchio italiano o straniero, derivante o che si pretendesse derivare dalla prestazione.

Ciascuna parte si obbliga a dare immediato avviso all'altra di qualsiasi azione di rivendicazione o altri atti o fatti di terzi di cui al precedente comma, della quale sia venuta a conoscenza.

15 PROPRIETÀ DEI PRODOTTI

Tutti i prodotti e servizi realizzati, nonché tutti i diritti di proprietà intellettuale, industriale e sui generis, con la sola eccezione dei diritti morali ove applicabili, relativi a detti prodotti e servizi sono di proprietà esclusiva dell'IIT-Registro.

16 TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

Ai sensi dell'art. 13 del Regolamento UE n. 2016/679 relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali, nonché alla libera circolazione di tali dati (nel seguito anche "Regolamento UE" o "GDPR"), l'Amministrazione fornisce le seguenti informazioni sul trattamento dei dati personali.

Finalità del trattamento

I dati forniti dai concorrenti vengono raccolti e trattati dall'Amministrazione per verificare la sussistenza dei requisiti richiesti dalla legge ai fini della partecipazione alla gara e, in particolare, ai fini della verifica delle capacità amministrative e tecnico-economiche di tali soggetti, nonché ai fini dell'aggiudicazione, in adempimento di precisi obblighi di legge derivanti dalla normativa in materia di appalti e contrattualistica pubblica;

I dati forniti dal concorrente aggiudicatario vengono acquisiti dall'Amministrazione ai fini della stipula del Contratto, per l'adempimento degli obblighi legali ad esso connessi, oltre che per la gestione ed esecuzione economica ed amministrativa del Contratto medesimo.

Tutti i dati acquisiti dall'Amministrazione potranno essere trattati anche per fini di studio e statistici nel rispetto e delle norme previste dal Regolamento UE.



Base giuridica e natura del conferimento

Il Concorrente è tenuto a fornire i dati all'Amministrazione, in ragione degli obblighi legali derivanti dalla normativa in materia di appalti e contrattualistica pubblica. Il rifiuto di fornire i dati richiesti dall'Amministrazione potrebbe determinare, a seconda dei casi, l'impossibilità di ammettere il concorrente alla partecipazione alla gara o la sua esclusione da questa o la decadenza dall'aggiudicazione, nonché l'impossibilità di stipulare il contratto.

Natura dei dati trattati

I dati oggetto di trattamento per le finalità sopra specificate, sono della seguente natura:

- Dati personali comuni (es. anagrafici e di contatto);
- Dati relativi a condanne penali e a reati (c.d. "giudiziari") di cui all'art. 10 Regolamento UE, limitatamente al solo scopo di valutare il possesso dei requisiti e delle qualità previsti dalla vigente normativa applicabile ai fini della partecipazione alla gara e dell'aggiudicazione. Non vengono, invece, richiesti i dati rientranti nelle "categorie particolari di dati personali" (c.d. "sensibili"), ai sensi, di cui all'art. 9 Regolamento UE.

Modalità del trattamento dei dati

Il trattamento dei dati verrà effettuato dall'Amministrazione in modo da garantirne la sicurezza e la riservatezza necessarie e potrà essere attuato mediante strumenti manuali, cartacei, informatici e telematici idonei a trattare i dati nel rispetto delle misure di sicurezza previste dal Regolamento UE.

Ambito di comunicazione e di diffusione dei dati

I dati potranno essere:

- Trattati dal personale dell'Amministrazione che cura il procedimento di gara e l'esecuzione del Contratto, dal personale di altri uffici della medesima che svolgono attività inerenti, nonché dagli uffici che si occupano di attività per fini di studio e statistici;
- Comunicati a collaboratori autonomi, professionisti, consulenti, che prestino attività di consulenza o assistenza all'Amministrazione in ordine al procedimento di gara ed all'esecuzione del Contratto, anche per l'eventuale tutela in giudizio, o per studi di settore o fini statistici;
- Comunicati ad eventuali soggetti esterni, facenti parte delle Commissioni di aggiudicazione e di collaudo che verranno di volta in volta costituite;
- Comunicati ad altri concorrenti che facciano richiesta di accesso ai documenti di gara nei limiti consentiti ai sensi della legge 7 agosto 1990, n. 241;
- Comunicati all'Autorità Nazionale Anticorruzione, in osservanza a quanto previsto dalla Determinazione AVCP n. 1 del 10/01/2008.

Il nominativo del concorrente aggiudicatario della gara ed il prezzo di aggiudicazione dell'appalto, saranno diffusi tramite il sito internet <http://www.urp.cnr.it>, sezione Gare.

Oltre a quanto sopra, in adempimento agli obblighi di legge che impongono la trasparenza amministrativa (art. 1, comma 16, lett. b, e comma 32 L. 190/2012; art. 35 D. Lgs. n. 33/2012; nonché art. 29 D. Lgs. n. 50/2016), il concorrente/contraente prende atto ed acconsente a che i dati e la



documentazione che la legge impone di pubblicare, siano pubblicati e diffusi, ricorrendone le condizioni, tramite il sito internet <http://www.cnr.it>, sezione “Amministrazione Trasparente”.

I dati potrebbero essere trasferiti ad un’organizzazione internazionale, in adempimento di obblighi di legge; in tal caso il trasferimento avverrà nel rispetto delle prescrizioni del Regolamento UE.

Periodo di conservazione dei dati

Il periodo di conservazione dei dati è di 10 anni dalla conclusione dell’esecuzione del Contratto, in ragione delle potenziali azioni legali esercitabili. Inoltre, i dati potranno essere conservati, anche in forma aggregata, per fini di studio o statistici nel rispetto degli artt. 89 del Regolamento UE.

Processo decisionale automatizzato

Nell’ambito della fase di gara, non è presente alcun processo decisionale automatizzato.

Diritti del concorrente/interessato

Per “interessato” si intende qualsiasi persona fisica i cui dati sono trasferiti dal concorrente all’Amministrazione.

All’interessato vengono riconosciuti i diritti di cui agli artt. da 15 a 23 del Regolamento UE. In particolare, l’interessato ha il diritto di: i) ottenere, in qualunque momento la conferma che sia o meno in corso un trattamento di dati personali che lo riguardano; ii) il diritto di accesso ai propri dati personali per conoscere: la finalità del trattamento, la categoria di dati trattati, i destinatari o le categorie di destinatari cui i dati sono o saranno comunicati, il periodo di conservazione degli stessi o i criteri utilizzati per determinare tale periodo; iii) il diritto di chiedere, e nel caso ottenere, la rettifica e, ove possibile, la cancellazione o, ancora, la limitazione del trattamento e, infine, può opporsi, per motivi legittimi, al loro trattamento; iv) il diritto alla portabilità dei dati che sarà applicabile nei limiti di cui all’art. 20 del regolamento UE.

Se in caso di esercizio del diritto di accesso e dei diritti connessi, la risposta all’istanza non perviene nei termini di legge e/o non è soddisfacente, l’interessato potrà far valere i propri diritti innanzi all’autorità giudiziaria o rivolgendosi al Garante per la protezione dei dati personali mediante apposito reclamo, ricorso o segnalazione.

Titolare del trattamento e Responsabile della Protezione dei dati

Titolare del trattamento è il Consiglio Nazionale delle Ricerche, Piazzale Aldo Moro n. 7 – 00185 Roma.

Responsabile del trattamento dei dati personali è il Direttore dell’IIT, Via Giuseppe Moruzzi 1 56124 Pisa, i cui dati di contatto sono e-mail: segreteria@iit.cnr.it , PEC: protocollo.iit@pec.cnr.it

Ai sensi degli Artt. 37 e ss. del predetto Regolamento relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati, il Consiglio Nazionale delle Ricerche con provvedimento del Direttore Generale n° 46/2018 del 21/05/2018 ha designato il Responsabile per la Protezione dei Dati (RPD o DPO), email: rpd@cnr.it, cui dovranno essere indirizzate tutte le richieste in merito al trattamento dei dati personali conferiti e all’esercizio dei diritti.

L’elenco aggiornato dei responsabili e degli incaricati al trattamento è custodito presso la sede del Titolare del trattamento.

Consenso al trattamento dei dati personali

Acquisite le sopra riportate informazioni, con la presentazione dell’OFFERTA e/o la sottoscrizione del Contratto, il legale rappresentante pro tempore del Concorrente/aggiudicatario prende atto ed



acconsente espressamente al trattamento come sopra definito dei dati personali, anche giudiziari, che lo riguardano.

Il concorrente si impegna ad adempiere agli obblighi di informativa e di consenso, ove necessario, nei confronti delle persone fisiche (Interessati) di cui sono forniti dati personali nell'ambito della procedura di affidamento, per quanto concerne il trattamento dei loro Dati personali, anche giudiziari, da parte dell'Amministrazione per le finalità sopra descritte.

17 REGOLE DI CONDOTTA PER L'UTILIZZAZIONE DEL SISTEMA

I concorrenti e, comunque, tutti gli utenti del Sistema sono tenuti ad utilizzare il Sistema stesso secondo buona fede ed esclusivamente per le finalità consentite e sopra specificate, e sono altresì responsabili per le violazioni delle disposizioni di legge e regolamentari, in materia di acquisti di beni e servizi della Pubblica Amministrazione e per qualunque genere di illecito amministrativo, civile o penale.

I concorrenti e, comunque, tutti gli utenti del Sistema si obbligano a porre in essere tutte le condotte necessarie ad evitare che attraverso il Sistema si attuino turbative nel corretto svolgimento delle procedure di gara con particolare riferimento a condotte quali, a titolo esemplificativo e non esaustivo: la turbativa d'asta, le offerte fantasma, gli accordi di cartello.

In caso di inosservanza di quanto sopra, l'Amministrazione segnalerà il fatto all'autorità giudiziaria, all'Autorità Nazionale Anticorruzione, all'Osservatorio sui contratti pubblici di lavori, forniture e servizi per gli opportuni provvedimenti di competenza.

Salvo il caso di dolo o colpa grave, Consip S.p.A. e il Gestore del Sistema non saranno in alcun caso ritenuti responsabili per qualunque genere di danno, diretto o indiretto, per lucro cessante o danno emergente, che dovessero subire gli utenti del Sistema, e, comunque, i concorrenti e le Amministrazioni o terzi a causa o comunque in connessione con l'accesso, l'utilizzo, il mancato utilizzo, il funzionamento o il mancato funzionamento del Sistema e dei servizi dallo stesso offerti. Tutti i contenuti del sito www.acquistinretepa.it e, in generale, i servizi relativi al Sistema, forniti dal MEF, dalla Consip S.p.A. e dal Gestore del Sistema sono resi disponibili e prestati così come risultano dal suddetto sito e dal Sistema.

Il MEF, la Consip S.p.A. ed il Gestore del Sistema non garantiscono la rispondenza del contenuto del sito www.acquistinretepa.it ed in generale di tutti i servizi offerti dal Sistema alle esigenze, necessità o aspettative, espresse o implicite, degli altri utenti del Sistema.

La Consip S.p.A. ed il Gestore del Sistema, non assumono alcuna responsabilità nei confronti delle Amministrazioni per qualsiasi inadempimento dei Fornitori e per qualunque danno di qualsiasi natura da essi provocato.

Con la Registrazione e la presentazione dell'offerta, i concorrenti manlevano e tengono indenne il MEF, la Consip S.p.A., l'Amministrazione ed il Gestore del Sistema, risarcendo qualunque pregiudizio, danno, costo e onere di qualsiasi natura, ivi comprese le eventuali spese legali, che dovessero essere sofferte da questi ultimi e/o da terzi, a causa di violazioni delle regole contenute nel presente Disciplinare di gara, dei relativi allegati, di un utilizzo scorretto od improprio del Sistema o dalla violazione della normativa vigente.



A fronte di violazioni di cui sopra, di disposizioni di legge o regolamentari e di irregolarità nell'utilizzo del Sistema da parte dei concorrenti, oltre a quanto previsto nelle altre parti del presente Disciplinare di gara, il MEF, la Consip S.p.A., l'Amministrazione ed il Gestore del Sistema, ciascuno per quanto di rispettiva competenza, si riservano il diritto di agire per il risarcimento dei danni, diretti e indiretti, patrimoniali e di immagine, eventualmente subiti.

