



# BUSINESS & TECH ACCELERATION PROGRAM ON GAMING



## PREMESSE

- con Decreto Ministeriale del 12 agosto 2022, pubblicato sulla Gazzetta Ufficiale della Repubblica Italiana n. 228 del 29 settembre 2022, il Ministero dello Sviluppo Economico ha inteso promuovere sul territorio nazionale la realizzazione delle c.d. "Case delle Tecnologie Emergenti", con lo scopo di supportare progetti di ricerca, sperimentazioni e trasferimento tecnologico finalizzate allo sviluppo di prodotti, processi, servizi e modelli di business ed organizzativi relativi alle tecnologie emergenti applicate in particolare alle industrie dell'audiovisivo, alle infrastrutture, alla mobilità, alle industrie creative, alla robotica industriale, basati sull'uso e sullo sviluppo delle reti mobili ultra veloci e di nuova generazione;
- con l'Avviso pubblico del 17 ottobre 2022 il MISE, in attuazione del predetto Decreto Ministeriale, ha indetto una procedura selettiva delle proposte progettuali per la realizzazione di Case delle Tecnologie Emergenti da parte dei Comuni, quali soggetti beneficiari;
- il Comune di Napoli ha partecipato al suddetto Avviso pubblico presentando, unitamente a partner tecnologici, la proposta progettuale denominata "Infiniti Mondi Napoli Innovation City";
- con Determina Direttoriale prot. n. 192126 del 28.12.2022 della Direzione Generale per i Servizi di Comunicazione Elettronica, di Radiodiffusione e Postali del Ministero delle Imprese e del Made in Italy (MIMIT, già MISE) è stata approvata la graduatoria finale della procedura selettiva di cui al summenzionato Avviso Pubblico e, in esito a tale graduatoria, la proposta progettuale presentata dal Comune di Napoli "Infiniti Mondi Napoli Innovation City" CUP B67F23000000008, risulta ammessa a finanziamento.

## TENUTO CONTO CHE:

- Il MIMIT, con nota prot. numero 0001996 del 21/01/2025, ha comunicato la possibilità per i beneficiari di avvalersi della proroga del progetto fino al 31.12.25;
- Il Comune di Napoli e il partenariato del progetto CTE Napoli hanno avviato la formalizzazione della richiesta al MIMIT di proroga al 31.12.25 del progetto CTE Napoli e di rimodulazione della Scheda Operativa, con relativo aggiornamento del Cronoprogramma e del Budget;
- Il MIMIT con nota prot. numero 0017138 del 15/05/2025, ha comunicato l'approvazione della richiesta di proroga del progetto fino al 31.12.25.

## ART.1 – PRESENTAZIONE DELL’INIZIATIVA CTE NAPOLI

**La Casa delle Tecnologie Emergenti “Infiniti Mondi – Napoli Innovation City” (di seguito anche “Infiniti Mondi” o “CTE Napoli”) è un progetto del Comune di Napoli, finanziato dal Ministero delle Imprese e del Made in Italy, che ha l’obiettivo di mettere a disposizione delle imprese un centro di innovazione specializzato su Metaverso, Web 3.0, Gaming/Gamification, Digital Storytelling, Quantum Computing e 5G, per sviluppare e testare prodotti, processi, servizi, startup e nuovi modelli di business nel settore delle Industrie Culturali e Creative.**

Il Partenariato promotore e attuatore del progetto, di cui il Comune di Napoli è capofila, è così articolato:



INFINITI MONDI – NAPOLI INNOVATION CITY è strutturata come una vasta aggregazione di competenze multidisciplinari, attrezzature all'avanguardia e laboratori avanzati al servizio delle seguenti funzioni:

- **RICERCA APPLICATA, SVILUPPO SPERIMENTALE E TRASFERIMENTO TECNOLOGICO**, per sviluppare e testare nuovi prodotti, soluzioni e servizi;
- **INCUBAZIONE, ACCELERAZIONE D’IMPRESA e OPEN INNOVATION**, per supportare la creazione di nuove imprese e rafforzare la competitività di quelle esistenti;
- **FORMAZIONE AVANZATA**, per promuovere la formazione, l’upskilling e il reskilling delle risorse umane delle aziende del settore;
- **SOCIAL INNOVATION**, per promuovere l’innovazione sociale nella città, valorizzando il ricco, articolato e dinamico tessuto imprenditoriale, professionale e del terzo settore presente nell’area.

## ART.2 - IL PROGRAMMA DI BUSINESS & TECH ACCELERATION E I SOGGETTI GESTORI

L'azione di cui al presente Bando si inquadra nell'ambito della linea di attività di "Infiniti Mondi Napoli Innovation City", CUP B67F230000000008, relativa all'Incubazione e Accelerazione d'impresa (WP 4). L'iniziativa è promossa dall'**Università degli studi di Napoli Federico II** e da **Cefriel - Centro di Trasferimento Tecnologico del Politecnico di Milano**, con il coordinamento operativo di **Fabbrica Italiana dell'Innovazione**.

Il Programma si rivolge a Startup e PMI nazionali e internazionali, operanti nel settore del Gaming. Saranno selezionate un massimo di **10 imprese che parteciperanno ad** un percorso integrato di Business & Tech Acceleration, che prevede formazione avanzata, mentoring specialistico, e che si svolgerà in presenza a Napoli, presso la Casa delle Tecnologie Emergenti Infiniti Mondi.

**Le imprese selezionate, italiane e/o estere, riceveranno, a fine percorso, un contributo di 5.000€.**

I **requisiti** per accedere al contributo sono i seguenti:

- Partecipazione attiva alle attività di formazione e di laboratorio previste dal programma (almeno l'80% delle ore previste).
- Presentazione a fine corso della demo del videogioco che dovrà essere sviluppata durante le attività laboratoriali.
- Qualità del pitch di chiusura (che verrà definita da un pool di esperti nell'evento di chiusura del programma).

Il programma sarà realizzato in collaborazione con **ISART Digital**, la scuola di video Games ed animazione sul 3DFX di Parigi (<https://www.isart.com/>) e **Creative Valley**, acceleratore e incubatore di startup con sede nella regione di Parigi (<https://www.creative-valley.fr/> ).

## ART.3 - DESTINATARI DEL BANDO

Il presente Bando è rivolto a un massimo di 10 **Startup e/o PMI nazionali ed internazionali, specializzate nel settore del gaming e delle esperienze immersive (VR, AR, MR)**, ad alto potenziale innovativo, interessate a crescere nel mercato globale del gaming attraverso **formazione, mentoring, networking e contributi economici**.

**Ai soggetti selezionati che intendono aprire una sede operativa a Napoli, Fabbrica Italiana dell'Innovazione si impegna a garantire uno spazio, nell'area coworking, a prezzi agevolati.**

#### ART.4 – STRUTTURA E DURATA DEL PROGRAMMA

Il Business & Tech Acceleration Program si svolgerà in **lingua inglese** e si articola in **tre moduli formativi** complementari, ciascuno mirato a sviluppare competenze specifiche e integrate per startup nel settore gaming e multimedia:

- **Modulo 1 – ArTech** (144ore): fornisce una **formazione tecnica e pratica**, dalla progettazione di videogiochi all’uso di Unity, passando per AI, algoritmi e tecnologie immersive. I partecipanti acquisiranno competenze su game design, UI/UX, sviluppo interattivo e ottimizzazione grafica, con un approccio progressivo dai fondamenti alle tecniche avanzate.
- **Modulo 2 – Business Setups** (64ore): prevede sessioni di approfondimento pratico in materia di business design and modelling, value proposition, networking strategico, problem solving. I soggetti selezionati saranno altresì accompagnati sui temi della finanza ordinaria, agevolata e di rischio.
- **Modulo 3 – Collaborative Case Study** (16ore): è un laboratorio pratico dove i partecipanti, divisi in team, lavorano al lancio dell’azienda e del prodotto, definendo aspetti tecnici, strategici, di branding e go-to-market, fino al pitch finale con feedback da parte di esperti.

**Per maggiori dettagli, consultare l’allegato tecnico.**

I partecipanti avranno l’opportunità di accedere anche al più ampio sistema di risorse, competenze, laboratori, servizi, attività e opportunità messo a disposizione dalla **Casa delle Tecnologie Emergenti del Comune di Napoli**, tra cui:

- **Utilizzo dei laboratori tecnologici della CTE**, dotati dei più avanzati strumenti di prototipazione e test, da poter usare per la progettazione e lo sviluppo di nuovi prodotti e servizi nel campo del Gaming & Gamification, Digital Storytelling e tecnologie audiovisive, Metaverso, Web 3;
- **Partecipazione a Percorsi di up-skilling e re-skilling**, al fine di creare nuove figure professionali avanzate per le industrie culturali e creative, come technologist, creator, developer, designer, ed innovare quelle esistenti;
- **Partecipazione a Programmi di Open Innovation**, con l’obiettivo di facilitare l’allineamento tra domanda e offerta di innovazione, attraverso attività di networking e matchmaking;
- **Accesso al Metalab della CTE**, punto di incontro dinamico per studiosi, designer, artisti, produttori, tecnologi, curatori ed educatori.

**Il Programma partirà l’8 settembre 2025 e terminerà il 21 novembre 2025.**

Alla conclusione del Programma, sarà organizzato un **Evento Finale** per la presentazione delle imprese e dei rispettivi progetti e prodotti ad una platea qualificata di investitori, aziende, università e centri di ricerca, enti pubblici, operatori della comunicazione.

#### **ART.5 – REQUISITI DI PARTECIPAZIONE**

Alla data di presentazione della domanda, il soggetto proponente **dove dimostrare il possesso dei requisiti prescritti dalla legge per l'ammissione ai contributi pubblici, tra cui:**

- essere in regola con le disposizioni vigenti in materia di normativa edilizia e urbanistica, del lavoro, della prevenzione degli infortuni e della salvaguardia dell'ambiente, e impegnarsi al loro rispetto anche in relazione alle attività svolte nelle sedi operative;
- essere iscritto/essere in procinto di iscriversi entro 30 giorni dall'avvio delle attività, alla sezione speciale del registro delle imprese per le Startup Innovative, così come definito nell'art. 25 del D.Lgs. n. 179/2012, convertito in Legge n. 221 del 17 dicembre 2012 (c.d. Decreto Crescita 2.0);
- godimento dei diritti civili e politici da parte del legale rappresentante dell'impresa;
- il legale rappresentante dell'impresa non deve aver riportato condanna con sentenza definitiva o decreto penale di condanna divenuto irrevocabile o sentenza di applicazione della pena su richiesta ai sensi dell'articolo 444 del codice di procedura penale per uno dei reati previsti dall'art. 80 del D.lgs. 50/2016;
- non avere alcuna situazione debitoria nei confronti del Comune di Napoli per la quale non sia già stato sottoscritto un piano di rientro né avere pendenze di carattere amministrativo di qualsiasi natura nei confronti del Comune;
- non essere identificabile come “impresa in difficoltà” ai sensi dell’art. 2 comma 18 del Regolamento UE 651/2014;
- non incorrere in uno stato di “crisi o insolvenza” ai sensi dell’art. 2 del D.lgs. 14/2019.

#### **Ulteriori requisiti per la partecipazione:**

- buona conoscenza della lingua inglese, in quanto le attività formative, i materiali e i momenti di confronto con partner internazionali si svolgeranno prevalentemente in inglese;
- disponibilità a partecipare in presenza alle attività previste a Napoli (incluse sessioni intensive, eventi pubblici e laboratori collaborativi);
- adeguata motivazione imprenditoriale e coerenza del progetto con il settore gaming e multimedia, verificata in fase di selezione attraverso valutazione del team, idea progettuale e potenzialità di mercato.

**Si specifica che non è ammessa la presentazione di più candidature da parte di uno stesso soggetto proponente.**

## ART.6 - TIPOLOGIA DI SOSTEGNO

Il programma sarà erogato a titolo gratuito e costituisce sostegno non finanziario alle startup e PMI partecipanti; a ciascuna startup e/o PMI che **completerà con successo il percorso**, ovvero che rispettino i requisiti di cui all'ART.2, sarà riconosciuto un **contributo finanziario di € 5.000,00, che verrà erogato al termine del programma, entro e non oltre il 30 novembre 2025**. Il programma di accelerazione si configura come sostegno finanziario e non finanziario **soggetto al regime De Minimis**, per un valore complessivo, per ogni impresa, pari a **23.000€**.

## ART.7 – SCADENZA E MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

I soggetti interessati a candidarsi al Programma dovranno presentare apposita domanda **entro e non oltre il 07/08/2025** al seguente indirizzo PEC: [fabbricalitanainnovazione@pec.it](mailto:fabbricalitanainnovazione@pec.it).

- con firma digitale del legale rappresentante dell'impresa;
- oppure
- con firma autografa del legale rappresentante dell'impresa e allegata copia di documento di identità in corso di validità.

Le candidature dovranno essere presentate compilando e inviando i seguenti allegati:

- **ALLEGATO A - MODULO DI CANDIDATURA**
- **ALLEGATO B – DESCRIZIONE DEL PROGETTO E DEL PRODOTTO**

La data di scadenza potrà subire proroghe e/o variazioni che verranno eventualmente comunicate a tutti i partecipanti selezionati.

## ART.8 - VALUTAZIONE DELLE CANDIDATURE

Le candidature saranno selezionate da un Comitato tecnico di valutazione, che avrà il compito di analizzare le proposte imprenditoriali pervenute e di identificare le idee più promettenti, attribuendo un **punteggio massimo di 100 punti**, sulla base di una procedura valutativa a graduatoria, che terrà conto dei seguenti criteri:

- **Valutazione del team** (max. **35 punti**); verificando gli expertise nel settore del gaming e le capacità maturate in campo tecnico e di business.
- **Valutazione del progetto** (max. **65 punti**); valutando l'innovazione del progetto e la coerenza con la mission del Programma e più in generale, della CTE Napoli, con le sue aree di specializzazione.

Sono inoltre previsti punteggi extra di **3 punti** - anche cumulabili - per ciascuno dei seguenti casi:

- Spinoff universitari e/o provenienti da Centri di Ricerca;
- Soggetti titolari di agevolazioni finanziarie da parte di soggetti pubblici e/o di finanziamenti da parte di investitori privati;
- Progetti presentati da imprese costituite o in via di costituzione il cui team è composto in maggioranza da donne e/o giovani di età inferiore a 35 anni;

Il minimo punteggio per essere ammesso al Programma è **di 75/100**.

**A parità di punteggio** sarà data preferenza ai soggetti iscritti o che si impegnano ad iscriversi alla Camera di Comercio di Napoli e aprire una sede operativa a Napoli.

Al termine della fase di valutazione delle candidature, verrà stilata una graduatoria di merito, sulla base del punteggio attribuito alle proposte pervenute. **Accederanno al Programma le prime 5, fino ad un massimo di 10 proposte.** In caso di rinuncia delle imprese selezionate, si provvederà allo scorrimento della graduatoria, fermo restando il limite dei 75 punti come soglia minima di ingresso nel Programma.

I progetti selezionati saranno pubblicati sul **sito del Comune di Napoli, di Cefriel e della CTE di Napoli**.

## ART.9 – IMPEGNI DEI PARTECIPANTI

I soggetti selezionati, **a pena di esclusione dal Programma**, si impegnano a garantire la partecipazione attiva a tutte le attività del Programma con una **presenza di almeno l'80% degli incontri previsti**.

Al termine del Programma di Incubazione, le realtà selezionate sono tenute ad inviare:

- **PITCH**
- **DEMO DEL GIOCO REALIZZATO**

**Gli impegni dei partecipanti sono vincolati per l'ottenimento del contributo di cui all' ART.2 e ART.6.**

## ART.10 - GARANZIA DI RISERVATEZZA

Sia nella fase di raccolta di progetti che al momento dell'esame e della selezione, i soggetti promotori del presente Bando si impegnano ad operare secondo buona fede, nel rispetto della riservatezza delle informazioni fornite dai partecipanti e delle buone prassi professionali. L'intera documentazione inviata per partecipare al Programma rimane di proprietà degli autori che potranno tutelare le loro invenzioni ed idee nelle forme consentite dalla legge.

## ART.11 - GARANZIE E MANLEVE

I partecipanti, con l'invio della propria candidatura, dichiarano che le informazioni fornite sono veritieri. La commissione di valutazione è in ogni caso esonerata da ogni responsabilità per eventuali contestazioni che dovessero sorgere circa l'originalità e la paternità del progetto, di parti del progetto o da eventuali limitazioni da parte di terzi del progetto.

## ART.12 - PROPRIETÀ INTELLETTUALE

La proprietà intellettuale e industriale dei progetti presentati appartiene ai partecipanti che lo hanno sviluppato e presentato. Ciascun partecipante si assume l'obbligo e la piena responsabilità di tutelare ogni aspetto innovativo e/o originale con i mezzi che riterrà opportuni. Per l'intera durata del Programma e per 6 mesi successivi alla conclusione, ciascun partecipante consentirà ai partner CTE coinvolti di adempiere ai propri impegni ai sensi del presente Avviso, in termini di comunicazione e promuovere il Programma e il Progetto.

## ART.13 INFORMAZIONI E CONTATTI

Tutte le informazioni relative al presente Programma sono disponibili sul **sito del Comune di Napoli, di Cefriel, della CTE di Napoli**, oltre che sul **sito di Fabbrica Italiana dell'Innovazione**.

Per ulteriori informazioni e chiarimenti, è possibile inviare una mail al seguente indirizzo: [info@fabbricaitalianainnovazione.it](mailto:info@fabbricaitalianainnovazione.it)

## ALLEGATO A - MODULO DI CANDIDATURA

### 1. IL SOGGETTO PROPONENTE

Denominazione/Ragione sociale			
Indirizzo			
Cap / Città / Prov.			
Codice fiscale/ P.IVA			
Data di costituzione			
Legale rappresentante			
Capitale sociale			
Data di Iscrizione nel Registro delle imprese *			
Tel. / e-mail			
Sito web e social			

\* Per le startup innovative già iscritte, si intende la data di iscrizione all'apposita sezione speciale del Registro delle Imprese

### 2. REQUISITI SPECIFICI DELL'IMPRESA

Startup innovative, ai sensi del Decreto Crescita 2.0	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
Spinoff universitari e/o provenienti da Centri di Ricerca	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
Titolari di agevolazioni finanziarie da parte di soggetti pubblici e/o di finanziamenti da parte di investitori privati	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
Team composto in maggioranza da donne e/o giovani di età inferiore a 35 anni	SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>

### 3. DESCRIZIONE DEL TEAM PROPONENTE

#### Dati dei soci persone fisiche dell'impresa:

Fornire una breve descrizione di ciascuno dei/del componenti/e del team con i relativi ruoli e competenze.

Cognome e nome	Luogo e data di nascita	Nazionalità	Paese e Città di residenza attuale	Titolo di studio
Short BIO <i>Massimo 500 caratteri</i>				
Ruolo nel team				
Cognome e nome	Luogo e data di nascita	Nazionalità	Paese e Città di residenza attuale	Titolo di studio
Short BIO <i>Massimo 500 caratteri</i>				
Ruolo nel team				

#### Dati dei soci persone giuridiche dell'impresa:

Denominazione	Forma Giuridica	Sede Legale	Sede Operativa	Data Di Costituzione	Settore Di Attività

#### Ripartizione del capitale sociale (attuale/prevista)

Titolare Quota	Codice Fiscale/ Partita Iva	Quote Societarie (%)

#### 4. DATI DEL REFERENTE (che rappresenta il team in tutti i rapporti formali)

Nome e cognome *	
indirizzo di riferimento *	
Tel.*	
e-mail *	

*Tutti i campi sono obbligatori*

#### LA SOCIETÀ PROPONENTE CHIEDE

di partecipare al Programma di Business & tech Acceleration.

A tal fine si allegano alla presente domanda:

- Descrizione del progetto redatto sulla base delle indicazioni contenute **nell'allegato B**;
- Curriculum vitae di ogni socio, con fotocopia dei relativi documenti di identità, e breve profilo aziendale dei soci persone giuridiche, con fotocopia del documento di identità del legale rappresentante (solo se presenti);
- Altro.....

Inoltre, dichiara e garantisce sotto la propria responsabilità l'originalità del progetto presentato.

....., lì .....

(luogo e data)

.....

(firma)

## ALLEGATO B – DESCRIZIONE DEL PROGETTO

I proponenti sono invitati ad articolare le informazioni liberamente e, pur nella completezza dell'informazione, ad essere quanto più possibile sintetici.

### 1. Descrizione del Progetto

Descrizione e nome del progetto/gioco che si intende realizzare/sviluppare nell'ambito del Programma	
Potenzialità di mercato	
Stato di sviluppo attuale (TRL) e roadmap di sviluppo successivo	
Descrizione del team di lavoro e di coloro che partecipano alle attività del Programma (nome, cognome, ruolo, contatti, esperienza pregressa, competenze, mansioni)	

Risultati attesi dallo sviluppo del progetto/gioco	
Descrizione degli elementi critici/ostacoli/vincoli che potrebbero sorgere durante lo sviluppo del progetto	
Altre informazioni utili a descrivere il progetto/gioco	