Titolo	Avviso pubblico per lo sviluppo di progettualità abilitate dalle tecnologie emergenti nel settore dei videogiochi - BGF@CTE COBO
Descrizione	Cos'è Il bando BGF@CTE COBO è un progetto pilota su scala nazionale nato dall'esperienza di tre edizioni dell'acceleratore pubblico regionale Bologna Game Farm, progetto per lo sviluppo di prototipi di videogiochi e piani per la commercializzazione del prodotto promosso da Regione Emilia-Romagna e Comune di Bologna e coordinato dal Comune di Bologna e realizzato con ART-ER nell'ambito delle azioni di sostegno alle industrie culturali e creative, con la collaborazione di Incredi BOL! e con il supporto tecnico di IIDEA - Italian Interactive & Digital Entertainment Association. Gli obiettvi di Bologna Game Farm @CTE COBO sono la crescita di nuove professionalità e lo sviluppo di prodotti videoludici in Emilia-Romagna e nel contesto nazionale, nonché la conferma della rilevanza di questo settore come fattore culturale ed elemento di crescita economica del sistema produttivo regionale e nazionale. Attraverso Bologna Game Farm@CTE COBO si intende inoltre promuovere la relazione tra il comparto videogiochi, gli altri settori produttivi del territorio nazionale e gli altri attori dell'ecosistema dell'innovazione. A chi si rivolge Imprese e i liberi professionisti con attività prevalente nell'ambito dei videogiochi. Alla data del 31/05/2024 i soggetti devono essere già costituiti e devono avere sede legale o operativa in Italia. Le imprese ed i liberi professionisti, per poter essere ammessi, dovranno presentare proposte progettuali per lo sviluppo di videogiochi che prevedono l'utilizzo di soluzioni che sono abilitate e/o portabili e/o si basano sulle tecnologie della CTE ovvero: 5G, Blockchain, Artificial Intelligence, Quantum Technology, Internet of Things, Edge-Cloud computing, High Performance Computing, Augmented Reality / Virtual Reality. Cosa prevede Selezione di un numero massimo di 10 beneficiari, tra imprese e liberi professionisti attivi nel campo dei videogiochi su tutto il territorio nazionale, che verranno premiati con un contributo economico in forma di rimborsi spese per lo sviluppo di videogiochi business to consumer (B2C) per un massimo di 25.000 euro ciascuno per un budget complessivo di 199.000,00 euro. I rimborsi spese

	saranno riconosciuti nella misura percentuale massima del 60% della spesa ammissibile. Verranno inoltre forniti un percorso di accelerazione e postazioni di co-working.
Obiettivo Finalita	• Digitalizzazione • Sostegno investimenti
Data apertura	2024-07-04T00:00:00
Data chiusura	2024-09-19T00:00:00
Dimensioni	• Microimpresa
Tipologia Soggetto	• Impresa
Forma agevolazione	• Contributo/Fondo perduto
Costi Ammessi	• Formazione Professionale • Costo del personale • Servizi, brevetti e licenze • Spese generali/altri oneri • Impianti/Macchinari/Attrezzature
Spesa Ammessa min	0
Spesa Ammessa max	25000
Agevolazione Concedibile min	0
Agevolazione Concedibile max	25000
Settore Attivita	• Cultura
Codici ATECO	62.00; 62.01; 62.02; 62.03; 62.09
Soggetto Concedente	Comune di Bologna
Base normativa primaria	AVVISO PUBBLICO PER LO SVILUPPO DI PROGETTUALITA’ ABILITATE DALLE TECNOLOGIE EMERGENTI NEL SETTORE DEI VIDEOGIOCHI - BGF@CTE COBO
Provvedimento attuativo	AVVISO PUBBLICO PER LO SVILUPPO DI PROGETTUALITA’ ABILITATE DALLE TECNOLOGIE EMERGENTI NEL SETTORE DEI VIDEOGIOCHI - BGF@CTE COBO
Stanziamento incentivo	199000
Link istituzionale	https://www.comune.bologna.it/bandi/sviluppo-progettualita-abilitate-tecnologie-emergenti-settore-videogiochi
Data ultimo aggiornamento	2024-11-27T12:19:44Z