

CONVENZIONE

tra

LA PROVINCIA DI CAMPOBASSO

e

L' UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DEL MOLISE

PER LA REALIZZAZIONE

DEL PROGETTO "APPYOURLAND: CITTADINI E ISTITUZIONI NEL WEB 2.0"

LA PROVINCIA DI CAMPOBASSO – rappresentata dal Presidente della Provincia, Dott. Rosario De Matteis, nato a S. Giuliano del Sannio (CB) il 24 luglio 1946, domiciliato per la carica in Campobasso alla Via Roma, 47, di seguito denominata Provincia

E

L'UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DEL MOLISE, rappresentata dal Rettore Prof. Gianmaria Palmieri, nato a Napoli il 08/01/1965, domiciliato per la carica in Campobasso alla Via F. De Sanctis snc, di seguito denominata Università

PREMESSO CHE

- l'Agenzia Nazionale Giovani (ANG) e l'Unione delle Province d'Italia (UPI) hanno espresso l'impegno per una proficua collaborazione al fine di promuovere iniziative congiunte in favore dei giovani che assicurino un efficace ed attivo coinvolgimento dei territori;
- nel quadro del sopra citato atto di intesa si inserisce l'iniziativa BE@CTIVE, promossa da UPI e finanziata dall'ANG, che mira a favorire e stimolare pratiche di cittadinanza attiva tra i giovani, attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie e la loro applicazione in tre ambiti individuati: l'apprendimento scolastico, la promozione e fruizione del territorio e i servizi offerti dalla Pubblica Amministrazione;
- la Provincia di Campobasso ha presentato in data 10 Novembre 2014 il progetto "APPyourLand: cittadini e istituzioni nel web 2.0" nel quadro dell'Avviso della suddetta

iniziativa per l'anno 2014/2015 sul tema della "Promozione e fruizione del territorio" in partenariato con Eurodesk Italy, l'Ufficio Scolastico Regionale per il Molise, il Comune di Campobasso;

- in data 18 Febbraio 2015 è stata sottoscritta dal Presidente della Provincia di Campobasso, la convenzione relativa al progetto "*APPyourLand: cittadini e istituzioni nel web 2.0*" – in cui sono previsti i termini e le modalità di gestione delle attività progettuali che vincolano la gestione progettuale e che impongono direttive e impegni relativi alle attività progettuali;
- che l'Università e la Provincia intendono promuovere attività e ricerche finalizzate alla collaborazione tra Istituzioni scolastiche del territorio ed Università;
- che il fine preminente dell'Università è quello di sviluppare e diffondere la cultura, le scienze e l'istruzione superiore attraverso le attività di ricerca e di insegnamento e la collaborazione scientifica con istituzioni italiane ed estere;
- che l'Università, al fine di armonizzare il perseguimento delle proprie finalità istituzionali con le esigenze del territorio, promuove opportune forme di interazione con soggetti pubblici e privati;
- che l'Università, ai sensi dell'art. 2 comma 5 dello Statuto, può stipulare contratti e convenzioni con enti pubblici e privati per perseguire finalità concordate;
- la Provincia di Campobasso ha stipulato già in passato collaborazioni istituzionali con l'Università degli Studi del Molise nell'ambito di iniziative e progetti locali ed europei;
- che il progetto "*APPyourLand: cittadini e istituzioni nel web 2.0*" propone:
 - di intercettare i giovani dell'intero territorio molisano al fine di ridurre la distanza giovane-Pubblica Amministrazione attraverso lo sviluppo di un gioco-app finalizzato all'acquisizione, secondo una metodologia ludica, di conoscenze dei giovani sui servizi al cittadino presenti sul territorio e sulla regione Molise e la sensibilizzazione verso la creazione congiunta P.A./cittadino di servizi pubblici attraverso le dinamiche del web 2.0;
 - coinvolgere i giovani nella elaborazione di servizi 2.0 da strutturare in collaborazione con le P.A.;
 - promuovere tra i giovani i servizi al cittadino presenti sul territorio e la cultura del territorio in modo innovativo e ludico rafforzando il concetto di cittadinanza;
 - coinvolgere attivamente i giovani nella realizzazione di un prodotto tecnologico, con particolare riferimento alla definizione dei contenuti del prodotto da realizzare;

- veicolare informazioni in tema di lavoro, formazione, esperienze all'estero, cultura, ambiente e tempo libero al fine di fornire ai giovani un bene strategico e prezioso da utilizzare in maniera adeguata e responsabile per la propria crescita personale.

CONSIDERATO

- l'intento comune delle due Amministrazioni alla promozione della più ampia collaborazione nel rispetto delle reciproche autonomie istituzionali;

TUTTO QUANTO CIÒ PREMESSO

SI CONVIENE E SI STIPULA QUANTO SEGUE

Art. 1

Premessa

La premessa costituisce parte integrante della presente convenzione.

Art. 2

Oggetto della Convenzione

La presente convenzione disciplina i rapporti tra la Provincia di Campobasso e l'Università degli Studi del Molise nell'ambito del progetto "*APPyourLand: cittadini e istituzioni nel web 2.0*" per lo sviluppo di un gioco-app (versione per smartphone e versione per l'evento finale di progetto) e di un sito web, finalizzati all'acquisizione, secondo una metodologia ludica, di conoscenze dei giovani sui servizi al cittadino presenti sul territorio e sulla regione Molise e la sensibilizzazione verso la creazione congiunta P.A./cittadino di servizi pubblici attraverso le dinamiche del web 2.0.

Art. 3

Soggetto proponente

La Provincia di Campobasso rappresenta il soggetto proponente del progetto "*APPyourLand: cittadini e istituzioni nel web 2.0*", legittimato a sottoscrivere il contratto, ad acquisire i contributi, ad erogare le somme oggetto del finanziamento ai partner di progetto.

La Provincia di Campobasso è il soggetto richiedente e capofila del partenariato, responsabile del progetto, nonché attore di riferimento per l'Unione Province d'Italia (UPI). Ha il ruolo di gestione e coordinamento dell'intero progetto. Per la realizzazione delle attività oggetto della presente convenzione, la Provincia di Campobasso si avvarrà del supporto dell'Università degli Studi de Molise.

La Provincia di Campobasso, quale soggetto proponente, avrà un ruolo di coordinamento, monitoraggio e verifica delle attività oggetto della presente convenzione.

Art. 4

Finalità

L'Università degli Studi del Molise, con la presente convenzione, si impegna ad effettuare le seguenti attività, in collaborazione con la Provincia di Campobasso e il partenariato di progetto:

- lo sviluppo di **un gioco-app** finalizzato all'acquisizione, secondo una metodologia ludica, di conoscenze dei giovani sui servizi al cittadino presenti sul territorio e sulla regione Molise. Le caratteristiche e le modalità di funzionamento del gioco/app sono descritte nell'allegato A "Caratteristiche e modalità di funzionamento", parte integrante della presente convenzione.
- la realizzazione di un **sito web di progetto** che dovrà avere le caratteristiche indicate nell'allegato B "Contenuti del sito web di progetto", parte integrante della presente convenzione.
- la realizzazione di una versione del gioco/app da utilizzare per l'**evento finale** le cui caratteristiche sono indicate nell'allegato C – "Gioco/app versione per l'evento finale" parte integrante della presente convenzione.
- L'aggiornamento dell'applicazione (gioco/app) e del sito web che avverrà secondo le indicazioni della Provincia di Campobasso, quale capofila del progetto, sino alla conclusione del progetto.

Le seguenti attività saranno gestite e monitorate attraverso contatti periodici e incontri di progetto.

Art. 5

Realizzazione delle finalità prefissate ed impegni delle parti

Le spese previste per la realizzazione dei suddetti prodotti sono dettagliate nell'allegato D, parte integrante della suddetta convenzione.

L'Università si impegna a realizzare le attività previste nell'allegato A e nell'allegato B indicati nell'Art. 4 entro il giorno 25 del mese di Aprile 2015 e le attività previste nell'allegato C del medesimo articolo entro il giorno 25 del mese di Maggio 2015.

Al termine delle suddette attività la Provincia erogherà l'importo massimo di € **6.000,00 (seimila)** a favore dell'Università, a rendiconto totale delle spese sostenute e che saranno indicate nel prospetto allegato (All. D - "Piano dei costi"), così come riportato nell'art. 6 del presente atto, e a seguito della disponibilità dei fondi all'uso destinati dall' UPI.

Tutti gli importi indicati saranno erogati all'Università previa emissione di nota debito, mediante accredito su c/c bancario a:

Girofondo sulla Contabilità Speciale n. 0037186 intestato a Università degli Studi del Molise, presso Banca d'Italia.

Art. 6

Rendicontazione del soggetto partecipante

Con le modalità previste dalle disposizioni Finanziarie della convenzione di finanziamento sottoscritta dalla Provincia di Campobasso e dall'UPI (Unione Province Italiane), la Provincia di Campobasso rimborserà all'Università degli Studi del Molise, le spese sostenute per lo sviluppo dei prodotti di cui sopra (art. 4 della presente convenzione) dietro presentazione di una richiesta di rimborso con allegate fatture o documenti fiscali comprovanti le relative spese sostenute.

Art. 7

Strutture di riferimento

Per la Provincia di Campobasso la struttura di riferimento è il Servizio Politiche Sociali e del Lavoro. Per l'Università la struttura di riferimento è il Dipartimento di Bioscienze e Territorio e i Responsabili Scientifici per le attività previste in convenzione sono il prof. Fausto Fasano e il prof. Giovanni Capobianco.

Art. 8

Durata

La convenzione durerà fino alla scadenza del progetto, e quindi fino al 15 Giugno 2015, salvo eventuali proroghe accordate dall'UPI.

Art. 9

Trattamento dei dati

L'Università e la Provincia provvederanno al trattamento, alla diffusione ed alla comunicazione dei dati personali relativi alla presente Convenzione nell'ambito del perseguimento dei fini istituzionali e di quanto previsto e di quanto previsto dal D.lgs. 196/2003.

Art. 10

Modifiche o integrazioni

Ogni modifica o patto aggiuntivo al presente accordo dovrà essere approvato per iscritto dai contraenti.

Art. 11

Spese ed oneri fiscali

La presente convenzione verrà registrata in caso d'uso con spese a carico della parte richiedente.

Art. 12

Responsabilità e controversie

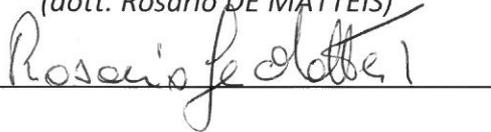
Le parti si sollevano reciprocamente dalla responsabilità civile per fatti dannosi che possano accadere al personale da ciascuno adibito all'esecuzione del presente accordo nonché per danni eventualmente procurati a terzi. Per tutte le controversie che dovessero insorgere in merito all'interpretazione ed alla esecuzione del presente accordo, la competenza è rimessa al Foro di Campobasso.

Il presente atto viene redatto in doppio originale.

Campobasso, lì

IL PRESIDENTE DELLA PROVINCIA DI CAMPOBASSO

(dott. Rosario DE MATTEIS)



IL RETTORE DELL'UNIVERSITÀ

DEGLI STUDI DEL MOLISE

(Prof. Gianmaria PALMIERI)



Allegato A - “Caratteristiche e modalità di funzionamento del gioco/app”

Nello specifico il gioco/app dovrà avere le seguenti caratteristiche:

- dovrà essere resa fruibile, senza limiti di giocate a partire dal 15 Giugno 2015;
- dovrà essere prevista una versione specifica per il sistema operativo Android;
- dovrà essere inoltre prevista una versione web fruibile dai sistemi operativi Android, Apple® iOS e Windows® Phone ed eventualmente da PC;
- conterrà n. 250 domande (50 per ciascuna area tematica) che saranno fornite dalla Provincia entro la prima settimana del mese di Aprile. I 50 quesiti nelle singole sezioni tematiche saranno selezionati dal gioco secondo una modalità casuale;
- conterrà n. 60 immagini fornite dalla Provincia;
- dovrà contenere una grafica intuitiva e accattivante che sarà validata dalla Provincia;
- dovrà contenere il punteggio raggiunto dai singoli giocatori;
- potrà essere scaricato previa registrazione dell'utente sul sito web di progetto ed il successivo rilascio di un ID ed una password;
- dovrà contenere una sezione dedicata alle fonti informative (bibliografia e/o webgrafia) di riferimento.

Il gioco/app dovrà funzionare secondo le seguenti **modalità**:

- il gioco si presenterà con l'immagine di una ruota sulle quale saranno indicati i 5 temi (Lavoro e formazione, Istituzione e cittadinanza europee, Storia delle Istituzioni locali e del Molise, Ambiente e territorio, Tradizioni e luoghi di interesse) identificati da 5 diversi colori (vedi esempio grafica 1 allegata). Cliccando sul pulsante “Start”, la ruota girerà per qualche secondo bloccandosi su una delle 5 tematiche nell'ambito della quale verrà selezionato il quesito. Seguirà così la seconda schermata (vedi esempio grafica 2 allegata) sulla quale comparirà la domanda legata alla tematica di riferimento. L'individuazione del tema nell'ambito del quale saranno individuate le successive domande avverrà seguendo l'ordine cronologico dei temi presenti sulla ruota in modo tale da consentire al giocatore di partecipare al gioco rispondendo a domande appartenenti ad aree tematiche alternate.

- Il gioco permetterà al giocatore registrato sul sito di progetto di giocare al massimo per n. 3 volte fino alla data del 03 Giugno 2015 e di guadagnare n. 10 punti per ciascuna risposta giusta. Ognuna delle tre possibilità di gioco sarà costituita da n. 50 domande (10 per ciascuna area e selezionate secondo una modalità casuale tra quelle inserite nell'App) alle quali il giocatore dovrà rispondere. Il giocatore avrà al massimo 10 secondi per fornire la risposta a ciascuna domanda. Ciascun quesito avrà 3 opzioni di risposta di cui soltanto una esatta. In caso di risposta corretta, comparirà una spunta verde con il relativo approfondimento tematico e il link o la fonte informativa di riferimento; se al contrario sarà errata, comparirà una croce rossa. Al termine di ogni partita, ciascun giocatore avrà un punteggio calcolato in base:

- al numero di risposte esatte (al massimo n. 50 risposte esatte, cioè 500 punti) e
- alla sommatoria del tempo di risposta per ciascuna domanda.

Tale punteggio, calcolato per singola manche, sarà inserito in graduatoria finale aggiornata in tempo reale e disponibile sul sito di progetto.

Al termine del turno di gioco, una volta completate le 50 domande, comparirà un link che rimanda al sito internet dove l'utente potrà vedere i suoi risultati e le spiegazioni integrali delle risposte esatte.

Allegato B - “Contenuti del sito web di progetto”

Il sito web di progetto dovrà contenere:

- informazioni relative al progetto "APPyourLand: cittadini e istituzioni nel web 2.0", alle sue finalità e al relativo partenariato con l'indicazione dei link dei siti di ciascun partner fornite dalla Provincia;
- informazioni relative alle attività previste dall'iniziativa progettuale fornite dalla Provincia;
- una sezione dedicata alla registrazione con ID e PASSWORD per la quale dovranno essere richiesti i dati anagrafici, recapiti email e telefonici da effettuare obbligatoriamente per scaricare l'app;
- una sezione nell'ambito della quale sarà possibile scaricare l'applicazione;
- il logo del progetto, il logo dell'Agenzia Nazionale Giovani e dell'UPI, nonché quello dell'iniziativa Be@ctive che saranno forniti dalla Provincia;
- le graduatorie aggiornate in tempo reale relative all'app dei punteggi raggiunti dai primi 30 giocatori;
- una sezione contenente le risposte argomentate relative alle domande dell'app.

Allegato C – “Gioco/app - versione per l’evento finale”

La versione del gioco/app per l’evento finale dovrà:

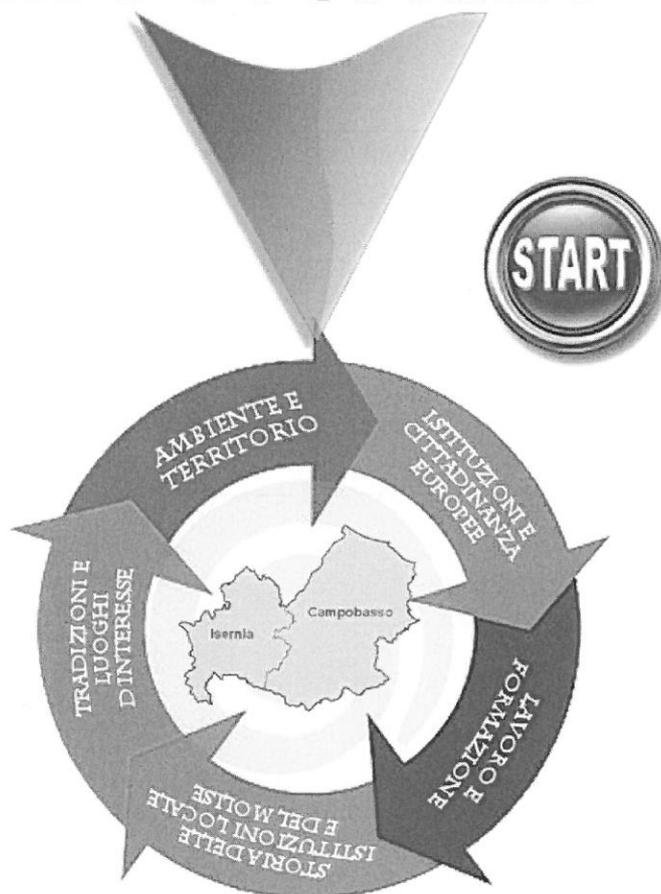
- presentare la stessa grafica e funzionalità del gioco/app che sarà proiettata su ledwall
- contenere n. 50 domande inedite (10 per ciascuna area tematica) fornite dalla Provincia per le quali i giocatori in presenza dovranno prenotarsi con apposita strumentazione.
- gli 8 concorrenti selezionati in base all’ordine di punteggio attribuito sul sito internet gareggeranno contemporaneamente e dovranno rispondere alle 50 domande. Lo show sarà suddiviso in 5 manches contenenti ognuna n. 10 domande inedite di ogni singola area. Al termine di ogni manche saranno fornite le risposte esatte e quindi i punteggi e i tempi intermedi di risposta di ogni singolo giocatore. Al termine dell’ultima manche saranno sommati i tempi e il punteggio raggiunto da ciascun giocatore per decretare la classifica definitiva e proclamare il vincitore.
- La gestione del gioco/app e del sito web, descritta ai punti a) e b), sarà a cura dell’Università degli Studi del Molise sino alla conclusione del progetto, vale a dire sino al 15 Giugno 2015.
- Per la realizzazione dell’applicazione descritta al punto c) la Provincia individuerà un’apposita società di servizi che metterà a disposizione le attrezzature necessarie per l’evento finale.

Allegato D - PIANO DEI COSTI DEL PROGETTO

Finanziamento euro 6.000,00

Spese per personale dedito alla ricerca e sviluppo	€ 5820	
Spese dipartimento	€ 180	
Totale	€ 6000	

APPYourland



APPYourland

Isernia Campobasso

STORIA DELLE ISTITUZIONI LOCALI E DEL MOLISE

IN QUALE ANNO È STATA ISTITUITA LA REGIONE MOLISE?

A - 1963

B - 1972

C - 1954

350 Md.

1 Bonus | 1 Busta

Esci

ESATTO!!!

IL MOLISE È LA REGIONE AMMINISTRATIVA PIÙ GIOVANE DEL PAESE, ESSENDO STATA ISTITUITA COME ENTE SOLO NEL 1963 PER DISTACCAMENTO DA UN'ALTRA REGIONE.

FU SCISSA DALL'ANTICA REGIONE ABRUZZI E MOLISE E DIVENNE LA VENTESIMA REGIONE D'ITALIA, DAPPRIMA CON LA SOLA PROVINCIA DI CAMPOBASSO, E DAL 1970 ANCHE CON LA PROVINCIA DI ISERNIA.

IN REALTÀ LA PRECEDENTE REGIONE ABRUZZI E MOLISE, INTESA COME ISTITUZIONE BUROCRATICO-AMMINISTRATIVA, COME TUTTE LE REGIONI A STATUTO ORDINARIO, NON ERA MAI STATA ATTIVATA E DUNQUE LE DUE REGIONI HANNO COMINCIATO A FUNZIONARE AUTONOMAMENTE DAL 1970:

