

Settore: CI
Proponente: 29.A
Proposta: 2016/939

del 15/12/2016



**COMUNE DI
REGGIO NELL'EMILIA**

R.U.D. 1362

del 16/12/2016

**COMPETITIVITA' E INNOVAZIONE SOCIALE
POLITICHE PER IL PROTAGONISMO RESPONSABILE E LA
CITTA' INTELLIGENTE**

Dirigente: LEVI Dr.ssa Nicoletta

DETERMINAZIONE DIRIGENZIALE

OGGETTO: AFFIDAMENTO AD IMPACT HUB DELLA PROGETTAZIONE DI
DIVERSI HACKATON PER I RAGAZZI DELLE SCUOLE SUPERIORI DI
REGGIO EMILIA IN OCCASIONE DELL'OPEN DATA DAY

Premesso che:

- con deliberazione di Consiglio Comunale n. 69 del 26.04.2016 sono stati approvati il Bilancio di Previsione 2016-2018 e il D.U.P (Documento Unico di Programmazione);
- con deliberazione di Giunta Comunale n. 121 del 14.06.2016 è stato approvato il Piano Esecutivo di Gestione dell'esercizio 2016, nel quale sono stati fissati i requisiti ex art. 169 del D.Lgs. 267/00;
- con deliberazione di Consiglio Comunale n. 142 del 25.07.2016, immediatamente esecutiva, è stata approvata la verifica della salvaguardia degli equilibri di Bilancio ai sensi dell'art. 193 del D.Lgs, 267/2000 - variazione al Bilancio di Previsione finanziario triennio 2016/2018 e relativi allegati;
- con deliberazione di Giunta Comunale n. 176 del 22.09.2016, immediatamente esecutiva, è stato approvato l'Aggiornamento del Piano Esecutivo di Gestione 2016 a seguito della Verifica per la salvaguardia degli equilibri di Bilancio e variazione di Bilancio 2016/2018;
- con deliberazione di Giunta Comunale n. 185 del 28.11.2016, immediatamente esecutiva, è stata approvata la variazione di bilancio e l'aggiornamento del Piano Esecutivo di Gestione 2016;

Premesso, inoltre, che:

- con delibera di Giunta comunale n.175 del 22 Settembre 2016 APPROVAZIONE DEL PROGETTO "CREATE WITH OPEN DATA" 2016-2017 E DELLO SCHEMA DI COLLABORAZIONE TRA COMUNE DI REGGIO EMILIA E LEPIDA SPA PER L'ORGANIZZAZIONE DELLO STESSO è stata approvata e successivamente pubblicata la manifestazione di interesse per selezionare un progetto artistico finalizzato a restituire in forma artistica e divulgativa il tema degli open data utilizzando i data set presenti nel portale del Comune di Reggio Emilia opendata.comune.re.it
- Il progetto vincitore dovrà produrre e realizzare una performance che sarà presentata nell'ambito di un evento pubblico a Reggio Emilia, previsto il 4 marzo 2017, Giornata mondiale degli Open Data, secondo un programma da definire e organizzato dal Comune di Reggio Emilia.

Dato atto che l'intento dell'iniziativa è quello di sviluppare in una forma coinvolgente la conoscenza dei cittadini rispetto agli open data per renderne comprensibile il loro valore a fini di partecipazione democratica o a fini privati o commerciali. Occorre che i cittadini sappiano che gli open data possono svolgere un ruolo importante nel dar vita allo sviluppo di nuovi servizi basati su modi innovativi di combinare tali informazioni tra loro e di usarle, nonché stimolare la crescita economica e promuovere l'impegno sociale.

Ritenuto necessario valorizzare al massimo la performance del progetto vincitore ed il suo significato divulgativo attraverso l'organizzazione, durante la giornata del 4 marzo, di iniziative contestuali riguardanti più specificamente i ragazzi delle scuole superiori scientifiche che hanno nei loro programmi lo studio di preparazione all'informatica quali BUS, Liceo Moro e Liceo Ariosto/Spallanzani, in particolare le classi quarte.

Dato atto inoltre che:

- Impact Hub Reggio Emilia, è una società cooperativa che partecipa ai laboratori digitali attivati dal Comune di Reggio Emilia per sviluppare l'Agenda digitale locale. Essa mette in relazione competenze digitali e sull'innovazione e fa parte della rete internazionale Impact Hub i cui membri sono imprenditori del digitale, investitori sociali, freelance, startupper, creativi, artisti, consulenti, innovatori e giovani professionisti. Dal primo Impact HUB fondato a Londra nel 2005, è nato un movimento globale che ha già dato vita a 80 Hub dislocati in altrettante città nel mondo, e che continua a coinvolgere persone, idee e luoghi ad una velocità sempre maggiore. Ad oggi, la community globale di Impact HUB conta più di 10000 iscritti. Impact Hub Reggio Emilia, nato a Maggio 2015, è un luogo dove si può sviluppare un'idea o un progetto che ha bisogno di competenze, supporto e incoraggiamento da parte di altri, o per affittare una postazione di lavoro in un ambiente aperto, condiviso e

collaborativo. L'obiettivo di Impact Hub è dare vita ad un luogo dedicato all'innovazione, all'imprenditoria sociale e al network tra esperienze e competenze diverse e complementari. Impact Hub ha, inoltre, dato vita al progetto Contamina – Laboratori pratici d'innovazione - che a partire da gennaio dell'anno in corso ha dato vita: al laboratorio *startup4aday* con i ragazzi del BUS Pascal, una giornata in cui partecipanti selezionati con competenze diverse creano progetti innovativi/digitali, affrontando esigenze concrete proposte da vere aziende e, per i ragazzi delle medie, al laboratorio *Cool Kids* con la scuola Pertini per stimolare i ragazzi a sviluppare idee concrete per cambiare il mondo da subito partendo da una riflessione con i professori sui problemi da risolvere. L'obbiettivo è far comprendere ai ragazzi il significato della parola *start up* attualmente molto diffusa per definire nuove forme di imprenditoria basate sull'utilizzo del digitale e di forme innovative di collaborazione tra diverse competenze. Le esperienze svolte sono state particolarmente apprezzate dagli studenti per il modo innovativo di apprendimento e per l'utile impiego degli strumenti digitali e social network in modo non solo ludico ma anche didattico e produttivo;

- Impact Hub Reggio Emilia ha presentato, nel mese di dicembre di quest'anno, al Comune di Reggio Emilia, la proposta di progettare e realizzare nella giornata del 4 marzo, Open data day, iniziative per sviluppare in una forma coinvolgente la conoscenza dei ragazzi delle scuole superiori rispetto agli open data e renderne loro comprensibile il valore a fini di partecipazione democratica, privati o commerciali. Si tratterebbe di organizzare diversi hackaton per ragazzi delle scuole superiori con l'obbiettivo di produrre con loro ed i loro insegnanti idee di servizi digitali innovativi su temi rilevanti per lo sviluppo economico sociale ed ambientale del territorio quali, ad esempio , disabilità, mobilità accoglienza turistica. L'iniziativa potrebbe arrivare a coinvolgere fino a 300 ragazzi dislocati in vari punti della città che, assistiti da mentors, tutors e professionisti, dovrebbero progettare soluzioni tecnologiche negli ambiti individuati.
- L'hackathon è un evento al quale partecipano, a vario titolo, esperti di diversi settori dell'informatica: sviluppatori di software, programmatori e grafici web. Generalmente ha una durata variabile tra un giorno e una settimana e può avere varie finalità: lavorative, didattiche, sociali, ecc. Gli hackathon partono con una presentazione del programma e dell'argomento al centro dell'evento. I partecipanti passano alla proposta di idee e alla formazione di squadre in base agli interessi e alle competenze. Avranno un tempo di lavoro che coincide con la durata dell'evento. Al termine degli hackathon i partecipanti illustrano i risultati ottenuti e, se previsto, una giuria valuta i lavori premiando i più meritevoli. Spesso per eventi che possiedono un montepremi in denaro, componenti della giuria sono le società che promuovono l'evento o gli sponsor.

Vista la proposta di Impact Hub Reggio Emilia,

Ritenuto di interesse dell'amministrazione comunale il contenuto della proposta di Impact Hub Reggio Emilia per le motivazioni sopra esposte, più diffusamente esplicitate nella delibera di approvazione del progetto "Create with open data", approvato nella Giunta comunale n.175 del 22 Settembre 2016.

Precisato che questa Amministrazione è tenuta ad approvvigionarsi attraverso le convenzioni o gli accordi quadro messi a disposizione da Consip e dalle Centrali di committenza regionali di riferimento, ovvero ad esperire proprie autonome procedure nel rispetto della normativa vigente, utilizzando i sistemi telematici di negoziazione sul mercato elettronico, ai sensi dell'art. 26 della Legge. 23/12/1999, n. 488 e successive modificazioni ed integrazioni: art. 3, comma 166 legge n. 350 del 2003 - art. 1 Legge. n. 191 del 2004; - art.1, comma 16-bis Legge. n. 135 del 7/08/2012 "Conversione in legge, con modificazioni, del decreto-legge 06/07/2012 n. 95 recante disposizioni urgenti per la revisione della spesa pubblica con invarianza dei servizi ai cittadini".

Dato atto di non aver potuto procedere mediante l'utilizzo del Mercato elettronico della pubblica amministrazione in quanto la progettazione di strumenti innovativi di produzione di

beni e servizi anche in ambito digitale ad alto grado di specializzazione quale è l'hackaton, insieme alla particolare infungibilità del carattere culturale della prestazione richiesta che si rivolge alle scuole medie superiori del territorio in continuità con esperienze già svolte, non risulta presente nelle categorie ivi contemplate; trattasi, infatti, di progettare e realizzare nelle scuole superiori un'iniziativa destinata a produrre innovazione socio-economico-culturale, basata sulla cultura partecipativa tipica delle communities di progettazione che si sviluppano nella rete web o nei co-working della natura di Impact Hub, dal significativo valore strategico per la crescita culturale della città sul tema degli open data e, per questo, particolarmente complessa ed articolata e richiedente precise e puntuali tempistiche organizzative al fine di garantirne la buona riuscita nella giornata del 4 marzo 2017;

Visto l'art. 36 co. 2 lett. a) e l'art. 125, co. 1 lett. c) paragrafo 2 del D.Lgs. 18.4.2016 n. 50,

Ritenuto di procedere con l'affidamento diretto ad Impact Hub Reggio Emilia dell'attività proposta di progettazione di hackaton per ragazzi delle scuole superiori al fine di progettare servizi digitali innovativi su temi rilevanti per lo sviluppo economico sociale ed ambientale del territorio quali, ad esempio, disabilità, mobilità accoglienza turistica, per le motivazioni descritte in precedenza;

Visto il preventivo presentato per la realizzazione di questa iniziativa, allegato al presente atto quale sua parte integrante, che propone di realizzare il suddetto progetto per un importo di € 3000,00 oltre IVA;

Visto lo schema di disciplinare allegato al presente atto quale sua parte integrante da sottoscrivere da parte dell'affidatario,

Dato atto che in conformità all'art.13 del Regolamento comunale per la disciplina dei contratti e l'art. 32 co. 14 del D.Lgs. 50/2016 i contratti verranno stipulati mediante corrispondenza secondo l'uso del commercio;

Rilevata la propria competenza in merito, ex art. 107 del D.Lgs. n. 267/2000;

Atteso che sul presente provvedimento si esprime, con la sottoscrizione dello stesso, parere favorevole in ordine alla regolarità e correttezza dell'azione amministrativa come prescritto dall'art. 147 bis del D. Lgs. 267/2000;

Visti:

- gli artt. 56 e 57 dello Statuto comunale;
- l'art. 11 della Sezione A del Regolamento comunale sull'Ordinamento Generale degli Uffici e dei Servizi;
- l'art. 32 del Regolamento comunale di Contabilità;
- il T.U. delle leggi sull'ordinamento degli Enti Locali approvato con D.Lgs. n. 267 del 18 agosto 2000, ed in particolare gli articoli 107 e 192;
- il D.Lgs. 18.4.2015 n. 50 art. 36 co. 2 lett. a) e art. 125 co. 1 lett. c) paragrafo 2;

per le motivazioni e considerazioni declinate in narrativa che qui si intendono integralmente riportate,

D E T E R M I N A

1. di affidare ad Impact Hub Reggio Emilia, per i motivi indicati in premessa, la progettazione di hackaton da svolgere con i ragazzi delle scuole superiori destinati ad ideare servizi digitali innovativi su temi rilevanti per lo sviluppo economico sociale ed ambientale del territorio quali, ad esempio, disabilità, mobilità accoglienza turistica, per le motivazioni descritte in precedenza

2. di approvare a tale scopo l'allegato schema contrattuale che sarà sottoscritto dalle parti;

3. di impegnare la spesa complessiva di € 3.660,00 (IVA compresa), per l'affidamento in questione, con imputazione alla Missione 01 Programma 08 Titolo 01 codice del piano dei conti integrato necessario per la definizione della transazione elementare ex artt. 5 e 6 del D. Lgs. 118/2011 come modificato dal D. Lgs. 126/2014 1.03.02.99.999 del Bilancio 2016, al capitolo 38105 “ PRESTAZIONI DI SERVIZIO PER L'ATTIVITA' SMART CITY – PROTAGONISMO” del P.E.G. 2016, codice 2016_PG_2924, centro di costo 0298;
4. di procedere alla stipula del contratto approvato;
5. di provvedere all'ordinazione tramite emissione di buono d'ordine secondo la vigente procedura di contabilità;
6. di dare atto che ai fini della contabilità economica, il suddetto importo costituisce un costo per l'esercizio 2016, ma è irrilevante ai fini della contabilità ambientale;
7. di disporre che il pagamento verrà effettuato a seguito di presentazione di fattura debitamente controllata in ordine alla regolarità formale e fiscale e ottemperando a quanto disposto dalla normativa relativa all'obbligo della fatturazione elettronica e della tracciabilità dei pagamenti;
8. di adempiere agli obblighi di pubblicità di cui agli art. 23 e 37 di cui al D.Lgs. 33/2013 (Decreto trasparenza), all'art. 1 co. 32 della L. 190/2012, all'art. 29 del D.Lgs. 50/2016;
9. di inviare il presente atto al Servizio Finanziario per le procedure ex art. 183 comma 7 del d. Lgs. n. 267/2000 attestando che non sussistono situazioni di conflitto d'interesse in capo al Dirigente firmatario.