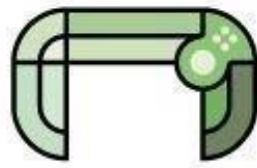




Ministero delle Imprese
e del Made in Italy



Bologna
Game Farm

Bologna Game Farm: nuovo bando nazionale in collaborazione con la Casa delle Tecnologie Emergenti di Bologna per lo sviluppo di videogiochi di valorizzazione del patrimonio culturale italiano

Bologna, 14 marzo 2025

Al via l'edizione 2025 del **bando nazionale per lo sviluppo di videogiochi di Bologna Game Farm**, l'acceleratore pubblico per il settore videoludico ideato e coordinato dal Comune di Bologna e sostenuto dalla Regione Emilia-Romagna, realizzato quest'anno nell'ambito del progetto nazionale Casa delle Tecnologie emergenti (CTE) del MIMIT, grazie alle risorse messe a disposizione dei beneficiari dalla Città Metropolitana di Bologna.

Il nuovo bando prevede rimborsi spese a fondo perduto per un massimo di **25.000 euro** ciascuno per lo **sviluppo di videogiochi** (orientati sia al mercato B2B che B2C) **finalizzati alla valorizzazione del patrimonio culturale italiano, sia materiale che immateriale**, per un budget complessivo di circa centocinquantamila euro, e selezionerà un numero massimo di **6 beneficiari** tra imprese e liberi professionisti attivi nel campo dei videogiochi su tutto il territorio nazionale.

“Il connubio tra Bologna Game Farm e la CTE del Comune di Bologna si rinnova dopo l'esperienza positiva del 2024, aprendosi a importanti collaborazioni con le altre Case nazionali di Pesaro e Matera - **dichiara Rosa Grimaldi, delegata alle ICC per Bologna e Città Metropolitana** - Bologna si conferma territorio capofila a livello nazionale sui temi del gaming, e il focus sul patrimonio culturale costituisce una novità molto promettente anche nell'ottica della valorizzazione delle peculiarità del territorio italiano”

Oltre al contributo verrà fornito, come per le precedenti edizioni, un **percorso di supporto e tutoraggio** costruito in collaborazione con **IIDEA**, l'Associazione di categoria dell'industria dei videogiochi in Italia. La sede dell'acceleratore di BGF sarà sempre il suggestivo spazio delle **Serre di ART-ER** ai **Giardini Margherita di Bologna**, dedicato a startup innovative e hub dell'ecosistema regionale a supporto della creazione d'impresa.

L'edizione 2025 incrementerà il supporto ai progetti selezionati attraverso specifiche iniziative da parte delle tre Case Tecnologiche Emergenti, con focus su videogiochi orientati sia al mercato B2B che B2C, ma **finalizzati alla valorizzazione del patrimonio culturale italiano**. Il medium videoludico infatti, grazie alle forti caratteristiche di coinvolgimento e interazione con il giocatore, rappresenta un veicolo efficace per la divulgazione ad un ampio pubblico del patrimonio culturale attraverso la condivisione di contenuti specifici come ad esempio opere letterarie, musicali,



Ministero delle Imprese
e del Made in Italy



cinematografiche, artistiche e performative. Il bando **BGF@CTE COBO 2025** è un progetto pilota su scala nazionale nato dall'esperienza delle precedenti quattro edizioni di Bologna Game Farm che prevede il raggruppamento di diverse Case delle Tecnologie Emergenti – nello specifico, appunto, le CTE di Bologna, Matera e Pesaro – per supportare la nascita di una nuova imprenditorialità a forte impatto innovativo con il sostegno del MIMIT.

In particolare, per l'edizione 2025 **CTE Matera**, attraverso il Comune di Matera, garantirà la visibilità e il sostegno alle imprese e ai liberi professionisti selezionati, supportando IIDEA in una tappa del percorso di accelerazione presso la CTE Matera e fornirà i rilievi di siti di rilevanza architettonica effettuati con droni e laser scan (chiese rupestri e siti monumentali) quale oggetto scenografico per lo sviluppo di demo giocabili. **CTE Square Pesaro**, iniziativa del partner Comune di Pesaro, garantirà ai beneficiari la possibilità di partecipare al Festival dei giochi applicati all'innovazione sociale e alla promozione culturale organizzato dal Comune, offrendo l'opportunità di presentare i propri videogiochi nell'ambito del festival, in allineamento con il percorso Bologna Game Farm.

Bologna Game Farm è il progetto per lo sviluppo di prototipi di videogiochi e piani per lo sviluppo e commercializzazione del prodotto promosso da Regione Emilia-Romagna e Comune di Bologna. Bologna Game Farm è coordinato dal Comune di Bologna e realizzato con ART-ER nell'ambito delle azioni di sostegno alle industrie culturali e creative, in collaborazione con IncredBOL! e con il supporto tecnico di IIDEA - Italian Interactive & Digital Entertainment Association. Gli obiettivi di Bologna Game 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. Bologna Game Farm@CTE COBO 2025 promuove la relazione tra il comparto videogiochi, gli altri settori produttivi del territorio nazionale e gli attori dell'ecosistema dell'innovazione.

La domanda dovrà essere completata in ogni sua parte ed inviata **entro e non oltre la data del 14/04/2025**.

Per accedere al bando consultare i siti: www.bolognagamefarm.com e www.ctecobo.it

Per informazioni scrivere a

info@bolognagamefarm.com

banditectecobo@cittameotropolitana.bo.it



Per approfondire

CTE COBO

Casa delle Tecnologie Emergenti del Comune di Bologna - CTE COBO (www.ctecobo.it) è il centro di trasferimento tecnologico diffuso guidato dal Comune di Bologna con quasi 20 milioni di euro di budget complessivo finanziati in parte con fondi FSC 2014-2020 del MiMIT e inserito nella piattaforma di innovazione Bologna Innovation Square (BIS) per supportare progetti di ricerca e sperimentazione, sostenere la creazione di startup, favorire il trasferimento tecnologico verso le piccole e medie imprese grazie alle nuove tecnologie emergenti come Blockchain, Internet of Things (IoT), Intelligenza Artificiale, tecnologie quantistiche, abilitate dall'utilizzo del 5G.

Sono partner di CTE COBO: Città metropolitana di Bologna, Comune di Ravenna, Alma Mater Studiorum - Università di Bologna, Almacube, ART-ER, Autorità di Sistema Portuale del Mare Adriatico Centro Settentrionale, BI-REX Big data & research excellence, Cineca, CNIT - WiLab, Creative Hub Bologna, G-Factor, Gellify, Search On Media Group, START 4.0 - Centro di Competenza per la Sicurezza e l'Ottimizzazione delle Infrastrutture Strategiche, TIM.

Bologna Innovation Square (BIS)

Bologna Innovation Square (BIS - <https://www.bolognainnovationsquare.it/>) è uno spazio aperto per il confronto, la collaborazione e la progettualità condivisa tra imprese, istituzioni e realtà dell'innovazione del territorio metropolitano. È la piattaforma dell'innovazione della Grande Bologna, uno strumento operativo che nasce dall'Ufficio comune Sviluppo economico, imprese, occupazione con l'obiettivo di agevolare e promuovere sinergie in grado di consolidare e rafforzare l'innovazione del sistema economico metropolitano. BIS è anche sul territorio con varie sedi diffuse in cui realizza le proprie attività, per creare reali connessioni con le diverse sfaccettature del sistema.

BIS opera su quattro filoni tematici (i pillar): Impatto del Tecnopolo e digitalizzazione, Innovazione per la transizione ecologica, Attrazione talenti, Nuova imprenditoria.