CAPITOLATO TECNICO

“Sviluppo, Manutenzione e Implementazione dell’App di Sport e Salute”

Indice

1. Scopo ed organizzazione del documento 3

2. Contesto ed obiettivi 3

3. Requisiti 4

1.1. Requisiti funzionali 4

1.2. Requisiti tecnici 5

4. Durata e Deliverable della Fornitura 6

5. Trattamento e sicurezza dei dati personali 7

6. Pagamento delle fee 8

1. Scopo ed organizzazione del documento

Il presente documento ha lo scopo di presentare al Concorrente l'oggetto e l'articolazione della fornitura richiesta da Sport e salute S.p.A. (d'ora in poi anche solo "Stazione appaltante") nonché gli elementi per articolare l'offerta tecnica richiesta per l'aggiudicazione della procedura di gara.

Nel capitolo 2 sono riportati il contesto e gli obiettivi della fornitura.

Nel capitolo 3 sono descritti i requisiti funzionali, tecnici e di sicurezza per l'App da realizzare.

Nel Capitolo 4 si riportano la durata progettuale e la timeline richiesta per il rilascio e la diffusione dell'App. Si descrivono inoltre i deliverable di fornitura, i contenuti richiesti, il momento di rilascio e le modalità di aggiornamento nel corso del tempo.

2. Contesto ed obiettivi

In un mondo sempre in corsa, le aspettative dei cittadini cambiano ed evolvono, e con loro devono cambiare i servizi e i prodotti e le modalità di intercettarli. Non è più tempo di ragionare per silos: bisogna essere aperti, per mentalità ed architettura, pronti ad evolversi in sofisticati ecosistemi, mai pensati prima, per allargarsi a nuove categorie, anche cross industry.

Sport e Salute parla di valori positivi, di Italia, di cultura sportiva e del benessere, di oltre 4,5 milioni di atleti tesserati, di circa 1 milione di operatori sportivi, di quasi 65.000 società sportive, di 45 Federazioni Sportive Nazionali, di infrastrutture e progetti avviati: parla di un bene, la passione, patrimonio di una cultura e della sua capacità di evolversi.

Per questo, in un contesto in continuo cambiamento, Sport e Salute vuole proseguire il suo percorso di evoluzione, mettendo a disposizione della comunità un nuovo strumento in grado di connettere famiglie, atleti, federazioni, allenatori, volontari e tanti altri, e supportarli attivamente nelle loro passioni e nei loro progetti. La visione di Sport e Salute è che lo sport sia un irrinunciabile strumento di crescita collettiva, e che pertanto debba essere coltivato e messo a disposizione della collettività.

In quest'ottica, e con un obiettivo ancora più sentito in un momento così complesso, Sport e Salute intende sviluppare una Applicazione mobile (di seguito semplicemente App), che soddisfi gli obiettivi di:

- Accessibilità dell'utente allo Sport e alle Federazioni, con la possibilità di gestire gli appuntamenti, le scadenze e tutte le altre esigenze connesse alla quotidianità dell'attività sportiva, nonché l'esposizione di contenuti editoriali utili e rilevanti per l'atleta;

- Accessibilità a prodotti connessi al mondo sportivo, mediante la creazione di un canale commerciale di vendita aperto a partner esterni;

- Accessibilità a servizi di pagamento, così da permettere una gestione delle spese connesse alle attività sportive e la creazione di progetti di risparmio collettivi, restando neutrale rispetto alla scelta dell'Istituto Bancario e senza che sia necessaria l'apertura di un conto corrente;

L'App deve poter essere scaricata gratuitamente sui dispostivi e sistemi mobili più diffusi ed utilizzabile quotidianamente.

3. Requisiti

1.1. Requisiti funzionali

Per soddisfare gli obiettivi introdotti nel Capitolo 2, l'applicazione dovrà quindi svolgere il ruolo di aggregatore per Atleti, Federazioni, Partner, Volontari e Famiglie, mettendoli in contatto attraverso un'interfaccia moderna che consenta all'atleta di gestire non solo la sua attività sportiva ma anche le spese e la progettualità connesse al suo sport.

L'Applicazione dovrà quindi comporsi di quattro distinti moduli:

1. **Interazione editoriale:** uno spazio per esporre e condividere le news e i consigli legati al mondo dello sport;

2. **Marketplace**: una vetrina commerciale per i brand sportivi, così da creare un canale aggiuntivo per i Partner per interagire ed entrare in contatto con customer base target;

3. **Partnership**, ovvero uno spazio per offrire agli utenti registrati anche una scontistica e benefici esclusivi, di volta in volta definiti da Sport e Salute o dai Partner aderenti;

4. **Servizi di gestione dei pagamenti**, quali monitoraggio e proiezione delle spese e creazione di progetti di saving individuale o collettivi. Tali servizi dovranno essere "neutrali" rispetto alla scelta dell'Istituto Finanziario, permettendo allo sportivo l'utilizzo del proprio conto bancario, supportandolo nella gestione e nel monitoraggio delle spese, e la creazione di progetti legati allo Sport;

Oltre ai moduli elencati, l'App dovrà garantire le funzionalità basiche connesse alla gestione della quotidianità dell'attività sportiva, ad esempio prenotazione appuntamenti, chat, calendario e localizzazione degli impianti sportivi.

Affinché i quattro moduli sopra introdotti possano rispondere ai requisiti espressi, dovranno includere delle specifiche funzionalità. Nel dettaglio:

1. Dovrà essere possibile per l'atleta registrarsi ed essere profilato tramite un questionario iniziale in funzione dello sport praticato, della Federazione di appartenenza, e dei propri interessi, così da garantire un'interazione rilevante fra l'atleta e la Federazione;

2. Gestione multi-account per tenere sotto controllo le attività dell'intera famiglia;

3. Dovrà permettere la realizzazione di una vetrina per le Federazioni, ovvero uno spazio per raccontare le proprie attività ed i prossimi eventi;

4. Dovrà essere reso disponibile un Content Management System che garantisca a Sport e Salute e alle Federazioni il presidio diretto e il governo delle operazioni di personalizzazione dei contenuti veicolati agli utenti registrati;

5. Dovrà essere garantita la condivisione con Sport e Salute delle informazioni circa il profilo e l'operatività dello sportivo, nel pieno rispetto delle previsioni GDPR applicabili;

6. Dovrà essere possibile per l'atleta gestire direttamente il rapporto con la propria struttura tramite un calendario personale e personalizzabile degli eventi;

7. Dovranno essere integrate nell'applicazione le funzioni di geo-localizzazione degli impianti sportivi e delle attività ed eventi collegati e conoscere le strutture in fase di ristrutturazione;

8. Dovrà essere integrato un marketplace basato su una struttura modulare integrabile tramite API e che permetta l'integrazione con i diversi Partner di volta in volta individuati;

9. Dovrà essere possibile gestire totalmente digitalmente e in modalità paperless il processo di firma dell'utente;

10. Dovranno essere previste funzionalità di gestione finanziaria personale quali la categorizzazione e il monitoraggio delle spese, sistemi di calcolo e proiezione di spese future, l'implementazione di funzionalità di risparmio collettivo o individuale;

11. Dovrà permettere la gestione ed il monitoraggio di tutte le spese relative alla disciplina sportiva, che si tratti di iscrizioni, abbonamenti o contributi one shot;

12. Dovrà essere possibile offrire servizi e prodotti come assicurazioni, convenzioni sanitarie, micro finanziamenti per le attrezzature;

13. Dovranno essere resi visibili i conti bancari aggregati dall'utente (Account Information Service), e dovrà essere possibile movimentare e utilizzare sistemi di pagamento connessi ai diversi conti aggregati (Payment Initiation Service), a scelta dell'utente;

A garanzia di quanto sopra esposto il fornitore identificato deve rientrare nella categoria dei Third Service Provider e più nello specifico essere sia un **Account Information Service Provider** che un **Payment Initiation Service Provider**, nel rispetto della **normativa PSD2**.

1.2. Requisiti tecnici

Il modello di sviluppo dell'App deve rispettare i seguenti requisiti tecnici:

- L'App dovrà essere sviluppata in base alle best practice stato dell'arte della tecnologia mobile ed essere disponibile su iOS (release minima 13) ed Android (release minima 7);
- Lo sviluppo applicativo dovrà essere realizzato secondo le più moderne tecnologie di Secure Coding;
- L'App dovrà essere sottoposta a periodici Vulnerability Assessment ed essere completamente libera dalle vulnerabilità note secondo i principali standard, tra cui OWASP;
- Il codice dovrà essere offuscato secondo i principali standard di sicurezza per evitare attività di reverse engineering;
- L'autenticazione dell'utente dovrà soddisfare almeno due dei seguenti fattori di autenticazione:
    - Conoscenze: utilizzo di un PIN o username/password;
    - Possesso: credenziale basata su un possesso fisico od oggetto (SMS, OTP e così via);
    - Inerenza: informazione basata su dati biometrici dell'utente;

L'Offerente, in termini di proposte migliorative, potrà presentare nella propria relazione tecnica eventuali partnership tecnologiche, finalizzate a migliorare qualitativamente il servizio offerto agli utenti in termini di fruibilità dell'applicazione e di cost saving connessi a beni e servizi.

4. Durata e Deliverable della Fornitura

La durata contrattuale è di 36 mesi. L'articolazione dei rilasci dell'App è di seguito riportata.

Ad 1 mese dalla firma del Contratto rilascio di R0, avente un set minimo di funzionalità, quali:

- CMS basico (Content Management System) a disposizione delle Federazioni per la creazione e gestione di contenuti;
- Una struttura di API per cominciare a ingaggiare brand commerciali per la creazione del marketplace;
- Aggregazione di Conti Bancari (AIS - Account Information Service) e movimentazione di Conti Bancari (PIS - Payment Initiation Service) per il monitoraggio e previsione delle spese;
- Integrazione della funzionalità di localizzazione degli impianti sportivi;

A 3 mesi dalla firma del Contratto rilascio di R1 in produzione con tutte le funzionalità richieste.

Per quanto riguarda altre Release, le date di rilascio dovranno essere condivise tra Stazione Appaltante ed Offerente. Queste release riguardano la correzione di eventuali malfunzionamenti. L'offerente si impegna a correggere i malfunzionamenti secondo la seguente tabella:

Tipologia Malfunzionamento	Tempo di ripristino dell'operatività in esercizio
Categoria 1 Malfunzionamenti per cui è impedito l'uso dell'App o di una o più funzioni e non risulta possibile la fruizione del servizio o di specifiche funzionalità in modalità alternative	Entro le 8 ore solari
Categoria 2 Malfunzionamenti per cui è impedito l'uso di una funzione dell'App in alcune specifiche condizioni (ad es. per alcuni dati di input)	Entro 2 giorni solari
Categoria 3 Malfunzionamenti per cui è impedito l'uso di una funzione, ma lo stesso risultato è ottenibile con altre modalità operative	Entro 3 giorni lavorativi (esclusi sabato e festivi)
Categoria 4 Malfunzionamenti di tipo marginale o anomalie rilevate sulla documentazione rilasciata dal Concorrente	Entro 4 giorni lavorativi (esclusi sabato e festivi)

La tabella seguente riporta la lista dei deliverable di fornitura, identificando altresì il momento di prima emissione/rilascio e la cadenza di aggiornamento.

Deliverable	Prima emissione	Emissioni successive
Piano di progetto • Diagramma di GANTT di dettaglio relativo alle release delle App e di tutte le attività progettuali • KPI (Key Performance Indicators) per il monitoraggio dell'avanzamento delle attività • Lista delle risorse impiegate sul progetto, con competenze possedute, ruolo sul progetto e percentuale di coinvolgimento in termini di FTE (Full Time Equivalent)	Entro 1 settimana dalla firma del contratto	• Su richiesta della Stazione Appaltante • Per eventuali ripianificazioni dovute a cause di forza maggiore
Progettazione di dettaglio • Specifiche funzionali di dettaglio • Progettazione tecnica • Politiche di sicurezza • Vulnerability & Risk Assessment	Entro 2 settimane dalla prima emissione	• Su richiesta della Stazione Appaltante • Per eventuali cambiamenti funzionali, tecnici e di sicurezza
Piano di test • Funzionali • Integrazione • Performance • Esercibilità • Sicurezza	Entro 2 settimane dalla data prevista di collaudo	• Su richiesta della Stazione Appaltante • Per ogni nuovo rilascio
Release notes • Descrizione della release • Lista e descrizione dei componenti software • Modalità di installazione	Al rilascio di R0	• Per ogni nuovo rilascio
Manuale di Esercizio • Modalità di gestione degli utenti e dei ruoli • Modalità di analisi degli errori e dei log • Procedure di back up e recovery	Al Rilascio di R0	• Per ogni nuovo rilascio

5. Trattamento e sicurezza dei dati personali

L'erogazione della fornitura di servizi richiesti da parte dell'aggiudicatario comporterà il trattamento di dati personali, come definiti all'art. 4, par. 1, del Regolamento (UE) 2016/679. Lo sviluppo, la

manutenzione e l'implementazione dell'App oggetto del presente Capitolato dovranno tener conto del rispetto dei principi di privacy by design e privacy by default sanciti dal Regolamento e in conformità alle norme di legge e alle best practices di settore in materia di sicurezza e protezione dei dati personali che saranno trattati nell'App.

Il regime di titolarità dei dati personali che saranno trattati nell'erogazione del servizio sarà compiutamente definito in seguito all'aggiudicazione.

6. Pagamento delle fee

La gestione dei flussi di pagamento delle fee sarà compiutamente definita in seguito all'aggiudicazione.