

**Accordo Quadro per l'affidamento di servizi ICT per
la realizzazione e manutenzione di soluzioni
software gestionali e Web a supporto del processo
di digital transformation dello sport italiano**

CAPITOLATO TECNICO

INDICE DEL DOCUMENTO

1. INTRODUZIONE.....	3
1.1. Annotazione metodologica.....	3
1.2. La Missione di Sport e Salute e CONINET	3
1.3. Durata del Contratto.....	3
1.4. Modalità di erogazione	3
1.5. Importo dell'Accordo Quadro	4
1.6. Luogo di esecuzione	4
2. SERVIZI RICHIESTI	4
2.1. Oggetto della Gara.....	4
2.2. Contesto tecnologico	5
3. PROFILI PROFESSIONALI RICHIESTI PER L'EROGAZIONE DEL SERVIZIO	7
4. MODALITÀ DI GESTIONE DELL'ACCORDO QUADRO.....	8
5. PENALI	9
6. FATTURAZIONE E PAGAMENTI	9

1. INTRODUZIONE

1.1. Annotazione metodologica

Il documento ha lo scopo di fornire le informazioni e i riferimenti tecnici necessari alla realizzazione delle attività e dei servizi richiesti nel presente documento.

Di seguito, viene esplicitato il significato delle diciture tecniche utilizzate nel documento:

- **Committente o SeS o Società:** Sport e Salute S.p.A.
- **Concorrente:** la società che presenta un'offerta di risposta alla presente gara
- **Aggiudicatario:** la società cui verrà aggiudicata la gara

1.2. La Missione di Sport e Salute e CONINET

Riveste il ruolo strategico di coordinamento e integrazione tra organismi istituzionali, stakeholder, sportivi e aziende.

Controllata al 100% dal Ministero dell'Economia e delle Finanze, attua le politiche di sviluppo e sostenibilità della pratica sportiva fornendo servizi di interesse generale a favore dello sport, sotto le indicazioni dell'Autorità governativa in materia di sport.

Sport e salute ha il compito di innovare il sistema sportivo italiano, con particolare riferimento alla valorizzazione della funzione sociale dello sport e a grandi temi tra cui terza età, scuola, emarginazione sociale, welfare.

I servizi ICT sono erogati in parte tramite la Direzione ICT di Sport e salute in parte tramite CONINET, società controllata al 100% da Sport e Salute. CONINET, inoltre, offre servizi ICT a supporto del CONI e degli Organismi Sportivi (Federazioni).

1.3. Durata del Contratto

La durata contrattuale dell'Accordo Quadro è di 24 mesi a far data dalla data di attivazione della fornitura.

1.4. Modalità di erogazione

L'erogazione dei servizi avverrà in funzione delle richieste e delle esigenze del Committente. L'Aggiudicatario dovrà presentare in risposta ad ogni Richiesta di servizio una proposta temporale per l'esecuzione delle attività richieste, che sarà condivisa con il referente di progetto del Committente.

1.5. Importo dell'Accordo Quadro

L'importo massimo di spesa per l'esecuzione delle prestazioni contrattuali è pari ad € 213.000,00 al netto dell'IVA.

Con l'Aggiudicatario verrà stipulato un Contratto per il valore sopra indicato.

Tale importo rappresenta l'importo massimo di spesa contrattuale non impegnativo e vincolante per il Committente.

Il Committente non assume pertanto alcun obbligo in ordine al raggiungimento dell'importo massimo di spesa in quanto si tratta di importo stimato e, quindi, meramente presuntivo e rilevante ai sensi dell'art. 35 del D.Lgs. 50/2016.

L'Aggiudicatario non potrà avanzare pretese o diritti nel caso in cui l'importo massimo di spesa non venga raggiunto ovvero qualora il contratto venga a scadenza prima del termine citato per il raggiungimento dell'importo massimo di spesa.

Gli oneri della sicurezza sono pari a € 0,00.

1.6. Luogo di esecuzione

L'Aggiudicatario svolgerà l'attività:

- presso la propria sede, partecipando alle riunioni presso gli uffici del Committente a Roma;
- presso gli uffici del Committente a Roma;

Le attività non prevedono, a carico del Committente, rimborsi per spese di viaggio, vitto e alloggio in quanto tali costi si intendono già ricompresi nel prezzo offerto in sede di gara.

2. SERVIZI RICHIESTI

2.1. Oggetto della Gara

L'oggetto della gara è quello di selezionare un partner, attraverso un'unica fornitura, con cui definire un Accordo Quadro per l'affidamento di servizi ICT per la realizzazione e manutenzione di soluzioni digitali (applicativi e servizi) a supporto del processo di digital transformation dello sport italiano, nella fattispecie:

- sviluppo, manutenzione e supporto tecnico specialistico per realizzazione di servizi realizzativi di software, nuove applicazioni e/o servizi digitali, la modifica, l'integrazione e la personalizzazione di software di proprietà o in uso presso l'Amministrazione richiedente

- servizi di gestione del portafoglio applicativo: per la gestione completa delle applicazioni e dei servizi dell'Amministrazione, compresi i siti e i canali di comunicazione, attraverso attività di assistenza tecnica e funzionale, di governo delle basi di dati, di monitoraggio dei sistemi e della sicurezza applicativa
- servizi tecnico-specialistici ICT: per attività che richiedono competenze tecniche specifiche di alto livello su tecnologie, prodotti, pacchetti, infrastrutture, strumenti e metodologie
- servizi di supporto: servizi di consulenza propedeutici, preliminari o integrativi a una o più attività richieste all'interno dei servizi applicativi, finalizzati a garantire una migliore risposta al cambiamento organizzativo e/o di processo o a fornire un determinante contributo tematico specialistico (nel limite del 20% dei servizi applicativi IT di cui sopra)
- servizi accessori: servizi collegati ai servizi applicativi IT di cui a primo punto, funzionali al completamento delle esigenze ICT dell'Amministrazione con puntuale riferimento ai sistemi applicativi su cui sono richiesti i servizi oggetto dell'AQ (nel limite del 20% dei precedenti servizi)

2.2. Contesto tecnologico

Il parco applicativo gestito (anche tramite la società controllata CONINET) è organizzato su quattro domini principali:

- Sport e Salute
- CONI
- Federazioni Sportive Nazionali
- Discipline Sportive Associate e Enti di promozione sportiva

La tipologia di applicazioni attualmente erogate rientrano in due categorie:

SOFTWARE DEVELOPMENT

Sviluppo e realizzazione dei servizi e soluzioni software per l'Organizzazione dello sport italiano:.

- Portali applicativi tematici relativi a progetti aziendali
- Progettazione UI/UX e usabilità del software lato utente
- Sviluppo/Personalizzazione/Installazione di componenti e moduli necessari alle funzionalità richieste dal cliente
- Progettazione e Sviluppo database, Analisi delle performance, test prestazionali, ottimizzazione e tuning, import dati
- Personalizzazione e Sviluppo di aree applicative richieste dal cliente
- Sviluppo e progettazione API per interfacciamento portali web/app

DIGITAL COMMUNICATION

Web / App / supporto Editoria per l'Organizzazione dello sport italiano:

- Progettazione UI/UX home page e layout pagine interne
- Elaborazione/Consulenza sull'Architettura dell'informazione
- Sviluppo/Personalizzazione/Installazione di componenti e moduli necessari alle funzionalità richieste dal cliente
- Configurazione home page e pagine interne (su layout prodotto internamente o forniti da agenzie esterne)
- Configurazione SEO per operatività portali
- Formazione agli editor
- supporto all'editoria digitale
- Produzione di contenuti multimediali
- Gestione social media
- Social engagement
- Editoria digitale
- Commercio elettronico

A livello tecnologico le applicazioni sono sviluppate prevalentemente su stack LAMP (Linux, Apache mySQL, PHP) con il supporto dei CMS Drupal e Joomla!

Lo scenario sta evolvendo anche verso tecnologie quali Wordpress, Django e python.

Le singole applicazioni sono installate prevalentemente su architetture tecniche dedicate (silos).

L'infrastruttura tecnologica è ospitata presso:

- **Azure Cloud**, nel quale sono ospitate le piattaforme SAP e Zucchetti di CONI oltre ai sistemi di Identity Management e Infrastructure Management.
- **CED Locali** (Olimpico, Palazzo H, Giulio Onesti), che ospitano sistemi ICT prevalentemente a supporto dei servizi per la gestione dello Stadio, e realizzati su tecnologia VMWare
- **Data center FastCloud di Fastweb**, che ospita prevalentemente i sistemi a supporto delle Federazioni Sportive Nazionali e Discipline Sportive Associate. Tali sistemi rientrano in due categorie:
 - Software di gestione specifici dell'attività caratteristica degli enti (sistemi Tesseramento)
 - Portali Web
 - Curaltalia

Di seguito il dimensionamento dei sistemi presenti presso il FastCloud di Fastweb dell'infrastruttura esistente:

- Virtual Machine: 81
- vCPU: 360
- RAM: 812
- Storage NFS: 25 TB
- Connettività Internet: 500 Mbps
- Connettività MPLS: 100 Mbps

Di seguito è invece riportato il dimensionamento dell'infrastruttura dedicata all'iniziativa "Curaitalia" (in aggiunta a quella precedentemente indicata).

- Virtual Machine: 10
- vCPU: 80
- RAM: 336 GB
- Storage NFS: 5 TB

Si fa presente che è in atto una strategia di trasformazione digitale dello sport italiano, in ottica CLOUD.

3. PROFILI PROFESSIONALI RICHIESTI PER L'EROGAZIONE DEL SERVIZIO

È richiesto all'Aggiudicatario di schierare un Gruppo di lavoro che sia professionalmente e qualitativamente in grado di assolvere alle esigenze del Committente.

Le figure professionali necessarie per lo svolgimento dei servizi richiesti dovranno aderire ai profili di seguito descritti.

Figure Professionali
Analista Programmatore
Programmatore
Visual Web Designer
Grafico Web
Content Manager

Eventuali avvicendamenti all'interno del Team di progetto debbono essere concordati e autorizzati dal Committente.

In caso di mancata autorizzazione, il Committente potrà rifiutare i servizi e ciò si configurerà quale motivo di grave inadempimento contrattuale quindi, ferma restando l'applicazione delle penali stabilite, il Committente si riserva la possibilità di disporre l'affidamento dei servizi medesimi ad altro Fornitore, con la risoluzione di diritto del Contratto e l'escussione della garanzia definitiva, nonché l'avvio di ogni altra iniziativa legale tendente a conseguire il ristoro dei maggiori danni subiti.

Nel corso della gestione del progetto, il Responsabile del procedimento si riserva l'insindacabile facoltà di esprimere il mancato gradimento nei confronti di una o più risorse messe a disposizione dall'Aggiudicatario, a titolo di esempio, per uno dei seguenti motivi:

- mancanza dei necessari requisiti tecnici, professionali ed etici;
- prolungato periodo di assenza;
- basso livello di produttività.

Nel caso di sostituzione di una risorsa l'Aggiudicatario avrà l'onere di individuare - entro e non oltre 5 giorni lavorativi a partire dalla richiesta del Committente - una nuova risorsa da allocare nel Team di progetto. La sostituzione deve avvenire con una risorsa analoga per livello, profilo ed esperienza. L'Aggiudicatario, nel caso di sostituzione delle risorse, dovrà prevedere - a sue spese - all'affiancamento tra la risorsa uscente e quella entrante.

In caso di inadempienza l'Aggiudicatario sarà assoggettato alle penali di cui al successivo paragrafo 6.

4. MODALITÀ DI GESTIONE DELL'ACCORDO QUADRO

La stipula dell'Accordo Quadro non comporta alcun tipo di vincolo per la Committente. Nel corso della fornitura la Committente emetterà, in funzione dei fabbisogni operativi e progettuali, delle Richieste di servizio riportanti descrizione delle attività richieste e relativi vincoli temporali e/o requisiti specifici.

L'Aggiudicatario presenterà per ogni Richiesta di servizio ricevuta una valutazione del numero e profilo delle risorse necessarie per l'erogazione delle attività richieste nella Richiesta di servizio e relativa valorizzazione dei giorni uomo stimati. Tale valutazione sarà oggetto di analisi da parte di Sport e Salute che potrà richiedere sia la variazione del team proposto sia del dimensionamento dei giorni uomo stimati.

Una volta condivisa la valutazione verrà emesso Ordine di Acquisto SAP necessario per la successiva fatturazione.

Il volume economico della Richiesta di servizio (confermato dal successivo Ordine di Acquisto SAP), che sarà valorizzato sulla base delle tariffe giornaliere per profilo proposte dall'Aggiudicatario, andrà a ridurre il residuo dell'Accordo Quadro definito fino ad esaurimento dello stesso.

Qualora alla scadenza del Contratto non sia stato raggiunto l'importo massimo di spesa, le Parti potranno concordare una eventuale proroga del Contratto per un periodo di ulteriori 12 mesi.

Il Contratto si intenderà terminato anche prima della scadenza, o dell'eventuale termine di proroga, nell'ipotesi di totale raggiungimento dell'importo massimo di spesa.

L'Aggiudicatario non potrà avanzare pretese o diritti nel caso in cui il contratto venga a scadenza prima del termine citato per il raggiungimento dell'importo massimo di spesa.

5. PENALI

Per ogni inadempienza riconducibile a singole prestazioni non effettuate, effettuate in ritardo e/o non conformi a quanto stabilito nel presente Capitolato e negli altri documenti di gara, il Committente applicherà una penale il cui importo singolo potrà variare da € 200,00 fino a € 5.000,00, secondo la gravità, discrezionalmente valutata e non potrà comunque superare, complessivamente, il 10 % di detto importo contrattuale.

6. FATTURAZIONE E PAGAMENTI

L'emissione della fattura potrà avvenire solo dopo la ricezione della regolare esecuzione del singolo progetto da parte del Committente. I pagamenti verranno effettuati secondo quanto previsto nelle Condizioni generali di contratto.