

SOCIETA' AGGIUDICATRICE LUCCA CREA S.r.l

CIG 7444121AF9

N° Gara 7046189

CAPITOLATO D'ONERI

<i>Euro</i>		
Importo servizio gestione attività digital per Lucca Crea	€ 62.555,50	+ IVA
Di cui oneri per l'attuazione dei piani di sicurezza non soggetti a ribasso	€ 5.000,00	+ IVA
Di cui costi della manodopera	€ 20.000,00	+ IVA
Totale appalto annuale	€ 62.555,50	+ IVA
Totale appalto triennale	€ 187.666,50	+ IVA

PARTE PRIMA
CAPITOLATO D'ONERI

ART. 1 - OGGETTO DELL'APPALTO

1. L'appalto ha per oggetto:

a. il servizio di sviluppo, implementazione, gestione e manutenzione dei siti e degli strumenti digitali rivolti al pubblico dell'ecosistema di Lucca Crea, consistenti in:

- a. sito web istituzionale di Lucca Crea;
- b. sito web della manifestazione Lucca Comics & Games;
- c. sito web della manifestazione Lucca Collezionando;
- d. sito web del premio Gioco dell'Anno;
- e. sito web del premio OverlukAward;
- f. webapplication "Mappe Lucca Comics & Games" per sito e mobile app;
- g. forum ufficiale Lucca Comics & Games;
- h. sistema di distribuzione di banner e inserzioni pubblicitarie sui siti di Lucca Crea;
- i. servizio di fornitura, manutenzione e gestione della piattaforma newsletter di Lucca Crea e della produzione e invio delle newsletter;

b. il servizio di sviluppo, implementazione, gestione e manutenzione delle webapplication gestionali di Lucca Crea, comprendenti:

- a. la webapplication "Area Clienti" per la gestione delle manifestazioni di Lucca Crea, comprendente:

i. area di amministrazione dell'ambiente;

ii. area operativa per espositori;

iii. area di gestione dei pass degli accreditati alle manifestazioni di Lucca Crea;

iv. area moduli;

• aree di pubblicazione web services per interazioni esterne (sito Lucca Comics & Games, sito Gioco dell'Anno, app, servizio mappe, moduli);

- b. la webapplication "Area Fornitori" di Lucca Crea;
- c. l'area gestionale dell'OverlukAward comprendente la sezione di raccolta e valutazione dei portfolio review degli artisti (submission.overlukaward.com) e l'area gestionale per la giuria (jury.overlukaward.com);
- d. il sistema di gestione protocollo interno;
- c. il servizio di sviluppo, implementazione, gestione e manutenzione della mobile application della manifestazione Lucca Comics & Games.

2. Sono compresi nell'appalto tutti i lavori, le prestazioni, le forniture e le provviste necessarie per erogare i servizi e dare l'opera completamente compiuta secondo le condizioni stabilite dal presente capitolato speciale d'appalto, con le caratteristiche tecniche, qualitative e quantitative previste nel progetto con i relativi allegati, con riguardo ai requisiti tecnici e di servizio attesi oltre le competenze professionali del personale coinvolto.

3. L'esecuzione dei lavori deve essere effettuata secondo le regole dell'arte.

4. È espressamente esclusa dall'oggetto dell'appalto ogni attività di raccolta e gestione di inserzioni pubblicitarie dirette e indirette sugli strumenti digitali oggetto del presente bando. Le soluzioni tecniche oggetto di bando devono essere indipendenti e svincolate dalla futura gestione dell'ADV.

5. Il servizio dovrà essere svolto nel periodo 1 giugno 2018 – 31 maggio 2021.

ART. 2 – CONOSCENZA E INTERPRETAZIONE DEL CONTRATTO E DELLE CONDIZIONI DI APPALTO

1. La sottoscrizione del contratto e dei suoi allegati da parte dell'esecutore equivale a dichiarazione di perfetta conoscenza e incondizionata accettazione di tutte le norme che regolano il presente appalto.

2. L'interpretazione delle clausole contrattuali e delle disposizioni del presente capitolato d'oneri, deve essere effettuata tenendo conto delle finalità del contratto; trovano applicazione inoltre applicazione gli articoli da 1362 a 1369 del codice civile.

3. L'esecutore dichiara altresì:

- di avere preso piena e perfetta conoscenza del progetto;
- di aver preso visione degli strumenti digitali pubblicamente accessibili oggetto dell'appalto;

- di avere consapevolezza dell'obbligatorietà della presa visione dei materiali di gara presso la sede di Lucca Crea;
- di aver preso conoscenza delle condizioni attuali nonché di tutte le circostanze generali e particolari che possano influire sulla determinazione dei prezzi;
- di aver effettuato una verifica della disponibilità del personale necessario per l'esecuzione della fornitura in oggetto, nonché della disponibilità di attrezzature adeguate all'entità e alla tipologia e categoria dei servizi posti in appalto;
- di avere consapevolezza che la partecipazione al bando determina la piena accettazione delle condizioni e delle clausole in esso contenuto senza possibilità di opporsi o fare ricorso contro di esse.

ART. 3 – DESIGNAZIONE DEI REFERENTI DI PROGETTO

1. Una volta aggiudicato in via definitiva l'appalto in oggetto, Lucca Crea e l'impresa aggiudicatrice hanno l'obbligo di definire entro 15 giorni di calendario il proprio referente ed eventualmente uno o più vice-referenti di progetto per l'espletamento del presente accordo.
2. Il referente di progetto di ciascuna parte è il soggetto designato alla gestione delle comunicazioni ufficiali tra le due parti; ad esso spetta l'invio e la ricezione delle comunicazioni relative agli adempimenti, le comunicazioni ufficiali, le modifiche agli accordi, le segnalazioni e le contestazioni.
3. I vicereferenti di progetto hanno il compito di coadiuvare il referente di progetto e possono essere delegati a gestire specifiche parti del progetto.
4. In ogni caso ogni comunicazione inerente cambi, revisioni, evoluzioni o contestazioni al progetto originario devono avvenire esclusivamente coinvolgendo i referenti del progetto.
5. In caso di comunicazioni discordanti tra vicereferenti e referente di una parte, faranno fede le comunicazioni del referente.

ART. 4 - TERMINE PER L'ULTIMAZIONE DEI SERVIZI

1. Le attività di cui al presente bando devono essere completate secondo le scadenze massime previste nell'elenco di cui al comma 3 del presente articolo salvo diverse indicazioni in corso d'opera da parte dell'organizzazione, comunicate in forma scritta anche attraverso l'invio di semplice mail non certificata purché da parte del referente dell'organizzazione.
2. Ogni miglioramento della calendarizzazione delle scadenze proposto in sede di progetto tecnico sarà valutato come punteggio aggiuntivo relativo alle "migliorie proposte" secondo lo schema riportato al precedente articolo 3.
3. Elenco delle date attese di rilascio dei servizi oggetto del presente bando:
 1. servizio di sviluppo e manutenzione del sito web della manifestazione Lucca Comics & Games:

- preparazione del sito web di manifestazione e switch tra sito istituzionale e sito di manifestazione tra l'1 e il 15 di luglio di ciascun anno;
 - pubblicazione dei link verso la biglietteria elettronica entro il 30 luglio di ciascun anno;
 - ripristino del sito istituzionale entro il 15 di dicembre di ciascun anno;
2. servizio di sviluppo e manutenzione del sito web della manifestazione Lucca Collezionando:
- preparazione e pubblicazione del sito web di manifestazione entro il 15 di gennaio di ciascun anno;
3. evento "Lucca Comics & Games" all'interno web application "Area Clienti" per la gestione della manifestazione dell'anno:
- modifiche, allestimento e apertura dell'Area Clienti Lucca Comics & Games entro il 15 aprile di ciascun anno;
4. evento "Lucca Collezionando" all'interno web application "Area Clienti" per la gestione della manifestazione dell'anno:
- modifiche, allestimento e apertura dell'Area Clienti Lucca Collezionando entro il 15 dicembre di ciascun anno;
5. servizio di sviluppo e manutenzione dell'area moduli online della manifestazione Lucca Comics & Games:
- modifiche e apertura dei singoli moduli come da tabella successiva, sviluppo di nuovi moduli come da richieste dell'organizzazione:

Tipo di Modulo	Data apertura	Data chiusura
Moduli Accredito		
Accredito Autore di Fumetti	18/09	23/10
Accredito Stampa	28/09	23/10
Moduli Concorsi		
Concorso Lucca Junior	24/04	15/09
Epic Dungeons & Dragons	11/09	12/09
Gioco dell'anno	19/04	03/06
Gioco di ruolo dell'anno	19/04	03/06
Gioco inedito	24/04	30/05
Gran Guinigi	05/07	30/07
Lucca Project Contest	10/07	18/09
Mangaka Contest	10/08	17/10
Mastering	31/08	06/10
Prototype Review Corner	17/10	25/10
Ruolimpiadi	31/08	25/09
Translation Slam	27/09	21/10
Trofeo Grog	19/09	29/10
Moduli Novità allo Stand		
Altri eventi - Sezione Comics	04/09	31/10
Autori presenti allo stand - Sezione Comics	04/09	31/10
Editori Comics	14/09	31/10
Editori Fantasy	26/09	28/10
Editori Games	26/09	28/10
Editori Videogames	26/09	02/11
Espositori Japan	26/09	28/10
Espositori Junior	26/09	31/10
Novità Editoriali - Sezione Comics	04/09	31/10
Moduli Proposta Eventi		
Eventi generici	04/09	25/09
Incontro	04/09	12/10
Proiezione	04/09	02/10

ART. 5 - SLA minimi

1. Data la natura continuativa dell'attività che si porrà in essere tra Lucca Crea e l'impresa aggiudicatrice, sono richiesti livelli di servizio minimi attesi nello svolgimento delle attività a bando.

2. I livelli di servizio minimi attesi sono:

- illimitati cambi e/o revisioni grafiche degli elaborati necessari (layout di pagine web, layout di newsletter, grafiche per strumenti di digital advertising);
- presa in carico di richieste di nuove realizzazioni in qualunque area tra quelle oggetto di bando, con produzione di report dettagliato delle attività da sviluppare sulla base delle richieste avanzate da Lucca Crea, soluzioni proposte, tempi di rilascio ed indicazione di eventuali oneri accessori: entro 5 giorni lavorativi dal ricevimento della richiesta;
- produzione di newsletter straordinarie e non pianificate: entro 3 giorni lavorativi dal ricevimento della richiesta;
- disponibilità ad effettuare incontri in presenza e/o in comunicazione remota secondo richiesta dell'organizzazione: entro 5 giorni lavorativi dalla richiesta di incontro;
- aggiornamenti urgenti e non pianificati dei contenuti di ciascun sito web afferenti al bando: entro 3 giorni lavorativi dalla richiesta dell'organizzazione.

ART. 6 – PIANIFICAZIONE ANNUALE

1. Entro 30 giorni di calendario dall'aggiudicazione definitiva della gara e, negli anni successivi, entro il 31 di gennaio di ogni anno, è definita la pianificazione annuale delle attività da svolgere.

2. La pianificazione annuale delle attività è volta a dettagliare le attività attese dall'organizzazione nel corso dell'anno e le date di consegna dei lavori ultimati a regola d'arte.

3. Di regola dettaglia le specifiche tecniche attese, la temporizzazione e le modalità esecutive delle attività comprese nel presente bando. Può richiedere attività ulteriori rispetto a quelle contrattualizzate o modifiche sostanziali alle stesse, nei quali casi è richiesta all'impresa aggiudicatrice la valutazione preliminare dell'eventuale maggior costo derivante da tali attività, che deve essere esplicitamente e preventivamente approvato dall'organizzazione. Nessun costo ulteriore a quelli derivanti dal presente capitolato può essere imputato all'organizzazione senza un preliminare ed esplicito consenso.

4. La pianificazione annuale può apportare modifiche alle date di scadenza e all'elenco delle attività riportate nel presente bando ed è sottoposta a sottoscrizione da parte del referente dell'organizzazione e dal referente dell'impresa aggiudicatrice, diventando così parte integrante del contratto tra le parti.

5. La pianificazione annuale è soggetta a revisioni e ridefinizioni in corso d'anno; ogni modifica e revisione deve essere concordata e sottoscritta da entrambi i referenti di progetto.

6. In caso di variazioni in aumento delle attività previste o di anticipazione delle date di rilascio rispetto a quanto indicato nel presente bando, tali variazioni devono essere preliminarmente verificate e condivise con il referente dell'impresa.

ART. 7 - SOSPENSIONI E PROROGHE

1. È fatta salva la possibilità da parte dell'organizzazione di ridefinire le date di scadenza e rilascio delle attività oggetto di bando a propria insindacabile discrezione.

2. In caso di anticipazione delle date di rilascio rispetto a quelle indicate nel presente bando o concordate nella pianificazione annuale, la comunicazione all'impresa aggiudicatrice deve avvenire con congruo anticipo e deve essere verificata e condivisa con il referente dell'impresa la sostenibilità delle nuove date richieste.

ART. 8 - PENALI IN CASO DI RITARDO

1. In caso di mancato rispetto del termine contrattuale indicato per l'ultimazione delle opere e per i livelli di servizio minimi attesi così come modificati dalle eventuali proposte migliorative offerte in fase di gara o come definite nella pianificazione annuale concordata, per ogni giorno naturale consecutivo di ritardo sarà applicata una penale pari al 2 per mille sull'importo contrattuale.

2. La penale è comminata dal responsabile del procedimento in sede di conguaglio annuale.

3. Ai sensi dell'art. 145, comma 3, del d.P.R. 207/2010, l'importo complessivo della penale non può superare il dieci per cento dell'importo contrattuale; qualora i ritardi siano tali da comportare una penale di importo superiore alla predetta percentuale troveranno applicazione gli artt. 145, comma 4, del d.P.R. 207/2010 e l'art. 106 del d.lgs. 50/2016 s.m.i, in tema di risoluzione del contratto.

4. L'applicazione delle penali non pregiudica il risarcimento di eventuali danni o ulteriori oneri sostenuti dalla Società a causa dei ritardi.

ART. 9 – VALUTAZIONE DEI SERVIZI RESI

1. La valutazione del lavoro è effettuata secondo le specifiche date nel presente bando, nella pianificazione annuale e in ogni allegato ed elaborato tecnico ed analitico contribuito al progetto nel corso dell'espletamento del presente incarico tra i referenti del progetto.

2. Il corrispettivo per il lavoro è «a corpo» sulla base delle attività previste nel presente capitolato d'oneri e loro variazioni in base alla pianificazione annuale e alle varianti intervenute in corso d'opera.

3. Nel corrispettivo per l'esecuzione dei lavori s'intende sempre compresa ogni spesa occorrente per dare l'opera compiuta sotto le condizioni stabilite dal capitolato d'onere e secondo quanto indicato e previsto negli atti progettuali. Pertanto nessun compenso può essere richiesto per lavori, forniture e prestazioni che, ancorché non esplicitamente specificati nella descrizione dei lavori o richiesti dall'organizzazione in corso d'opera, siano rilevabili dagli elaborati grafici.

4. La contabilizzazione dei lavori è effettuata sulla base degli importi attribuiti in fase di gara applicando ad essi il ribasso offerto dall'impresa aggiudicatrice e sulla base delle integrazioni progettuali che si rendessero necessarie in corso d'opera esplicitamente e preventivamente approvate dall'organizzazione.

ART. 10 - PAGAMENTI

1. L'esecutore presenterà fattura trimestrale posticipata pari all'importo derivante dal valore annuale messo a gara meno il ribasso effettuato diviso per quattro con data l'ultimo giorno di ogni trimestre di attività a partire dalla data di avvio lavori. La fattura deve pervenire all'organizzazione entro il quinto giorno lavorativo successivo la data di emissione della fattura.

2. Nel primo anno di esecuzione dell'accordo, l'impresa aggiudicatrice emetterà la prima fattura il 30 di settembre per un importo pari al periodo di effettiva operatività dal giorno di inizio lavori al 30/9/18 calcolato in giorni (calcolando (importo annuo-meno ribasso)/365*giorni di calendario dall'inizio lavori). L'ultima fattura sarà emessa l'ultimo giorno del mese di conclusione del contratto, con importo pari al residuo da fatturare in base all'importo a gara ridotto del ribasso offerto.

3. Ogni fattura deve essere accompagnata da una relazione indicante le attività svolte nel trimestre oggetto di fatturazione con l'evidenza della coerenza rispetto a quanto stabilito nel documento di pianificazione annuale e l'indicazione dei motivi degli eventuali ritardi nell'esecuzione delle attività secondo le scadenze attese.

4. L'organizzazione ha la facoltà di effettuare osservazioni al resoconto e alla fattura trimestrale entro il quindicesimo giorno di calendario successivo la data di emissione della fattura. In caso di osservazioni le parti si riuniscono per valutare la conciliazione delle posizioni; la conciliazione delle posizioni ovvero l'avvio della fase di contestazione deve avvenire entro il trentesimo giorno di calendario successivo la data di emissione della fattura.

5. In assenza di osservazioni ovvero alla conciliazione delle medesime, l'esecutore ha facoltà di emettere RIBA in relazione ad ogni fattura emessa con scadenza pari a 60 giorni dalla data di emissione della fattura.

ART. 11 – CONGUAGLIO DEGLI INTERVENTI - VARIAZIONI

1. Nel caso in cui la pianificazione annuale preveda varianti ed integrazioni alle attività previste dal presente bando esse devono essere preventivamente valutate dalla Stazione Appaltante e dall'impresa aggiudicatrice ed esplicitamente approvate da entrambe le parti prima della loro realizzazione.

2. Entro il 31 di dicembre di ogni anno (ovvero entro il 31 di maggio dell'ultimo anno di esecuzione del presente bando) viene effettuato il conguaglio tra gli importi relativi alle attività previste dal presente bando nel periodo analizzato e quelle

effettivamente erogate nel medesimo periodo in base alla pianificazione annuale, comprese le varianti ed integrazioni approvate dall'organizzazione.

3. Gli eventuali scostamenti in aumento o in diminuzione tra i due valori comportano l'adeguamento dell'ultima fattura trimestrale di ciascun anno o della fattura finale a conclusione del contratto, il cui importo sarà calcolato sommando o sottraendo gli importi a conguaglio determinati come dal presente comma 2 all'importo previsto.

**PARTE SECONDA
PRESCRIZIONI TECNICHE**

Art. 1 OGGETTO

L'appalto ha per oggetto:

- a.** il servizio di sviluppo, implementazione, gestione e manutenzione dei siti e degli strumenti digitali rivolti al pubblico dell'ecosistema di Lucca Crea, consistenti in:
- a. sito web istituzionale di Lucca Crea;
 - b. sito web della manifestazione Lucca Comics & Games;
 - c. sito web della manifestazione Lucca Collezionando;
 - d. sito web del premio Gioco dell'Anno;
 - e. sito web del premio OverlukAward;
 - f. webapplication "Mappe Lucca Comics & Games" per sito e mobile app;
 - g. forum ufficiale Lucca Comics & Games;
 - h. sistema di distribuzione di banner e inserzioni pubblicitarie sui siti di Lucca Crea;
 - i. servizio di fornitura, manutenzione e gestione della piattaforma newsletter di Lucca Crea e della produzione e invio delle newsletter;
- b.** il servizio di sviluppo, implementazione, gestione e manutenzione delle webapplication gestionali di Lucca Crea, comprendenti:
- a. la webapplication "Area Clienti" per la gestione delle manifestazioni di Lucca Crea, comprendente:
 - i.** area di amministrazione dell'ambiente;
 - ii.** area operativa per espositori;
 - iii.** area di gestione dei pass degli accreditati alle manifestazioni di Lucca Crea;
 - iv.** area moduli;

V. aree di pubblicazione web services per interazioni esterne (sito Lucca Comics & Games, sito Gioco dell'Anno, app, servizio mappe, moduli);

- b. la webapplication "Area Fornitori" di Lucca Crea;
- c. l'area gestionale dell'OverlukAward comprendente la sezione di raccolta e valutazione dei portfolio review degli artisti (submission.overlukaward.com) e l'area gestionale per la giuria (jury.overlukaward.com);
- d. il sistema di gestione protocollo interno;
- c. il servizio di sviluppo, implementazione, gestione e manutenzione della mobile application della manifestazione Lucca Comics & Games.

CAPO I

SERVIZIO DI SVILUPPO, IMPLEMENTAZIONE, GESTIONE E MANUTENZIONE DEI TOUCHPOINT RIVOLTI AL PUBBLICO DELL'ECOSISTEMA DIGITALE LUCCA CREA

Art. 2 IMPLEMENTAZIONE E MANUTENZIONE DEL SITO WEB ISTITUZIONALE DI LUCCA CREA

Art. 2.1 Inquadramento generale

All'indirizzo luccacrea.it è pubblicato il sito web della Società. Tale sito web è suddiviso in tre aree principali più la homepage.

Il sito funge da hub informativo per tutte le attività e gli aspetti legali della società.

Particolare attenzione riveste la sezione "Amministrazione Trasparente" che contiene tutte le informazioni richieste dalla vigente normativa relativa alle società partecipate di Enti Pubblici.

Il sito web è sviluppato su piattaforma CMS open source Typo3 ver. 6.2.30 con l'utilizzo di interfacce HTML5-CSS-JS full responsive. È realizzato nella sola lingua italiana.

L'impresa concorrente può basare il proprio progetto tecnico sul mantenimento della piattaforma Typo3 oppure proporre piattaforme CMS differenti a patto che:

- venga proposta una piattaforma CMS open source di classe enterprise che non faccia uso di codice proprietario soggetto a licenza d'uso per le funzionalità richieste, né a livello applicativo né sistemistico;
- vengano mantenute le interazioni funzionali e le logiche di gestione delle informazioni attualmente presenti tra le varie webapplication (Area Clienti, Area Fornitori, Mappe, mobile application, Moduli, come descritto nel presente bando);
- la piattaforma CMS proposta offra almeno le stesse prestazioni e caratteristiche funzionali di Typo3 senza ulteriori aggravii gestionali o funzionali;
- siano chiaramente illustrate nel progetto tecnico e nella presentazione le modalità di interazione e di gestione dei contenuti da parte degli editor nell'area di amministrazione della piattaforma.

Il sito web è dotato di codice di tracciamento Google Analytics e di gestione dei cookies secondo la vigente normativa.

Art. 2.2 Oggetto dell'appalto

È oggetto dell'appalto:

- a. la manutenzione ordinaria della piattaforma CMS Typo3 - o la proposta di una nuova piattaforma CMS open source di classe enterprise - dei codici JS, dei codici analytics e di ogni altra parte tecnica secondo gli adeguamenti necessari per mantenere il sito funzionante e sicuro rispetto alle vulnerabilità note e prevedibili;
- b. l'aggiornamento dei contenuti testuali e grafici come da richieste dell'organizzazione;
- c. gli adeguamenti tecnici e grafici alle interfacce web che si rendessero necessari in funzione di eventuali cambi di identità grafica della Società o aggiornamenti tecnici per garantire la responsività e la fruibilità del sito web attraverso i diversi dispositivi (desktop, mobile, tablet)
- d. evolutive:
 1. la realizzazione del sistema di collegamento con il servizio dedicato dell'Area Fornitori per la pubblicazione dei contenuti relativi gli incarichi professionali e alle determine di affidamento all'interno delle specifiche aree della sezione "Amministrazione Trasparente";

Art. 3 IMPLEMENTAZIONE E MANUTENZIONE DEL SITO WEB DELLA MANIFESTAZIONE LUCCA COMICS AND GAMES

Art. 3.1 Inquadramento generale

All'indirizzo luccacomicsandgames.com è pubblicato il sito web della manifestazione Lucca Comics & Games. Tale sito web si articola in due distinte produzioni:

- a. sito web annuale
- b. sito web di manifestazione

Il primo sito è pubblicato dal 15 dicembre al 15 aprile di ogni anno ed ha la funzione di ospitare notizie ed informazioni generali sulla manifestazione e approfondimenti sull'edizione appena passata e su quella futura. Ha una struttura informativa semplificata rispetto al sito di manifestazione, come numero di sezioni, numero di pagine e struttura delle pagine. Richiede aggiornamenti poco frequenti dopo la pubblicazione post-manifestazione.

Il secondo è il sito vero e proprio della manifestazione e, pur disponendo di una struttura informativa molto simile di anno in anno, per ogni edizione viene prodotto un nuovo sito all'interno della stessa comune installazione della piattaforma CMS Typo3 personalizzando graficamente e strutturalmente le interfacce grafiche al tema e alla comunicazione della manifestazione dell'anno. La struttura informativa di questo secondo sito è molto estesa e complessa, è possibile prenderne visione all'indirizzo <https://www.luccacomicsandgames.com/it/2017/home/>.

Mettiamo in evidenza che:

1. ogni sito di manifestazione viene identificato con l'anno di riferimento e viene mantenuto in archivio dopo lo switch verso il sito istituzionale;
2. ogni sito di manifestazione viene personalizzato strutturalmente e graficamente sulla base dell'impianto comune generale. All'indirizzo <https://www.luccacomicsandgames.com/it/lcg/archivio-edizioni/> è possibile prendere visione dei diversi siti di manifestazione realizzati nel corso degli anni; i siti visionabili in archivio a partire dal 2013 sono realizzati secondo questa metodologia, i precedenti si basano su tecnologie e impostazioni di navigazione precedenti da non tenere in considerazione rispetto gli obiettivi attuali dell'organizzazione;
3. il contenuto presente nella sezione "Programma" generale (all'indirizzo <https://www.luccacomicsandgames.com/it/2017/programma/> quella relativa al 2017) e afferente da ogni specifica sezione (ad esempio per il 2017 Comics, Games, Fantasy, Videogames, Junior, Music, Cosplay, Japan, Movie) è inserito nella pagina da uno script JQuery personalizzato inserito all'interno di una pagina standard in una porzione di HTML personalizzato; lo script JQuery interroga i web services per ottenere l'elenco delle attività gestite attraverso la web application "Area Clienti" - da cui gli espositori e gli organizzatori gestiscono il programma della manifestazione;
4. al pari della precedente sezione "Programma", i contenuti delle seguenti sezioni sono valorizzati a partire da script JQuery personalizzati per interfacciarsi via Ajax ai web services delle diverse sezioni "novità dagli stand", "ospiti", "editor" della web application "Area Clienti" incaricati di fornire i relativi elenchi al sito web:
 - 4.1. comics/novità dagli stand (es. <https://www.luccacomicsandgames.com/it/2017/comics/novita-dagli-stand/>)
 - 4.2. comics/eventi degli ospiti (es. <https://www.luccacomicsandgames.com/it/2017/comics/ospiti/jason-aaron/>) (in questo caso si tratta di un elemento personalizzato di Typo3 gestibile dagli editor)
 - 4.3. comics/incontri con gli editor (es. <https://www.luccacomicsandgames.com/it/2017/comics/incontri-con-gli-editor/il-calendario/>)
 - 4.4. games/novità dal salone (es. <https://www.luccacomicsandgames.com/it/2017/games/novita-dal-salone/>)
 - 4.5. fantasy/ospiti (es. <https://www.luccacomicsandgames.com/it/2017/fantasy/ospiti/chris-ayers/>)
 - 4.6. junior/novità dal salone (<https://www.luccacomicsandgames.com/it/2017/junior/novita-dal-salone/>)
 - 4.7. japan/novità dal salone (<https://www.luccacomicsandgames.com/it/2017/japan/novita-dal-salone/>)
5. il sito è dotato del sistema di ad-server open source Revive per la gestione delle inserzioni promozionali all'interno del sito. I layout del sito web sono progettati in modo da poter ospitare banner in formato IAB standard degli inserzionisti. L'ad-server è utilizzato per gestire la pressione di pubblicazione e monitorare le impression erogate sulla base delle contrattualizzazioni effettuate;
6. durante il periodo di prevendita dei biglietti, il sito ospita un sistema di pubblicazione in tempo reale dei biglietti venduti e ancora disponibili per ciascun giorno di manifestazione, con l'evidenza grafica dell'eventuale raggiungimento del

numero massimo di biglietti vendibili; tale sistema si interfaccia con i sistemi informatici del fornitore terzo dei servizi di biglietteria;

7. il sito web è dotato di codice di tracciamento Google Analytics e di gestione dei cookies secondo la vigente normativa;

8. è realizzato in larga parte in lingua italiana e in un sottoinsieme di pagine specifiche in lingua inglese.

Il sito annuale e tutti quelli di manifestazione a partire dal 2013 sono realizzati sulla stessa installazione del CMS Typo3 ver. 6.2.26, che condivide la URL principale luccacomicsandgames.com, all'interno della quale sono attivati i diversi siti; il sito di default è – in funzione del periodo dell'anno – quello annuale o quello della manifestazione. L'impresa concorrente può basare il proprio progetto tecnico sul mantenimento della piattaforma Typo3 oppure proporre piattaforme CMS differenti a patto che:

- venga proposta una piattaforma CMS open source di classe enterprise che non faccia uso di codice proprietario soggetto a licenza d'uso per le funzionalità richieste, né a livello applicativo né sistemistico;
- vengano mantenute le interazioni funzionali e le logiche di gestione delle informazioni attualmente presenti tra le varie webapplication (Area Clienti, Area Fornitori, Mappe, mobile application, Moduli, come descritto nel presente bando);
- la piattaforma CMS proposta offra almeno le stesse prestazioni e caratteristiche funzionali di Typo3 senza ulteriori aggravii gestionali o funzionali;
- siano chiaramente illustrate nel progetto tecnico e nella presentazione le modalità di interazione e di gestione dei contenuti da parte degli editor nell'area di amministrazione della piattaforma.

Le interfacce sono realizzate con tecnologia HTML5-CSS-JS full responsive.

Art. 3.2 Oggetto dell'appalto

Sono oggetto dell'appalto:

A. attività di implementazione, gestione e manutenzione ordinaria:

1. il mantenimento dell'attuale piattaforma CMS Typo3 o la proposta di una nuova piattaforma CMS open source di classe enterprise, la sua manutenzione ordinaria con quella dei codici JS, HTML, CSS e di ogni altra parte tecnica secondo gli adeguamenti necessari per mantenere il sito funzionante e sicuro rispetto alle funzionalità e vulnerabilità note e prevedibili;
2. l'aggiornamento dei contenuti testuali e grafici del sito annuale come da richieste dell'organizzazione;
3. l'aggiornamento e la modifica dei codici JS, Ajax e quant'altro necessario relativi ai puntamenti alle API di pubblicazione dei contenuti provenienti dall'Area Clienti attraverso i webservices services.luccacomicsandgames.com;

4. la realizzazione del sito di manifestazione sulla base delle indicazioni grafiche – fornite sotto forma di style book dagli incaricati dell'identity di manifestazione di ciascun anno – e contenutistiche – albero ed elenco dei contenuti forniti dagli incaricati dell'organizzazione - del tema dell'anno per un volume indicativo e non vincolante di circa 700 pagine prodotte o modificate per ciascuna edizione;
 5. lo switch da sito dell'anno a sito di manifestazione nelle date richieste;
 6. lo switch da sito di manifestazione a sito dell'anno nelle date richieste;
 7. gli adeguamenti tecnici e grafici alle interfacce web che si rendessero necessari in funzione di eventuali cambi di identità grafica della Società o aggiornamenti tecnici per garantire la responsività e la fruibilità del sito web attraverso i diversi dispositivi (desktop, mobile, tablet);
 8. il mantenimento e l'adeguamento grafico del sistema di pubblicazione dei biglietti venduti e ancora disponibili in fase di prevendita che interagisce con i sistemi informatici del fornitore dei servizi di biglietteria;
- B. attività evolutive:
1. la realizzazione di un nucleo informativo in lingua inglese del sito di manifestazione, a partire dalle indicazioni contenutistiche – albero ed elenco contenuti – forniti dagli incaricati dell'organizzazione. Tale nucleo dovrà essere rintracciabile come un sito specifico in lingua inglese del sito di manifestazione;
 2. la realizzazione di una nuova area definita MyLCG ad accesso riservato per i soli utenti che si registrano attraverso uno specifico form (non sono previste regole di validazione degli utenti registrati) che dialoghi in modo completo con la mobile application e che contenga:
 - contenuti esclusivi (articoli, immagini, video) per utenti registrati, che abbiano una breve anteprima all'interno del sito pubblico e la cui fruizione completa possa avvenire esclusivamente per gli utenti loggati;
 - un'area di conversazione tra utenti e tra utenti e organizzazione, realizzata sul modello delle interfacce dei social network di conversazione che permetta come minimo la condivisione di stato, documenti, immagini e link all'interno di un flusso di conversazione sequenziale a cui possono partecipare tutti gli utenti dell'area riservata;
 - un sistema di agenda personale per ciascun utente che permetta di ricordare gli eventi e le attività preferiti tra quelli presenti nel programma della manifestazione in un unico contenitore, con la possibilità di esportare l'agenda, stampare il programma personale e salvare gli appuntamenti su calendari di terze parti;
 - un sistema di gestione dei preferiti che permetta a ciascun utente di marcare i contenuti preferiti tra quelli presenti nel sito sia in area pubblica che in area privata – previo login – e di ritrovare tali preferiti nella propria area riservata.
- C. supporto in fiera:
1. la presenza di un congruo numero di personale gestionale, tecnico, redazionale e grafico presso le sedi temporanee a ciò destinate durante tutti i giorni di svolgimento della manifestazione per garantire il necessario supporto tecnico-operativo

all'aggiornamento del sito; nei giorni di manifestazione è richiesta la presenza del personale di supporto da mezz'ora prima l'apertura a un'ora dopo la chiusura della manifestazione.

Art. 4 IMPLEMENTAZIONE E MANUTENZIONE DEL SITO WEB DELLA MANIFESTAZIONE LUCCA COLLEZIONANDO

Art. 4.1 Inquadramento generale

All'indirizzo luccacollezionando.com è pubblicato il sito web della manifestazione omonima.

Il sito ha una struttura informativa coerente nel tempo e serve ad erogare informazioni agli espositori e ai visitatori della manifestazione. Di anno in anno vengono aggiornate le informazioni relative alla manifestazione (date, ospiti, espositori, mostre, incontri, biglietti), sono presenti link al sito luccacrea.it e areaclienti.luccacrea.it

Il sito web è sviluppato con tecnica mista: le pagine di contenuto statico sono composte in HTML5 su una struttura one-page, le news e le parti dinamiche su piattaforma CMS open source Grav (<https://getgrav.org/>) con utilizzo di interfacce HTML5-CSS-JS responsive. È realizzato nella sola lingua italiana.

Il sito web è dotato di codice di tracciamento Google Analytics e di gestione dei cookies secondo la vigente normativa.

Art. 4.2 Oggetto dell'appalto

È oggetto dell'appalto:

- a. la manutenzione ordinaria dei contenuti statici in formato HTML e della piattaforma CMS Grav, dei codici JS, dei codici analytics e di ogni altra parte tecnica secondo gli adeguamenti necessari per mantenere il sito funzionante e sicuro rispetto alle vulnerabilità note e prevedibili;
- b. l'aggiornamento dei contenuti testuali e grafici come da richieste dell'organizzazione, che prevedono indicativamente la realizzazione di 50 nuove pagine ogni anno;
- c. gli adeguamenti tecnici e grafici alle interfacce web che si rendessero necessari in funzione di eventuali cambi di identità grafica della manifestazione o aggiornamenti tecnici per garantire la responsività e la fruibilità del sito web attraverso i diversi dispositivi (desktop, mobile, tablet)

Art. 5 IMPLEMENTAZIONE E MANUTENZIONE DEL SITO WEB DEL PREMIO GIOCO DELL'ANNO

Art. 5.1 Inquadramento generale

All'indirizzo giocodellanno.com è pubblicato il sito web del premio omonimo.

Il sito ha una struttura informativa coerente nel tempo ed è finalizzata a pubblicare informazioni relative al regolamento, alle modalità di partecipazione, ai partecipanti e alla hall of fame del premio Gioco dell'Anno. Di anno in anno vengono aggiornate le informazioni relative all'edizione dell'anno sulla base delle informazioni prodotte dall'organizzazione, sono presenti link al sito luccacrea.it e areaclienti.luccacrea.it. È collegato all'area services.luccacomicsandgames.com per il recupero delle informazioni dai gestionali moduli dei giochi partecipanti all'edizione in corso.

Il sito web è sviluppato su piattaforma CMS open source Wordpress con utilizzo di interfacce HTML5-CSS-JS responsive con moduli integrativi personalizzati. È realizzato nella sola lingua italiana.

Il sito web è dotato di codice di tracciamento Google Analytics e di gestione dei cookies secondo la vigente normativa.

Art. 5.2 Oggetto dell'appalto

È oggetto dell'appalto:

- a. la manutenzione ordinaria della piattaforma CMS Wordpress, dei codici JS, dei codici analytics e di ogni altra parte tecnica secondo gli adeguamenti necessari per mantenere il sito funzionante e sicuro rispetto alle vulnerabilità note e prevedibili;
- b. l'aggiornamento dei contenuti testuali e grafici come da richieste dell'organizzazione, che prevedono indicativamente la realizzazione di 30 nuove pagine ogni anno;
- c. l'aggiornamento e la modifica dei codici PHP e quant'altro necessario relativi ai puntamenti alle API di pubblicazione dei contenuti provenienti dall'Area Clienti attraverso i webservices services.luccacomicsandgames.com;
- a. gli adeguamenti tecnici e grafici alle interfacce web che si rendessero necessari in funzione di eventuali cambi di identità grafica del premio o aggiornamenti tecnici per garantire la responsività e la fruibilità del sito web attraverso i diversi dispositivi (desktop, mobile, tablet)

Art. 6 IMPLEMENTAZIONE E MANUTENZIONE DEL SITO WEB DEL PREMIO OVERLUKAWARD

Art. 6.1 Inquadramento generale

All'indirizzo overlukaward.com è pubblicato il sito web del premio omonimo.

Il sito ha una struttura informativa coerente nel tempo ed è finalizzata a pubblicare informazioni relative al regolamento, alle modalità di partecipazione, ai giurati e ai vincitori del premio OverlukAward. Contiene il collegamento ad una pubblicazione ISSUU della pubblicazione "OverLuk Illustrian Annual". Di anno in anno vengono aggiornate le

informazioni relative all'edizione dell'anno sulla base delle informazioni prodotte dall'organizzazione. È collegato al relativo modulo per la gestione delle iscrizioni dei lavori al concorso.

Il sito web è sviluppato con tecnologia HTML con utilizzo di interfacce HTML5-CSS-JS responsive senza l'ausilio di tecnologia CMS. È realizzato nella sola lingua inglese.

Il sito web è dotato di codice di tracciamento Google Analytics e di gestione dei cookies secondo la vigente normativa.

Art. 6.2 Oggetto dell'appalto

È oggetto dell'appalto:

- a. la manutenzione ordinaria dei codici HTML, JS, dei codici analytics e di ogni altra parte tecnica secondo gli adeguamenti necessari per mantenere il sito funzionante e sicuro rispetto alle vulnerabilità note e prevedibili;
- b. l'aggiornamento dei contenuti testuali e grafici come da richieste dell'organizzazione, che prevedono indicativamente la realizzazione di 20 nuove pagine ogni anno, comprese revisioni grafico-funzionali come da richieste dell'organizzazione;
- c. gli adeguamenti tecnici e grafici alle interfacce web che si rendessero necessari in funzione di eventuali cambi di identità grafica del premio o aggiornamenti tecnici per garantire la responsività e la fruibilità del sito web attraverso i diversi dispositivi (desktop, mobile, tablet)

Art. 7 SVILUPPO, IMPLEMENTAZIONE E MANUTENZIONE DELLA WEBAPPLICATION “MAPPE LUCCA COMICS & GAMES”

Art. 7.1 Inquadramento generale

All'indirizzo maps.luccacomicsandgames.com è pubblicata la mappa delle localizzazioni delle attività della manifestazione Lucca Comics & Games. Per ogni edizione viene realizzata una nuova mappa, che sarà pubblicata all'indirizzo del tipo maps2017.luccacomicsandgames.com.

La webapplication “Mappe” si basa su quattro elementi cardine:

1. una mappa Google della città di Lucca e dei suoi più immediati dintorni con una serie di layer personalizzati su cui sono riportati le aree, i padiglioni, le zone di interesse, i luoghi degli eventi e i brand presenti in fiera;
2. nell'area a destra della mappa, un sistema di evidenza delle aree, dei padiglioni, delle zone di interesse, dei luoghi di interesse. Tale sistema permette all'utente di selezionare le aree di interesse, focalizzando la mappa nell'area relativa. Selezionando più aree, esse rientrano tutte nella visualizzazione della mappa; tale sistema è basato sulla creazione manuale

di un archivio delle zone e dei luoghi di interesse che viene creato a partire dal DB della “Area Clienti” ma non integrato né connesso ad esso;

3. nell’area a sinistra della mappa, un sistema di ricerca e localizzazione degli espositori presenti in fiera che permette di ricercare gli espositori presenti in ogni edizione e localizzarli graficamente sulla mappa, che – al clic di un espositore – viene focalizzata sull’area di pertinenza di quell’espositore; l’elenco è creato a partire dal DB della “Area Clienti” attraverso una elaborazione manuale ma non è integrato in esso; è reso disponibile attraverso un servizio web specifico (gestito dal sistema app.luccacomicsandgames.com). La ricerca può essere effettuata attraverso tre criteri di ricerca:

- o nome dello stand
- o sezione di appartenenza
- o padiglione di localizzazione

4. nell’area di destra, caricati manualmente, un repository contenente la mappa PDF di tutta l’area fieristica e file PDF con i dettagli di ciascun padiglione con codici e localizzazione degli stand; questi file vengono forniti dall’organizzazione e devono essere collegati ai segnaposto dei padiglioni riportati sui vari layer della mappa; possono essere scaricati dall’utente al semplice clic.

I due sistemi di ricerca a destra e a sinistra della mappa non sono tra loro collegati.

Ogni anno viene realizzata una nuova versione della mappa e viene realizzata una redirectione temporanea dell’indirizzo maps.luccacomicsandgames.com verso l’indirizzo di edizione. Le mappe precedenti restano accessibili nel tempo con il rispettivo indirizzo.

Art. 7.2 Oggetto dell’appalto

È oggetto dell’appalto:

A. attività di implementazione, gestione e manutenzione ordinaria:

1. per ogni edizione, la creazione del nuovo ambiente mappa con i segnaposto dei luoghi coinvolti riportati sui layer della mappa, la gestione e le modifiche ai sistemi di ricerca per aree (a destra della mappa) e per espositori (a sinistra della mappa) sulla base delle indicazioni e dei materiali forniti dall’organizzazione;

2. il mantenimento del sistema, la sua manutenzione ordinaria di ogni parte tecnica secondo gli adeguamenti necessari per mantenere il sistema funzionante e sicuro rispetto alle funzionalità e vulnerabilità note e prevedibili;

B. attività evolutive:

1. sulla base degli interventi evolutivi da realizzare per la “Area Clienti” e aree collegate, adeguare la webapplication “Mappe” al nuovo DB della “Area Clienti” al fine di permettere il collegamento diretto e automatico dei sistemi di ricerca delle aree e degli espositori con le nuove entità e funzionalità da sviluppare all’interno della “Area Clienti”.

Art. 8 IMPLEMENTAZIONE E MANUTENZIONE DEL FORUM “LUCCA COMICS AND GAMES”

Art. 8.1 Inquadramento generale

All’indirizzo forum.luccacomicsandgames.com è pubblicato il forum di discussione di Lucca Comics And Games. Il forum è basato su tecnologia phpBB ver. 3.2.2.

Art. 8.2 Oggetto dell’appalto

È oggetto dell’appalto:

- a. la manutenzione ordinaria della piattaforma phpBB in ogni parte tecnica secondo gli adeguamenti necessari per mantenere il forum funzionante e sicuro rispetto alle vulnerabilità note e prevedibili;
- b. gli adeguamenti tecnici e grafici alle interfacce che si rendessero necessari in funzione di eventuali cambi di identità grafica.

Art. 9 ADSERVER PER LE PROPERTIES LUCCA CREA

Art. 9.1 Inquadramento generale

All’indirizzo adv.luccacomicsandgames.com è pubblicato il sistema di ad-serving per le properties di Lucca Crea basato sulla piattaforma opensource Revive ver. 4.0.2.

Il sistema di distribuzione di banner e inserzioni pubblicitarie è utilizzato per distribuire all’interno delle properties Lucca Crea, principalmente su luccacomicsandgames.com, i materiali pubblicitari degli inserzionisti che acquistano spazi digitali sull’ecosistema di Lucca Crea.

Per ogni sito-target vengono di volta in volta definiti formati e logiche di visibilità dei banner e delle inserzioni promozionali in modo da allestire gli spazi adeguati sui siti stessi e le campagne di visibilità all’interno dell’adserver.

I banner e le inserzioni ospitati all’interno delle properties Lucca Crea possono essere forniti dagli inserzionisti stessi o prodotti dall’organizzazione. Attualmente il sistema non prevede profilazione e/o tracciamento degli utenti e genera unicamente cookie proprietari finalizzati al conteggio anonimo delle impression erogate per ciascun utente.

Art. 9.2 Oggetto dell'appalto

È oggetto dell'appalto:

- a. la manutenzione ordinaria della piattaforma adserver Revive in ogni parte tecnica secondo gli adeguamenti necessari per mantenere il servizio funzionante e sicuro rispetto alle vulnerabilità note e prevedibili o la fornitura di coerente soluzione tecnica alternativa, purché
 1. venga proposta una piattaforma ADServer che non faccia uso di codice proprietario soggetto a licenza d'uso per le funzionalità richieste, né a livello applicativo né sistemistico;
 2. la piattaforma proposta offra almeno le stesse prestazioni e caratteristiche funzionali dell'attuale senza ulteriori aggravii gestionali o funzionali;
 3. siano chiaramente illustrate nel progetto tecnico le modalità di interazione e di gestione dei contenuti da parte degli editor nell'area di amministrazione della piattaforma.;
- b. la produzione dei banner e delle inserzioni promozionali da inserire nella piattaforma in funzione delle necessità e delle indicazioni fornite dall'organizzazione.

Art. 10 SERVIZIO DI FORNITURA, MANUTENZIONE E GESTIONE DELLA PIATTAFORMA NEWSLETTER DI LUCCA CREA E DELLA PRODUZIONE E INVIO DELLE NEWSLETTER

Art. 10.1 Inquadramento generale

Lucca Crea dispone di un DB contatti proprio autorizzato in termini privacy sul quale effettua invii periodici di newsletter informative.

Il DB è segmentato per tipologia di utenti e per interessi, riconducibili alle varie aree di attività di Lucca Crea.

La redazione dell'organizzazione produce un piano editoriale annuale delle newsletter da inviare, sulla base delle quali il fornitore è chiamato a:

- a. produrre preliminarmente i diversi layout grafici necessari;
- b. realizzare i template XHTML responsivi delle diverse tipologie di newsletter;
- c. caricare i contenuti inviati dall'organizzazione;
- d. spedire un invio di test ad un numero selezionato di destinatari;
- e. inviare la newsletter al sottoinsieme del DB identificato;
- f. fornire adeguata reportistica dell'invio.

Art. 10.2 Oggetto dell'appalto

È oggetto dell'appalto:

- a. la fornitura di una piattaforma professionale per la realizzazione e l'invio di newsletter che:
 1. non preveda nessun tipo di inserimento promozionale/pubblicitario/identificativo all'interno dei messaggi inviati;
 2. garantisca l'aderenza ai principi della vigente normativa italiana e della previgente normativa europea sulla privacy;
 3. non abbia vincoli di attesa, di distribuzione o di modalità di invio dei messaggi, garantendo la delivery in tempo reale dei messaggi inviati;
 4. garantisca i massimi requisiti di affidabilità, sicurezza e compliance con i criteri di delivery e ricezione dei server di posta, evitando rischi di mancato recapito o messa in black-list dei messaggi;
- b. la fornitura di un volume complessivo di almeno 500.000 invii/anno;
- c. la realizzazione di almeno 5 template grafici annui, personalizzati in funzione dei diversi brand afferenti a Lucca Crea e delle relative sotto-aree di comunicazione;
- d. la produzione dei template HTML full responsive relativi ai template grafici sopra menzionati;
- e. la realizzazione di tutti i messaggi che si rendano necessari, indicativamente 40 all'anno (numero non vincolante, variabile in funzione delle indicazioni dell'organizzazione);
- f. la preparazione e l'invio di ciascuna spedizione ai segmenti di DB relativi, secondo le indicazioni dell'organizzazione;
- g. la fornitura di reportistica sintetica a seguito di ogni invio e analitica di dettaglio annualmente;
- h. la manutenzione e la gestione del DB dei contatti;
- i. l'assunzione dell'incarico di Responsabile del Trattamento secondo la previgente normativa europea 2016/679, sulla base delle regole di comportamento e delle modalità di gestione dei dati fornite dall'organizzazione. È altresì fatto obbligo al fornitore – a norma della suddetta normativa – di provvedere a contrattualizzare e formalizzare le medesime regole a qualsiasi altro soggetto – fornitore di piattaforma, subappaltatore o altro soggetto – venga coinvolto nel trattamento dei dati. La formalizzazione di tale incarico sarà effettuata prima dell'inizio del trattamento dei dati ai fini della presente attività.

CAPO II

SERVIZIO DI SVILUPPO, IMPLEMENTAZIONE, GESTIONE E MANUTENZIONE DELLE WEBAPPLICATION GESTIONALI DI LUCCA CREA

Art. 11 IMPLEMENTAZIONE E MANUTENZIONE DELLA WEB APPLICATION “AREA CLIENTI”

Art. 11.1 inquadramento generale

Lucca Crea dispone di una web application proprietaria realizzata nel corso degli anni sulla base delle specifiche necessità organizzative dell’Azienda con l’obiettivo di gestire tutte le interazioni tra l’organizzazione e i soggetti coinvolti a vario titolo con i diversi eventi organizzati, web application denominata “Area Clienti”.

L’Area Clienti Lucca Crea permette di gestire ciascun evento realizzato dall’organizzazione, e in particolare in questo momento:

1. Lucca Comics & Games
2. Lucca Collezionando
3. Servizi del Polo Fiere

In qualunque momento possono essere aperti nuovi eventi da gestire.

L’Area Clienti dispone di quattro diverse aree:

- a) area di amministrazione per l’organizzazione (areaclienti.luccacrea.it/admin);
- b) area dedicata agli espositori (areaclienti.luccacrea.it/);
- c) area di gestione dei pass per l’ingresso alle manifestazioni da parte degli accreditati;
- d) area moduli, dedicata a diverse tipologie di soggetti che entrano in relazione con l’organizzazione (areaclienti.luccacrea.it/moduli);
- e) aree di pubblicazione web services per interazioni esterne (sito Lucca Comics & Games, sito Gioco dell’Anno, app, servizio mappe, moduli);

All’inizio di ogni anno solare il gestionale viene sottoposto a manutenzione manuale finalizzata a:

1. archiviare le informazioni relative ad ordini, stand e comunicazioni effettuate creando una versione archivio del gestionale dell'anno (contenente le edizioni dell'anno precedente, che rimangono consultabili all'indirizzo del tipo archivioespo2017.luccacrea.it)
2. consolidare le anagrafiche degli espositori, attraverso operazioni di verifica e ripulitura;
3. allestire gli archivi funzionali alla nuova edizione della manifestazione in oggetto.

Pur essendo tra loro strettamente connesse, le anagrafiche presenti nell'Area Clienti non sono univoche, sono replicate in più archivi che hanno accesso in sola lettura a partire dall'archivio principale dell'area dedicata agli espositori. Ciò è legato alla modalità di sviluppo nel tempo non sinergico delle varie parti della webapplication; il superamento di questo dato è uno degli interventi evolutivi richiesti con il presente bando.

11.1.a Area di amministrazione

L'area di amministrazione di Area Clienti consente, agli utenti dell'organizzazione abilitati a tale funzionalità, di gestire le impostazioni di tutta l'Area Clienti, dell'area aperta agli espositori e dell'area Moduli.

Da questa area, gli amministratori hanno diverse funzioni:

- a.** area amministrativa:
 1. gestire le anagrafiche degli espositori registrati sulla piattaforma Area Clienti;
 2. gestire i referenti di ciascun espositore;
 3. verificare e gestire gli ordini per gli eventi gestiti attraverso l'Area Clienti, siano essi ordini di acquisto di stand e/o di servizi accessori connessi allo stand (servizi di elettricità, connettività, arredi, etc.), o alla manifestazione in senso lato (bannerizzazioni, sponsorizzazioni, servizi di logistica, etc.);
 4. gestire le fatture e i pagamenti degli ordini effettuati dagli espositori;
 5. gestire le comunicazioni con i singoli espositori relative agli ordini effettuati da questi;
 6. produrre i report economici per ciascun espositore in lingua italiana e inglese;
- b.** prodotti:
 1. selezionare l'evento che si intende gestire;

2. gestire l'elenco dei padiglioni presenti per l'evento;
3. gestire l'attribuzione degli stand agli espositori che hanno fatto richiesta di partecipazione a ciascun evento, gestendo l'organizzazione dei padiglioni e degli stand della manifestazione:
 - localizzazione dello stand;
 - mappa dello stand;
 - riepilogo economico dello stand;
4. gestire il workflow di approvazione degli ordini, attraverso i diversi stati predefiniti e bloccati:
 - Non compilato
 - Compilato
 - In trattativa
 - Pdf Ricevuto
 - Accettato
 - In lista di attesa
 - Eliminato
 - In fase di Rinuncia
 - Rinunciato
- c. comunicazioni:
 1. visionare e gestire le comunicazioni provenienti dagli espositori, gestire e produrre le comunicazione verso gli espositori, siano esse automatiche – generate in funzione dei diversi step del workflow – che volontarie – prodotte dai diversi amministratori
- d. reports:
 1. lanciare e/o scaricare i report predefiniti afferenti alle diverse manifestazioni e alle tipologie di consultazioni disponibili;
- e. moduli:

area amministrativa generale dell'Area Moduli. Si evidenzia che i contenuti relativi ai moduli gestibili da questa area sono in

larga misura inseriti – anche dagli espositori – attraverso l’Area Moduli pubblicata all’indirizzo areaclienti.luccacrea.it/moduli/ accessibile con credenziali specifiche. L’accesso all’Area Moduli è aperto a diverse tipologie di soggetti, espositori ed altro. Gli espositori possono accedere all’Area Moduli con le loro credenziali grazie a procedure di esportazione dei dati e allineamento dei DB di anagrafica Area Clienti e Moduli. In generale, i moduli hanno pool diversi di funzioni attivabili in funzione delle loro funzioni, tutte attivabili all’interno dell’amministrazione dell’Area Clienti. In sintesi è possibile:

1. gestire l’inserimento dei giurati di ogni evento;
2. gestire l’associazione tra giurato e concorso a cui partecipa;
3. gestire le date di apertura e chiusura dei singoli moduli;
4. gestire le iscrizioni richieste per i singoli moduli, tra cui:
 - accettare, rifiutare, esportare richiesta di adesione;
 - rendere visibili le iscrizioni alla giuria;
 - generare report PDF ed Excel delle adesioni;
 - cancellare richieste di iscrizione;
 - inviare comunicazioni email a ciascun iscritto tramite l’area di amministrazione;
 - registrare la ricezione del materiale inviato da parte dell’iscritto;
 - esportare le informazioni relative alla richiesta di adesione sul webservice;
5. gestire le informazioni e i contenuti inseriti dai diversi soggetti registrati, comprese esportazioni ed elaborazioni dei dati (modifiche, integrazioni, revisioni) al fine di una loro successiva pubblicazione sulle diverse properties digitali di Lucca Crea (sito web Lucca Comics & Games, app Lucca Comics & Games, Mappe Lucca Comics & Games, sito web Gioco dell’Anno)
- f. stand istituzionali:
 1. caricare stand istituzionali – non collegati ad espositori – all’interno dell’evento prescelto
- g. amministratori:

1. gestire gli utenti amministratori che hanno accesso all'area di amministrazione, inserendo sia le informazioni anagrafiche che sui diritti di accesso all'area sulla base di un articolato sistema di attribuzione di diritti di creazione, lettura, aggiornamento, cancellazione sulle diverse aree di amministrazione:

ANAGRAFICA_ESPOSITORI	Gestione dell'anagrafica degli espositori
RICEZIONE_FAX	Gestione del settaggio del flag di ricezione del Fax
PAGAMENTI	Gestione dei pagamenti
GESTIONE_FATTURE	Gestione della memorizzazione delle fatture emesse
GESTIONE_SCHEDE_ORDINATE	Gestione delle schede ordinate
GESTIONE_REFERENTI	Gestione dei referenti degli espositori
COLLOCAZIONE_STAND	Collocazione degli stand
GESTIONE_SCONTI	Gestione sconti
RIEPILOGO_ECONOMICO	Riepilogo economico
GESTIONE_FIERA	Gestione fiera
GESTIONE_DIRITTI	Gestione dei diritti
GESTIONE_REPORT	Gestione dei report
REPORT_ECONOMICO	Report di riepilogo economico
REPORT_COMPOSIZIONE_STAND	Report di riepilogo composizione stand
REPORT_MATERIALI	Report dei materiali richiesti
AREA_AMMINISTRATIVA	Gestione amministrativa
REPORT_ESPOSITORI	Report espositori per sezione e per tipologia
GESTIONE_AMMINISTRATORI	Gestione amministratori
GESTIONE_STAND	Gestione stand
XLS_ASSEGNAZIONE_PARCHEGGIO	Modulo excel per l'assegnazione dei parcheggi e dei pass di accesso alla città
REPORT_TOTALI	Report totali stand assegnati
REPORT_SERVIZI_AGGIUNTIVI	Report servizi aggiuntivi
XLS_ELENCO_ESPOSITORI	Modulo excel elenco espositori
GESTIONE_STATO_STAND	Gestione stato stand
GESTIONE CONTENUTI	Gestione contenuti
IMPORT_STAND ISTITUZIONALI	Importazione stand istituzionali
LOG	Visualizzazione Log
GESTIONE_MODULI	Gestione dei moduli di adesione
GESTIONE_INCONTRI	Gestione incontri

GESTIONE_GIURATI	Gestione giurati moduli
GESTIONE_MODULO_BOS	Gestione modulo bos
GESTIONE_MODULO_LPC	Gestione modulo lpc
GESTIONE_MODULO_GRANGUINIGI	Gestione modulo gran guinigi
GESTIONE_MODULO_RUOLIMPIADI	Gestione modulo ruolimpiadi
GESTIONE_MODULO_MASTERING	Gestione modulo mastering
GESTIONE_MODULO_ACCREDITOSTAMPA	Gestione modulo accredito stampa
GESTIONE_MODULO_PRC	Gestione modulo prc
GESTIONE_MODULO_GROG	Gestione modulo grog
GESTIONE_MODULO_ACCREDITO	Gestione modulo accredito autore
GESTIONE_MODULO_CALENDARIO_EVENTI	Gestione modulo calendario eventi
GESTIONE_MODULO_GIOCOINEDITO	Gestione modulo giocoinedito
GESTIONE_MODULO_NOVITAEDITORIALI	Gestione modulo novità editoriali
GESTIONE_MODULO_SIGNINGSESSION	Gestione modulo signing session
GESTIONE_MODULO_AUTORISTAND	Gestione modulo autori allo stand
GESTIONE_MODULO_ALTRIEVENTI	Gestione modulo altri eventi
GESTIONE_MODULO_GIOCORUOLOANNO	Gestione modulo gioco di ruolo dell'anno
GESTIONE_MODULO_JUNIOR	Gestione modulo junior
GESTIONE_MODULO_MANGAKA	Gestione modulo mangaka contest
GESTIONE_MODULO_EPICDUNGEONSDRAGONS	Gestione modulo Epic Dungeons & Dragons
GESTIONE_MODULO_TRANSLATIONSLAM	Gestione modulo Translation Slam
GESTIONE_MODULO_NOVITASALONE	Gestione modulo Novità Salone
GESTIONE_MODULO_CALENDARIO_GRUPPI_LUOGHI	Gestione gruppi luoghi del calendario eventi

h. logs:

1. visualizzare i log giornalieri generati dal gestionale contenenti informazioni sugli utenti connessi (amministratori ed espositori), informazioni sulla provenienza della connessione e sulle azioni svolte

11.1.b Area espositori

Accessibile all'indirizzo areaclienti.luccacrea.it/ permette agli espositori di registrarsi alla piattaforma Area Clienti di Lucca Crea e di inviare le proprie richieste di adesione alle diverse manifestazioni.

Ogni espositore registrato deve preliminarmente indicare un proprio referente per le comunicazioni con l'organizzazione (persona fisica).

Una volta registrato, l'espositore accede all'area riservata e può selezionare una delle funzioni disponibili:

a. Comandi generali

a. Gestione comunicazioni

attraverso questa funzione l'espositore può visualizzare e gestire le comunicazioni in corso con l'organizzazione e aprirne di nuove

b. Eventi/Servizi

attraverso questa funzione l'espositore può gestire i propri ordini per gli eventi promossi da Lucca Crea e ospitati al Polo Fiere. Per ciascuna manifestazione/servizio attivi l'espositore può – se l'area richieste è attiva - avviare la generazione dell'ordine sulla base degli spazi e degli articoli precaricati dall'organizzazione. Una volta inviato, l'ordine viene gestito dall'organizzazione attraverso il workflow di approvazione riportato al precedente articolo 6.1.a punto b.4. Ogni evento/servizio dispone di funzionalità specifiche secondo i bisogni organizzativi e l'estensione delle funzioni in essere; tipicamente, le funzionalità presenti sono:

a. Gestione stand

ordine di uno o più stand per l'evento prescelto e dei servizi accessori ad esso connessi (arredi, impianti elettrici e di rete, illuminazione, etc.)

b. Gestione servizi accessori

ordini dei servizi accessori connessi all'evento prescelto (ad esempio bannerizzazioni in fiera, servizi di logistica e magazzino, etc.)

c. Gestione pass

gestione dei nominativi da associare ai pass di competenza dell'espositore

c. Info Amministrative

l'area permette all'espositore di consultare informazioni di carattere economico/amministrativo relative al suo rapporto con Lucca Crea e contiene:

a. Riepilogo economico

file PDF con il dettaglio dell'esposizione economica dell'espositore sulla base degli ordini effettuati nell'anno in corso

b. Fatture

elenco e dettaglio delle fatture emesse da Lucca Crea verso l'espositore per i servizi acquistati nell'anno in corso

c. Riepilogo economico anno precedente

file PDF con il dettaglio dell'esposizione economica dell'espositore sulla base degli ordini effettuati nell'anno solare precedente

d. Fatture anno precedente

elenco e dettaglio delle fatture emesse da Lucca Crea verso l'espositore per i servizi acquistati nell'anno solare precedente

d. Dati personali

area dedicata alla gestione delle informazioni aziendali e di contatto dell'espositore

a. Gestione referenti

permette la gestione dei nominativi e delle qualifiche delle persone fisiche di riferimento dell'espositore

b. Gestione anagrafica

permette la gestione dei dati anagrafici dell'espositore

c. Modifica password

permette la modifica della password di accesso al sistema da parte dell'espositore

11.1.c Area di gestione dei pass

Attraverso questa area, l'organizzazione gestisce le richieste di attribuzione pass effettuate da parte degli espositori attraverso l'Area Clienti così come le richieste dirette in fase di apertura di manifestazione.

L'area di gestione dei pass dispone di un proprio DB, popolato a partire dagli ordini accettati effettuati dagli espositori presenti sul DB dell'Area Clienti. Successivamente il numero dei pass disponibile per ciascun espositore viene, eventualmente, modificato in base alle richieste dell'organizzazione. Nell'Area Espositori, l'espositore in un dato arco temporale, definito di anno in anno dall'organizzazione a seconda delle proprie esigenze, può inserire:

1. i nominativi dei pass in numero congruo a quanto gli è stato attribuito
2. i dati relativi ai mezzi autorizzati ad usufruire dei pass parcheggio se gli sono stati attribuiti

L'accesso all'area di gestione dei pass (vedi per esempio <https://pass2017.luccacomicsandgames.com/>) è riservata ai soli organizzatori tramite apposite credenziali.

All'interno dell'area di gestione dei pass l'organizzazione può:

- a. ricercare i soggetti che hanno richiesto i pass
- b. verificare le disponibilità numeriche di pass attribuite ad ogni assegnatario ed eventualmente modificandole (aumentando o diminuendo il numero attribuito attraverso l'inserimento di una password dispositiva diversa da quella dell'utente)
- c. verificare i nominativi inseriti dagli espositori e l'eventuale disponibilità di pass non ancora attribuiti per ciascun espositore
- d. stampare i pass sui badge prestampati attraverso stampanti Zebra specificamente settate con contestuale scarico dei pass stampati per evitare doppie consegne
- e. procedere allo scarico dei pass manualmente
- f. inserire nuovi assegnatari di pass per attribuzioni effettuati fuori della gestione dell'Area Clienti
- g. gestire l'attribuzione dei pass parcheggio con relativa targa dell'auto autorizzata
- h. gestire la stampa di report generali relativi a:
 - o elenco pass in PDF, con possibilità di filtrare per:
 - tipologia pass
 - assegnatario
 - o elenco pass raggruppati per espositore in PDF, con possibilità di filtrare per:
 - padiglione
 - o elenco targhe in XLS, con possibilità di filtrare per:
 - padiglione

11.1.d Area Moduli

Accessibile all'indirizzo areaclienti.luccacrea.it/moduli/, la sezione permette la registrazione degli utenti interessati ad entrare in contatto con l'organizzazione per diverse finalità.

L'Area Moduli permette di gestire diverse tipologie di informazioni, raggruppate per macrocategorie. Gli espositori possono accedere a tutte le categorie attraverso le loro credenziali di accesso all'Area Clienti.

La disponibilità dei moduli in ciascuna categoria deriva dalle date di pubblicazione impostate dagli amministratori nell'area di amministrazione dell'Area Clienti e può variare di anno in anno secondo le necessità dell'organizzazione.

Le categorie dei moduli sono:

- accreditato
 - a. accreditato autori di fumetti
 - b. accreditato stampa
- concorsi
 - a. Concorso Lucca Junior
 - b. Epic Dungeons & Dragons
 - c. Gioco dell'anno
 - d. Gioco di ruolo dell'anno
 - e. Gioco inedito
 - f. Gran Guinigi
 - g. Lucca Project Contest
 - h. Mangaka Contest
 - i. Mastering
 - j. Prototype Review Corner
 - k. Ruolimpiadi
 - l. Translation Slam
 - m. Trofeo Grog
- novità allo stand
 - a. Altri eventi
 - b. Autori presenti allo stand

- c. Editori Comics
- d. Editori Fantasy
- e. Editori Games
- f. Editori Videogames
- g. Espositori Japan
- h. Espositori Junior
- i. Novità Editoriali Comics
- proposta eventi
- a. Eventi generici
- b. Incontro
- c. Proiezione
- d. Showcase

Ciascun modulo dispone di proprie e specifiche:

- a. autorizzazioni di accesso
- b. logiche di workflow e schede di compilazione
- c. struttura e tipologia dei contenuti
- d. interazioni con le altre properties di Lucca Crea

Giuria

Non tutti i moduli sono accessibili da frontend, alcuni sono accessibili solo dal backend amministrativo dell'Area Clienti per esigenze funzionali rispetto ai loro obiettivi.

È presente un'area giurata funzionale ai moduli che ne richiedano l'utilizzo, accessibile da <https://areaclienti.luccacrea.it/moduli/giuria/>.

I giurati possono:

- a. vedere le adesioni pervenute rese "giudicabili"

- b. commentare le varie adesioni

Gestione eventi

È inoltre presente un'area dedicata alla gestione degli eventi dei seguenti moduli:

1. eventi generici
2. incontro
3. proiezione
4. showcase

La gestione degli eventi prevede:

1. inserimento
2. modifica
3. calendarizzazione
4. esportazione

Attraverso quest'area si possono gestire i luoghi in cui vengono calendarizzati gli eventi relativi a questi moduli. I luoghi sono divisi in gruppi. Ogni evento può essere associato ad una o più aree (Comics, Games, Junior etc.) Per ogni evento si può specificare quindi luogo, giorno, orario e durata. Ogni evento può avere uno o più relatori ed essere associato ad uno o più tag. Il calendario degli eventi è filtrabile per gruppo di luogo, luogo e data.

La gestione degli eventi permette di scaricare report puntuali che indicano:

1. la lista completa degli eventi calendarizzati
2. la lista completa degli eventi calendarizzati divisa per tipologia di evento
3. eventi che sovrappongono il proprio orario nei vari luoghi
4. la lista completa dei relatori
5. i relatori che sovrappongono il proprio orario fra eventi diversi

I luoghi ed i gruppi di luoghi possono essere gestiti dall'area di amministrazione.

11.1.e Area di pubblicazione web services per interazioni esterne

Considerate le numerose interazioni tra aree gestionali e properties pubbliche, nel tempo sono stati sviluppati diversi servizi che permettono il recupero e la pubblicazione delle informazioni necessarie sui siti di Lucca Crea.

I servizi sono pubblicati a due indirizzi:

a. services.luccacomicsandgames.com

serve le informazioni per il sito web luccacomicsandgames.com e per il sito web giocodellanno.it, tramite apposite procedure raggiungibili nell'area di amministrazione dell'Area Moduli;

b. [app\[anno\].luccacomicsandgames.com](http://app[anno].luccacomicsandgames.com)

serve le informazioni per la webapplication Mappe, tramite apposita procedura che legge dal DB del gestionale.

Presso la sede di Lucca Crea è disponibile l'elenco dei metodi esposti dai web services, consultabili al momento della presa visione dei materiali tecnici di gara.

Art 11.2 Oggetto dell'appalto

È oggetto dell'appalto:

A. attività di implementazione, gestione e manutenzione ordinaria

è oggetto dell'appalto la manutenzione ordinaria dei contenuti statici in formato HTML, della piattaforma gestionale PHP, dei DB, dei codici JS e di ogni altra parte tecnica secondo gli adeguamenti necessari per mantenere le diverse funzioni dell'Area Clienti funzionante rispetto agli obiettivi di funzionamento attuali e sicura rispetto alle vulnerabilità note e prevedibili, con particolare riguardo alla gestione dei contenuti specifici per ogni edizione e anno, le aperture e le chiusure delle aree per le diverse manifestazione, la gestione dei moduli (date di apertura e chiusura, modifica dei contenuti, aggiornamento dei DB per ogni edizione e ogni altro intervento di adeguamento tecnico o di gestione contenutistica dei moduli in essere) e nello specifico:

1. implementazione, gestione e manutenzione ordinaria dell'area di amministrazione dell'ambiente;
2. implementazione, gestione e manutenzione ordinaria dell'area operativa per espositori;
3. implementazione, gestione e manutenzione ordinaria area gestione pass;
4. implementazione, gestione e manutenzione ordinaria area moduli;
5. implementazione, gestione e manutenzione ordinaria area di pubblicazione web services

B. attività evolutive

parallelamente alle attività di implementazione, gestione e manutenzione ordinaria delle diverse aree afferenti alla web application Area Cliente, sono richieste attività evolutive finalizzate ad implementare nuove funzionalità e a razionalizzare quelle in essere. Al fine di garantire la piena operatività dell'Area Clienti – sottolineiamo che l'Area Clienti deve rimanere aperta e funzionante per un lungo periodo di tempo, indicativamente da metà dicembre a metà novembre dell'anno successivo, per permettere la gestione operativa delle manifestazioni Lucca Collezionando e Lucca Comics & Games – si richiede che per l'anno 2018 venga mantenuta aperta l'attuale versione dell'Area Clienti mentre viene allestita la nuova versione, la cui messa in produzione è richiesta a partire dall'apertura dell'Area Clienti per la manifestazione Lucca Collezionando entro il 15 dicembre 2018.

Le attività evolutive oggetto del bando sono:

1. definizione della nuova entità “clienti” che vada a identificare i soggetti amministrativi con cui l'organizzazione entra in relazione; i clienti possono essere sia soggetti economicamente attivi (tipicamente espositori, gruppi o partner con contribuzione economica) che soggetti neutri nei confronti dell'organizzazione (istituzioni, soggetti e partner senza contribuzione economica), entità che raccoglie uno o più espositori che prenderanno parte alle manifestazioni;
2. creazione di un DB utenti nettamente diviso e separato dal DB anagrafiche clienti ed espositori; il DB utente ha il solo compito di gestire le credenziali di accesso all'Area Cliente, il DB anagrafiche ha il compito di gestire le informazioni tecniche, amministrative e di contenuto dei soggetti che entrano in relazione con l'organizzazione;
3. inclusione nell'Area Clienti di tutte le funzioni attualmente presenti nei moduli afferenti agli espositori e agli autori, con la realizzazione di due sezioni chiaramente divise:
 - una sezione commerciale
destinata a gestire tutte le trattative commerciali, le informazioni tecniche e le partite economico-finanziarie tra i clienti e l'organizzazione, tra cui, a titolo indicativo e non esaustivo, gli stand, gli optional, i servizi accessori e ogni altra funzione necessaria alla partecipazione dell'espositore alle manifestazioni;
 - sezione contenuti
destinata a gestire tutte le informazioni e i contenuti che ogni espositore vuole pubblicare e porterà in fiera, tra cui, a titolo indicativo e non esaustivo:
 - concorsi
 - eventi
 - autori presenti allo stand
 - novità in fiera
 - incontri

- proiezioni
 - showcase
 - presentazioni per sito web e program book
4. ridefinizione delle logiche, delle funzioni e dei metodi dei webservice per migliorare le interazioni con le properties pubbliche di Lucca Crea (siti web, app, mappe), in particolar modo superando le incongruenze di ricerca presenti nella mappa Lucca Comics & Games;
5. esportazione dei contenuti gestiti attraverso la sezione contenuti in diversi formati e metodi al fine di gestire, a titolo indicativo e non esaustivo:
- esportazione delle informazioni per supporti cartacei, come il program book;
 - esportazione di supporti informativi per partner e responsabili d'area, come elenchi degli autori, agende degli eventi, supporto per i giurati dei concorsi;
 - generazione di report per finalità statistiche, operative e amministrative;
- C. in alternativa, è ammessa la fornitura di una piattaforma tecnologica alternativa all'attuale a condizione che:
1. sia espressamente normata la cessione del codice sorgente a Lucca Crea con diritto di modifica, evoluzione e integrazione anche da parte di operatori terzi, senza ulteriori vincoli o costi per l'organizzazione;
 2. essa preveda almeno tutte le attuali funzioni e quelle previste rispetto alle attività evolutive di cui al presente bando;
 3. siano mantenuti tutti i livelli di interazione con le properties digitali di Lucca Crea, con particolare riguardo a siti web, mobile app, gestionali interni, mappe online;
 4. essa non faccia uso di codice proprietario soggetto a licenza d'uso per le funzionalità richieste, né a livello applicativo né sistemistico;
 5. siano chiaramente e dettagliatamente illustrate nel progetto tecnico e in fase di presentazione le modalità di funzionamento, interazione, uso e gestione della piattaforma stessa.

Art. 12 IMPLEMENTAZIONE E MANUTENZIONE DELLA WEB APPLICATION "AREA FORNITORI"

Art. 12.1 inquadramento generale

All'indirizzo fornitori.luccacrea.it è pubblicata la web application di gestione delle informazioni relative ai fornitori, agli incarichi, alle determine e ai pagamenti effettuati da Lucca Crea.

Il sistema permette il caricamento manuale delle informazioni sulle fatture ricevute, con indicazioni di importi, scadenze e metodi di pagamento e loro collegamento agli incarichi tramite CIG e p.iva

Art. 12.2 oggetto dell'appalto

Manutenzione ordinaria

È oggetto dell'appalto la manutenzione ordinaria dei contenuti statici in formato HTML, della piattaforma gestionale PHP, dei DB, dei codici JS e di ogni altra parte tecnica secondo gli adeguamenti necessari per mantenere l'Area Fornitori funzionante rispetto agli obiettivi di funzionamento attuali e sicura rispetto alle vulnerabilità note e prevedibili.

Evolutive

È oggetto dell'appalto:

- a) la realizzazione del sistema di caricamento automatica dei fornitori a partire da elenchi importati e allineati periodicamente con il gestionale interno Spring;
- b) la realizzazione del sistema di gestione dei processi di creazione degli incarichi con:
 1. caricamento dei documenti di determina preliminari
 2. gestione dei dati della determina (fornitore, importo, CIG, allegati, periodi di validità)
 3. timestamp di firma della determina
 4. archiviazione di copia delle determine in formato non modificabile;
 5. creazione degli impegni di spesa relativi su cui saranno registrate le fatture ricevute;
- c) la realizzazione del sistema di pubblicazione automatica sul sito di Lucca Crea degli albi e delle informazioni obbligatorie a norma dell'Amministrazione Trasparente 33/2013 e 97/2016.

Art. 13 IMPLEMENTAZIONE E MANUTENZIONE DELL'AREA GESTIONALE DELL'OVERLUK AWARD

Art. 13.1 inquadramento generale

L'area gestionale dell'OverlukAward comprende due aree distinte ma correlate:

- a) la sezione di raccolta e valutazione dei portfolio review da parte degli artisti pubblicata all'indirizzo submission.overlukaward.com. L'area è realizzata in lingua inglese e permette il censimento anagrafico degli artisti e il caricamento delle opere in formato JPG;
- b) l'area gestionale per la giuria, pubblicata all'indirizzo jury.overlukaward.com, destinata ai membri della giuria per la gestione dei portfolio review inviati dagli artisti. Per ogni giurato è possibile visionare le opere selezionate ed assegnare i voti sulla base dei criteri condivisi. L'accesso è diversificato tra utenti giurati e amministratori, gli ultimi

Art. 13.2 oggetto dell'appalto

È oggetto dell'appalto la manutenzione ordinaria dei contenuti statici in formato HTML, della piattaforma gestionale PHP, dei DB, dei codici JS e di ogni altra parte tecnica secondo gli adeguamenti necessari per mantenere le aree gestionali OverLuk Award funzionanti rispetto agli obiettivi di funzionamento attuali e sicure rispetto alle vulnerabilità note e prevedibili.

Art. 14 IMPLEMENTAZIONE E MANUTENZIONE DEL PROTOCOLLO DOCUMENTALE

Art. 14.1 inquadramento generale

Il protocollo documentale è basato sulla web application open source OpenPro ver. 1.3.1, ospitata su una VM interna alla LAN aziendale. Attraverso di essa vengono censiti e catalogati tutti i documenti ricevuti da terzi ed inviati a terzi da parte dell'organizzazione di Lucca Crea.

Art. 14.2 oggetto dell'appalto

È oggetto dell'appalto la manutenzione ordinaria dei contenuti statici in formato HTML, della piattaforma gestionale PHP, dei DB, dei codici JS e di ogni altra parte tecnica secondo gli adeguamenti necessari per mantenere il protocollo funzionante rispetto agli obiettivi di funzionamento attuali e sicuro rispetto alle vulnerabilità note e prevedibili. È ammessa la sostituzione dell'attuale sistema di gestione protocollo con una nuova soluzione, a patto siano rispettate le seguenti condizioni:

- venga proposta una piattaforma CMS open source che non faccia uso di codice proprietario soggetto a licenza d'uso per le funzionalità richieste, né a livello applicativo né sistemistico;
- vengano mantenute le funzionalità attualmente disponibili;
- siano chiaramente illustrate nel progetto tecnico e nella presentazione le modalità di interazione e di gestione dei contenuti nell'area di amministrazione della piattaforma;
- sia a carico dell'impresa aggiudicatrice la migrazione dei contenuti caricati dall'attuale sistema OpenPro alla nuova piattaforma protocollo.

CAPO III

MOBILE APPLICATION LUCCA COMICS & GAMES

Art. 15 SVILUPPO, IMPLEMENTAZIONE, GESTIONE E MANUTENZIONE DELLA MOBILE APPLICATION LUCCA COMICS & GAMES

Art. 15.1 inquadramento generale

Lucca Comics & Games dispone di una mobile app per dispositivi iOS e Android reperibile sui relativi store. È obiettivo del presente bando realizzare una nuova mobile app per dispositivi iOS e Android.

Art 15.2 Oggetto dell'appalto

Obiettivo del presente bando è realizzare una nuova mobile app della manifestazione che preveda:

1. caratteristiche tecniche
 - a. disponibile per piattaforma iOS e Android;
 - b. realizzate in linguaggio nativo;
 - c. accessibile in modalità offline per le informazioni di base e online per i contenuti ad aggiornamento continuo;
 - d. connessa con il sistema CMS del sito web per la pubblicazione di contenuti specifici dinamici (testi, immagini, video);
 - e. possibilità da parte degli utenti di registrarsi, con conseguente connessione con l'area MyLCG del sito web, condivisione dell'utenza e delle informazioni in essa salvate dall'utente, con sincronizzazione bidirezionale delle informazioni (contenuti salvati sul sito disponibili sulla app e viceversa); solo gli utenti registrati hanno la possibilità di accedere alle funzionalità evolute come agenda, preferiti, condivisione, reminder;
 - f. possibilità di interazione con aree fisiche attraverso beacon BLE;
 - g. notifiche push gestite e inviate dall'organizzazione a partire dal sistema CMS di gestione con possibilità di segmentazione su profilazione e localizzazione dell'utente;
 - h. reminder per gli appuntamenti messi in agenda dagli utenti [solo per utenti registrati];
 - i. funzione di ricerca per:
 - i. contenuti
 - ii. eventi
 - iii. ospiti
 - iv. mostre
 - v. espositori

- j. sistema di log e analisi azioni degli utenti sulla app;
- k. piena rispondenza e coerenza con le previsioni e le indicazioni del Regolamento UE 2016/679
- 2. contenuti
 - a. news ed aggiornamenti periodici
contenuti testuali, immagini e video inseriti dal CMS e pubblicati in ordine cronologico e di importanza; possibilità di inserire dei feed automatici a partire da URL predefinite o da canali social (twitter, facebook, instagram);
 - b. elenco espositori, con descrizione (testo, immagini, video), informazioni di localizzazione, novità, autori allo stand, eventi presenti (informazioni recuperate dalla Sezione Contenuti dell'Area Clienti rinnovata), contenuti extra e promozionali specifici;
 - c. elenco degli eventi filtrabili per sezione, categoria, espositore, luogo; scheda di dettaglio con descrizione (testo, immagini, video), informazioni di localizzazione e orario. Per gli utenti registrati possibilità di salvare gli eventi nei preferiti, condividerli attraverso i social, salvare l'agenda degli appuntamenti;
 - d. elenco degli ospiti, filtrabili per sezione, categoria, espositore, luogo; scheda di dettaglio con descrizione (testo, immagini, video), informazioni di localizzazione e orario degli eventi correlati. Per gli utenti registrati possibilità di salvare gli ospiti nei preferiti, condividerli attraverso i social, salvare l'agenda degli appuntamenti relativi;
 - e. elenco delle mostre, con scheda di dettaglio con descrizione (testo, immagini, video), informazioni di localizzazione e orario;
 - f. mappa interattiva, con informazioni reperite dai services dell'Area Clienti, con dettaglio delle localizzazioni, informazioni sui padiglioni, gli stand, gli espositori, le mappe PDF dei singoli stand, elenco degli eventi localizzati in ogni luogo, sistema di tracciamento del percorso di arrivo da un punto predefinito o dalla attuale posizione dell'utente;
 - g. agenda personale [solo per utenti registrati]: la propria agenda personalizzata realizzata salvando gli eventi presenti nell'elenco eventi e nell'elenco ospiti;
 - h. contenuti promozionali e a valore aggiunto (banner IAB standard, rich-media, annunci testuali), gestiti da CMS con possibilità di parametrizzazione in base a orario, posizione, profilazione utente.

È richiesto:

- lo sviluppo delle mobile app ottimizzata per smartphone e compatibile con tablet;
- l'utilizzo di codice nativo Java per Android e Swift per iOS predisposto per unit test e rilasciato tramite l'utilizzo di un sistema di continuous integration;
- l'adozione di un'architettura MVVM/MVP per android e MVC/MVP per iOS;
- la retrocompatibilità:
 - a. iOS ver. 10.0 su dispositivo iPhone 5s e iPad Air
 - b. Android ver. 5.0
- comunicazioni tra mobile application e server con protocolli RESTful;
- utilizzo di liquid adaptive per entrambe le piattaforme in modalità portrait;

- lo sviluppo di eventuali parti server necessarie alle funzionalità richieste (notifiche push, interazioni con sito web e con sistemi terzi) e di ogni altro componente necessario al funzionamento della app in ogni sua versione;
- la fornitura del codice sorgente per ogni piattaforma, libero da ogni vincolo di licenza e di durata senza ulteriori costi accessori per l'organizzazione;
- la realizzazione di una fase di testing che verifichi:
 - a. le funzionalità in ambiente simulato con scarsa connettività;
 - b. le funzionalità in ambiente simulato con alto numero di utenti concorrenti;
 - c. la sincronizzazione di grosse moli di dati;

È facoltà del partecipante pianificare il rilascio delle funzionalità previste nell'arco temporale di validità dell'incarico, garantendo il rilascio delle funzionalità secondo il seguente schema:

- rilasci 2018
 - a. funzioni base
- rilasci 2019
 - a. beacon
 - b. push
 - c. promozioni
 - d. notifiche personalizzate

**CAPO IV
COSTI**

Art. 16 COSTI

16.1 Inquadramento generale

I costi di seguito indicati sono il valore massimo a gara soggetto al ribasso offerto dall'aggiudicatario dell'appalto e sono soggetti a consuntivazione alla fine di ogni anno secondo quanto indicato nel presente bando.

16.2 Costi a corpo

Attività	Costo annuo
<ul style="list-style-type: none"> • servizio di sviluppo, implementazione, gestione e manutenzione dei touchpoint rivolti al pubblico dell'ecosistema digitale di Lucca Crea • servizio di sviluppo, implementazione, gestione e manutenzione delle webapplication gestionali di Lucca Crea • servizio di sviluppo, implementazione, gestione e manutenzione della mobile application della manifestazione Lucca Comics & Games 	<p>€ 62.555,50</p>

Tutti i costi sono IVA esclusa. Ad essi deve essere applicato il ribasso offerto dal soggetto aggiudicatario dell'appalto.