



AUTORITÀ GARANTE
DELLA CONCORRENZA
E DEL MERCATO



*DIREZIONE PER I RAPPORTI ISTITUZIONALI,
RELAZIONI ESTERNE, COMUNICAZIONI E
STAMPA (DRIRE)*

CAPITOLATO TECNICO PER L’AFFIDAMENTO DEL SERVIZIO DI ORGANIZZAZIONE DELL’ EVENTO DI PREMIAZIONE DEL CONCORSO CONCERNENTE LA CAMPAGNA DI COMUNICAZIONE DENOMINATA #CONVIENESAPERLO (ANCHE A SCUOLA) 2.0 PER L’AUTORITA’ GARANTE DELLA CONCORRENZA E DEL MERCATO

AFFIDAMENTO DEL SERVIZIO DI
ORGANIZZAZIONE DELL’ EVENTO DI PREMIAZIONE DEL CONCORSO CONCERNENTE
LA CAMPAGNA DI COMUNICAZIONE DENOMINATA #CONVIENESAPERLO (ANCHE A
SCUOLA)2.0 PER L’AUTORITA’ GARANTE DELLA CONCORRENZA E DEL MERCATO

- CAPITOLATO TECNICO –



AUTORITÀ GARANTE
DELLA CONCORRENZA
E DEL MERCATO



*DIREZIONE PER I RAPPORTI ISTITUZIONALI,
RELAZIONI ESTERNE, COMUNICAZIONI E
STAMPA (DRIRE)*

CAPITOLATO TECNICO PER L’AFFIDAMENTO DEL SERVIZIO DI ORGANIZZAZIONE DELL’ EVENTO DI PREMIAZIONE DEL CONCORSO CONCERNENTE LA CAMPAGNA DI COMUNICAZIONE DENOMINATA #CONVIENESAPERLO (ANCHE A SCUOLA) 2.0 PER L’AUTORITA’ GARANTE DELLA CONCORRENZA E DEL MERCATO

INDICE

ART. 1 – OGGETTO E OBIETTIVI	3
ART. 2 – PRESTAZIONI RICHIESTE	4



AUTORITÀ GARANTE
DELLA CONCORRENZA
E DEL MERCATO



DIREZIONE PER I RAPPORTI ISTITUZIONALI,
RELAZIONI ESTERNE, COMUNICAZIONI E
STAMPA (DRIRE)

CAPITOLATO TECNICO PER L'AFFIDAMENTO DEL SERVIZIO DI ORGANIZZAZIONE DELL'EVENTO DI PREMIAZIONE DEL CONCORSO CONCERNENTE LA CAMPAGNA DI COMUNICAZIONE DENOMINATA #CONVIENESAPERLO (ANCHE A SCUOLA) 2.0 PER L'AUTORITÀ GARANTE DELLA CONCORRENZA E DEL MERCATO

ART. 1 - OGGETTO

L'Autorità Garante della Concorrenza e del Mercato (per brevità, anche Autorità o Agcm) intende procedere all'acquisizione di un servizio di organizzazione evento, in occasione della premiazione del concorso destinato alle scuole medie e superiori concernente la campagna di comunicazione denominata *#Convienesaperlo (anche a scuola) 2.0*.

Atteso che la qualità del servizio in oggetto presenta un evidente impatto sull'immagine della Autorità, è di fondamentale importanza che le prestazioni siano svolte con assoluta professionalità e rigore, tramite impiego di personale di comprovata affidabilità ed esperienza.

L'Autorità Garante della Concorrenza e del Mercato (AGCM) svolge un ruolo fondamentale nella tutela dei diritti dei consumatori. Da una parte vigilando sugli operatori di mercato, dall'altra impegnandosi a rendere i consumatori sempre più consapevoli delle tutele loro riservate. Così nel 2020 nasce la campagna di informazione multitarget [#convienesaperlo](#), che nel 2022 ha riservato particolare attenzione agli studenti delle scuole medie e superiori attraverso il contest **#conviensaperlo (anche a scuola)** e torna anche nel 2023-2024 con la nuova edizione *#convienesaperlo (anche a scuola) 2.0*

Il meccanismo di gioco non cambia, attraverso un quiz game realizzato in collaborazione con Skuola.net, centinaia di studenti sparsi in tutte le regioni italiane potranno accedere alla sfida e mettere alla prova le proprie conoscenze in tema di diritti dei consumatori. Ma solo i più preparati, veloci e costanti potranno primeggiare nelle due classifiche riservate, rispettivamente, alle scuole secondarie di primo e secondo grado.

Gli alunni che si sono classificati al primo posto ognuno per la propria categoria (scuola media e scuola superiore) si aggiudicheranno un iPhone 15.

I primi tre classificati di ciascuna classifica permetteranno alle proprie scuole di appartenenza di ricevere un voucher per l'acquisto di materiale didattico. Inoltre daranno la possibilità alla propria classe e a una seconda (a scelta della scuola) di partecipare a un esclusivo evento di premiazione finale a Roma, da realizzarsi in data 24 maggio 2024 presso il Foyer Petrassi e Teatro Studio (Auditorium Parco della Musica).

Skuola.net, per conto dell'AGCM, si occuperà dell'acquisto dei suddetti premi (iPhone 15) e dell'erogazione alle scuole dei voucher.

L'evento di premiazione finale ha come obiettivo principale quello di educare sui principali diritti dei consumatori; coinvolgendo tutti i partecipanti con un *game show* interattivo dal mood edutainment che permetterà di distribuire un nuovo premio individuale per ciascun ragazzo delle squadre vincitrici, individuate tra gli ospiti della manifestazione, secondo modalità di assegnazione e premialità che definirà il soggetto aggiudicatario.

I premi individuali, ciascuno del valore di euro 50, saranno a carico dell'aggiudicatario che si occuperà anche del relativo acquisto.



AUTORITÀ GARANTE
DELLA CONCORRENZA
E DEL MERCATO



DIREZIONE PER I RAPPORTI ISTITUZIONALI,
RELAZIONI ESTERNE, COMUNICAZIONI E
STAMPA (DRIRE)

CAPITOLATO TECNICO PER L’AFFIDAMENTO DEL SERVIZIO DI
ORGANIZZAZIONE DELL’ EVENTO DI PREMIAZIONE DEL CONCORSO
CONCERNENTE LA CAMPAGNA DI COMUNICAZIONE DENOMINATA
#CONVIENESAPERLO (ANCHE A SCUOLA) 2.0 PER L’AUTORITA’
GARANTE DELLA CONCORRENZA E DEL MERCATO

L’evento si concluderà con una doppia premiazione: quella delle classi vincitrici del *web game* #convienesaperlo (anche a scuola) 2.0 e quella delle squadre vincitrici del game show organizzato e condotto durante l’evento.

Pur trattandosi di un evento di carattere istituzionale, deve riuscire a combinare l’esigenza di **informare** con quella di intrattenere ed ingaggiare una platea di studenti di età compresa tra gli 11 e i 19 anni attraverso una adeguata scelta di linguaggi, interpreti e strategie narrative.

ART. 2- PRESTAZIONI RICHIESTE

L’operatore economico dovrà formulare una proposta progettuale che preveda:

l’ideazione di un format di evento di ispirazione game show a premi coerente con le tematiche proposte nel contest online #convienesaperlo (anche a scuola) 2.0 e completo di ogni elemento accessorio al suo svolgimento, come ad esempio eventuali piattaforme digitali di gioco, definizione della meccanica di gioco nonché dei relativi premi con espletamento degli eventuali relativi obblighi amministrativi;

la continuità e la massima aderenza al contest promosso in collaborazione con Skuola.net: <https://convienesaperlo.skuola.net/> e alle sue finalità educative/divulgative sviluppando un game show basato sui meccanismi del noto format televisivo “Chi Vuol esser Milionario?”;

l’integrazione di alcuni meccanismi/regole del gioco a quiz televisivo, virando i contenuti sulla tematica “tutela diritto del consumatore” (ad esempio, a titolo spunto creativo, una versione ad hoc customizzata “Chi Vuol esser Tutelato?”);

modalità di ingaggio e intrattenimento per coinvolgere tutto il pubblico in sala (es. il pubblico deve essere coinvolto attivamente nel gioco e seguire lo svolgersi del gioco su un ledwall grazie anche alla regia mobile in real time). Di seguito le meccaniche del format che riteniamo strategiche per le finalità del gioco:

Aiuto del pubblico: la squadra partecipante può richiedere tramite sondaggio in sala l’aiuto per alcune risposte del quiz;

50:50: noto anche come Aiuto del computer, consiste nell’eliminazione di due risposte sbagliate da parte del computer, lasciando solo la risposta esatta e una rimanente sbagliata;

Switch: permette di cambiare la domanda con un’altra di uguale valore e difficoltà ma di tutt’altro argomento;

Aiuto dell’esperto: questo aiuto permette alla squadra di interpellare un esperto dell’Autorità, con questo aiuto la figura di AGCM esprime il suo parere sulla risposta esatta creando dei momenti di approfondimento educativo.

il coinvolgimento di un conduttore di comprovata esperienza nel campo di eventi istituzionali riservati agli adolescenti;

il coinvolgimento di almeno un creator attivo sulle piattaforme di social media nell’ambito del cosiddetto infotainment, ovvero divulgazione a carattere intrattenitivo;



AUTORITÀ GARANTE
DELLA CONCORRENZA
E DEL MERCATO



DIREZIONE PER I RAPPORTI ISTITUZIONALI,
RELAZIONI ESTERNE, COMUNICAZIONI E
STAMPA (DRIRE)

CAPITOLATO TECNICO PER L'AFFIDAMENTO DEL SERVIZIO DI ORGANIZZAZIONE DELL'EVENTO DI PREMIAZIONE DEL CONCORSO CONCERNENTE LA CAMPAGNA DI COMUNICAZIONE DENOMINATA #CONVIENESAPERLO (ANCHE A SCUOLA) 2.0 PER L'AUTORITÀ GARANTE DELLA CONCORRENZA E DEL MERCATO

momenti di interazione con il pubblico focalizzato sulle attività dell'evento (es. game show, premiazione ecc.) per tenere sempre viva e alta la partecipazione e l'attenzione in sala.

La durata complessiva deve essere di circa 90 minuti da suddividersi indicativamente in parti uguali tra fasi di divulgazione, intrattenimento e premiazione.

Il soggetto aggiudicatario sarà tenuto ad organizzare l'evento finale secondo la seguente agenda:

giovedì 23 maggio 2024:

a partire dalle ore 8.00 preallestimento e prova generale (regia, audio/video ecc.) fino a conclusione dei lavori;

venerdì 24 maggio 2024:

9.00/9.30 accoglienza dei partecipanti presso il Foyer Petrassi e Teatro Studio (Auditorium Parco della Musica).

10.00 ingresso sala;

10.30 inizio evento (game show e premiazione);

12.30 fine evento;

entro le ore 13.00 pranzo;

entro le ore 14.30 ritorno verso località di partenza.

entro le ore 15.00 disallestimento

Il soggetto aggiudicatario dovrà, inoltre, erogare le seguenti prestazioni:

sopralluogo presso la location designata dall'AGCM e rilevamenti tecnici utili all'organizzazione logistica e creativa dell'evento;

ideazione e organizzazione dell'evento finale secondo le indicazioni del concept dell'evento;

ideazione e realizzazione di un concept grafico/visual per la locandina dell'evento e per tutti gli allestimenti scenografici;

ingaggio di un conduttore con comprovata esperienza nella conduzione di eventi istituzionali riservati agli adolescenti;

ingaggio di almeno un creator attivo sulle piattaforme di social media in ambito divulgativo-intrattenitivo con almeno 200.000 follower/iscritti complessivi sui profili collegati o afferenti;

segreteria organizzativa in coordinamento con la DRIRE ai fini della partecipazione in presenza di n. 6 classi vincitrici + n. 6 classi (non vincitrici scelte dalle scuole) ognuna delle quali rappresentata indicativamente da 25 studenti e 2 docenti: gestione inviti, gestione liberatorie genitori in caso di soggetti minorenni, gestione adesioni con feedback almeno settimanale;

gestione prenotazioni alberghiere e ticketing, stesura elenco partecipanti da aggiornare almeno settimanalmente, organizzazione dei transfer aeroporto/stazione ferroviaria/hotel/sede dell'evento (A/R);

prenotazione e acquisto camere presso struttura a trattamento a mezza pensione di livello non inferiore a 3 stelle per circa n. 325 ospiti per una notte. Le stanze dovranno essere indicativamente



AUTORITÀ GARANTE
DELLA CONCORRENZA
E DEL MERCATO



DIREZIONE PER I RAPPORTI ISTITUZIONALI,
RELAZIONI ESTERNE, COMUNICAZIONI E
STAMPA (DRIRE)

CAPITOLATO TECNICO PER L'AFFIDAMENTO DEL SERVIZIO DI ORGANIZZAZIONE DELL'EVENTO DI PREMIAZIONE DEL CONCORSO CONCERNENTE LA CAMPAGNA DI COMUNICAZIONE DENOMINATA #CONVIENESAPERLO (ANCHE A SCUOLA) 2.0 PER L'AUTORITÀ GARANTE DELLA CONCORRENZA E DEL MERCATO

triple/quadruple per gli studenti e doppie per gli accompagnatori. Il pagamento delle stanze verrà effettuato dall'Autorità tramite rimborso all'operatore economico. Pertanto il costo delle stanze non è ricompreso nella somma stimata di euro 70.000 IVA esclusa;

prenotazione e acquisto di servizi di trasporto - tramite treno, aereo o pullman GT - delle n. 12 classi dal luogo di origine fino a Roma e ritorno presso la città di provenienza. Qualora gli alberghi prenotati non consentano di raggiungere a piedi la sede dell'evento, dovrà essere garantito anche il servizio di trasporto da e per l'albergo presso la sede dell'evento e viceversa.

Il pagamento del trasporto verrà effettuato dall'Autorità tramite rimborso all'operatore economico. Pertanto il costo dei biglietti non è ricompreso nella somma stimata di euro 70.000 IVA esclusa;

ideazione/supervisione tecnica e scenografica del palco, regia video dell'evento; progettazione tecnica, sistema di proiezione compatibile con le necessità dell'evento, regia video, regia mobile, regia audio, regia luci (quindi non la sola dotazione tecnica ma anche personale tecnico qualificato in grado di progettare e seguire tutta la regia) dell'evento e l'allestimento scenografico e tecnico della sala (impianti video, proiezioni, impianto audio, impianto luci, ecc.), provvedendo a reperire ed eventualmente noleggiare tutta l'attrezzatura necessaria alla registrazione video integrale dell'evento (previa verifica del documento di dotazione tecnologica e logistica fornito dalla location designata dall'Autorità);

selezione e condivisione contributi musicali da sottofondo all'evento (es. musica filodiffusione, jingle, brani utili ad arricchire la regia ecc.) con eventuale stesura borderò SIAE;

allestimenti e arredi (previa verifica del documento di dotazione tecnologica e logistica fornito dalla location designata dall'Autorità) compreso la realizzazione e la stampa del materiale necessario all'allestimento e brandizzazione della location (es. locandina evento, poltroncine per tavole rotonde brochure, vele, segnaletica, pannelli autoportanti, totem, roll up ecc.);

ideazione e produzione di gadget/ricordo evento per i partecipanti tenendo conto di un numero di partecipanti massimo di 300 unità complessive;

proposta della meccanica di gioco a premi da sviluppare nel corso dell'evento, con relativo acquisto dei premi e adempimenti burocratici eventualmente connessi alla loro erogazione;

definizione dei premi del valore di 50 euro per ciascun ragazzo delle squadre vincitrici del game show;

ideazione e produzione di n.12 trofei celebrativi da assegnare alle sei classi vincitrici e oggetto della premiazione finale (contest online e game show evento);

girato video integrale e montato da 1, 3 e 12 minuti;

catering per servizio di light lunch a buffet per massimo 300 pax.

Il servizio di Catering offerto dovrà comprendere in tutti i casi, i trasporti da e per la sede di svolgimento dell'evento, gli allestimenti dei buffet, compresi eventuali tavoli e sedie se necessari, la fornitura di beni d'uso a rendere (tovaglie, piatti di portata, ecc.) e il vettovagliamento a perdere (di tipo monouso), oltre all'impiego del personale di servizio in numero adeguato rispetto al numero dei partecipanti.

Prima di ogni servizio l'Appaltatore dovrà assicurare uno specifico sopralluogo presso i locali ove dovrà essere effettuato il servizio richiesto.



AUTORITÀ GARANTE
DELLA CONCORRENZA
E DEL MERCATO



DIREZIONE PER I RAPPORTI ISTITUZIONALI,
RELAZIONI ESTERNE, COMUNICAZIONI E
STAMPA (DRIRE)

CAPITOLATO TECNICO PER L'AFFIDAMENTO DEL SERVIZIO DI ORGANIZZAZIONE DELL' EVENTO DI PREMIAZIONE DEL CONCORSO CONCERNENTE LA CAMPAGNA DI COMUNICAZIONE DENOMINATA #CONVIENESAPERLO (ANCHE A SCUOLA) 2.0 PER L'AUTORITÀ GARANTE DELLA CONCORRENZA E DEL MERCATO

Tutto il personale impegnato nello svolgimento del servizio dovrà indossare una uniforme ed essere in possesso delle certificazioni sanitarie previste dalla normativa vigente.

L'Aggiudicatario dovrà curare al massimo gli allestimenti del servizio, garantendo un elevato standard di qualità durante il suo svolgimento e curando al termine dello stesso, il riordino dei locali e la rimozione di ogni tipologia di rifiuto.

Di seguito si riporta nel particolare il servizio richiesto:

Servizio di Light Lunch (a buffet)

Il servizio dovrà, di norma, comprendere almeno:

- acqua naturale e frizzante;
- panini e tramezzini mignon misti, pizzette, salatini;
- insalate miste mono-porzione;
- primo freddo o caldo e secondo freddo o caldo, mono-porzione;
- spiedini di frutta o macedonia;
- dessert, caffè.

Il Fornitore, se richiesto, dovrà provvedere, ad invarianza di corrispettivi, alla preparazione di cibi per soggetti affetti da celiachia o con particolari qualità in casi di soggetti affetti da specifiche patologie o piatti per vegetariani/vegani.

Tutte le attività del presente capitolato dovranno essere svolte in diretta collaborazione con la Direzione per i Rapporti Istituzionali, Relazioni Esterne, Comunicazioni e Stampa dell'Autorità, che ne approverà le versioni definitive.

I materiali realizzati, gli esecutivi, tutti i diritti acquisiti (video, musicali, ecc.), nonché i progetti creativi rimarranno di proprietà dell'Autorità.