



Istituto Professionale Statale

"Guglielmo Marconi"

Industria e Artigianato per il made in Italy - Manutenzione e Assistenza Tecnica
Design della Comunicazione Visiva e Pubblicitaria - Agenzia Formativa

ISTITUTO PROFESSIONALE - "MARCONI"-PRATO
Prot. 0001553 del 09/02/2022
(Uscita)

Codice CUP Azione 10.2.2: G39J21008670006
Codice CIG: Z8435255EA

Spett.le 3D Academy s.r.l.
Via Marconi 128
50131 – Firenze
PEC: 3dacademy@pec.it

OGGETTO: Buono d'ordine per l'affidamento e l'esecuzione di servizi sotto soglia ai sensi degli art. 35 e 36 d.lgs 50 del 18 aprile 2016 e del Decreto 28 agosto 2018 n. 129. Programma Operativo Nazionale 2014-2020. CUP G39J21008670006 CIG Z8435255EA - Progetto 10.2.2A-FSEPON-TO-2021-51

Spett. Azienda con la presente si richiede la fornitura di servizi di formazione relativi ai moduli del progetto "Estate Insieme al Marconi" presentato e finanziato dalla scrivente Istituzione Scolastica sulla Circolare Prot. n. AOODGEFID/9707 del 27 Aprile 2021 Avviso pubblico "Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze e per l'aggregazione e la socializzazione delle studentesse e degli studenti nell'emergenza covid-19" Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). **Obiettivi specifici 10.1, 10.2 e 10.3 - Azioni 10.1, 10.2 e 10.3, Azione 10.2.2**

1. Oggetto

L'oggetto del presente buono d'ordine è la fornitura di servizi di formazione relativi ai moduli sotto descritti del progetto "Estate Insieme al Marconi". I Servizi di formazione sono destinati ad allievi dello scrivente Istituto.

Tipologia di Utente:	Nome Modulo:
Allievi della Scuola Secondaria di Secondo Grado	Modellazione 3D
DURATA DELLE UF AFFIDATE: 30 ORE	
Descrizione Modulo	Obiettivi
Nel modulo si affronta l'uso di materiali e luci per interni ed esterni, il passaggio dal 2d al 3d, le modalità per interfacciare il 3D con gli altri software di disegno assistito, per poter realizzare una presentazione finale di alto impatto visivo. Si insegna l'utilizzo dei programmi di modellazione 3D nell'ambito del design e dell'animazione, partendo dall'interfaccia grafica e	-Rafforzare le competenze digitali e sviluppare la creatività degli studenti facendogli acquisire le competenze informatiche applicate alla animazione 3D. -Promuovere lo sviluppo e la consapevolezza dei processi inerenti il problem posing e il problem solving all'interno di contesti significativi che favoriscano l'esplorazione dei saperi, la condivisione, la collaborazione, la creatività.


Istituto Professionale Statale
"Guglielmo Marconi"

**Industria e Artigianato per il made in Italy - Manutenzione e Assistenza Tecnica
 Design della Comunicazione Visiva e Pubblicitaria - Agenzia Formativa**

<p>imparando fin da subito a modellare gli oggetti direttamente in ambiente 3d. Si affrontano i metodi di inquadratura del modello, l'uso delle Cineprese per la creazione di viste prospettiche, ci si addentra leggermente nel mondo della fotografia, parlando di quegli accorgimenti quali inquadrature, tipi di focali, campi visivi, posizione dei soggetti. Si passa, poi, allo studio e all'applicazione dei materiali; partendo dall'utilizzo dei materiali di libreria già pronti si arriva a vedere come creare in proprio materiali personalizzati, sfruttando texture e mappe procedurali e come regolarne i parametri per creare soluzioni fotorealistiche.</p>	<p>-Avvicinare gradualmente gli alunni all'universo 3D e offrire occasioni concrete per allenare spirito di iniziativa, perseveranza e strategie per affrontare l'errore Inserire la dimensione scolastica all'interno della società contemporanea e fornire competenze spendibili nella vita presente e futura.</p>
---	--

Tipologia di Utenza:	Nome Modulo:
Allievi della Scuola Secondaria di Secondo Grado	Animazione 3D
DURATA DELLE UF AFFIDATE: 30 ORE	
Descrizione Modulo	Obiettivi
<p>Il 3D, tecnica d'animazione tridimensionale, che ha oltrepassato i suoi consueti ambiti d'utilizzo, quali la produzione televisiva e cinematografica, e ha trovato ampi consensi in quei settori professionali in cui l'output in 3d, è diventato il requisito indispensabile per una buona progettazione. Utilizzando modelli con un materiale neutro, gli allievi acquisiranno le competenze necessarie a gestire correttamente l'illuminazione globale per scene di esterni e di interni usando le funzionalità dei motori di rendering. Dopo aver imparato ad usare i sistemi di illuminazione si passa allo studio e all'applicazione dei materiali; partendo dall'utilizzo dei materiali di libreria già pronti si arriva a vedere come creare in proprio materiali personalizzati, sfruttando texture e mappe procedurali e come regolarne i parametri per creare soluzioni fotorealistiche. Nell'ultima parte si parla anche di animazione, di come animare cineprese e oggetti per creare video degli ambienti presentati e quindi rafforzare maggiormente la presentazione dei progetti.</p>	<p>-Rafforzare le competenze digitali e sviluppare la creatività degli studenti facendogli acquisire le competenze informatiche applicate alla animazione 3D. -Promuovere lo sviluppo e la consapevolezza dei processi inerenti il problem posing e il problem solving all'interno di contesti significativi che favoriscano l'esplorazione dei saperi, la condivisione, la collaborazione, la creatività. -Avvicinare gradualmente gli alunni all'universo 3D e offrire occasioni concrete per allenare spirito di iniziativa, perseveranza e strategie per affrontare l'errore Inserire la dimensione scolastica all'interno della società contemporanea e fornire competenze spendibili nella vita presente e futura.</p>


Istituto Professionale Statale
"Guglielmo Marconi"

 Industria e Artigianato per il made in Italy - Manutenzione e Assistenza Tecnica
 Design della Comunicazione Visiva e Pubblicitaria - Agenzia Formativa

Tipologia di Utente:	Nome Modulo:
Allievi della Scuola Secondaria di Secondo Grado	Progettare la Realtà Immersiva
DURATA DELLE UF AFFIDATE: 30 ORE	
Descrizione Modulo	Obiettivi
<p>Il modulo, in ottica PCTO, vuole trasferire le tecniche necessarie alla preparazione e l'acquisizione dei materiali per la Realtà Immersiva e Aumentata. Il modulo prevede l'acquisizione degli elementi da modellare rilevati con tecnica di fotogrammetria con drone o camera gimbal. Si lavorerà sull'acquisizione fotografica con riferimenti utili alla modellazione con misurazioni e texture. Inoltre si affronterà la creazione di immagini (reference) per la modellazione degli oggetti e/o l'ambiente da ricostruire.</p>	<p>Obiettivo del modulo è di trasferire ai allievi le capacità di pensare e progettare materiali di realtà immersiva, dando loro anche la visione imprenditoriale e lavorativa dell'attività innovativa di sviluppo di impresa. L'esperienza di progettazione, acquisizione e modellazione dei materiali, affiancati e supportati da esperti specializzati, permetterà di trasferire ai allievi i metodi di modellazione e la logica sottostante. Obiettivo del progetto è anche promuovere l'interdisciplinarietà dello strumento informatico. Il modulo, punta a sviluppare le seguenti competenze, nello specifico:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Imparare a progettare - Collaborare in modo attivo - Individuare e saper risolvere in modo autonomo i problemi - Individuare collegamenti e relazioni - Conseguire una competenza digitale - Avere spirito di iniziativa ed imprenditorialità - Comunicare in maniera efficace

Tipologia di Utente:	Nome Modulo:
Allievi della Scuola Secondaria di Secondo Grado	Sviluppare la Realtà Immersiva
DURATA DELLE UF AFFIDATE: 30 ORE	
Descrizione Modulo	Obiettivi
<p>Il modulo, in ottica PCTO, vuole trasferire le competenze ai allievi per sviluppare un progetto 3d adatto alla visualizzazione di un ambiente Open Word visionabile in prima e/o 3a Persona anche in VR con visore appositi. All'interno del progetto si affronterà anche l'acquisizione audio, il doppiaggio e l'acquisizione di movimenti con tuta motion capture.</p>	<p>Obiettivo del modulo è di trasferire ai allievi le capacità di creare un progetto in realtà immersiva, dando loro anche la visione imprenditoriale e lavorativa dei nuovi paradigmi di comunicazione di impresa. L'esperienza di assemblaggio, rendering e modellazione tridimensionale, oltre allo sviluppo di prodotti complessi, affiancati e supportati da esperti specializzati, permetterà di trasferire ai allievi la logica dei nuovi sistemi di promozione. Obiettivo del progetto è anche promuovere l'interdisciplinarietà dello strumento informatico.</p>


Istituto Professionale Statale
"Guglielmo Marconi"

Industria e Artigianato per il made in Italy - Manutenzione e Assistenza Tecnica
 Design della Comunicazione Visiva e Pubblicitaria - Agenzia Formativa

	Il modulo, punta a sviluppare le seguenti competenze, nello specifico: <ul style="list-style-type: none"> - Imparare a progettare - Collaborare in modo attivo - Individuare e saper risolvere in modo autonomo i problemi - Individuare collegamenti e relazioni - Conseguire una competenza digitale - Avere spirito di iniziativa ed imprenditorialità - Comunicare in maniera efficace
--	---

Tipologia di Utente:	Nome Modulo:
Allievi della Scuola Secondaria di Secondo Grado	Promuovere la Realtà Immersiva
DURATA DELLE UF AFFIDATE: 30 ORE	
Descrizione Modulo	Obiettivi
Il modulo, in ottica PCTO, vuole trasferire le competenze ai allievi per proporre alle aziende le soluzioni della Realtà Immersiva e aumentata in ottica di comunicazione e promozione. Con attività diretta ad alcune aziende verranno veicolate le competenze per capire le esigenze del cliente e sviluppare storyboard da valutare con la committenza, che serviranno poi da guida al materiale da produrre. I allievi, partendo dalla specifica attività aziendale sapranno creare immagini da utilizzare come reference per la creazione di modelli, e ambienti. Inoltre pianificheranno e creeranno i testi dei messaggi promozionali, da usare nei doppiaggi e nelle voci fuori campo. Tutte le fasi del progetto dovranno essere seguite dal team che gestirà i tempi di realizzazione degli oggetti e pianificherà i lavori da svolgere in tema di modellazione e assemblaggio	Obiettivo del modulo è di trasferire ai allievi le capacità di promuovere un attività di promozione innovativa, sensibilizzando le aziende alla realtà immersiva, mettendo in pratica una Start-up innovativa sui nuovi paradigmi di comunicazione di impresa. L'esperienza di contatto con le aziende e di comprensione e contestualizzazione delle esigenze, il coordinamento del progetto, anche con i partecipanti dei moduli relativi alle altre due fasi di progetto, permetterà di trasferire ai allievi la logica di un attività imprenditoriale, del Team Work e della delega lavorativa. Il modulo, punta a sviluppare le seguenti competenze, nello specifico: <ul style="list-style-type: none"> - Saper lavorare in gruppo; - Applicare tecniche di problem solving; - Collaborare in modo attivo - Individuare collegamenti e relazioni - Avere spirito di iniziativa ed imprenditorialità - Comunicare in maniera efficace

Le ore dei moduli saranno erogate presso le sedi dello scrivente Istituto.

La fornitura dovrà comprendere l'esperto/gli Esperti che effettuerà/anno le ore di docenze e il tutor/i tutor che effettuerà/anno il tutoraggio e quanto necessario alla corretta erogazione delle ore del percorso formativo.



Istituto Professionale Statale

"Guglielmo Marconi"

Industria e Artigianato per il made in Italy - Manutenzione e Assistenza Tecnica
Design della Comunicazione Visiva e Pubblicitaria - Agenzia Formativa

2. Requisiti di partecipazione richiesti

Per la partecipazione al presente procedimento la S.V. dovrà possedere, a pena esclusione, i seguenti requisiti soggettivi:

- Iscrizione al Registro delle Imprese presso la Camera di Commercio, Industria e Artigianato e Agricoltura per attività relativa alla formazione;
- Assenza cause di esclusione di cui all'art. 80 del D.Lgs 50/2016;
- Assenza di cause ostative a contrattare con la Pubblica Amministrazione in base a disposizioni di legge vigenti;
- Essere in regola con la normativa in materia di salute e sicurezza sul lavoro, ove applicabile;
- Essere in regola con gli obblighi previdenziali e assistenziali previsti dalla legge;
- Essere in regola con gli obblighi relativi al pagamento delle imposte e tasse;

3. Termine e modalità di accettazione dell'ordine:

L'accettazione del presente ordine dovrà pervenire entro il 11/02/2022, utilizzando esclusivamente il modello allegato 1 – Accettazione Ordine, l'allegato 2 – Autocertificazione allegando il CV del personale che erogherà la formazione.

L'accettazione dovrà essere espressa per scritto, con carta intestata e sottoscritta dal rappresentante legale e con le relative autocertificazioni che vanno recapitate alla stazione appaltante:

- a) Istituto Professionale "Guglielmo Marconi", indirizzo via Galcianese 20, 59100 - Prato;
- b) Il plico deve pervenire all'indirizzo di cui alla lettera a) con una delle seguenti modalità:
 - 1- A mezzo raccomandata del servizio postale.
 - 2- Direttamente a mano, all'ufficio protocollo dell'Istituto dal Lunedì al Venerdì dalle ore 10:00 alle ore 13:00.
 - 3- Mediante posta elettronica certificata all'indirizzo pori010006@pec.istruzione.it. Qualora si scelga questa opzione gli allegati dovranno essere allegati alla comunicazione in formato PDF.
- c) Sul plico o nell'oggetto della comunicazione di posta elettronica certificata dovrà essere apportata la seguente dicitura: "Accettazione Ordine per la fornitura di servizi di formazione relativi ai moduli del progetto "Estate Insieme al Marconi"

4. Caratteristiche minime dei formatori:

Il formatore/I formatori dovranno essere Esperti di Informatica / di competenze digitali / competenze 3D e nella realtà Immersiva e di competenze imprenditoriali.


Istituto Professionale Statale
"Guglielmo Marconi"

Industria e Artigianato per il made in Italy - Manutenzione e Assistenza Tecnica
 Design della Comunicazione Visiva e Pubblicitaria - Agenzia Formativa

5. Condizioni di fornitura

Gli Esperti e i tutor dovranno essere resi disponibili all'amministrazione entro 10 gg dalla comunicazione di inizio delle varie attività formative. L'accettazione dovrà includere tutto quanto necessario all'erogazione dei percorsi, comprensivi di costi di coordinamento, amministrativi e di valutazione che si rendessero necessari per la corretta gestione dei percorsi.

6. Importi

L'importo è di 70€ per ogni ora di docenza e di 30€ per ogni ora di tutoraggio. Le figure professionali dovranno essere costantemente presenti durante le ore di lezione. L'importo totale a base d'asta è di 15.000,00 € IVA ESENTE. Di seguito il dettaglio del percorso formativo:

Cod.Progetto	Nome Progetto	Titolo Modulo	Tipologia Modulo	Numero ORE	Importo Docenza	Importo Tutoraggio	Importo Totale
10.2.2A-FDRPOC-TO-2021-101	Estate Insieme al Marconi	Modellazioni e 3D	Competenza Digitale	30	2100,00 €	900,00€	3.000,00 €
10.2.2A-FDRPOC-TO-2021-101	Estate Insieme al Marconi	Animazione 3D	Competenza Digitale	30	2100,00 €	900,00€	3.000,00 €
10.2.2A-FDRPOC-TO-2021-101	Estate Insieme al Marconi	Progettare la realtà immersiva	Competenza Digitale	30	2100,00 €	900,00€	3.000,00 €
10.2.2A-FDRPOC-TO-2021-101	Estate Insieme al Marconi	Sviluppare la realtà immersiva	Competenza Digitale	30	2100,00 €	900,00€	3.000,00 €
10.2.2A-FDRPOC-TO-2021-101	Estate Insieme al Marconi	Promuovere e la realtà immersiva	Competenza Imprenditoriale	30	2100,00 €	900,00€	3.000,00 €

7. Affidamento del servizio

In caso di affidamento del servizio con contratto stipulato tra le parti, il pagamento avverrà solo ed esclusivamente a mezzo bonifico bancario, in funzione dei moduli erogati ed in funzione dei flussi di accreditamento dei fondi da parte della Comunità Europea. Il bonifico sarà effettuato entro trenta giorni dalla data di effettivo accreditamento dei fondi da parte del ministero e previa verifica della regolarità contributiva DURC e di ogni ulteriore accertamento previsto dalla legge. E' facoltà dell'Istituzione Scolastica, in presenza di risorse disponibili, concedere eventuali acconti.

Le fatture elettroniche dovranno essere emesse a:



Istituto Professionale Statale

"Guglielmo Marconi"

Industria e Artigianato per il made in Italy - Manutenzione e Assistenza Tecnica
Design della Comunicazione Visiva e Pubblicitaria - Agenzia Formativa

Denominazione Ente: Istituto Professionale "Guglielmo Marconi" di Prato.

Codice Univoco ufficio: UF8R0U

Cod. fisc. del servizio di F.E.: 84034030480

indirizzo: via Galcianese 20, 59100 Prato

8. Ipotesi di cessione. Subappalto

Il contratto non può essere ceduto, a pena nullità. Il subappalto è sottoposto alle condizioni di cui all'art. 105 del D.Lgs. 50/2016.

9. Obblighi dell'appaltatore relativi alla tracciabilità dei flussi finanziari

L'appaltatore assume tutti gli obblighi di tracciabilità dei flussi finanziari di cui all'art.3 della legge 13 agosto 2010, n. 136 e successive modificazioni.

L'appaltatore si impegna a dare immediata comunicazione alla stazione appaltante ed alla Prefettura-ufficio territoriale del Governo della provincia di Firenze della notizia dell'inadempimento della propria controparte (subappaltatore/subcontraente) agli obblighi di tracciabilità finanziaria.

10. Informativa sul trattamento dei dati personali

Si specifica che i dati forniti dai concorrenti, in occasione della partecipazione al presente procedimento ed al successivo rapporto contrattuale sono trattati esclusivamente ai fini dello svolgimento dell'attività istituzionale dell'Amministrazione, così come espressamente disposto dal D.Lvo n.196/2003 e successive modificazioni ed integrazioni.

Tali dati sono richiesti in virtù di espressa disposizione di legge e regolamento come peraltro previsto nell'autorizzazione generale n.7/2008 del garante per la protezione dei dati personali.

Ai fini del trattamento dei dati personali, i titolari potranno esercitare i diritti di cui all'art.7 del predetto Decreto legislativo. Il responsabile del trattamento dei dati personali è individuato nella persona del Dirigente Scolastico.

F.to digitalmente da
Il Dirigente Scolastico
Paolo Cipriani