

**APPENDICE 1** - Avviso esplorativo per l'individuazione di operatori economici per successivo affidamento diretto per la fornitura di servizi di consulenza specialistica per le attività del progetto dal titolo *"Learning for Empowering Green Society"* PI: prof. Fabio Nonino del Dipartimento di Ingegneria Informatica Automatica Gestionale "Antonio Ruberti" nell'ambito del Piano Nazionale Ripresa e Resilienza **(PNRR) Missione 4 "Istruzione e Ricerca" - Componente 2 "Dalla Ricerca all'Impresa" - Investimento 1.5 "Creazione e rafforzamento di Ecosistemi dell'Innovazione costruzione di leader Territoriali di R&S" finanziato dall'Unione Europea – NextGenerationEU – Rome Technopole - Flagship 1 FP1 "Decarbonization and digitalization in research on new green energy sources" - Spoke 1, 2, 3, 4, 5, 6**

**CUP B83C22002820006**

Ad integrazione dell'avviso in oggetto, **prot. N.0000767 del 13/02/2024**, nella parte dell'OGGETTO DELLA FORNITURA - funzionalità del sistema, si offrono ulteriori informazioni, per gli operatori economici interessati:

#### **Funzionalità del sistema**

Gli scenari e gli ambienti virtuali devono essere creati in una fase antecedente all'erogazione del Business Game; questi saranno preparati durante lo sviluppo software del Business Game stesso, conformemente agli obiettivi formativi stabiliti dal gruppo di ricerca del progetto "Learning for Empowering Green Society".

La gestione dei partecipanti e dei loro ruoli all'interno del gioco sottintende la modalità multiplayer consentendo a più giocatori di partecipare contemporaneamente e di assumere differenti ruoli all'interno del contesto del gioco.

È prevista la realizzazione di un MOOC completo, suddiviso in moduli e lezioni, per fornire una formazione strutturata sulle tematiche legate all'imprenditorialità, alla sostenibilità e alla gestione dell'innovazione per lo sviluppo di modelli di economia circolare.

Il numero di partecipanti che potranno svolgere il Business Game sarà variabile, con l'obiettivo di erogare più sessioni. Si stima che ciascuna sessione possa ospitare circa 300 partecipanti contemporaneamente, per un totale precauzionalmente fissato a circa 5000 partecipanti nel corso del periodo previsto.

Il MOOC è un corso aperto e di massa, quindi, accessibile a chiunque navighi sul web.

Il software e la piattaforma potranno essere ospitati su infrastrutture proprietarie del fornitore, garantendo sicurezza e affidabilità; si prevede di collegare la piattaforma MOOC anche con Moodle Sapienza.