

## **DETERMINA A CONTRARRE N.66 del 15.04.2022**

OGGETTO: Determina a contrarre per affidamento realizzazione e allestimento Escape Room per eventi nell'ambito della Conferenza ITASEC 2022 – CIG: Z3D360AD43

VISTO il decreto legislativo n. 50 del 18 aprile 2016, ed in particolare il comma 2 dell'art. 32, il quale prevede che, prima dell'avvio delle procedure di affidamento dei contratti pubblici, le stazioni appaltanti, in conformità ai propri ordinamenti, decretino o determinino di contrarre, individuando gli elementi essenziali del contratto e i criteri di selezione degli operatori economici e delle offerte;

VISTO il Regolamento di Amministrazione e Contabilità – Titolo III Contratti, per la disciplina dei contratti pubblici di servizi e forniture stipulati dal CINI;

CONSIDERATA l'esigenza espressa dal direttore del Laboratorio Cybersecurity di procedere alla realizzazione e allestimento di una Escape Room per eventi nell'ambito della Conferenza ITASEC 2022, secondo le specifiche tecniche come da Allegato 1.

DATO ATTO CHE:

- a) è stata svolta una indagine esplorativa tramite raccolta di preventivi su base di elenchi di operatori economici offerenti il suddetto servizio;
- b) tra gli operatori economici che hanno inviato un preventivo di spesa, l'operatore economico Smash Arena Srl in data 11.04.2022 ha proposto a mezzo e-mail l'offerta economicamente più vantaggiosa per una spesa complessiva stimata di EURO 13.855,00 + IVA 22%.
- c) il direttore del Laboratorio Cybersecurity si è espresso favorevolmente sulla proposta dell'operatore economico Smash Arena Srl che ha presentato una offerta rispondente alle specifiche tecniche espresse e un prezzo adeguato, rientrante nei valori di mercato;

ACCERTATO che la disponibilità finanziaria sul pertinente capitolo di spesa del bilancio 2022 del CINI è congrua per accogliere la spesa stimata per l'affidamento del servizio in esame;

### **DETERMINA**

1. L'affidamento ai sensi dell'art. 36 – comma 2 lett. a) – del D. Lgs. n.50/2016, mediante ordine di acquisto diretto a Smash Arena Srl per il suddetto servizio per una spesa complessiva di EURO 13.855,00 + IVA 22%, per un totale di EURO 16.903,10, previa verifica della sussistenza dei requisiti ex art. 80 D. Lgs. n. 50/2016.
2. Di autorizzare la spesa complessiva stimata da porsi a carico del bilancio di previsione del CINI per l'anno 2022 sul capitolo di bilancio dei servizi.

Il Responsabile unico del procedimento di cui all'art. 31 del d.lgs. 50/2016 è il Direttore esecutivo CINI, ai sensi dell'art. 29 del Regolamento di Amministrazione e Contabilità – Titolo III del CINI.

Il direttore dell'esecuzione del contratto è la sig.ra Carmela Esposito – Responsabile Servizi Amministrativi.

Roma, 15.04.2022

Il Presidente CINI

Prof. Ernesto Damiani

## Allegato 1

Gli **OBIETTIVI DEL GIOCO** sono quelli di svolgere una CTF (Capture The Flag – titolo: “A Nerd Dogma”). La trama prevede che un team di hacker volontari debba essere addestrato e mandato in missione per introdursi nel covo della Nerd Corporation e rubare i suoi piani segreti di conquista del mondo.

La **STRUTTURA DELLO STAND (5x5mt)** dovrà essere divisa in 4 moduli, come da planimetria inviata per entrambe le soluzioni, sia mobile che fissa, di cui ricordiamo alcune specifiche:

1. le **PARETI dello stand** (4 moduli per esterno ed interni H200/250cm) dovranno essere in Pvc, o altro materiale che vorrete indicarci, e dovranno permettere di avere una grafica intercambiabile (che vi forniremo) in modo da poter essere adattati a diversi eventi.
2. gli **ARREDI delle 4 stanze comunicanti**, dovranno ricordare stanze d'ufficio con pochissimi oggetti (ad eccezione di quelli necessari per lo svolgimento del gioco). L'allestimento può essere fatto in modo minimale (ad esempio tramite decorazioni sulle pareti interno invece che con oggetti fisici) ed i software necessari sono già stati predisposti.
3. Per quanto riguarda gli **oggetti di gioco/indizi**, le specifiche per ogni stanza sono le seguenti:
  - **Nella 1° stanza (Segreteria):** due Post-it (o oggetti equivalenti contenenti brevissime note di testo) e “cavalierino” da scrivania con nome della segretaria. I testi sui tre oggetti devono poter essere modificabili nel tempo.
  - **Nella 2° stanza (Stampante):** un cestino della carta straccia contenente una stampa (foglio A4 parzialmente strappato). Il testo contenuto nella stampa deve essere modificabile;
  - **Nella 3° stanza (Controllo):** Una stampa con uno schema di rete e del testo. Il contenuto della stampa deve essere modificabile.
  - **Nella 4° stanza (Schedario):** uno schedario da ufficio (mobile a cassette) contenente 4 stampe (testo semplice). Il testo delle stampe deve essere modificabile.

Per la grafica delle pareti interne, esempi a tema UFFICIO.

Per le pareti esterne invece, vi forniremo le grafiche dei loghi da apporre inizialmente.

Per quanto riguarda l'illuminazione, a meno che non si utilizzino pareti dalle quali possa filtrare la luce, sarà necessario provvedere all'inserimento di punti luce adatti ad illuminare le 4 stanze.

L'IMPIANTO ELETTRICO dovrà essere predisposto per il funzionamento della strumentazione ed eventuale illuminazione interna.

L'apertura delle 5 porte sarà così predisposta:

- n. 3 porte con serrature elettromagnetiche e tastierino numerico
- n. 2 porte solo di copertura ma aperte
- Tutte le porte dovranno avere la maniglia semplice all'ingresso, mentre all'uscita dell'ultima stanza (Schedario) dovrà esserci una porta con maniglia anti panico (se possibile, sennò una porta normale).

Gli oggetti di gioco presenti all'interno delle stanze dovranno essere sostituibili e/o aggiornabili (es: la scritta sul post-it, l'account della finta segretaria, il PIN di apertura delle porte, e così via). Ad esempio, consideriamo sostituibile un vero post-it posizionato all'interno di una stanza, mentre consideriamo non sostituibile un post-it disegnato e stampato insieme al testo su una parete interna.

Allestimento dello stand, trasporto, montaggio e smontaggio della struttura.