

National Center for Gene Therapy and Drugs based on RNA TechnologyCodice

progetto MUR: CN00000041 - CUP: E63C22000940007

Iniziativa finanziata dall'Unione europea – NextGenerationEU

PNRR

MISSIONE «ISTRUZIONE E RICERCA»

Missione 4 Componente 2

Investimento 1.4

DIPARTIMENTO DI FARMACIA

Dell'Università degli Studi di Napoli Federico II

AVVISO DI INDAGINE DI MERCATO

n.4/2024

OGGETTO: INDAGINE DI MERCATO FINALIZZATA AD INDIVIDUARE GLI OPERATORI ECONOMICI DA INVITARE ALLA SUCCESSIVA PROCEDURA NEGOZIATA SENZA BANDO EX ART. 50 COMMA 1 LETT.

E) DEL D.L.GS N. 36/2023 PER LA "FORNITURA DI SOFTWARE DEL LABORATORIO PHARMATECH-XR, A SERVIZIO DELLA PHARMATECH ACADEMY".

PREMESSE E FINALITÀ

Il Dipartimento di Farmacia nell'ambito delle attività formative previste dalla PharmaTech Academy ha necessità di realizzare il laboratorio denominato "PharmaTech-XR" da realizzarsi presso la sede della PharmaTech Academy nel Complesso di Scampia dell'Università degli Studi di Napoli Federico II (Viale della Resistenza, 80145 Napoli NA).

L'ecosistema PharmaTech-XR servirà alla formazione professionale nel settore farmaceutico e si concretizzerà in un percorso formativo in tre step:

- **Informazione:** il docente illustrerà ai discenti le principali norme per la sicurezza, lo scopo di ogni operazione, gli obiettivi realizzativi e i principali step che caratterizzano tali processi industriali. In questa fase, dopo un primo ascolto delle nozioni che saranno trasferite tramite la visualizzazione di video e l'esplorazione di scenari totalmente virtuali e/o reali "aumentati", sarà stimolata la discussione e il confronto nell'ambito della classe.
- **Formazione procedurale:** in questa seconda fase, aumenta il grado di interattività della lezione. I discenti assisteranno all'esecuzione di operazioni (virtuali simulate e/o reali) da parte del docente e poi replicheranno le stesse in prima persona, comprendendo in maniera più approfondita le procedure da eseguire ed individuando le criticità dei task, oltre a personali difficoltà e/o dubbi. Le attività verranno eseguite prima in ambiente completamente immersivo di Realtà Virtuale e, successivamente, in ambiente di Realtà Aumentata mediante l'impiego di opportuni simulacri fisici delle apparecchiature.
- **Verifica dell'apprendimento:** nell'ultima fase, i discenti risponderanno ad una serie di domande all'interno dell'ambiente totalmente virtuale e/o reale "aumentato", poste tramite pannelli 3D con testi e riprodotte tramite voci sintetiche. Saranno quindi valutate le conoscenze di base dell'intero processo, le conoscenze applicative riguardo singoli step del processo, e le capacità di applicare quanto appreso in scenari alternativi plausibili.

Il laboratorio avrà a disposizione due sale: una dedicata alle lezioni teoriche (Step 1 – Informazione) e la seconda dedicata alla formazione procedurale (Step 2) ed alla Verifica dell'apprendimento (Step 3). Il laboratorio PharmaTech-XR sarà costituito da BENI IMMATERIALI (Piattaforma **SOFTWARE** PharmaTech-XR, costituita dai moduli PharmaTech-VR e PharmaTech-AR oggetto della presente fornitura) e BENI MATERIALI (Beni strumentali, macchinari, attrezzature HARDWARE).

Per tale motivo, il Dipartimento di Farmacia dell'Università degli Studi di Napoli Federico II, per il suddetto acquisto, intende procedere, a mezzo della presente indagine di mercato, per individuare gli

operatori economici da invitare alle procedura negoziata senza bando ex art. 50 comma 1 lett. e) e Allegato II.1 del D.Lgs n.36/2023, che siano in grado di fornire la piattaforma **SOFTWARE PharmaTech-XR , costituita dai moduli PharmaTech-VR e PharmaTech-AR che dovranno essere compatibili con i beni materiali Hardware.**

Tale fase non ingenera negli operatori alcun affidamento sul successivo invito e avvio alla procedura ai sensi dell'art. 50, comma 2 ed Allegato II.1 del D.Lgs n.36/2023.

Il presente avviso, predisposto nel rispetto dei principi di libera concorrenza, non discriminazione, trasparenza, proporzionalità e pubblicità, non costituisce invito a partecipare a gara pubblica, né un'offerta al pubblico (art. 1336 del Codice civile) o promessa al pubblico (art. 1989 del Codice civile), ma ha lo scopo di conoscere gli operatori economici interessati alla procedura di selezione per la presente fornitura.

Il presente avviso, pertanto, non vincola in alcun modo questa Stazione Appaltante che si riserva, comunque, di sospendere, modificare o annullare il presente avviso esplorativo e di non dar seguito alla successiva procedura di affidamento, senza che i soggetti proponenti possano vantare alcuna pretesa, oppure di affidarla anche in presenza di una sola offerta valida.

OGGETTO DELLA FORNITURA

L'appalto ha ad oggetto la fornitura di piattaforma SOFTWARE PharmaTech-XR che dovrà essere costituita dai moduli PharmaTech-VR e PharmaTech-AR.

I tre step della formazione, infatti, dovranno essere realizzati sia in ambiente totalmente virtuale (PharmaTech-VR), che aumentato (PharmaTech-AR), con le dovute differenze.

Di seguito la descrizione dei due moduli.

PharmaTech-VR (Lotto 1)

Le principali funzionalità che la piattaforma PharmaTech-VR dovrà fornire, elencandole in termini di moduli/tool che dovranno esser opportunamente disposti nell'interfaccia (in maniera esplicita o implicita, raccolti in un menu a tendina):

- **3D-Models reader:**

la prima funzionalità che la piattaforma dovrà offrire è la capacità di supportare i principali formati per modelli 3D (.fbx,.obj,.glb). I modelli 3D d'interesse potranno essere provini, contenitori, macchinari, ma anche frecce e segnali per richiamare l'attenzione dell'utente, pannelli e testi 3D per le istruzioni, ma anche manichini virtuali per indicare le corrette posture da assumere.

- **3D- Modeling tool:**

Sebbene si ritenga fondamentale e sufficiente la presenza del 3D-models reader, si ritiene utile la possibilità di introdurre un tool di modellazione di base o un'equivalente libreria di primitive principali(cubo, piramide, sfera, curve, ecc.).

- **Shading & Rendering module:**

una volta modellati internamente o importati i modelli 3D, la piattaforma dovrà consentire la modifica di questi in termini geometrici (operazioni di traslazione, rotazione e scala nello spazio virtuale), ma soprattutto in termini estetici. In particolare, dovrà esser possibile l'associazione di materiali, texture, colori, ecc. a tutti gli oggetti 3D presenti in scena, oltre all'introduzione di luci artificiali. Pertanto, la piattaforma dovrà permettere l'importazione di immagini quali .png e/o jpeg per l'introduzione di texture; non indispensabile, ma consigliata, la possibilità di predisporre di una libreria di materiali tipicamente interessanti per i casi d'uso d'interesse (e.g., metallo/ferro/alluminio per i macchinari, vetro/plastica per i recipienti, ecc.).

Questa funzionalità sarà fondamentale per la creazione di uno scenario virtuale altamente realistico, al fine di fornire ai discenti un ambiente quanto più simile a ciò con cui si interfacceranno nella futura vita professionale.

- **Animation-sequencer:**

La piattaforma PharmaTec-XR dovrà consentire la realizzazione di contenuti divulgativi, informativi e formativi offline, esportabili nei più comuni formati video. Questo consentirà la riproduzione di tali filmati anche successivamente in maniera del tutto autonoma rispetto alla piattaforma stessa. L'animation-sequencer dovrà permettere di programmare, attraverso la gestione di una timeline, sequenze di animazioni della camera (punto di vista), delle trasparenze (comparsa/scomparsa oggetti 3D e/o istruzioni testuali) e dei movimenti degli oggetti 3D (animazioni di apertura porte, attivazioni bottoni, accensione/spegnimento macchinari, ecc.). La stessa timeline dovrà consentire l'inserimento di audio quali sottofondi musicali e/o voci sintetiche (registrate esternamente), con funzione esplicativa di quanto si sta simulando. Allo stesso modo, dovrà essere possibile l'inserimento di immagini e video all'interno dello scenario virtuale, che possano adeguatamente arricchire le informazioni fornite.

- **Events' programmer & manager:**

in aggiunta alla precedente funzionalità, la stessa piattaforma dovrà disporre di una sezione dedicata alla programmazione delle animazioni online e alla gestione della successione di "trigger" (ovvero azioni scatenanti) e dei conseguenti eventi (animazioni programmate). Questa funzionalità sarà fondamentale per la creazione di sessioni interattive, in cui non solo il docente, ma anche i discenti potranno agire in prima persona ed attivare alcuni eventi. Ne sono un esempio la semplice attivazione di una istruzione video e/o audio tramite un bottone virtuale, l'afferrare un provino, spostarlo e

rilasciarlo nella corretta posizione, ecc. Questa funzionalità sarà il cuore dell'attività di implementazione dei moduli formativi, permettendo la realizzazione di lezioni frontali (docente/discenti) più dinamiche, ma anche di esperienze formative personali, in cui il singolo discente comprenderà gli effetti delle proprie scelte, grazie alla simulazione virtuale.

- **VR Configurator & manager:**

la piattaforma PharmaTec-VR dovrà avvicinarsi al concetto di cross-platform, ovvero ad un software compatibile con dispositivi differenti. Nello specifico, dovrà permettere l'accesso via desktop/maxi- schermo (in modalità non immersiva), ma anche in modalità immersiva, supportando i principali Head Mounted Display (HMD) per Realtà Virtuale. Il requisito principale è la flessibilità di questa piattaforma, che dovrà mantenere la sua utilità e facilità d'uso, nonostante il costante e veloce progresso tecnologico e la conseguente comparsa di nuovi dispositivi sul mercato. La piattaforma dovrà quindi supportare le principali librerie per lo streaming (play in real-time) sui principali HMD; inoltre, dovrà disporre di un apposito pannello di interfaccia che consenta un'agile configurazione della sessione, in base al dispositivo di utilizzo, oltre che la possibilità di switchare tra le differenti modalità. Si aggiunge, infine, la necessità di disporre di una sezione dedicata alla configurazione di sessioni multi-utente, cuore di attività formative nell'ambito di una classe. In particolare, tale sezione dovrà permettere il collegamento di 2 o più utenti alla stessa sessione, tramite un protocollo di comunicazione basato su indirizzo IP. Un utente (presumibilmente il docente) sarà il Server/Master della comunicazione (ovvero colui che la avvia) e uno o più discenti, in quanto Client, potranno collegarsi alla sessione. La condivisione della stessa esperienza immersiva nel medesimo scenario virtuale rafforzerà la comunicazione tra gli individui, darà maggior forza al contenuto educativo che il docente dovrà trasferire, stimolerà uno scambio attivo tra i discenti e una maggiore partecipazione al processo di apprendimento.

PharmaTech-AR (Lotto 2)

Le principali funzionalità che dovrà garantire PharmaTec-AR, sottolineando sia i punti in comune con l'applicazione VR, che i necessari punti di divergenza.

- **3D-Models reader:**

come per le applicazioni VR, la prima funzionalità che la piattaforma dovrà offrire è la capacità di supportare i principali formati per modelli 3D (.fbx,.obj,.glb); in questo modo, sarà possibile importare in maniera diretta modelli generati nei principali software nati per una modellazione non parametrica ed orientati al 3D Rendering & Visualization quali Blender, Sketchup, Autodesk Maya, Rhyno, After Effects, ecc.

Data la natura delle esperienze AR e le caratteristiche dei principali dispositivi attualmente presenti sul mercato, i modelli 3D in questo caso sono di pura visualizzazione e devono essere necessariamente "low-poli", ovvero modelli matematicamente semplici e poco pesanti. Non è richiesta una risoluzione troppo elevata, bensì sono fondamentali per la funzione che esplicano (indicare una zona di interesse, mostrare il corretto movimento, ecc.).

Per gli stessi motivi, non sarà necessaria la presenza di un tool di modellazione di base nella piattaforma PharmaTec-AR (3D-modeling tool), ma si suggerisce fortemente la predisposizione di una libreria di geometrie semplici principali. Nel caso di applicazioni AR, i modelli 3D più usati sono frecce, mani con indice in su, punti esclamativi, ecc., ovvero geometrie che attirino l'attenzione dell'utente ed indichino la zona o l'oggetto di interesse. Avere una libreria interna a PharmaTech-AR con queste geometrie principali, permetterà la creazione di sessioni AR veloci ed efficaci, senza ricorrere a software di modellazione 3D esterni.

- **Shading & Rendering module:**

come per PharmaTech-VR, una volta importati i modelli 3D, la piattaforma dovrà consentire la modifica di questi in termini geometrici (operazioni di traslazione, rotazione e scala nello spazio virtuale), ma soprattutto in termini estetici. In particolare, dovrà essere possibile l'associazione di materiali e colori, ecc. a tutti gli oggetti 3D presenti in scena. In questo caso, l'attribuzione di queste proprietà estetiche agli ologrammi (modelli digitali) non sarà finalizzata all'aumento del grado di realismo della simulazione (come nel caso VR), ma più al potenziare l'esperienza reale. Gli ologrammi potranno infatti non avere materiali e colori realistici, ma saranno volutamente alterati per attirare l'attenzione dell'utente ed eventualmente comunicare informazioni aggiuntive quali pericolo (e.g., unaprovetta colorata in rosso).

- **Anchoring tool:**

Rispetto a Pharmatech-VR, la piattaforma AR dovrà necessariamente avere un tool di "ancoraggio" degli ologrammi al mondo reale. In questo caso, sarà necessario quindi predisporre la generazione di un codice fisico come un QR code e/o l'introduzione di algoritmi di riconoscimento oggetti per calibrare il sistema di riferimento del mondo virtuale con quello reale. Questa funzionalità è fondamentale affinché gli ologrammi siano correttamente disposti nell'ambiente reale, al fine di fornire le corrette informazioni digitali.

- **Animation-sequencer:**

la piattaforma PharmaTec-VR dovrà consentire la realizzazione di contenuti divulgativi, informativi e formativi offline. L'animation-sequencer dovrà permettere di programmare, attraverso la gestione di una timeline, sequenze di animazioni degli ologrammi precedentemente importanti (e.g., movimenti di frecce in una zona di interesse, animazione delle procedure da eseguire quale apertura della porta di un macchinario, inserimento provetta, animazione di un manichino virtuale che assume la corretta

postura, ecc.). Allo stesso modo, dovrà esser possibile l'inserimento di immagini e video all'interno dello scenario virtuale, che possano adeguatamente arricchire le informazioni fornite.

- **Events' programmer & manager:**

in aggiunta alla precedente funzionalità, la stessa piattaforma dovrà disporre di una sezione dedicata alla programmazione delle animazioni online e alla gestione della successione di "trigger" (ovvero azioni scatenanti) e dei conseguenti eventi (animazioni programmate). Questa funzionalità sarà fondamentale per la creazione di sessioni interattive, in cui non solo il docente, ma anche i discenti potranno agire in prima persona ed attivare alcuni eventi. Ne sono un esempio la semplice attivazione di una istruzione video e/o audio tramite un bottone virtuale. Questa funzionalità sarà il cuore dell'attività di implementazione dei moduli formativi, permettendo la realizzazione di lezioni frontali (docente/discenti) più dinamiche, ma anche più realistiche poiché ancorate allo scenario reale (o ad un suo simile). Allo stesso modo, saranno potenziate anche le esperienze formative personali, in cui il singolo discente riceverà informazioni in diversi modi e i vari canali sensoriali saranno simultaneamente stimolati, al fine di garantire il massimo grado di immersione e di engagement nel processo di apprendimento.

- **AR Configurator & manager:**

la piattaforma PharmaTec-AR dovrà permettere l'accesso agli utenti in differenti modalità (modifica e/o sola lettura), in base allo scopo della lezione. Come per l'applicazione VR, un apposito pannello ininterfaccia dovrà consentire un'agile configurazione della sessione e l'avvio sul dispositivo scelto.

Si aggiunge, infine, la necessità di disporre di una sezione dedicata alla configurazione di sessioni multi-utente, cuore di attività formative nell'ambito di una classe. In particolare, tale sezione dovrà permettere il collegamento di 2 o più utenti alla stessa sessione, tramite un protocollo di

comunicazione basato su indirizzo IP. Un utente (presumibilmente il docente) sarà il Server/Master della comunicazione (ovvero colui che la avvia) e uno o più discenti, in quanto Client, potranno collegarsi alla sessione. Come citato per l'esperienza multi-utente VR, la condivisione della stessa esperienza nel medesimo scenario "aumentato" rafforzerà la comunicazione tra gli individui, darà maggior forza al contenuto educativo che il docente dovrà trasferire, stimolerà uno scambio attivo tra i discenti e una maggiore partecipazione al processo di apprendimento.

Scenari applicativi di addestramento

Nella piattaforma PharmaTech-XR è richiesta la realizzazione di almeno due scenari di addestramento (serious game) che abilitino i tre step del percorso formativo in termini di "Informazione" (Step 1), "Formazione procedurale" (Step 2), "Verifica dell'apprendimento" (Step 3).

Gli scenari dovranno riprodurre fedelmente in ambiente virtuale laboratori di biologia e chimica farmaceutica, dalle semplici provette alle apparecchiature ad elevata tecnologia. Le procedure riguarderanno lo sviluppo e la realizzazione guidata di prodotti farmaceutici, dalla miscelazione dei componenti alla corretta impostazione dei parametri di macchina, fino all'utilizzo in sicurezza delle apparecchiature necessarie, siano essi dispositivi manuali o sistemi automatizzati.

Le molecole impiegate nel processo, saranno illustrate in termini di struttura e proprietà chimico-fisiche. La simulazione virtuale dovrà illustrare all'utente cosa accade a livello microscopico in una provetta durante una reazione, dando la possibilità all'utente stesso di valutare in tempo reale le conseguenze di una modifica dei parametri della miscela. L'applicazione dovrà consentire all'utente di passare da una scala reale ad una scala "microscopica" consentendogli di interagire, ad esempio, con la struttura del DNA.

Infine, la piattaforma deve avere un modulo per l'autovalutazione che consenta agli utenti di mettersi alla prova con quiz interattivi in ogni passaggio che eseguono.

COMPATIBILITA' CON HARDWARE

La piattaforma PharmaTech XR deve garantire la compatibilità dei moduli software PharmaTech VRe PharmaTech AR con tutti i dispositivi hardware descritti nell'allegato al presente avviso.

LUOGO

Il laboratorio denominato "PharmaTech-XR" sarà realizzato presso la sede della PharmaTech Academy nel Complesso di Scampia dell'Università degli Studi di Napoli Federico II (Viale della Resistenza, 80145 Napoli NA) - e dovrà essere conforme alle caratteristiche tecniche richieste.

REQUISITI

Possono inviare il proprio preventivo i soggetti di cui all'art. 65 del D. Lgs. 36/2023, che:

✓ sono abilitati al Mercato elettronico della PA di CONSIP SpA - MePA

La mancata iscrizione dell'operatore economico al MePA al momento della presentazione del preventivo determinerà la non valutabilità della proposta;

✓ sono in possesso dei requisiti di ordine generale (insussistenza di una qualsiasi causa di esclusione prevista dagli art. 94 e 95 del D.Lgs. 36/2023;

✓ sono in possesso dei requisiti di ordine speciale di cui all'art. 100 del D.lgs. 36/2023.

In merito ai requisiti di cui al citato art. 100 del Codice, si richiede, agli operatori economici di aver eseguito nel precedente triennio dalla data di indizione della procedura di gara contratti analoghi a quello in affidamento anche a favore di soggetti privati.

ULTERIORI REQUISITI IN MATERIA DI PNRR

Ulteriori requisiti ai sensi dell'art. 47 del D.L. n. 77/2021: trattandosi di procedura afferente a un investimento pubblico finanziato con fondi afferenti al PNRR, saranno esclusi dalla procedura di gara:

- gli operatori che occupano oltre cinquanta dipendenti e che, al momento della presentazione della domanda di partecipazione, non producono copia dell'ultimo rapporto sulla situazione del personale, redatto ai sensi dell'art. 46 del D.Lgs. 11 aprile 2006, n. 198, con attestazione della sua conformità a

quello eventualmente trasmesso alle rappresentanze sindacali aziendali e alla consigliera e al consigliere regionale di parità, ovvero, in caso di inosservanza dei termini previsti dal comma 1 del medesimo art. 46, con attestazione della sua contestuale trasmissione alle rappresentanze sindacali aziendali e alla consigliera e al consigliere regionale di parità;

- gli operatori economici che al momento della presentazione dell'offerta, non abbiano assolto agli obblighi in materia di lavoro delle persone con disabilità di cui alla Legge 12 marzo 1999, n. 68.

Gli operatori economici che presenteranno offerta a seguito del presente avviso assumono l'obbligo di assicurare, in caso di aggiudicazione del contratto e con riferimento alle assunzioni necessarie per l'esecuzione del contratto o per la realizzazione di attività ad esso connesse o strumentali: - una quota pari almeno al 30 per cento di occupazione giovanile; - una quota pari almeno al 30 per cento di occupazione femminile.

Trattandosi di procedura afferente a un investimento pubblico finanziato con fondi strutturali dell'Unione europea e afferente al PNRR saranno altresì esclusi dalla procedura di gara:

- gli operatori economici che non si impegnino, al momento della presentazione dell'offerta al rispetto del principio del DNSH (Do Not Significant Harm);
- gli operatori economici che non si impegnino a garantire la tracciabilità dei flussi finanziari ai sensi dell'art. 3 della Legge 136/2010;
- gli operatori economici che non contribuiscano all'individuazione del "titolare effettivo";
- gli operatori economici che non rendano apposita dichiarazione circa l'assenza di conflitto di interessi.

Gli Operatori Economici muniti dei predetti requisiti possono avanzare istanza di manifestazione di interesse utilizzando il modello allegato contestualmente ad un preventivo di spesa.

VALORE DELL'AFFIDAMENTO

L'importo complessivo massimo presunto (per entrambe le piattaforme) stimato per l'affidamento di cui all'oggetto è pari ad euro 150.000,00 oltre IVA.

Pertanto l'importo stimato presunto per la Piattaforma **PharmaTech-VR (Lotto 1)** è pari ad **euro 75.000,00 oltre IVA**, ed è comprensiva di tutte le spese compreso gli scenari applicativi di apprendimento, che sono a carico dell'offerente.

Per la Piattaforma **PharmaTech-AR (Lotto 2)** l'importo stimato presunto pertanto è pari ad **euro 75.000,00 oltre IVA**, ed è comprensiva di tutte le spese compreso gli scenari applicativi di apprendimento, che sono a carico dell'offerente.

MODALITA' INVITO OPERATORI ECONOMICI

In conformità all'art. 2 comma 3 dell'Allegato II.1 la Stazione appaltante nell'avviso di mercato indica, tra le altre cose, i criteri utilizzati per la scelta degli operatori economici.

Qualora le manifestazioni di interesse, siano pervenute entro i termini previsti nel presente avviso, l'invito è esteso a tutti coloro che abbiano correttamente manifestato interesse alla partecipazione alla successiva procedura negoziata senza bando ex art. 50 comma 1 lett. e) D.L.gs n.36/23.

La Stazione Appaltante si riserva la facoltà di procedere anche in presenza di una sola candidatura valida, qualora il richiedente la partecipazione sia ritenuto idoneo.

CRITERIO DI AGGIUDICAZIONE

L'appalto sarà aggiudicato mediante procedura negoziata senza bando, individuati sulla base di indagini di mercato, e sulla base del criterio dell'offerta economicamente più vantaggiosa ai sensi dell'art. 50, IV c., D. Lgs. n. 36/2023.

MODALITA' DI PRESENTAZIONE DELLA MANIFESTAZIONE DI INTERESSE

Per la successiva fase, la Stazione appaltante intende suddividere in lotti la presente fornitura, per garantire il massimo soddisfacimento e il raggiungimento degli obiettivi formativi che si vogliono perseguire con la realizzazione del laboratorio PharmaTech –XR.

Pertanto i soggetti interessati e in possesso dei requisiti di legge specificano nell'Allegato B "Manifestazione di interesse" se intendono essere invitati alla fornitura di entrambi i lotti o uno soltanto di esso.

I soggetti in possesso dei requisiti sopra indicati dovranno inviare i documenti di seguito indicati **entro e non oltre il giorno 22/04/2024 ore 12:00 esclusivamente a mezzo PEC all'indirizzo: contabilita.dip.farmacia@pec.unina.it** riportando nell'oggetto: **"AVVISO INDAGINE DI MERCATO n.4/2024"**

- 1) Allegato B "Manifestazione di interesse";
- 2) Allegato A relativo al rispetto dei principi PNRR;
- 3) Relazione tecnica descrittiva della fornitura;
- 4) Eventuali allegati alla relazione tecnica (esempio non esaustivo: brochure e/o schede tecniche esplicative di dettagli che consentano la migliore descrizione dell'oggetto dell'affidamento);

La suddetta documentazione dovrà essere sottoscritta digitalmente con firma qualificata da un legale rappresentante/procuratore in grado di impegnare il soggetto.

RESPONSABILE UNICO DEL PROGETTO

Il Responsabile Unico del Progetto è la dott.ssa Mariarosaria Persico in servizio presso il Dipartimento di Farmacia dell'Università degli Studi di Napoli Federico II – mrpersic@unina.it.

ESAME DOCUMENTAZIONE

L'Università degli Studi di Napoli Federico II – Dipartimento di Farmacia - con la pubblicazione del presente avviso, intende procedere ad una consultazione preliminare di mercato, ai sensi del D.lgs. 36/2023, per verificare se siano operativi sul mercato di riferimento operatori economici che dispongano dell'organizzazione aziendale e tecnica idonea ad effettuare la fornitura richiesta.

Con il presente Avviso non è in ogni caso prevista la formulazione di graduatorie di merito ovvero l'attribuzione di singoli punteggi.

Le manifestazioni di interesse eventualmente pervenute non vincoleranno l'Ufficio né costituiranno diritti a partecipare a procedure o ad aggiudicarsi l'affidamento.

Pertanto, gli operatori economici che ritengano di poter espletare la fornitura in oggetto, dovranno far pervenire, entro il termine l'indirizzo PEC sopra riportato, la manifestazione di interesse allegata.

Le manifestazioni d'interesse presentate oltre il suddetto termine non saranno prese in considerazione ai fini della presente consultazione di mercato.

Ai fini della diffusione e pubblicità del presente avviso, lo stesso, verrà pubblicato sul sito internet dell'Università degli Studi di Napoli Federico II, al seguente indirizzo: <http://www.unina.it/ateneo/gare/bandi> nonché sul sito del dipartimento di Farmacia dell'Università degli Studi di Napoli Federico II <http://www.farmacia.unina.it>

La presentazione di una manifestazione di interesse non dà diritto ad alcun compenso o rimborso. In ogni caso, la partecipazione alla presente consultazione non determina aspettative, né diritto alcuno e non rappresenta invito a proporre offerta, né impegna, a nessun titolo, l'Amministrazione nei confronti degli operatori interessati, restando altresì fermo che l'eventuale acquisizione del servizio oggetto della presente consultazione è subordinata all'apposita procedura che sarà attivata ai sensi del D.Lgs. n.36/2023.

SUBAPPALTO / CESSIONE DEL CONTRATTO

In considerazione delle specifiche caratteristiche della fornitura di cui al presente avviso, non è consentito il subappalto.

Inoltre, non si potrà a qualsiasi titolo, cedere in tutto o in parte la fornitura ad altra impresa. Nel caso di contravvenzione al divieto, la cessione si intenderà nulla e di nessun effetto nei rapporti con la Stazione Appaltante.

CHIARIMENTI

Le eventuali richieste di informazioni e/o chiarimenti potranno essere inoltrate via PEC all'indirizzo: contabilita.dip.farmacia@pec.unina.it a partire dalla data di pubblicazione del presente avviso ed entro il limite massimo di 4 giorni antecedenti il termine sopra indicato di scadenza per la presentazione della manifestazione di interesse.

Nell'oggetto della PEC dovrà essere indicato il seguente testo "Richiesta chiarimenti Avviso indagine di mercato n.4/2024". Il mancato rispetto dei termini e/o il mancato utilizzo dell'indirizzo PEC indicato comporteranno la mancata risposta ai quesiti inviati.

TRATTAMENTO DATI PERSONALI

Ai sensi del REG. 2016/679/UE, si informa che i dati raccolti saranno trattati, anche con strumenti informatici e telematici idonei a memorizzarli, gestirli e trasmetterli, esclusivamente nell'ambito del presente procedimento, dell'eventuale procedura di gara ed atti conseguenti. L'invio della manifestazione di interesse presuppone l'esplicita autorizzazione al trattamento dei dati e la piena accettazione delle disposizioni del presente avviso.

F.to Il Direttore del Dipartimento

Prof.ssa Angela Zampella