



Camera di Commercio  
Ravenna



**BANDO PER TECNOLOGIE E SOLUZIONI DIGITALI PER LA  
RIPARTENZA VOUCHER I4.0**

**MODELLO SCHEDA PROGETTO**

PRESENTAZIONE DOMANDE DAL 22 SETTEMBRE 2020 (ORE 8.00) AL 9 OTTOBRE 2020 (ORE 21.00)

tramite lo sportello online "Contributi alle imprese", all'interno del sistema  
Webtelemaco di Infocamere - Servizi e-gov (articolo 10 del Bando)

## SCHEDA PROGETTO

### TITOLO DEL PROGETTO

**INTEGRAZIONE ESOLVER CON IL WEB PER NUOVO SISTEMA E-COMMERCE**

### DESCRIZIONE DEL PROGETTO

La ditta Mediagraph nasce all'inizio del 2014 e la sua titolare, Gentilini Mara si occupa da tanti anni di attività professionali connesse alle tecnologia dell'informatica e al commercio online. L'intervento appena realizzato riguarda principalmente l'implementazione di un software per l'integrazione delle aree funzionali dell'azienda; ciò permette di avere in ogni momento una visione completa e aggiornata su qualsiasi ambito di analisi. Esolver è un software gestionale ERP e la sua implementazione ha consentito di agevolare ed automatizzare il processo di integrazione dei dati relativi agli articoli con il sito e-commerce. L'intervento ha inoltre portato l'attivazione, oltre che all'acquisto di alcuni hardware e al miglioramento del livello di sicurezza dei dati, di un pacchetto ore che consente di usufruire del supporto in termini di sviluppo, seo e web marketing, grafica e consulenza/formazione, per arricchire le funzionalità del sito web e di e-commerce.

### OBIETTIVI E RISULTATI REALIZZATI

Obiettivi:

- a) Innovazione digitale dell'azienda tramite un sistema integrato;
- b) Aumento del fatturato del 20% grazie al miglioramento dei processi produttivi entro il 2021;
- c) Aumento del numero dei clienti del 30% grazie alla maggior visibilità del sito web entro il 2021.

Risultati Realizzati:

- a) aumento del fatturato del 10%;
- b) aumento del numero dei clienti del 20%;
- c) riduzione dei tempi nei processi chiave dell'azienda del 50%;

### TECNOLOGIE OGGETTO DI INTERVENTO

Indicare le tecnologie oggetto di intervento tra quelle presenti all'Elenco 1 dell'art. 2 del Bando

- 01 Robotica avanzata e collaborativa
- 02 Interfaccia uomo-macchina
- 03 Manifattura additiva e stampa 3D
- 04 Prototipazione rapida
- 05 Internet delle cose e delle macchine
- 06 *Cloud, fog e quantum computing*
- 07 *Cybersicurezza e business continuity*
- 08 *Big data e analytics*
- 09 Intelligenza artificiale
- 10 *Blockchain*
- 11 Soluzioni tecnologiche per la navigazione immersiva, interattiva e partecipativa (realtà aumentata, realtà virtuale e ricostruzioni 3D)
- 12 Simulazione e sistemi cyberfisici
- 13 Integrazione verticale e orizzontale
- 14 Soluzioni tecnologiche digitali di filiera per l'ottimizzazione della *supply chain*
- 15 Soluzioni tecnologiche per la gestione e il coordinamento dei processi aziendali con elevata integrazione delle attività (ERP, MES, PLM, SCM, CRM ...) incluse le tecnologie di tracciamento (RFID, Barcode ...)
- 16 Sistemi di *e-commerce*
- 17 Sistemi per lo *smart working* e il telelavoro
- 18 Soluzioni tecnologiche digitali per l'automazione del sistema produttivo e di vendita per favorire forme di distanziamento sociale dettate dalle misure di contenimento legate all'emergenza sanitaria da Covid-19
- 19 Connettività a banda Ultralarga

## SCHEDA PROGETTO

### ULTERIORI TECNOLOGIE DIGITALI

Indicare le ulteriori tecnologie eventualmente oggetto di intervento tra quelle presenti all'Elenco 2 dell'art. 2 del Bando, motivandone le ragioni ed a condizione che esse siano strettamente connesse all'impiego di almeno una delle tecnologie di cui all'Elenco 1 selezionate nel punto precedente

- 20 Sistemi di pagamento mobile e/o via Internet e fatturazione elettronica
- 21 Sistemi *fintech*
- 22 Sistemi EDI, *electronic data interchange*
- 23 Geolocalizzazione
- 24 Tecnologie per l'*in-store customer experience*
- 25 *System integration* applicata all'automazione dei processi
- 26 Tecnologie della *Next Production Revolution* (NPR)
- 27 Programmi di *digital marketing*

### MOTIVAZIONE PER LA SCELTA DI ULTERIORI TECNOLOGIE DIGITALI

Motivazione per la scelta delle ulteriori tecnologie, con esplicita indicazione delle tecnologie dell'Elenco 1 dell'art. 2 del Bando al quale sono strettamente connesse.

Tra le diverse tipologie di sistemi di pagamento mobile o via internet, è stato selezionato Sum Up con funzionalità 3G in modo da poter essere utilizzato stand alone senza il supporto di un cellulare ed in grado di leggere la maggior parte delle carte e pagamenti elettronici. Oltre a questo sono state attivate ulteriori forme di pagamento elettronico tramite app quali Satispay e Bill di Sisalpay, oltre ai pagamenti anche tramite qr code con paypal ed il pos virtuale Nexi che permettono la connessione con il sito e-commerce (tecnologia n. 16 dell'elenco 1 oggetto dell'intervento).

### SERVIZI DI CONSULENZA E FORMAZIONE

Sintetica descrizione degli eventuali interventi per servizi di consulenza e formazione con esplicita indicazione delle tecnologie, tra quelle previste all'art. 2, ai quali si riferiscono.

Consulenza per utilizzo software gestionale ERP Esolver e cms e-commerce per agevolare ed automatizzare il processo di integrazione dei dati relativi agli articoli con il sito e-commerce. Integrazione ed interfacciamento (tecnologia n. 15 dell'elenco 1 oggetto dell'intervento).  
Consulenza in termini di sviluppo, seo e web marketing, grafica e consulenza/formazione, per completare ed arricchire le funzionalità del sito web, con aggiornamento di moduli ed estensione delle funzionalità di e-commerce ai due marchi distintivi dell'attività (botteghecreative.com e Fluk pet shop) integrandoli in un unico portale, introducendo modifiche in ottica di ottimizzazione SEO, visibilità ed usabilità del sito, migliorandone la user experience per la durata di 15 ore dal 24/06/2020 al 31/08/2020 (tecnologia n. 16 dell'elenco 1 oggetto dell'intervento).

### BENI E SERVIZI STRUMENTALI

Sintetica descrizione degli eventuali beni e servizi strumentali acquistati con indicazione delle tecnologie, tra quelle previste all'art. 2 (Elenco 1), ai quali si riferiscono (usare i codici numerici da 01 a 19 riportati nel punto "Tecnologie oggetto di intervento").

Bene/Servizio	Tecnologia
Implementazione software ERP Esolver	15
Stampante multifunzione laser di rete Ricoh	15
Lettore di carte 3G Sum up	16
Firewall security pack, hard disk 2TB	7

## SCHEDA PROGETTO

Bene/Servizio	Tecnologia
Lettore Barcode Kaptur	15

### FORNITORI

Fornitori di cui si è avvalsa l'impresa con indicazione della parte di intervento da loro realizzata. I fornitori devono essere in possesso dei requisiti di cui all'art. 6 del Bando, e laddove previsto (art 6. comma 1 punto g) produrre la prevista autocertificazione.

Denominazione	P.IVA	Consulenza	Formazione	Beni / Serv.
SISTEMI FORLI' SRL	03316020407	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
STUDIO I.T.C. SRL	03148260361	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B&C DI BALDANI CAMPALMONTI SNC	00915930390	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
WIZARD SRL	02306500402	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
IC INTRACOM ITALIA SPA	01191370939	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

### PROSPETTO DI SINTESI DEI COSTI

Costi relativi al progetto realizzato per i quali si richiede il contributo.

Voce di costo	Importo
Servizi di formazione	
Servizi di consulenza	2925
Beni e servizi strumentali	3462
<b>Totale progetto</b>	<b>6387</b>

Luogo, data

FAENZA 18/09/2020

Firmato digitalmente dal  
legale rappresentante dell'impresa