

Bilancio Sociale 2022



**MUSEO
PIEMONTESE
DELL'INFORMATICA**

Associazione "Museo Piemontese dell'Informatica – MuPin (OdV)"

Indice

Prefazione del presidente	5
Metodologia adottata	6
Obiettivi di miglioramento per l'edizione successiva	7
Informazioni generali	9
Identità	9
Perché Torino?	9
I grandi nomi	10
I quattro pilastri	11
Recuperare	11
Restaurare	11
Preservare	12
Condividere	12
La storia	13
Le origini	13
L'alluvione e le elezioni municipali torinesi	13
La pandemia	14
La visione e la missione	15
La vision	15
La mission	15
Le attività statutarie	15
Struttura, Governo, Amministrazione	18
L'assemblea dei soci	18
Direttivo	19
Commissioni	19
Comitato Scientifico	21
Revisori	21
Regolamento	21
Stakeholders	21
Categorie	21
Tipologie	22
Analisi questionario stakeholder	22
Persone	27
Analisi statistica degli associati	28
Obiettivi, Eventi e Attività	35
Gli obiettivi	35
Valutazione d'impatto	35
Gli eventi	37
International Women's Day	37
ImparIAMo	37
Maker Faire	38
Play: videogame arte e oltre	39
Unight - Notte Europea delle Ricercatrici e dei Ricercatori	40

Ada Lovelace Day	40
Festival dell'Innovazione e della Scienza	41
Linux Day	41
ImparIAMo	42
ImparIAMo	42
L'uomo sulla Luna	43
Le attività	47
Allestimento sede	47
Recuperi	47
La programmazione	47
Situazione economico-finanziaria	56
Altre informazioni	59
La storia	59
La sede	60
Mobilio e Allestimento	62
Collezione	62
Monitoraggio svolto dall'organo di controllo	64

Lista delle figure

Figura 1 - Struttura Organizzativa.....	18
Figura 2 - Tipologia di stakeholder.....	23
Figura 3 - Tipologia di rapporti con il MuPIn.....	23
Figura 4 - Tipologia di rapporti con MuPIn come ricevente.....	23
Figura 5 - Tipologia di rapporti con il MuPIn come offerente.....	24
Figura 6 - Valutazione generale dei rapporti con il MuPIn.....	24
Figura 7 - Valutazione sulla continuazione dei rapporti.....	24
Figura 8 - Divisione per sesso.....	28
Figura 9 - Divisione per provincia.....	29
Figura 10 - Presenza soci per regioni.....	30
Figura 11 - Divisione per città.....	31
Figura 12 - Divisione per anno di nascita.....	32
Figura 13 - Divisione per gruppi d'età.....	33
Figura 14 - Statistiche Generali 2021.....	51
Figura 15 - Timeline dell'Associazione.....	59
Figura 16 - Piantina dei locali dell'associazione.....	61
Figura 17 - Recupero di scaffalatura da NovaCoop.....	62

Lista delle tabelle

Tabella 1 - Composizione del Direttivo.....	19
Tabella 2 - Descrizione delle commissioni di lavoro.....	20
Tabella 3 - Stakeholder 2022.....	22
Tabella 4 - Tipologie di collaborazione con gli stakeholder.....	25
Tabella 5 - Consigli da parte degli stakeholder.....	25
Tabella 6 - Divisione per sesso.....	28
Tabella 7 - Divisione per provincia.....	29
Tabella 8 - Divisione per città.....	31
Tabella 9 - Divisione per età.....	32
Tabella 10 - Divisione per gruppi d'età.....	33
Tabella 11 - Rendiconto per cassa 2021.....	57
Tabella 12 - Suddivisione degli spazi.....	61

Prefazione del presidente

L'anno scorso abbiamo redatto il nostro primo bilancio sociale essendo diventati ente appartenente al RUNTS, l'elenco degli enti del terzo settore ufficialmente riconosciuti come tali.

Il 2022 è stato un anno in cui abbiamo iniziato una ripresa, dopo aver gettato i semi, e di cambiamento importante per la l'Associazione Museo Piemontese dell'Informatica - MuPIn (OdV).

In primis il numero stabile di associati e il crescente numero di coloro che sono attivi nel portare avanti le iniziative dell'associazione.

Abbiamo ripreso a stringere collaborazioni con svariati enti presenti sul territorio nonché le iniziative legate alle esposizioni e alle conferenze, anche di livello nazionale.

Parte preponderante delle attività svolte è stata legata alla unificazione della collezione sotto lo stesso tetto nonché all'allestimento dei locali proprio in quest'ottica.

Questo è un risultato importante della nostra iniziativa, che ci evidenzia come si sia apprezzati.

Nel 2023 cercheremo di accrescere le nostre collaborazioni, ampliandole e strutturandole così da poter crescere ancora di più. Il 2023 sarà l'anno anche della richiesta di rinnovo della convenzione per i locali ad ora assegnatici.

A nome della Associazione non posso che ringraziare tutti i volontari, i partner e gli amici che ci seguono perché senza di loro sarebbe impossibile proseguire.

Il presidente Elia Bellussi

Metodologia adottata

Il modello di bilancio sociale adottato fa riferimento alla teoria dei "portatori di interesse" (stakeholder theory), la quale guarda alla organizzazione come ad un sistema aperto, che risponde ad una pluralità di soggetti, interni ed esterni, portatori di interessi verso l'organizzazione stessa, dei quali la medesima ha il dovere di rispettare e garantire i diritti.

Questo approccio multistakeholder è basato sul coinvolgimento nel processo di rendicontazione sociale dei diversi interlocutori dell'organizzazione. Per poter effettuare la rendicontazione sociale è necessario che i dati gestionali e sociali relativi all'attività dei servizi e della organizzazione di volontariato siano raccolti sistematicamente e trattati in modo tale da essere disponibili per l'elaborazione. Tale lavoro richiede lo sforzo di tutti coloro che sono impegnati in associazione ed il coinvolgimento delle principali categorie di stakeholder. Uno sforzo che è prima di tutto culturale e che attiene ad una visione più ampia del significato del proprio lavoro e al conseguente riconoscimento dell'importanza di restituire un'immagine collettiva e finale che fotografi complessivamente il risultato raggiunto insieme.

Il processo di rendicontazione sociale consente quindi di acquisire sempre maggior consapevolezza dei valori di fondo, degli obiettivi, delle strategie e delle modalità con cui questi sono quotidianamente tradotti in azione concreta. Attraverso questa consapevolezza è possibile rendere ancor più "socialmente responsabile" il nostro comportamento ed orientare l'attività in modo tale che i risultati perseguiti siano coerenti con i valori condivisi del contesto di riferimento. In tal senso, la rendicontazione sociale riveste una valenza strategica.

Un ulteriore obiettivo connesso alla redazione del bilancio sociale è quello di rappresentare il valore aggiunto prodotto da ogni singola attività e rendere conto di come è stata distribuita la "ricchezza" generata dalla associazione, integrando le informazioni di carattere quantitativo con quelle di carattere qualitativo.

Nella sua stesura abbiamo cercato di renderlo più leggibile e fruibile privilegiando gli elementi grafici ai testi descrittivi. Viene evidenziato il lavoro sulla ricerca di indicatori di attività sempre più "parlanti" e immediatamente comprensibili, che ci hanno aiutato a misurare meglio i risultati del nostro lavoro. Individuare indicatori significativi è segno della nostra volontà di condividere con gli stakeholder interni ed esterni la lettura e l'interpretazione delle attività della cooperativa.

L'arco temporale di riferimento coincide con le scadenze del bilancio civilistico; pertanto, le informazioni presenti riguardano il periodo di attività gennaio-dicembre 2022.

Questo bilancio sociale verrà approvato in prima istanza dal Consiglio Direttivo, esaminato dal Revisore e, infine, deliberato dall'Assemblea dei Soci congiuntamente al bilancio di esercizio.

Gli stessi saranno pubblicati online sul sito web dell'associazione nella sezione relativa alle informazioni sull'ente e, in particolare, nella sezione relativa ai bilanci. Verrà diffusa comunicazione tramite i canali

digitali, ovvero, tramite comunicazione attraverso canale Telegram, newsletter e sui social media e verrà inviata una versione completa, in digitale, ai vari stakeholder.

Obiettivi di miglioramento per l'edizione successiva

Siamo ancora in una fase di assestamento e riorganizzazione e questo comporta ancora molto lavoro sia per quanto riguarda tutto l'ambito delle operations sia l'ambito della qualità.

Il proposito di miglioramento per il prossimo anno si fonda sul continuo confronto con i vari stakeholder in una modalità più strutturata. I risultati di questo processo di coinvolgimento, in continuo divenire grazie ai vari contributi raccolti, saranno restituiti nella prossima edizione.

Reggia di Venaria, Sale delle Arti

22 luglio 2022 - 15 gennaio 2023

ORGANIZZAZIONE A CURA DEL CONSORZIO DELLE RESIDENZE REALI SABAUDE

 La Venaria Reale



Presidente
Michele Briamonte

Consiglio di amministrazione
Laura Fornara, Antonella Frontani, Rita Marchiori, Marta Santolin, Stefano Trucco

Collegio dei Revisori dei Conti
Presidente: Giuseppe Mesiano
Stefano Mogni, Fabrizio Morra

Direttore
Guido Curto

Curatori
Guido Curto
Fabio Viola

Supporto scientifico
Associazione Culturale TuaMuseo

Progetto di allestimento, grafica, luci e direzioni lavori
Officina delle Idee: Diego Giachello, Luigi Cosenza, Simona Piccolo

ORGANIZZAZIONE GENERALE
Francesco Bosso, Giulia Zanzi

Organizzazione e logistica
Patrizia Raineri, Lara Macaluso

Segreteria scientifica e coordinamento catalogo

Assicurazioni
ASSICONSULT
MAG JLT
WIDE GROUP

Traduzioni
Studio Melchior

Catalogo
SAGEP Editori, Genova

Assistenza al montaggio e monitoraggio delle opere in mostra
Fondazione Centro per la Conservazione e il Restauro
dei Beni Culturali "La Venaria Reale"

Servizio di gestione
Cns - Coopculture
AllSystem - Rear Società Cooperativa
RTI Miarelli Service - Rear Società Cooperativa

Prestatori
Anagni (FR), Collezione Angelo Casa In esposizione presso Pop House Gal
Bergamo, Collezione Federico Salerno
Bolzano, Collezione Maurits - www.maurits.bz
Collezione Videogame Legends
Londra - Torino, Mazzoleni
Long Beach, California, Bill Viola Studio and USC Game Innovation Lab
Lucca, Lucca Comics & Games Powered by Lucca Crea
Mamiano di Traversetolo (PR), Fondazione Magnani Rocca
Milano, Galleria Deodato Arte
Monaco, Collezione Amedeo M. Turello - Courtesy Marco Voena

Informazioni generali

A partire dal 2005 l'iniziativa, denominata Museo Piemontese dell'Informatica, prende vita ad opera del nostro attuale presidente, Elia Bellussi, che già dal 1999 aveva approcciato il mondo del cosiddetto retrocomputing, iniziando a recuperare materiale informatico storico.

Identità

Ma perché questo museo? Perché la storia dell'informatica è la storia della modernità. Il mondo dell'informatica ha plasmato e sta plasmando l'evoluzione tecnologica e lo stile di vita nel nostro mondo. Grazie ad essa si sono potute scoprire nuove medicine, lanciare nello spazio razzi e shuttle, decodificare il genoma umano ma anche gestire milioni di transazioni dei conti bancari, le prenotazioni aeroportuali, i dati anagrafici. Riteniamo doveroso, pertanto, fermarci un attimo e pensare a quanto ci ha dato l'informatica e, con essa, coloro che hanno contribuito alla sua evoluzione: i tecnici, i fisici, gli ingegneri, i filosofi, i matematici.

Spesso, parlando con la gente, cerchiamo di fare capire com'è nata in noi questa passione e non è facile riuscire a spiegarsi con successo. Sorgono problemi inerenti la "modernità" di tale scienza; i computer e le tecnologie ad essi associate fanno parte della vita di tutti i giorni, della vita di tutti noi abitanti della Terra. Generalmente è più facile comprendere chi si occupa di salvare vecchie macchine da scrivere, francobolli, monete, automobili d'epoca perché sono elementi della nostra storia oramai passata.

Provvedere al salvataggio dalla distruzione ed al recupero dei computer e dei vecchi calcolatori viene quasi considerato come una raccolta di cianfrusaglia. Noi, con queste attività puntiamo a smuovere la società, così da poter difendere un ricchissimo patrimonio culturale, tecnologico e sociale, senza il quale non saremmo qui oggi.

Dopo alcuni anni di collaborazione con altri appassionati sia nella regione Piemonte, sia all'esterno della stessa, avendo stretto contatti e amicizie con altri appassionati, cresce la volontà da parte di tutti di creare un ente reale così il 3 settembre 2011 vengono sottoscritti, dai soci fondatori, l'atto costitutivo e lo statuto.

Nel 2021 il Museo Piemontese dell'Informatica - MuPIn dopo una serie di procedure di adeguamento alla nuova norma per il terzo settore, diventa Organizzazione di Volontariato iscritta nell'albo nazionale apposito.

Perché Torino?

Torino è, per molti versi, una città ricca di storia, di cultura, d'impegno sociale e culturale ma anche di voglia di fare, d'imprenditorialità. Non per altro è una delle capitali europee della cultura, grazie alle sue mille iniziative in tal senso, grazie ai suoi musei famosi in tutto il mondo, come il Museo Egizio ed il Museo Nazionale del Cinema che, secondo uno studio del Touring Club Italiano, hanno un costante aumento di visitatori ogni anno al pari dei musei scientifici presenti in tutta Italia; grazie alle università: l'Università degli Studi, che è la seconda università italiana a vedere luce, ed il Politecnico (entrambe all'avanguardia).

Torino è una delle capitali industriali europee, in essa e nella sua provincia sono sorte, ed alcune vi son tutt'ora, molte grandi realtà imprenditoriali italiane: dall'automobilismo alle telecomunicazioni, dalle ferrovie alle macchine d'ufficio, dalla moda al cinema. Tra queste anche quella informatica, grazie soprattutto alla Olivetti.

La storia di Torino, per quanto riguarda la ricerca e la scienza è ricca di eventi, è ricca d'iniziative. Si parte dal Regno di Sardegna per arrivare ai vari centri di ricerca attuali come, ad esempio, il Centro di Ricerche sul Cancro, il Centro Ricerche Fiat, il Centro Ricerche Rai, il Centro Ricerche Telecom e ve ne sono stati molti altri tra cui il Centro Ricerche Motorola.

I grandi nomi

Torino, città di scienza, ha visto la nascita od il passaggio di molti personaggi che hanno fatto la storia, non solo politica ma anche scientifica. Basti ricordare Charles Babbage, matematico e filosofo britannico che per primo ebbe l'idea di un calcolatore programmabile, che progettò la macchina differenziale e la macchina analitica e che venne, appunto a Torino, per il Secondo Congresso degli Scienziati Italiani, nel settembre del 1840. Fu invitato da Giovanni Antonio Amedeo Plana, matematico, astronomo e senatore italiano, che a Torino insegnò presso l'Università, diresse l'Accademia delle Scienze e fondò, effettivamente, l'osservatorio astronomico.

A loro si unisce Luigi Federico Menabrea, professore presso l'Università di Torino, senatore e poi ministro. Egli si dedicò ad una descrizione del progetto di Babbage, che pubblicò in francese nel 1842, e che può essere considerato il primo lavoro scientifico nella disciplina dell'informatica: "Notions sur la machine analytique de Charles Babbage". Testo poi tradotto in inglese e notevolmente ampliato da Lady Ada Lovelace, valente collaboratrice di Babbage.

Non sono assolutamente da dimenticare Camillo ed Adriano Olivetti. Il primo frequentò quello che poi sarebbe divenuto nel 1906 il Politecnico di Torino e fondò ad Ivrea, in provincia, la "Ing. Camillo Olivetti, prima fabbrica tutta italiana di macchine per scrivere", all'avanguardia nello sviluppo, prima di macchine da scrivere, poi di calcolatrici e successivamente di calcolatori.

Sotto la guida di Adriano Olivetti e grazie a Natale Cappellaro, la Olivetti produsse la prima calcolatrice scrivente al mondo in grado di compiere le quattro operazioni fondamentali. Sempre sotto Adriano, la Olivetti partecipò al progetto della C.E.P., la Calcolatrice Elettronica Pisana, e successivamente produsse l'ELEA 9001 e l'ELEA 9003. Quest'ultimo è stato il primo calcolatore commerciale interamente a transistor. Successivamente, grazie a Pier Giorgio Perotto, laureatosi al Politecnico di Torino e, in seguito, professore presso lo stesso, l'Olivetti diede vita al Programma 101, un calcolatore da tavolo con stampante integrata, che è da ritenersi a tutti gli effetti il primo personal computer.

Non bisogna poi dimenticare Corrado Böhm, professore emerito presso l'Università la Sapienza di Roma, che ottenne la prima cattedra d'informatica in Italia, proprio a Torino, nel 1970 e che, insieme a Giuseppe Jacopini, nel 1966 enunciò il famoso teorema omonimo.

I quattro pilastri

Il museo è formato da un eccitante percorso in quattro fasi: recuperare, restaurare, preservare, condividere.

Tutto questo implica proprio la necessità di trovare un locale dalle grandi dimensioni perché andrebbe ad insediarsi un museo con migliaia di pezzi ed in continuo arricchimento per quanto riguarda il suo patrimonio.

Una sede in Torino sarebbe comoda perché il museo andrebbe ad aggiungersi ai molti altri musei della città, la quale, in questi anni, sta puntando molto sul turismo, sia culturale che religioso.

Da considerare anche la questione parcheggi. Molti di questi edifici hanno cortili anche dalle dimensioni considerevoli, altri si trovano in zone molto ben servite sia per quanto riguarda i posti auto disponibili, sia per quanto riguarda i servizi di trasporto pubblico: come metropolitana, tram ed autobus. Altri, purtroppo, si trovano in zone in cui scarseggiano i parcheggi. Questi ultimi sono, per ovvii motivi, da considerarsi come ultima scelta.

Recuperare

Questo compito è sicuramente il più difficile e complesso. Per svolgerlo appieno e far sì che il capitale storico non vada distrutto o perduto, si deve agire su più campi, primo tra tutti quello di far conoscere, il più possibile, l'iniziativa. Per far ciò vogliamo stringere contatti con Università, Enti della Pubblica Amministrazione, Aziende e Centri di Ricerca.

Questi enti sono coloro che più hanno a che fare con il mondo dell'informatica, che possono avere materiale storico da salvaguardare dalla distruzione e che più hanno contribuito alla crescita del nostro archivio. Da non dimenticare, però, anche i privati cittadini, per tutto quel campo dell'informatica inerente l'home computing ed il campo dei videogiochi. Sono due settori totalmente differenti, quindi complementari. Per questo motivo vogliamo realizzare un portale web che faccia da vetrina.

In secondo luogo, c'è il recupero vero e proprio, che viene svolto capillarmente tramite contatti diretti con i donatori e, successivamente, tramite il ritiro fisico, quasi sempre compiuto di persona, del materiale donato. Usiamo, in base all'entità del recupero, nostri veicoli o furgoni in affitto, con o senza sponda idraulica.

Ogni recupero, quindi, implica viaggi e costi per svolgerli, tra cui i pedaggi autostradali, gli affitti ed, a volte, anche vitto ed alloggio.

Ogni recupero, però, da grandi soddisfazioni, sia per noi, che spesso intervistiamo i donatori, per capire l'uso che ne facevano dei calcolatori, sia per i donatori stessi che vedono salvaguardato dalla distruzione un loro ricordo, a volte anche importante.

Restaurare

Cerchiamo sempre di restaurare tutti i sistemi che ci vengono donati, per poterli usare e per poter capire come funzionavano, per arricchire sempre di più le nostre conoscenze e per poterle poi divulgare, in modo che gli altri possano apprendere come abbiamo fatto noi.

La conoscenza delle macchine, ovviamente, non s'apprende con il solo restauro ma tramite un loro utilizzo fisico vero e proprio. Anche per questo, vogliamo che nel museo tutte le macchine esposte siano funzionanti e fruibili.

Per far ciò abbiamo pensato d'operare in due direzioni. La prima è l'ideazione di laboratori di restauro, aperti a tutti agli interessati ed in particolar modo a coloro che vogliono apprendere per motivi di studio o di lavoro, e la seconda consta nell'intrecciare contatti con esperti informatici, ingegneri ed elettronici che possano condividere le loro conoscenze o dare una mano nel restauro.

Preservare

Dato che l'informatica è una scienza in continua evoluzione, la quale ha apportato radicali cambiamenti nel nostro stile di vita, perciò, riteniamo logico ed ovvio che capire il passato permetta di comprendere il presente.

Preservare il nostro ricchissimo patrimonio significa, quindi, conservare memoria delle radici dell'informatica, sia attraverso un archivio dei vari calcolatori ed apparati legati ad essi, sia attraverso una biblioteca, un'emeroteca ed una mediateca tramite le quali archiviare tutto lo scibile disponibile.

Tutto questo per poter ripercorrere la strepitosa ascesa di una disciplina che in cinquanta anni ha cambiato il modo di pensare d'inter generazioni e per poter accedere a risorse oramai obsolete per scopi didattici (studio del funzionamento), di recupero dati (dati immagazzinati su supporti obsoleti possono essere salvati su supporti di memoria più moderni per preservarli dalla distruzione) o semplicemente ludici (non è da dimenticare questa branca, la quale ha avuto effetti diretti, forse più di tutte, tra la gente non addetta al settore).

Condividere

La conoscenza è un valore, lo sappiamo tutti, quindi condividere è perpetuare la conoscenza. Per poter condividere, e quindi arricchirci culturalmente tutti, abbiamo pensato a varie attività:

- esposizione delle macchine che hanno fatto la storia dell'informatica, in modo da rendere meglio l'idea dei vari passaggi che si sono avuti;
- creazione di laboratori di restauro, gruppi di lavoro, progetti con le scuole;
- seminari divulgativi, workshop tecnici, interviste, articoli tecnici o sul museo da pubblicare su riviste del settore;
- libero accesso al database del museo: catalogo di tutto il materiale presente, storia dei recuperi, interviste coi donatori;
- libero accesso alla biblioteca, emeroteca, mediateca ed alle risorse online (manuali, articoli, software);
- mostre sul territorio e contatti con le associazioni.

Ci possono essere moltissimi altri strumenti che probabilmente non abbiamo preso ancora in considerazione ma siamo disponibilissimi a discutere di questo.

La storia

Come accennato nella precedente sezione, il Museo Piemontese dell'Informatica - MuPIn (O.d.V.) viene fondato da alcuni appassionati con la voglia di donare, restituire alla comunità, certi che l'informatica abbia cambiato profondamente la società e che sarebbe un peccato non studiarne la storia e comprenderne come questa abbia influito su cambiamenti epocali, come, con un esempio visibile da tutti, durante la pandemia sia stato possibile continuare molte delle attività di tutti i giorni da remoto, nonostante si fosse chiusi in casa.

Le origini

Dieci anni sono passati dalla fondazione del MuPIn, avvenuta il 3 settembre 2011. All'inizio i soci erano sette, con competenze, idee e un entusiasmo molto forte verso la creazione di un museo che potesse, anche in Italia, dare un contributo nella salvaguardia di beni storici strettamente legati all'evoluzione dell'informatica.

La sede di Moncalieri, seppure in un'area industriale, con quasi 300mq di uffici e circa 1000mq di magazzino, messa a disposizione di uno dei soci rendeva più forte l'entusiasmo di tutti con idee condivise di rinnovo dei locali, la pianificazione dell'apertura al pubblico e la possibilità di recuperare, senza troppe difficoltà dovute alla mancanza di spazio, ulteriori pezzi per la collezione.

Grazie alla sede e ai suoi volumi è stato possibile recuperare uno degli ultimi due mainframe rimasti in Italia della serie System 80 della allora Sperry Univac, un calcolatore entrato in produzione nel 1981, così come macchine BCS Olivetti, Triumph Adler TA20 e TA1000, svariati System/36 e System/34 IBM e, addirittura, una IME 10001; una macchina italiana rarissima.

Al contempo non fu recuperato solo materiale hardware ma gli spazi furono usati per dare nuova casa a migliaia di volumi stampati dagli anni 1950 in poi, sia italiani sia esteri; così come a riviste.

Sin da subito, però, ci si rese conto che si dovevano portare avanti attività per il pubblico e non solo la mera raccolta di materiale. Si è dato vita, così, all'Ada Lovelace Day, portando in Italia un format internazionale nato alla fine degli anni 1990 ed incentrato sul sostenere le donne e le loro carriere in ambito scientifico, tecnologico, ingegneristico e matematico. Altre attività che sono nate nel tempo sono legate alla formazione di ragazze e ragazzi dai 7 ai 14 anni di età sui temi dell'informatica: dal coding alla robotica. Prima aderendo alla Notte dei Ricercatori e poi costituendo la sezione locale di CoderDojo.

Ultima iniziativa di grande prestigio, livello e afflusso di pubblico è stata la realizzazione di un evento denominato "A bit of [hi]story" che in un fine settimana alla fine della primavera metteva insieme una esposizione di pezzi storici con aderenti a livello internazionale, una serie di laboratori per ragazze e ragazzi e di conferenza su temi storici quanto su temi di attualità.

L'alluvione e le elezioni municipali torinesi

Verso la fine del 2016, per la precisione a novembre, le precipitazioni continue su tutta Italia causano un'alluvione che colpisce anche la città

di Moncalieri e l'area in cui è ospitato il magazzino che verrà sommerso da un metro e mezzo d'acqua.

I danni sono ingenti, acqua e fango s'insinuano dentro l'edificio distruggendo circa 5000 volumi e coprendo di melma l'hardware in esso custodito. I soci e i volontari provenienti anche da altre città danno una mano a rimuovere il materiale cartaceo distrutto.

Nello stesso periodo viene chiesto all'associazione di liberare gli uffici e, grazie al supporto dell'amministrazione di TNE - Torino Nuova Economia, ottiene di poter usare un'area di un magazzino presso MRF, in Torino. Viene effettuato, quindi, il trasloco dagli uffici e di una piccola parte di materiale dal magazzino di Moncalieri.

L'associazione desta l'attenzione della giunta municipale a guida Fassino e successivamente quella Appendino. Con la prima si fa largo l'idea di assegnare uno spazio vicino al Palavela, per poter finalmente aprire il museo e trasferirvi tutto il materiale sito a Moncalieri. Il cambio di giunta, però, azzerò questo processo e si lavora per un'altra soluzione, in periferia nord-est, per costituire un polo museale insieme al MuFant in Circoscrizione 5.

L'associazione vede così assegnato, nel novembre 2019, uno spazio in Piazza Riccardo Valla, ex Via Reiss Romoli, di circa 1000mq. Inizia così un nuovo periodo storico per il MuPIn.

La pandemia

I volontari iniziano le opere di pulitura e bonifica degli spazi. Molti detriti e rifiuti sono spostati in un'aula della ex scuola ora adibita a sede museale. Viene dato il bianco e vengono costruiti dei muri in cartongesso per chiudere alcuni passaggi e dare un aspetto più pulito.

S'inizia a ripristinare alcune lampade e a recuperare parte dell'impianto elettrico ma le vicissitudini non finiscono: è l'ora della pandemia.

I lavori vengono interrotti fino all'estate 2020, ripresi, verranno di nuovo interrotti causa secondo lockdown.

Il MuPIn, però, non si ferma, inizia a produrre contenuti video, crea un laboratorio di riparazioni e, insieme ad altre associazioni, dà vita ad un progetto in supporto agli studenti in difficoltà economiche.

La prima attività verte nella realizzazione di video interviste con uno o due ospiti che vengono trasmesse in diretta ma fruibili anche in differita tramite i propri canali social su Facebook e YouTube e, successivamente, come podcast sulle maggiori piattaforme.

Il laboratorio viene attrezzato con materiale per riparare i calcolatori, siano essi danneggiati o provenienti dal magazzino alluvionato. Con questo partecipiamo alla Maker Faire di Torino.

La terza attività, in collaborazione con le associazioni Syx, Tekné e Informatici Senza Frontiera viene chiamata Tutticonnessi. L'idea è quella di recuperare da aziende e privati computer moderni che vengono dismessi per poterli ripristinare e donare a scuole, enti e famiglie con bambini in difficoltà economiche per dare supporto nella didattica a distanza. Questo progetto darà poi vita, grazie all'Ufficio Pio della Compagnia di San Paolo

ad un altro progetto di formazione per i genitori provenienti da famiglie povere.

Nel 2021 c'è un cambio di guardia nel direttivo che viene completamente rinnovato e ricominciano i lavori presso la sede che procedono spediti coinvolgendo i soci tutti i sabati mattina: viene allestita una prima area espositiva e si lavora alla realizzazione di una biblioteca. Viene anche eseguito il trasloco dal materiale presente in MRF così da liberare gli spazi visto che entreranno a far parte delle proprietà del Politecnico di Torino che dovrà allargarsi per poter anche includere il Competence Center, CIM 4.0.

Il 2022 vede la ripresa delle iniziative aperte al pubblico come la collaborazione con il Dipartimento di Informatica dell'Università di Torino per la realizzazione di una mostra itinerante e la partecipazione alla mostra "Play. Videogioco, arte e altro" che si è tenuta presso la Reggia di Venaria per oltre sei mesi a partire da giugno.

La visione e la missione

Sulla scia della trasformazione del Terzo Settore il MuPIn ha rinnovato il proprio statuto e ha avviato un percorso di riflessione sulla sua vision e sulla sua mission, al fine di rintracciare quegli aspetti che ne definiscono l'essenza, in termini di "sogno che si vuole vedere realizzato nel futuro" e di "strada che si sceglie di percorrere per raggiungere la meta".

Questo lavoro è stato svolto grazie al coinvolgimento di tutti i volontari.

Nello specifico, il percorso ha previsto un primo momento di coinvolgimento durante l'inverno 2020-2021, con la redazione di un business model che ha permesso di riflettere sulla value proposition dell'ente, su quali siano i suoi stakeholder e le attività da realizzare per poter ottenere i risultati voluti.

La vision

L'associazione intende rivolgere le proprie attività alla crescita culturale della popolazione, operando prevalentemente nei confronti di terzi.

Questo vuol dire contribuire alla creazione di competenze grazie alla collaborazione con enti terzi.

La mission

L'associazione punta alla realizzazione di un "Museo dell'Informatica" e di tutto quanto ne ruota intorno che contribuisca alla vision associativa, rendendola una realtà.

Per questo abbiamo rivisto le attività statutarie, così da definire meglio i passaggi necessari e far sì che rispettino la nuova regolamentazione del terzo settore.

Le attività statutarie

L'associazione agisce nei seguenti settori di utilità sociale:

- acquisire, restaurare e preservare materiale e informazioni inerenti alla storia dell'informatica e della telematica;

- fare attività di divulgazione anche tramite meeting, convegni, seminari o qualsiasi altra forma che serva a promuovere le attività;
- creare e gestire un "Museo dell'Informatica" in Piemonte, senza escludere la creazione di ulteriori sedi;
- compiere qualunque operazione, anche di tipo commerciale, purché svolta in modo marginale e connessa all'attività istituzionale;
- erogare attività volte al miglioramento della cultura digitale del pubblico;
- ricevere beni a titolo gratuito e curarne direttamente la cessione a terzi;
- organizzare raccolte fondi.



Trasloco scaffalature - 2022



Struttura, Governo, Amministrazione

Al 31 dicembre 2021 l'associazione ha la seguente struttura organizzativa, così come da Figura 1:

- Assemblea
- Comitato Scientifico
- Commissioni
- Direttivo
- Revisori

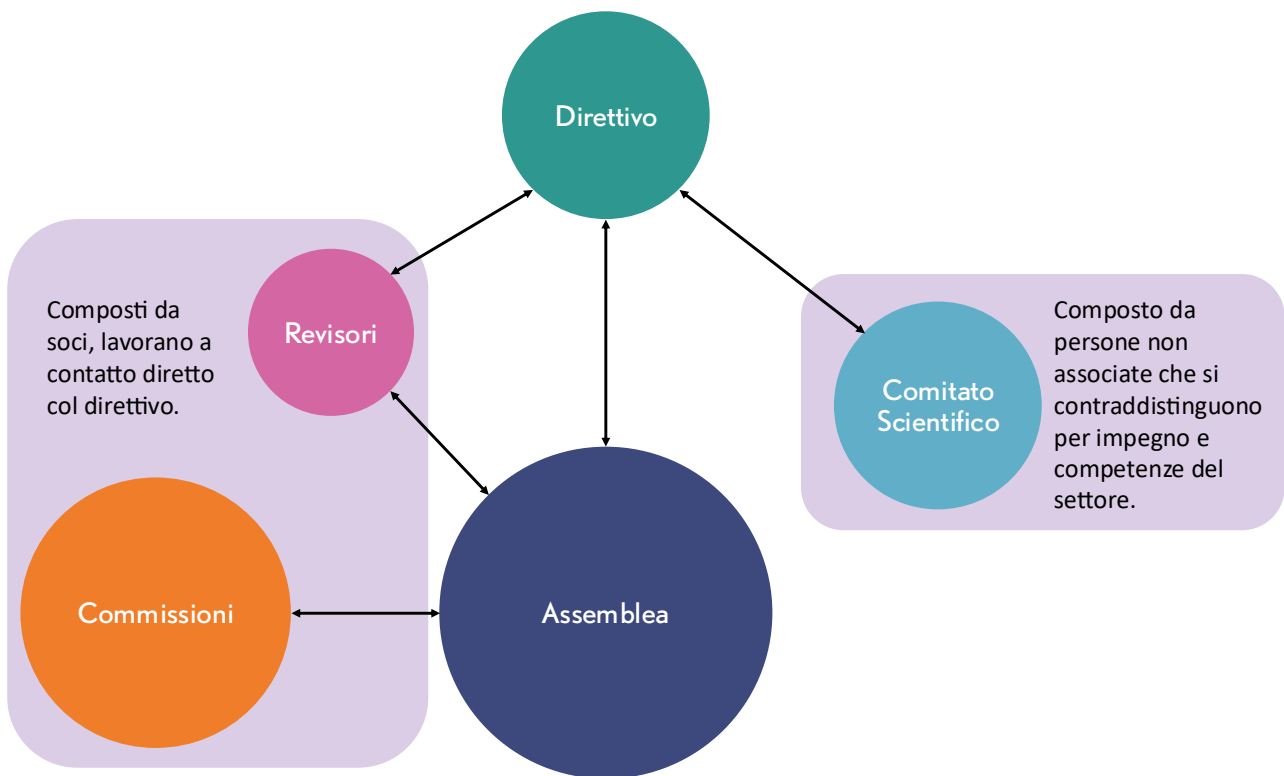


Figura 1 - Struttura Organizzativa

Ogni elemento della struttura verrà descritto in dettaglio nei paragrafi successivi, andando ad analizzare le caratteristiche salienti di ognuno di essi così come verrà analizzata in dettaglio ogni interazione al fine di comprendere bene la macchina

L'assemblea dei soci

L'Assemblea dei soci è, come da definizione, l'organo di governo dell'ente e si ritrova una volta l'anno in modalità ordinaria per la votazione del Bilancio Consuntivo e del Bilancio Preventivo.

Durante il 2021 è stata indetta nella sua veste straordinaria due volte, la prima per l'elezione del nuovo Direttivo e l'adeguamento dello Statuto alla normativa attuale relativa al Terzo Settore e, la seconda, per una correzione dello stesso Statuto, essendo questo, non completamente conforme alla normativa stessa, di cui sopra.

Direttivo

Nel 2021 l'associazione ha rinnovato il suo Direttivo e, per la prima volta, è stata eletta una donna al suo interno con la carica di vicepresidente.

Qui sotto, in dettaglio, le informazioni sui componenti del direttivo.

Nome	Cognome	Età	Carica	Profilo LinkedIn
Elia	Bellussi	42	Presidente	eliabellussi
Marta	Regge	63	Vicepresidente	martaregge
Riccardo	Raneri	43	Segretario	riccardoraneri
Riccardo	Riccabone	58	Tesoriere	N/A
Vittorio	Pasteris	59	Consigliere	vittoriopasteris

Tabella 1 - Composizione del Direttivo

Commissioni

La nuova gestione da parte del direttivo ha costituito delle Commissioni atte a suddividere il carico di lavoro tra le varie socie e i vari soci al fine di venire in contro alle aspirazioni di ognuno e garantendo un impegno congruo rispetto agli obiettivi dati dall'ente.

Qui di seguito verranno elencate le varie commissioni attive e dettagliati i compiti di ognuna.

Nome	Soci	Obiettivi	Compiti
Collaborazioni	7	Istituire, gestire e organizzare collaborazioni	Prendere contatti con enti, associazioni e aziende per avviare progetti di collaborazione.
Collezione	11	Gestione e valorizzazione della collezione	Raccoglie, ordina, conserva ed espone i pezzi della collezione. Predisporre, inoltre, programmi per la divulgazione e la valorizzazione del patrimonio conservato nel museo (eventi, iniziative mirate, pubblicazioni, editoriali, percorsi educativi, percorsi guidati).
Comunicazione	7	Gestire la comunicazione istituzionale	Organizzare comunicazione interna ed esterna al museo. Gestire la presenza sui social. Gestire i siti web dell'associazione e ogni attività comunicativa producendo documenti informativi e supportare le varie commissioni nella redazione di

			materiale informativo e/o amministrativo.
Eventi	7	Gestire gli eventi e le attività dell'associazione	Pianificare e gestire gli eventi e le attività di anno in anno nonché realizzare piani a lungo termine inerenti. Si occuperà di coinvolgimento dei volontari, della gestione del loro impegno, della ricerca di fondi in collaborazione con la commissione preposta, della comunicazione in collaborazione con la commissione preposta, della gestione dei bilanci degli eventi stessi.
Sede	5	Gestire la sede	Pianificare restauri della sede, definizione e realizzazione spazi espositivi; d'archivio; educativi con relativi allestimenti. Collaborare con la commissione Collezione per la gestione della stessa. Collaborare con la commissione educazione per capire quanti spazi siano necessari e come utilizzarli. Gestire gli accessi alla sede, assicurazioni e sicurezza della stessa. Definire con la commissione eventi quelli che possono essere realizzati all'interno della sede.

Tabella 2 - Descrizione delle commissioni di lavoro.

Comitato Scientifico

Il Comitato Scientifico dell'associazione nacque alla sua fondazione ed è sempre stato composto da persone di spiccata elevatura culturale e scientifica afferente al mondo dell'informatica e alla sua storia.

In questo periodo se ne sta facendo una revisione per permettere di poter gestire al meglio lo stesso e accrescere le opportunità derivanti dalla sua esistenza.

Revisori

Con la nuova direzione si è provveduto a nominare un Revisore unico ed indipendente dal direttivo per verificare e controllare le varie attività e decisioni aventi impatto sul bilancio economico dell'associazione.

Ad esso è stato dato da verificare il bilancio economico facente parte di questo documento.

Regolamento

Il 2021 è stato anche l'anno in cui è stato redatto un Regolamento che è stato presentato durante l'assemblea ordinaria del 2022, a conferma di quanto fatto.

Tale regolamento è stato redatto da parte del revisore, autorizzato dal Direttivo e votato dall'Assemblea così da avere completa adesione allo stesso.

Il Regolamento ha il fine di andare a colmare tutti i buchi normativi interni che uno Statuto non può analizzare in dettaglio vista la sua finalità e la sua struttura.

Stakeholders

L'ente è poi a contatto con una rete di enti della Pubblica Amministrazione, filantropici e museali, sia nazionali sia internazionali.

I portatori di interesse, o stakeholder, rappresentano quegli individui, gruppi e organizzazioni che possono influenzare o essere influenzati dal raggiungimento degli obiettivi di un'organizzazione.

Essi hanno un interesse legittimo diretto o indiretto nei confronti delle politiche e dei sistemi organizzativi e gestionali di una data organizzazione, perché direttamente coinvolti o perché indirettamente toccati dagli effetti delle azioni dell'organizzazione. Il Bilancio Sociale si indirizza ad essi affinché possano valutare quanto l'attività del MuPIN sia coerente con la missione dichiarata e corrispondente alle loro aspettative.

Categorie

Definiamo qui le varie categorie che vanno a costituire gli stakeholder dell'associazione.

- Fornitore: fornisce servizi all'associazione.
- Collaboratore: collabora con l'associazione nella realizzazione di servizi o attività.
- Destinatario: riceve servizi da parte dell'associazione.
- Sostenitore: contribuisce alla raccolta fondi dell'ente.

Tipologie

Definiamo qui le varie tipologie che vanno a costituire gli stakeholder dell'associazione.

- PA o Pubblica Amministrazione: enti afferenti alla pubblica amministrazione come università, città, circoscrizioni, ministeri.
- Ente Terzo Settore: enti non for profit di volontariato o meno (anche fondazioni in ambito culturale).
- PMI: piccola e media impresa che co-partecipa nelle attività dell'ente, che lo sostiene o che fornisce servizi allo stesso.
- Ente Filantropico: ente di diritto privato che sostiene attività tramite erogazione di denaro, beni o servizi, anche di investimento.

Vediamo, nella pagina successiva, una lista degli stessi con cui sono stati intrapresi rapporti durante l'anno 2022, in crescita rispetto al 2021, da 11 a 24, quindi raddoppiando.

#	Ente	Tipologia	Categoria
1	Università degli Studi di Torino	PA	Collaboratore
2	MuFant	Ente Terzo Settore	Collaboratore
3	FabLab Pavone	PMI	Collaboratore
4	Toolbox Coworking	PMI	Fornitore
5	Circoscrizione 5	PA	Fornitore
6	Città di Torino	PA	Fornitore
7	Città di Settimo Torinese	PA	Collaboratore
8	Città di Montanaro	PA	Collaboratore
9	Città di Foglizzo	PA	Collaboratore
10	Città di Caramagna	PA	Collaboratore
11	Fondazione CRT	Ente Filantropico	Collaboratore
12	Compagnia di San Paolo	Ente filantropico	Collaboratore
13	Fondazione ECM	Ente Terzo Settore	Collaboratore
14	Ministero della Cultura	PA	Collaboratore
15	Syx	Ente Terzo Settore	Collaboratore
16	Informatici Senza Frontiere	Ente Terzo Settore	Collaboratore
17	Tekhné	Ente Terzo Settore	Collaboratore
18	Women Techmakers	Ente Terzo Settore	Collaboratore
19	Google Developer Group Cloud	Ente Terzo Settore	Collaboratore
20	A Pick Gallery	PMI	Collaboratore
21	Reggia di Venaria Reale	PA	Collaboratore
22	Fablab Torino	PMI	Collaboratore
23	Italian Linux Society	Ente Terzo Settore	Collaboratore

Tabella 3 - Stakeholder 2022

Analisi questionario stakeholder

Per poter meglio comprendere il rapporto con i nostri stakeholder abbiamo deciso di realizzare un breve questionario anonimo per capire quali siano stati i punti di forza e i punti da migliorare con ognuno di essi. Vediamo qui di seguito i risultati.

Che tipo di stakeholder siete?

12 risposte

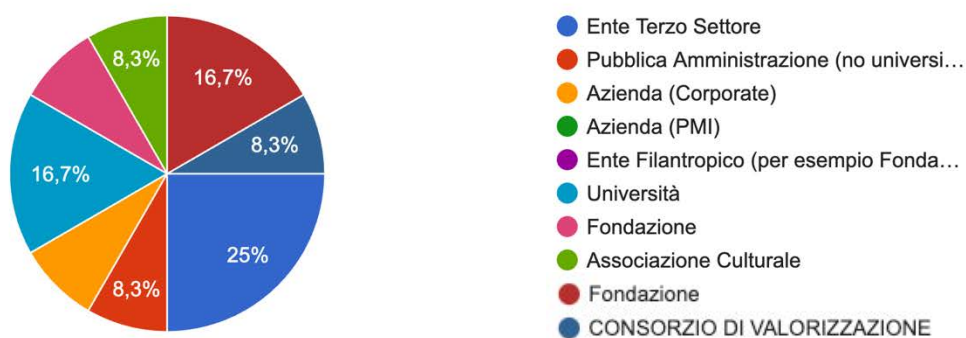


Figura 2 - Tipologia di stakeholder

Che tipo di rapporto avete avuto nel 2022 con il MuPIn?

12 risposte

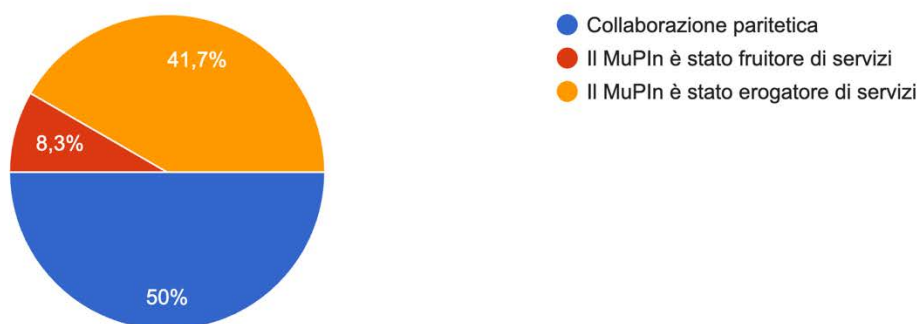


Figura 3 - Tipologia di rapporti con il MuPIn

Di che tipologia di servizi ha usufruito?

7 risposte

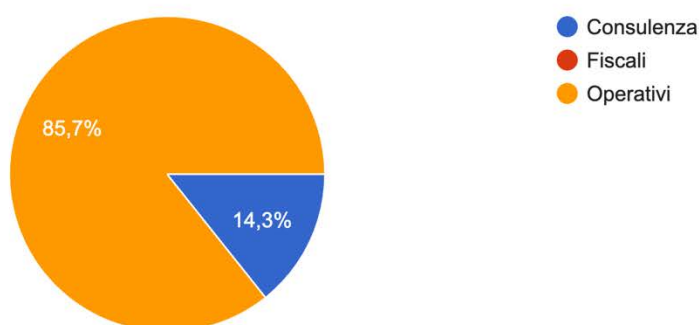


Figura 4 - Tipologia di rapporti con MuPIn come ricevente

Quali sono stati i servizi offerti?

12 risposte

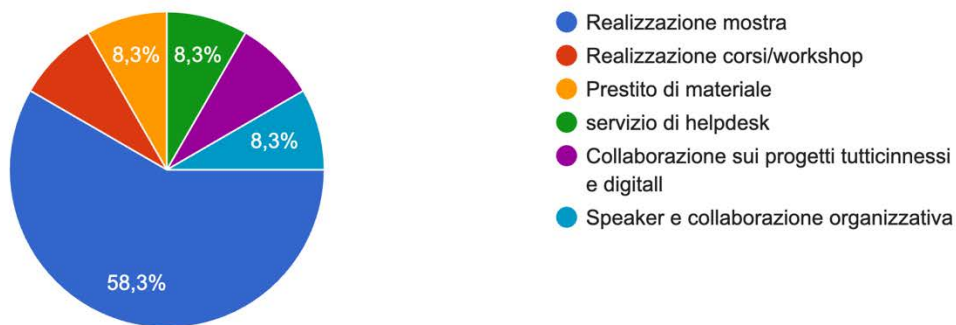


Figura 5 - Tipologia di rapporti con il MuPIn come offerente

Come vi siete trovati nei rapporti con il MuPIn?

12 risposte

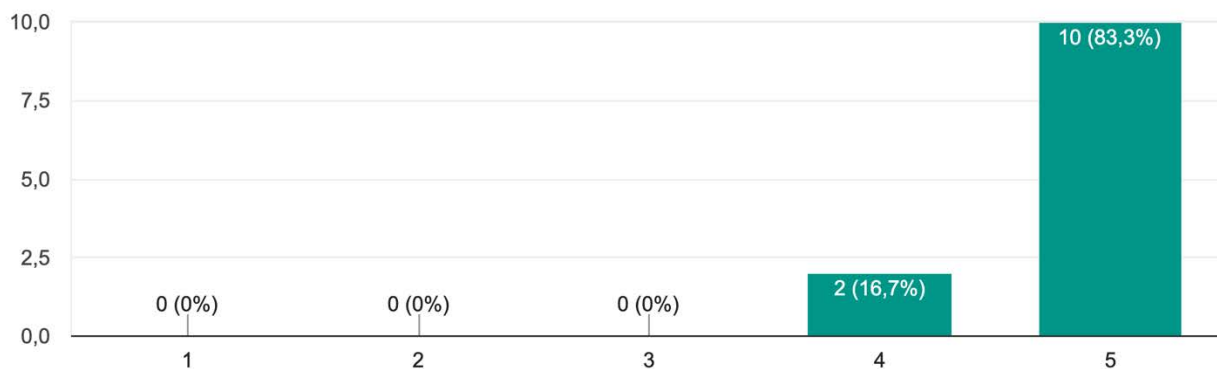


Figura 6 - Valutazione generale dei rapporti con il MuPIn

Il valore 1 era riferito ad una pessima collaborazione, il valore 5 ad una ottima collaborazione.

Continuereste i rapporti con il MuPIn?

12 risposte

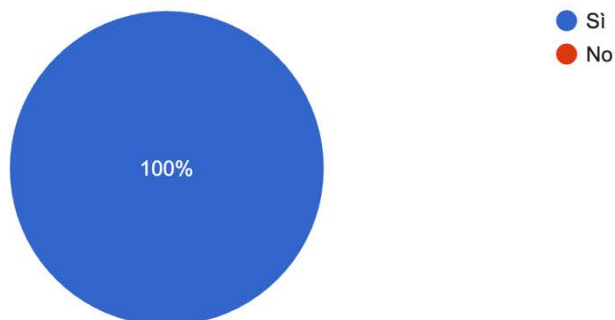


Figura 7 - Valutazione sulla continuazione dei rapporti

Qui di seguito le risposte relative a domande aperte rivolte all'interno del questionario

Quale tipo di collaborazione è stata instaurata?
Collaborazione per meetup ed eventi quali l'International Women Day e per l'Ada Lovelace Day
Una collaborazione a titolo gratuito in cui il MuPI ha fornito alcuni modelli espositivi durante l'evento dedicato alla celebrazione della conclusione del programma Apollo e l'Associazione Apriticielo ha fornito gli spazi e tutta la visibilità (su sito e social) degli oggetti esposti e della realtà Museale.
Organizzazione ed esecuzione dell'evento Linux Day Torino 2022
Collaborazione per una mostra
Abbiamo organizzato insieme l'Ada Lovelace Day
Collaborazione per progetto DigitAll

Tabella 4 - Tipologie di collaborazione con gli stakeholder

Avete qualche consiglio da darci?
Organizziamo più attività insieme, Torino ne ha bisogno :)
Continuare con la creazione di sinergie sul territorio
Continuare così.
Consigli no. Essendo la situazione MuPIN in evoluzione per quanto riguarda la sede, non appena la situazione lo permetterà sarà interessante sviluppare delle attività didattiche e divulgative in sinergia anche presso i locali del museo
Nessun consiglio. Molta ammirazione per l'impegno dimostrato dai volontari
No
No
No
Nessun consiglio particolare. Posso dire che la mostra è stata molto apprezzata dai cittadini (siamo in un territorio "olivettiano") e anche dagli studenti più giovani. Complimenti!
Sarebbe bello avere un appuntamento fisso ogni anno in cui fare un incontro di presentazione del MupIn o una mostra

Tabella 5 - Consigli da parte degli stakeholder



Biblioteca - 2022

Persone

Al 31 dicembre 2022 si contano 31 soci regolarmente iscritti e paganti la quota associativa. Tutti i soci sono afferenti alla Regione Piemonte e, in particolare, alla Città Metropolitana di Torino, fatta eccezione per due soci provenienti dalle provincie di Alessandria e Vercelli.

La presenza femminile è ridotta, così come anche la presenza di under 40. In passato la situazione non è mai stata molto diversa ma, soprattutto grazie alle attività rivolte ai più giovani e ad abbattere il gender gap, si era visto un incremento dell'attenzione da parte di queste tipologie di popolazione. Risulta, comunque, una crescita degli associati ed un ritorno di alcuni che avevano rinunciato negli ultimi anni.

Analisi statistica degli associati

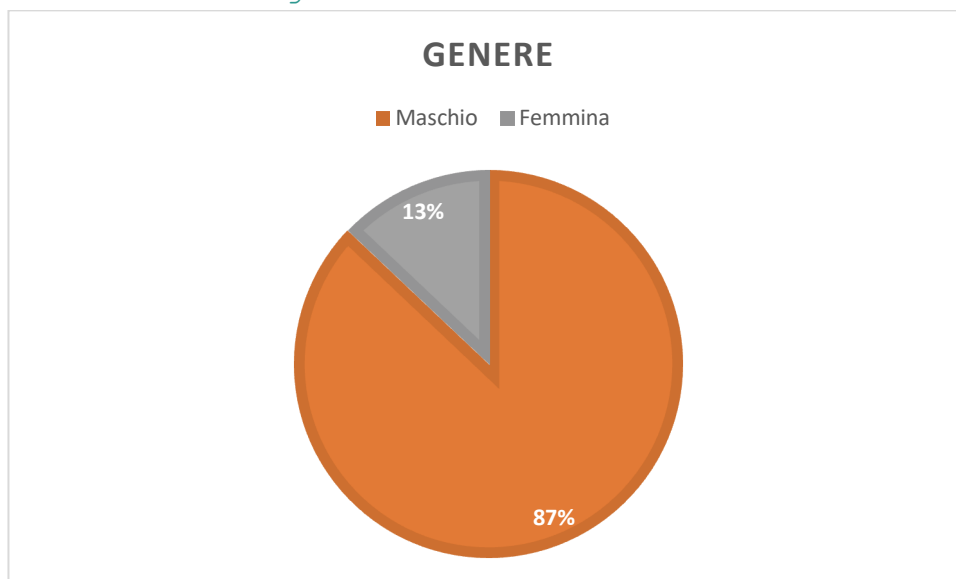


Figura 8 - Divisione per sesso

Sesso	Quantità
Maschio	27
Femmina	4

Tabella 6 - Divisione per sesso

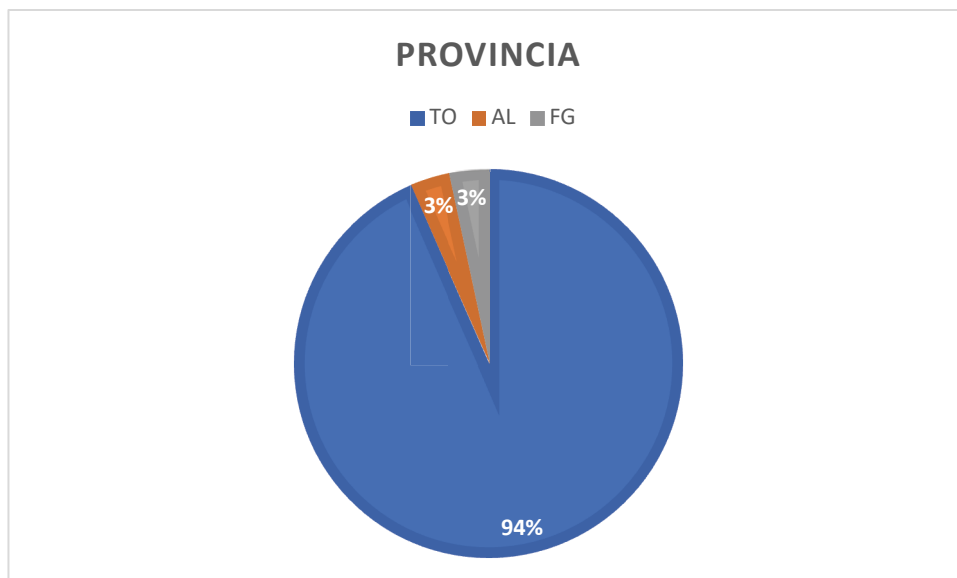


Figura 9 - Divisione per provincia

Provincia	Quantità
TO	29
AL	1
FG	1

Tabella 7 - Divisione per provincia

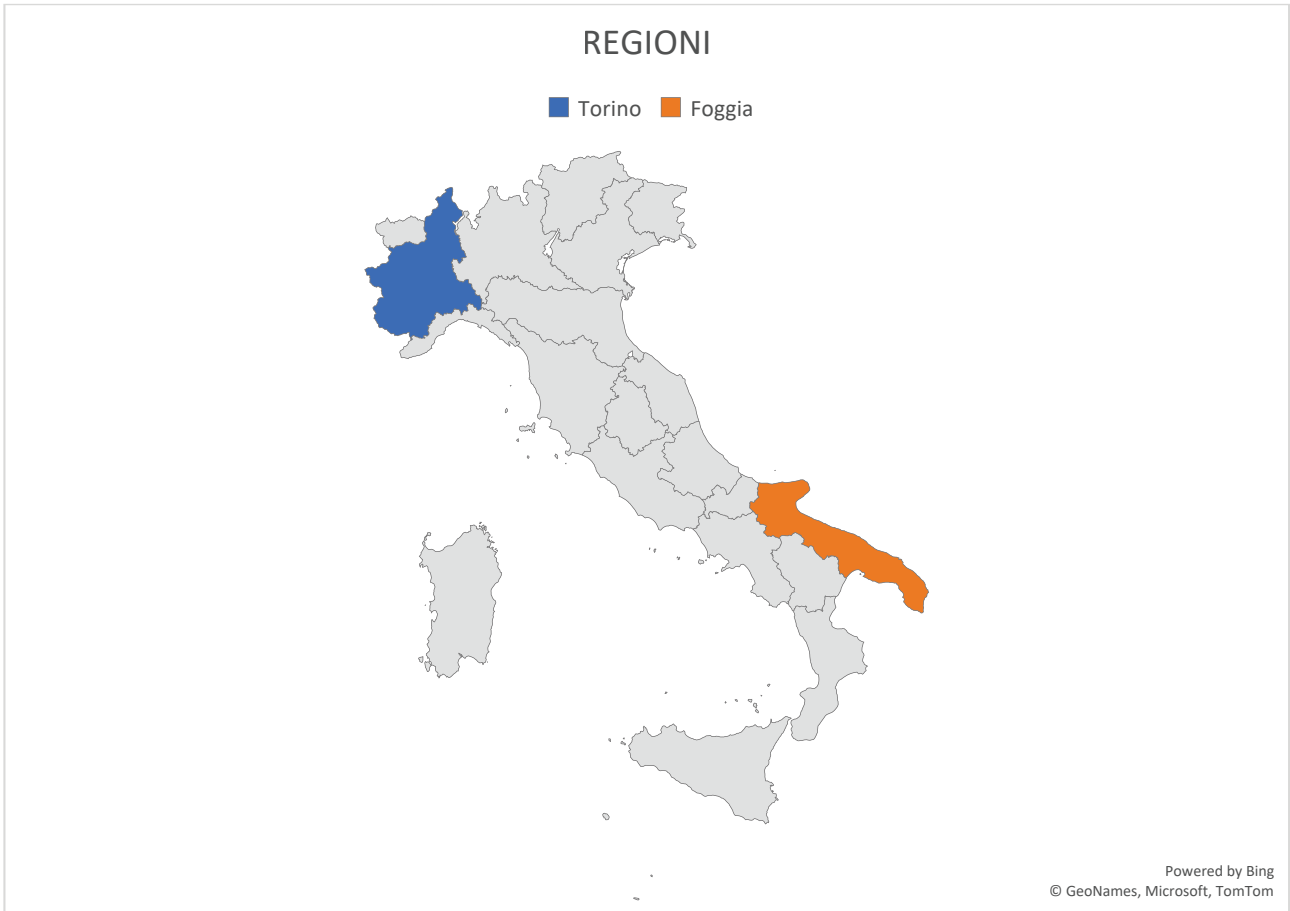


Figura 10 - Presenza soci per regioni

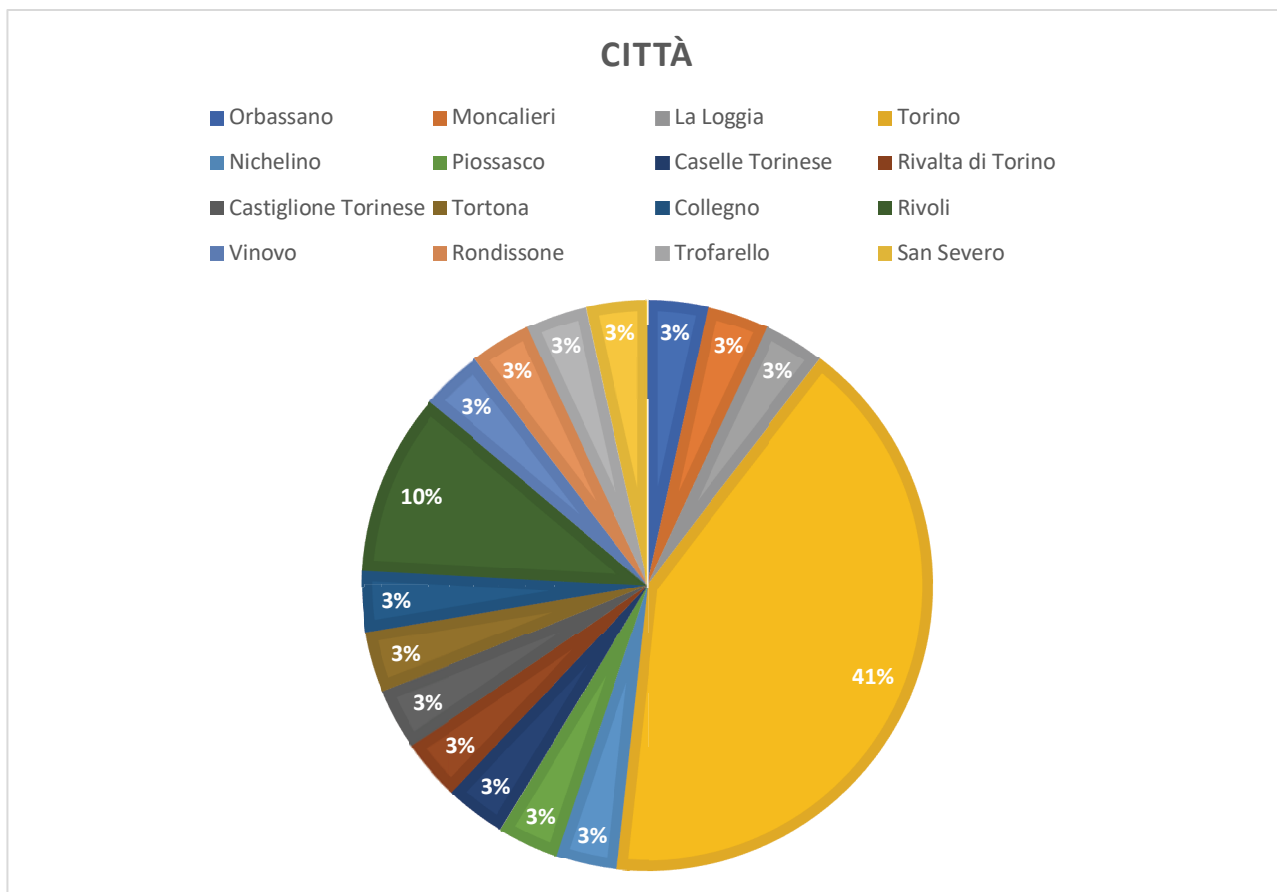


Figura 11 - Divisione per città

Città	Quantità
Orbassano	1
Moncalieri	1
La Loggia	1
Torino	12
Nichelino	1
Piossasco	1
Caselle Torinese	1
Rivalta di Torino	1
Castiglione Torinese	1
Tortona	1
Collegno	1
Rivoli	3
Vinovo	1
Rondissone	1
Trofarello	1
San Severo	1

Tabella 8 - Divisione per città

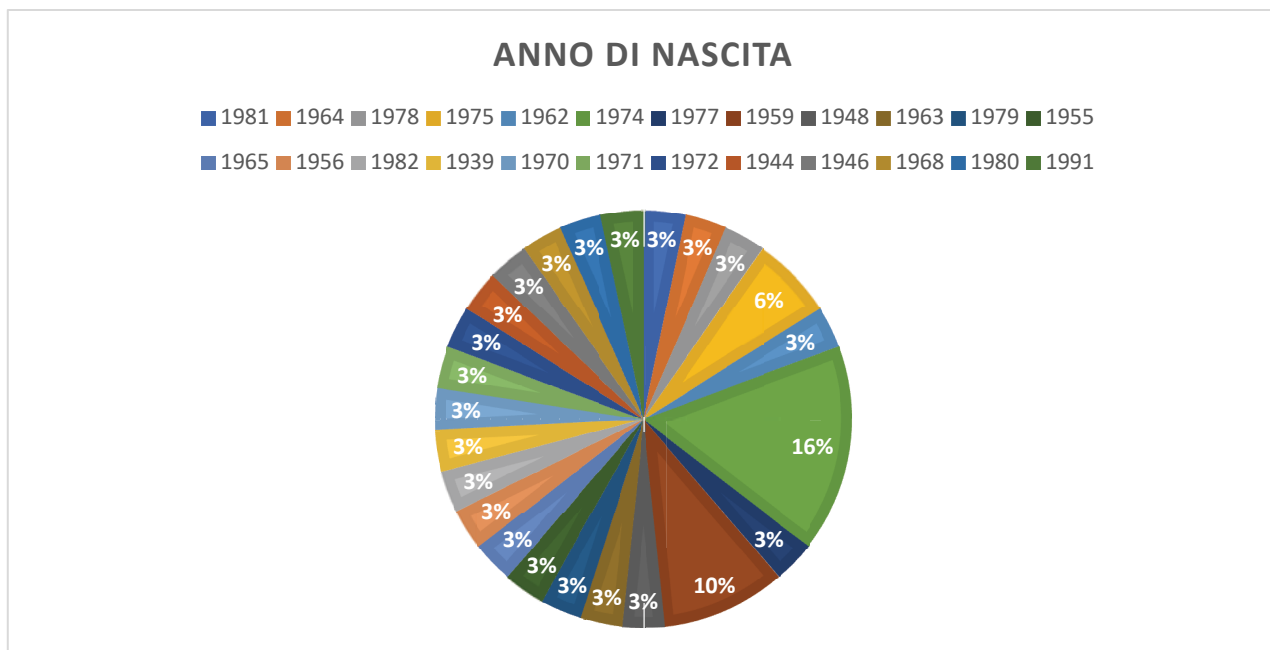


Figura 12 - Divisione per anno di nascita

Anno	Quantità
1981	1
1964	1
1978	1
1975	2
1962	1
1974	5
1977	1
1959	3
1948	1
1963	1
1979	1
1955	1
1965	1
1956	1
1982	1
1939	1
1970	1
1971	1
1972	1
1944	1
1946	1
1968	1
1980	1
1991	1

Tabella 9 - Divisione per età

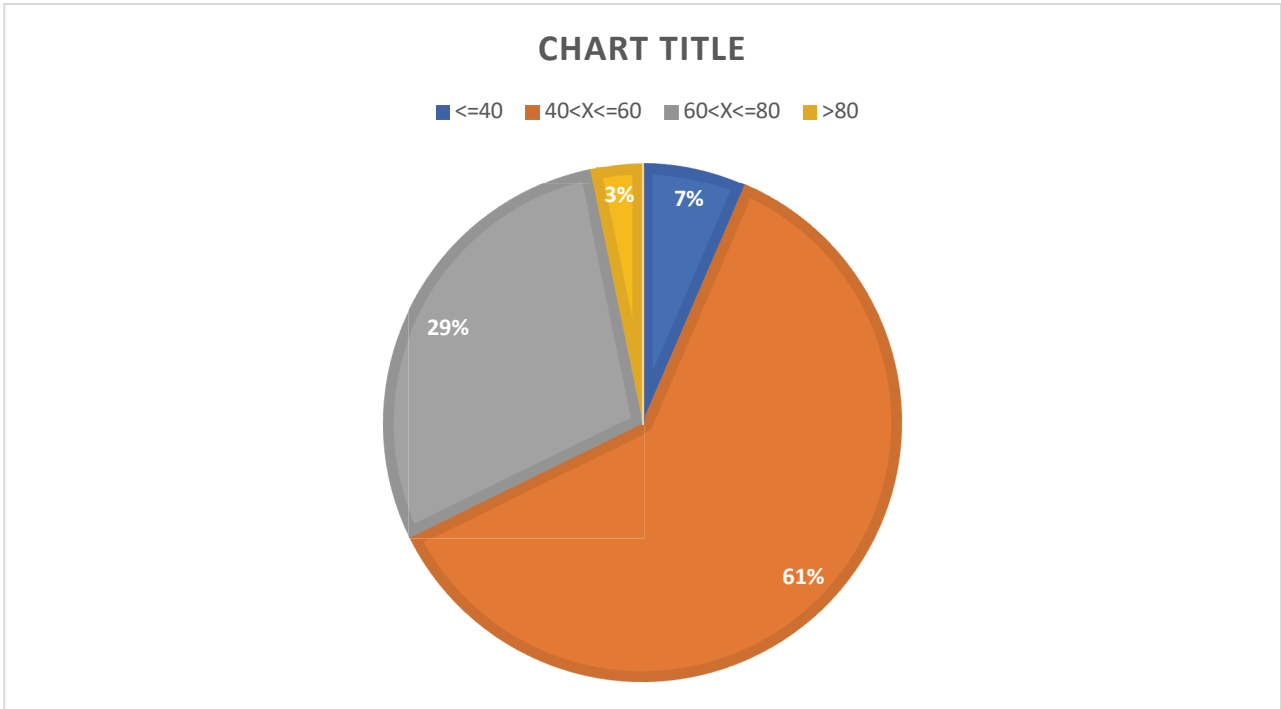


Figura 13 - Divisione per gruppi d'età

≤40	40 < X ≤ 60	60 < X ≤ 80	>80
2	19	9	1

Tabella 10 - Divisione per gruppi d'età

DA DIGITARE



A DIGITALE



MUSEO
PIEMONTESE
DELL'INFORMATICA



"Da Digitare a Digitale" - 2022

Due secoli di progresso, dalla
macchina da scrivere all'Apple Newton.

dal 10 al 16 Ottobre

Biblioteca Archimede,

Piazza Campidoglio 50 - Settimo Torinese



FESTIVAL
DELL'INNOVAZIONE
E DELLA SCIENZA

Obiettivi, Eventi e Attività

Sempre più importante si rivela, oltre alla definizione di una vision e di una mission e all'elenco delle attività statutarie, la definizione di una strategia e di una tattica che comprendano obiettivi da raggiungere e un elenco di attività volte al raggiungimento degli stessi. Ancora di più, per poter comprendere se e come si siano raggiunti questi obiettivi è la definizione di KPI (Key Performance Indicator), di KRA (Key Responsibility Area) e di OKR (Objective and Key Results), ovvero di metriche per la valutazione, non solo dei risultati ma anche dell'impatto che questi hanno avuto.

Il professore Mario Calderini ci invita a non limitarci alla sola esecuzione del piano o alla mera valutazione del raggiungimento degli obiettivi prefissati ma a valutare l'impatto delle azioni intraprese così da comprendere se questo ha portato anche un cambiamento, i frutti sperati.

Gli obiettivi

Obiettivo primario per il triennio 2021-2023 è quello di creare le condizioni per l'apertura al pubblico della sede con una mostra permanente, una biblioteca ed emeroteca e il laboratorio per le riparazioni e i workshop. Ci rendiamo conto delle difficoltà relative ai permessi e alle certificazioni degli impianti ma riteniamo fattibile poter creare dei momenti per il pubblico anche se in forma ridotta e temporanea.

Altro obiettivo primario è l'ampliamento ed il consolidamento del network di stakeholder con cui collaboriamo e verso cui offriamo i nostri servizi.

Il mantenimento e la ripresa degli eventi in presenza nonché delle attività online è di fondamentale importanza per continuare nel nostro operato e per divulgare la storia e dell'informatica e il suo impatto con la società.

Valutazione d'impatto

Le attività del MuPIn seguono quelli che sono gli SDG - Sustainable Development Goals - ovvero 17 obiettivi di sviluppo sostenibile (SDG), che sono un appello urgente all'azione di tutti i paesi - sviluppati e in via di sviluppo - in un partenariato globale. Riconoscono che porre fine alla povertà e ad altre privazioni deve andare di pari passo con strategie che migliorino la salute e l'istruzione, riducano le disuguaglianze e stimolino la crescita economica, il tutto affrontando il cambiamento climatico e lavorando per preservare i nostri oceani e le nostre foreste.

Il MuPIn come museo si pone l'obiettivo di diffondere la cultura, in particolare la storia dell'informatica e del suo impatto nella società dalle sue origini al giorno d'oggi. Inoltre, si pone l'obiettivo di recuperare materiale RAEE, di importanza storica, e di ripristinarlo; pertanto, influisce anche sulla produzione e sull'educazione alla gestione dei rifiuti nonché alla formazione per abilitare la popolazione all'uso di strumenti digitali e alla consapevolezza delle differenze di genere in ambito educativo, di ricerca e industriale relativo al tema dell'informatica anche coinvolgendo altri enti a livello locale, nazionale e internazionale.

In breve, l'azione del Museo Piemontese dell'Informatica - MuPIn (O.d.V.) si concentra sui seguenti SDG: 4 - Quality Education; 5 - Gender Equality;

10 - Reduced Inequalities; 11 - Sustainable Cities and Communities; 12 - Responsible Consumption and Production; 13 - Climate Action; 17 Partnerships for the Goals.



Per il bilancio sociale del prossimo anno contiamo di fare un'analisi ESG - Environmental (ambientale), Social (sociale), and Governace (organizzativa) - puntuale delle attività del museo che abbiamo già parzialmente iniziato per gli eventi.

Gli eventi

International Women's Day

Evento organizzato il 28 aprile presso Toolbox Coworking da parte di Google Women Techmakers e Google Developers Group Cloud Torino ha visto come ospite il nostro presidente Elia Bellussi che ha partecipato con un intervento sulle donne nella storia dell'informatica.

ImparIAMo

All'interno del progetto organizzato dal Dipartimento di Informatica e sostenuto da Università di Torino e Compagnia di San Paolo, il Museo Piemontese ha il compito di organizzare una mostra espositiva itinerante sulla storia dell'informatica sia in città sia a livello regionale. La prima tappa della mostra "C'era una volta il computer" si è tenuta presso la Biblioteca Bobbio del Campus Luigi Einaudi, dal 2 al 7 maggio.



Maker Faire

Il 4 e 5 giugno, organizzata da FabLab Torino presso Torino Esposizioni. L'evento è relativo al movimento legato al tinkering e propone l'esposizione di enti che organizzano iniziative, attività o che vogliono mostrare prodotti da loro realizzati. L'ambito educational è di fondamentale importanza così come la consapevolezza dell'evoluzione tecnologica e del riuso e riciclo.



Play: videogame arte e oltre

Presso la Reggia di Venaria si è tenuta, dal 22 luglio 2022 al 15 febbraio 2023 un'esposizione che indaga i videogiochi come decima forma d'arte praticata da 3 miliardi di persone nel mondo, raccontando i profondi impatti nella società contemporanea. Tra i vari musei prestatori di opere anche il Museo Piemontese dell'Informatica.

PLAY - Videogame, arte e oltre
Reggia di Venaria, Sale delle Arti
22 luglio 2022 - 15 gennaio 2023

ORGANIZZAZIONE A CURA DEL CONSORZIO DELLE RESIDENZE REALI SABAUDE

La Venaria Reale

Presidente
Michele Bramonte

Consiglio di amministrazione
Laura Fornara, Antonella Frontani, Rita Marchiori, Marta Santolin, Stefano Trucco

Collegio dei Revisori dei Conti
Presidente: Giuseppe Mesiano
Stefano Magni, Fabrizio Morra

Direttore
Guido Curto

Curatori
Guido Curto
Fabio Viola

Supporto scientifico
Associazione Culturale TuoMuseo

Progetto di allestimento, grafica, luci e direzioni lavori
Officina delle Idee: Diego Giachello, Luigi Cosenza, Simona Picco

ORGANIZZAZIONE GENERALE
Francesco Bosso, Giulia Zanasi

Organizzazione e logistica
Patrizia Raineri, Lara Macaluso

Segreteria scientifica e coordinamento catalogo
Clara Goria, Donatella Zanardo

Comunicazione e promozione
Andrea Scaringella, Matteo Fagiano, Maria Clementina Falletti, Carla La Gatta, Stefania Mina, Renato Balestrino, Silvia Schiappa
con Marco Giannatiempo (Laboratorio Comunicazione S.r.l.)

Servizi educativi
Silvia Varetto, Anna Giuliano

Ufficio Conservazione
Silvia Ghisotti, Donatella Zanardo, Paolo Armand

Assicurazioni
ASSICONSULT
MAG JLT
WIDE GROUP

Traduzioni
Studio Melchior

Catalogo
SAGEP Editori, Genova

Assistenza al montaggio e monitoraggio delle opere in mostra
Fondazione Centro per la Conservazione e il Restauro
dei Beni Culturali "La Venaria Reale"

Servizio di gestione
Cns - Coopculture
AllSystem - Rear Società Cooperativa
RTI Miorelli Service - Rear Società Cooperativa

Prestatori
Anagni (FR), Collezione Angelo Casa In esposizione presso Pop House Gallery
Bergamo, Collezione Federico Salerno
Bolzano, Collezione Maurits - www.maurits.bz
Collezione Videogame Legends
Londra - Torino, Mazzoleni
Long Beach, California, Fabio Viola Studio and USC Game Innovation Lab
Lucca, Lucca Comics & Games Powered by Lucca Crea
Mantova di Traversetolo (PR), Fondazione Magnani Rocca
Milano, Galleria Deodato Arts
Monaco, Collezione Amedeo M. Tursillo - Courtesy Marco Voena
Napoli, MANN, Museo Archeologico Nazionale
New York, Collection of Eleanor and Bobby Cayre
Pisa, Collezione Fabio Viola
Roma, Archivio Antonelli
Roma, Museo Carlo Blottl - Aranciera di Villa Borghese
Torino, GAM - Galleria Civica d'Arte Moderna e Contemporanea
Torino, MAO - Museo d'Arte Orientale
Torino, Museo Piemontese dell'Informatica - MuPin
Torino, Musei Reali - Biblioteca Reale
Torino, Noire Gallery
Varese, Collezione Davide Turco

Unight - Notte Europea delle Ricercatrici e dei Ricercatori

Tenutasi in varie zone di Torino, il 30 settembre e il 1 ottobre, ha visto il rinnovo dell'adesione del Museo Piemontese dell'Informatica. L'evento ha coinvolto oltre 1500 ricercatori e ricercatrici di Università, Politecnico e degli Enti di ricerca piemontesi, 11 città italiane ed europee e 25 tra enti di ricerca, musei e associazioni. Con oltre 200 attività tra caffè scientifici, mostre e musei aperti, presentazione di prototipi, esperimenti, spettacoli e giochi per tutte le età, UNIGHT ha intrattenuto oltre 10mila persone intervenute per più di 15 ore di eventi. Sabato 1° ottobre MuPIN è presente nel complesso universitario Aldo Moro che si trova in via Verdi angolo via Sant'Ottavio a Torino di fronte a Palazzo Nuovo.



Ada Lovelace Day

L'Ada Lovelace Day (ALD) è una celebrazione internazionale dei successi delle donne nel campo della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (STEM). Mira ad aumentare il profilo delle donne nelle STEM e, così facendo, creare nuovi modelli di ruolo che incoraggeranno più ragazze a intraprendere carriere STEM e sosterranno le donne che già lavorano nelle STEM.

L'evento è stato organizzato il 14 ottobre presso lo spazio di Toolbox Coworking con la collaborazione di Women Techmakers a Google Cloud Developer Group, inoltre è stata organizzata una diretta web sia su Facebook, sia su Youtube.

Festival dell'Innovazione e della Scienza

Il festival è stato organizzato, dal 10 al 16 ottobre, presso la Biblioteca Archimede, in piazza Campidoglio 50 a Settimo Torinese: un viaggio che parte dalle prime macchine da scrivere commerciali passa dalle calcolatrici elettromeccaniche e arriva fino alla nascita dell'Informatica. Tra le macchine esposte: la calcolatrice Olivetti "Divisumma 24" (1956); il computer "PET 4016" appartenente alla prima gamma di computer prodotti da Commodore (1977); il primo PC della storia "IBM 5150" (1981) e la sua versione trasportabile "5155" (1984); l'Apple Macintosh (1984) ed il Macintosh Portable (1989); il primo computer "Amiga 1000" (1985).

Il soggetto della locandina è stato generato dall'intelligenza artificiale di DALL-E OpenAI, fornendo in input la descrizione della scena: "A typewriter with a big smartphone in place of the paper".



Linux Day

Il 22 ottobre si è tenuto, come di consueto, il Linux Day. Quest'anno eravamo tra gli enti organizzatori.

ImparIAMo

La seconda tappa della mostra "C'era una volta il computer" si è tenuta dal 17 al 20 novembre a Montanaro e oltre 16 classi tra primarie e secondarie di primo grado l'hanno visitata. Ad esse si sono aggiunti anche visitatori durante il fine settimana.



ImparIAMo

La terza tappa della mostra "C'era una volta il computer" si è tenuta dal 25 al 27 novembre a Foglizzo e 8 classi tra primarie e secondarie di primo grado l'hanno visitata. Ad esse si sono aggiunti anche visitatori durante il fine settimana.



L'uomo sulla Luna

50 anni fa l'astronauta statunitense Eugene Andrew Cernan con la missione Apollo 17 è stato l'ultimo uomo a calpestare il suolo lunare. Per l'occasione il Planetario di Torino InfiniTo ha organizzato un evento speciale denominato: "L'uomo sulla Luna" e che ci ha visto partecipare il 17 e 18 dicembre.

Durante l'evento è stata esposta una riproduzione dell'Apollo Guidance Computer, a cura del Museo Piemontese dell'Informatica - MuPIN.



Titolo	Date	Descrizione	Partner	Luogo	Impatto
International Women Day	28 aprile	Evento dedicato alle donne	<ul style="list-style-type: none"> • Women Techmakers • Google Developers Group Cloud 	<ul style="list-style-type: none"> • Toolbox Coworking 	Evento on-site e on-line che ha visto la partecipazione di una quarantina di persone in loco più alcune centinaia che hanno seguito l'evento online in diretta o in differita.
ImparIAMo	2-7 maggio	Mostra itinerante sulla storia del computer	<ul style="list-style-type: none"> • Dipartimento di Informatica dell'Università di Torino • Compagnia di San Paolo 	<ul style="list-style-type: none"> • Biblioteca Bobbio presso Campus Luigi Einaudi 	Ad ora un totale di 38 classi delle scuole primarie e secondarie di primo grado. Stimiamo anche circa 500 visitatori totali nelle giornate aperte al pubblico.
Maker Faire	4-5 giugno	Evento legato al tinkering con focus in ambito educational per consapevolezza dell'evoluzione tecnologica e del riuso e riciclo.	<ul style="list-style-type: none"> • FabLab Torino 	<ul style="list-style-type: none"> • Torino Esposizioni 	Nei due giorni hanno visitato l'evento alcune centinaia di persone: in particolare appassionati ma anche famiglie con i propri figli in età scolare.
Play: videogame, arte e oltre	22 luglio 12 febbraio	Mostra su commistione tra arte e videogiochi tenutasi dal 22 luglio al 12 febbraio	<ul style="list-style-type: none"> • Reggia di Venaria 	<ul style="list-style-type: none"> • Reggia di Venaria 	Si contano alcune migliaia di visitatori sull'intero periodo.
Unight - Notte Europea delle Ricercatrici e dei Ricercatori	30 settembre 1° ottobre	Evento diffuso dedicato alla scienza e alla sua divulgazione	<ul style="list-style-type: none"> • Università di Torino 	<ul style="list-style-type: none"> • Città di Torino 	Ha intrattenuto oltre 10mila persone intervenute per più di 15 ore di eventi

Titolo	Date	Descrizione	Partner	Luogo	Impatto
Ada Lovelace Day	14 ottobre	Evento dedicato alle donne e ai loro risultati in ambito STEM	<ul style="list-style-type: none"> • Women Techmakers • Google Developers Group Cloud 	<ul style="list-style-type: none"> • Toolbox Coworking 	Evento on-site e on-line che ha visto la partecipazione di una quarantina di persone in loco più alcune centinaia che hanno seguito l'evento online in diretta o in differita.
Festival della Innovazione e della Scienza	10-16 ottobre	Festival di divulgazione scientifica d'importanza regionale	<ul style="list-style-type: none"> • Fondazione ECM • Biblioteca Archimede 	<ul style="list-style-type: none"> • Biblioteca Archimede di Settimo Torinese 	Decine di classi hanno visitato l'evento durante la settimana soffermandosi anche alla mostra grazie alle nostre guide. Nei due fine settimana decine di persone, in particolare famiglie, hanno visitato la mostra.
Linux Day	22 ottobre	Evento dedicato all'opensource	<ul style="list-style-type: none"> • Italian Linux Society • Restarters Torino 	<ul style="list-style-type: none"> • Campus Luigi Einaudi 	Appassionati e interessati all'argomento così come studenti universitari hanno visitato il nostro stand.
ImparIAMo	19-20 novembre	Mostra itinerante sulla storia del computer	<ul style="list-style-type: none"> • Dipartimento di Informatica dell'Università di Torino • Compagnia di San Paolo 	<ul style="list-style-type: none"> • Città di Montanaro 	16 classi primarie e secondarie di primo grado del comprensorio scolastico locale più oltre il centinaio di visitatori nel fine settimana (alcuni bambini sono tornati coi genitori).
ImparIAMo	26-27 novembre	Mostra itinerante sulla storia del computer	<ul style="list-style-type: none"> • Dipartimento di Informatica dell'Università di Torino • Compagnia di San Paolo 	<ul style="list-style-type: none"> • Città di Foglizzo 	8 classi primarie e secondarie di primo grado del comprensorio scolastico locale più un centinaio di visitatori nel fine settimana (alcuni bambini sono tornati coi genitori).
L'uomo sulla luna	16-18 dicembre	Evento dedicato al cinquantenario della missione Apollo 17.	<ul style="list-style-type: none"> • Infini.to Planetario di Torino 	<ul style="list-style-type: none"> • Infini.to Planetario di Torino 	Circa un centinaio di visitatori nei due giorni dell'evento.

ESTRATTO DELLO STATUTO DELL'ASSOCIAZIONE

Articolo 3 - l'associazione senza fini di lucro è un'organizzazione di volontariato a carattere autonomo, libero, apolitico ed aconfessionale che intende operare prevalentemente in ambito culturale, formativo, didattico e divulgativo e si propone di promuovere e gestire attività culturali e di aggregazione e comunicazione. L'associazione è regolata dal presente statuto, da eventuale regolamento interno e dalle vigenti norme legislative e dalle disposizioni del codice del terzo settore al quale intende adeguarsi.

Articolo 4 - l'associazione intende rivolgere le proprie attività alla crescita culturale della popolazione, operando prevalentemente nei confronti di terzi, nei seguenti settori di utilità sociale:

- Acquisire, restaurare e preservare materiale e informazioni inerenti alla storia dell'informatica e della telematica;
- Fare attività di divulgazione anche tramite riunioni, convegni, seminari o qualsiasi altra forma che serva a promuovere le attività;
- Creare e gestire un "museo dell'informatica" in piemonte; senza escludere la creazione di ulteriori sedi;
- Compiere qualunque operazione anche di tipo commerciale, purché svolta in modo marginale e connessa all'attività istituzionale;
- Erogare attività volte al miglioramento della cultura digitale del pubblico;
- Ricevere beni a titolo gratuito e curarne direttamente la cessione a terzi;
- Somministrare, direttamente o tramite terzi, alimenti e bevande, in occasione di manifestazioni, congressi o raduni;
- Organizzare raccolte fondi.

Articolo 5 – l'associazione potrà compiere tutti gli atti e concludere tutte le operazioni necessarie e utili alla realizzazione degli scopi sociali, collaborando anche con altre associazioni, e.t.s. o altri enti pubblici e privati che svolgono attività analoghe o accessorie all'attività istituzionale, ma il numero di tali enti non potrà essere superiore al 50% di altre associazioni di volontariato. Per il conseguimento dei propri scopi sociali l'associazione svolgerà le attività a titolo volontario, i volontari svolgeranno le attività a titolo completamente gratuito senza nessuna forma di remunerazione, ma al fine di garantire il completamento, la qualificazione o specializzazione delle attività potrà eventualmente avvalersi di personale dipendente, collaboratori occasionali o lavoratori autonomi purché il numero dei collaboratori non sia superiore al 50% del numero dei volontari.

Le attività

Allestimento sede

Il magazzino presente presso TNE in corso Sebastopoli è stato trasferito presso la sede di Piazza Riccardo Valla. Per problemi non legati all'associazione non è stato possibile trasferire il materiale rimanente dal magazzino di Moncalieri a Piazza Riccardo Valla. Al contempo sono stati effettuati recuperi di allestimenti di biblioteche e bar che hanno permesso di ottenere nuove librerie, tavoli e sedie da usare per gli allestimenti di: biblioteca; esposizione; sala conferenza.

Il coinvolgimento dei volontari, pandemia permettendo è stato importante e senza di essi non si sarebbero raggiunti i risultati che verranno descritti nel capitolo "La sede".

Si calcola che, in media, abbiano partecipato alle attività legate alla risistemazione dei locali e ai preparativi dell'esposizione permanente, dell'allestimento della biblioteca e del laboratorio, circa 5 volontari in contemporanea per un totale di circa 600 ore.

Le attività sono state svolte, la maggior parte delle volte, il sabato ed in questo calcolo non sono considerate le ore di riunione o di presenza durante gli eventi.

Recuperi

Il 2022 ci ha visti impegnati in svariati recuperi di materiale di allestimento per la sede nonché da aggiungere alla collezione museale.

Grazie alla cessione di un'attività siamo riusciti a recuperare alcune librerie e due vetrinette che sono state subito allestite in sede.

Successivamente NovaCoop ci ha contattato per la cessione di alcune librerie, decine di tavoli e sedie da bar che abbiamo usato per allestire la biblioteca, per l'esposizione e per allestire la sala conferenze.

L'Istituto di Istruzione Superiore Vallauri, invece, ci ha fatto dono di svariati sistemi degli anni '70 e '80 in loro possesso andando ad arricchire significativamente la collezione del museo.

La programmazione

La programmazione delle attività relativa al 2023 verrà svolta in un contesto mutato nelle regole essendo stato introdotto il nuovo Codice del Terzo Settore.

La programmazione del Museo Piemontese dell'Informatica è impostata con una prospettiva annuale e coinvolge tutte le componenti dell'associazione in un percorso composto dalle seguenti fasi, che corrispondono a quelle del Design Thinking: Empathize; Define; Ideate; Prototype; Test.

La programmazione dei servizi, operativamente, viene definita tramite l'analisi dei bisogni che gli stakeholder ci segnalano direttamente. Gli input derivanti dalle azioni di raccolta delle esigenze sono oggetto di analisi (che tiene conto non solo dei bisogni rilevati, ma anche di quelli non espressi). Questo lavoro porta all'articolazione dei servizi con l'introduzione, se necessario, di nuove azioni di intervento ed alla conseguente definizione di tutte le azioni per lo sviluppo dei servizi.

Chi si occupa dei primi contatti sono i membri del direttivo i quali, una volta comprese le necessità iniziali, demandano alle commissioni relative le attività di cui alle fasi sopra descritte.

Nel 2023 verrà, inoltre, presentata una carta dei servizi, ovvero un elenco delle attività per cui l'associazione può essere coinvolta da altri enti.

Instagram

L'uso di Instagram è ripreso con pubblicazioni pianificate secondo contenuti ben precisi e per concentrarsi anche sui singoli eventi.

Vediamo qui la **copertura cumulativa** della pagina Instagram per il periodo 1 gennaio - 31 dicembre 2022 in confronto con quella dell'anno precedente per lo stesso periodo.

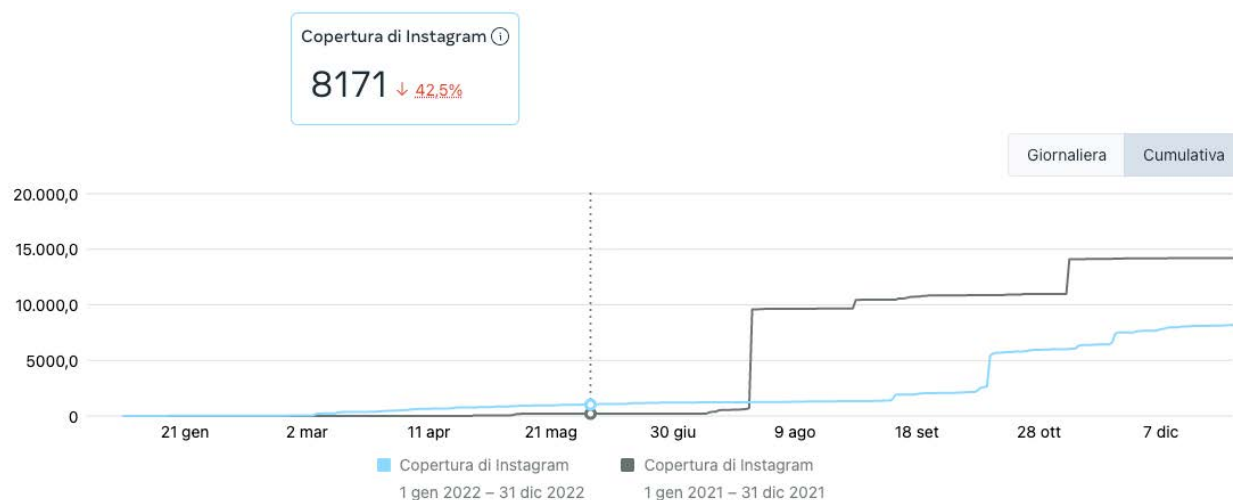


Figura 14 - Analisi cumulativa Instagram

Si evince che c'è stato un assestamento generale ma anche che l'analisi della copertura sembra avere un qualche problema di gestione visto che appare evidente un andamento piatto fino alla fine di luglio per l'anno 2021 (da qui in poi riprendiamo a pubblicare più o meno stabilmente) ma che questo si ripete anche nell'anno 2022, trascinandosi praticamente fino a metà ottobre come se prima non ci fosse stata tanta attività. Andrà verificato il motivo.

Stessa cosa si nota con la **copertura giornaliera** seppure nel periodo autunnale e invernale si siano pubblicati molti post ricevendo anche svariati feedback da ognuno.

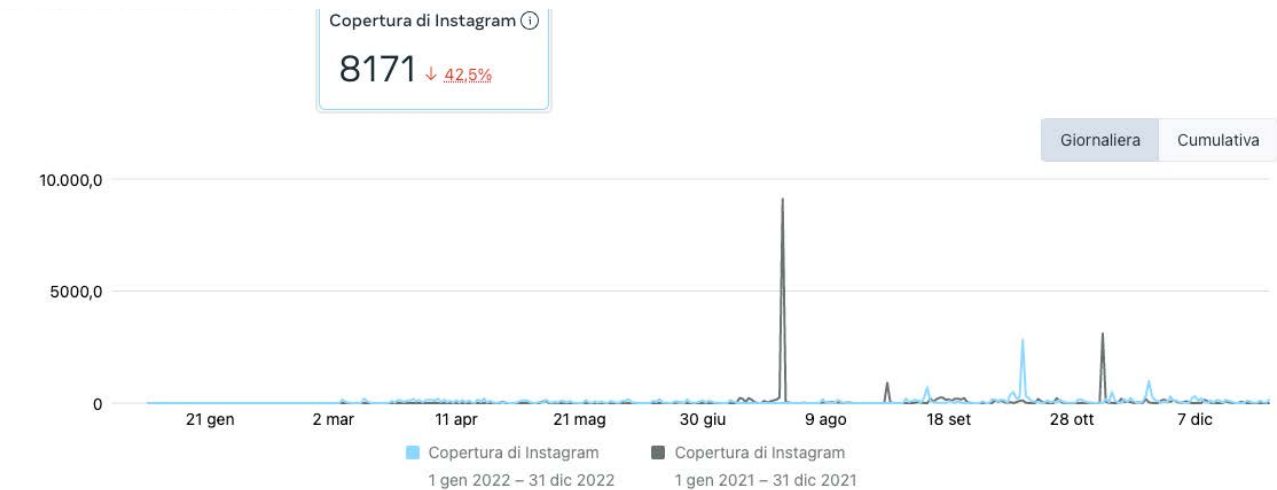


Figura 15 - Copertura giornaliera Instagram

Si evince anche qui un picco per l'evento che si tenne a fine luglio 2021 ma un andamento pressoché stabile e basso durante tutto l'anno. Questo potrebbe essere anche dovuto ad un pubblico di persone che seguono la pagina, ridotto su questo strumento. Vedremo anche successivamente come alcuni dati siano mancanti alla fonte.

Visite al profilo Instagram ⓘ

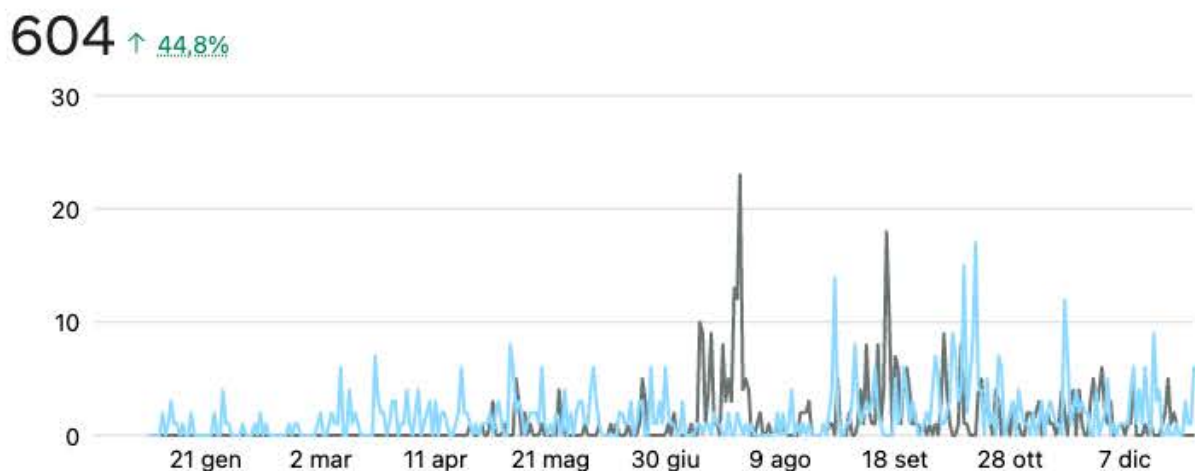


Figura 16 - Visite Instagram

Nuovi follower su Instagram ⓘ



Nessuna attività durante l'intervallo di date selezionato
Seleziona un intervallo di date diverso e prova a caricare nuovamente il tuo report.

Figura 17 - Nuovi follower Instagram per giorno (primo semestre)

Nuovi follower su Instagram ⓘ

139

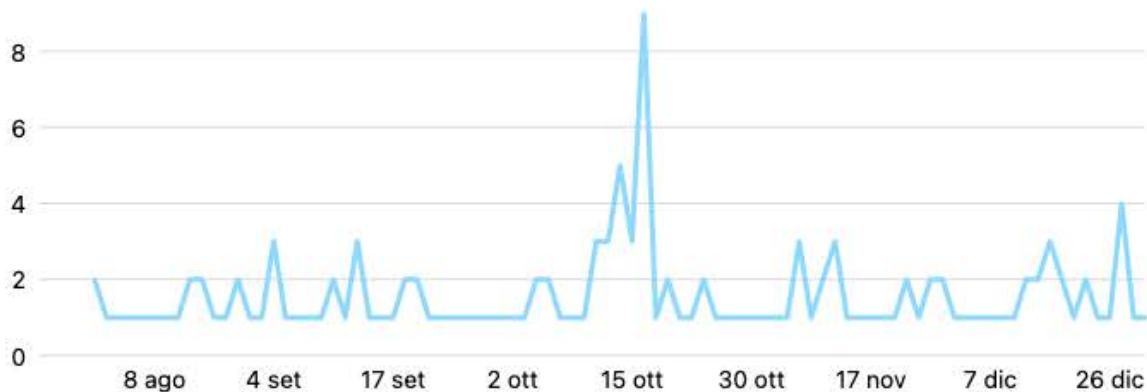


Figura 18 - Nuovi follower su Instagram per giorno (secondo semestre)

YouTube

Durante il 2021 la pandemia ha cambiato le modalità di erogazione dei nostri servizi e, come descritto precedentemente, sono stati realizzati dei format specifici che hanno fatto leva su strumenti come YouTube. Vediamo qui le statistiche del 2021.

Come si può notare dai risultati pubblicati qui di seguito c'è stato un aumento delle visualizzazioni nonché del tempo dedicatovi rispetto al 2020,

il che, oltre ad indicare un aumento degli interessati dimostra che i contenuti sono stati apprezzati.

Gli iscritti seguono con più attenzione i contenuti la maggior parte degli utenti non è iscritto a canale. Su questo si deve fare un lavoro di retention seppure il numero sia decisamente aumentato.

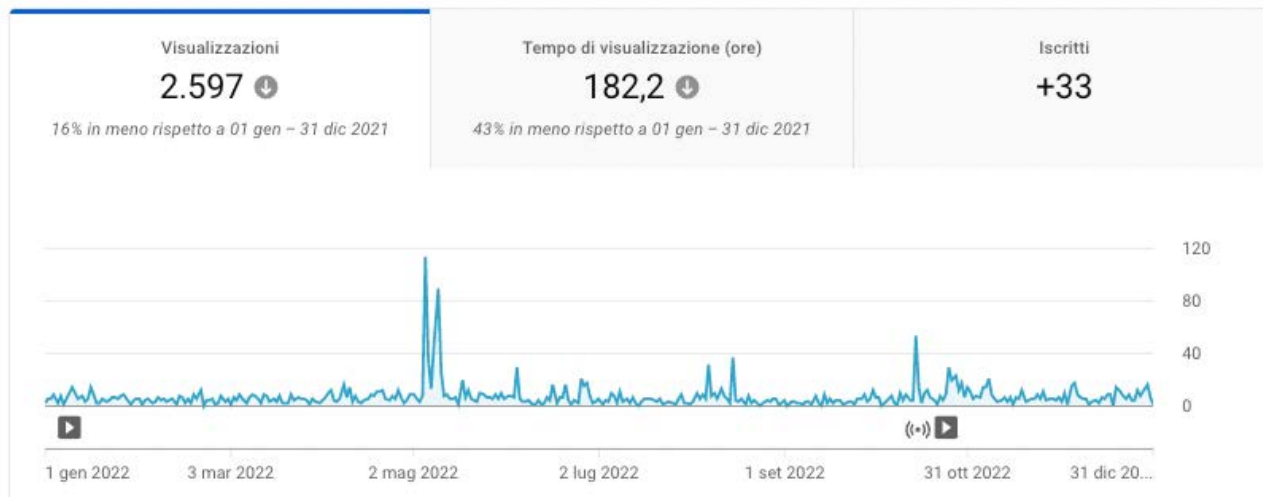


Figura 19 - Statistiche generali 2021



Figura 20 - Statistiche generali 2022

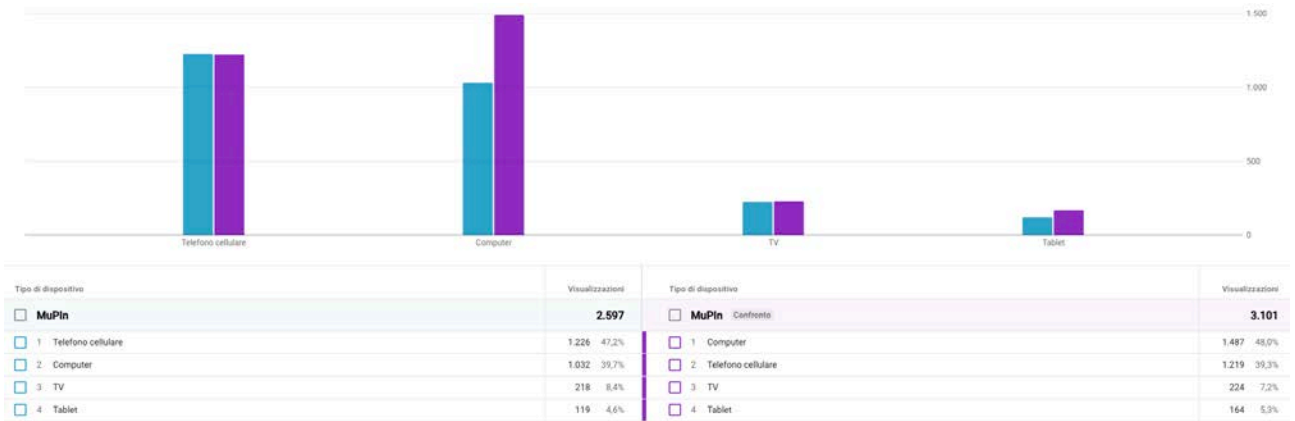


Figura 21 - Dettagli per tipologia di device

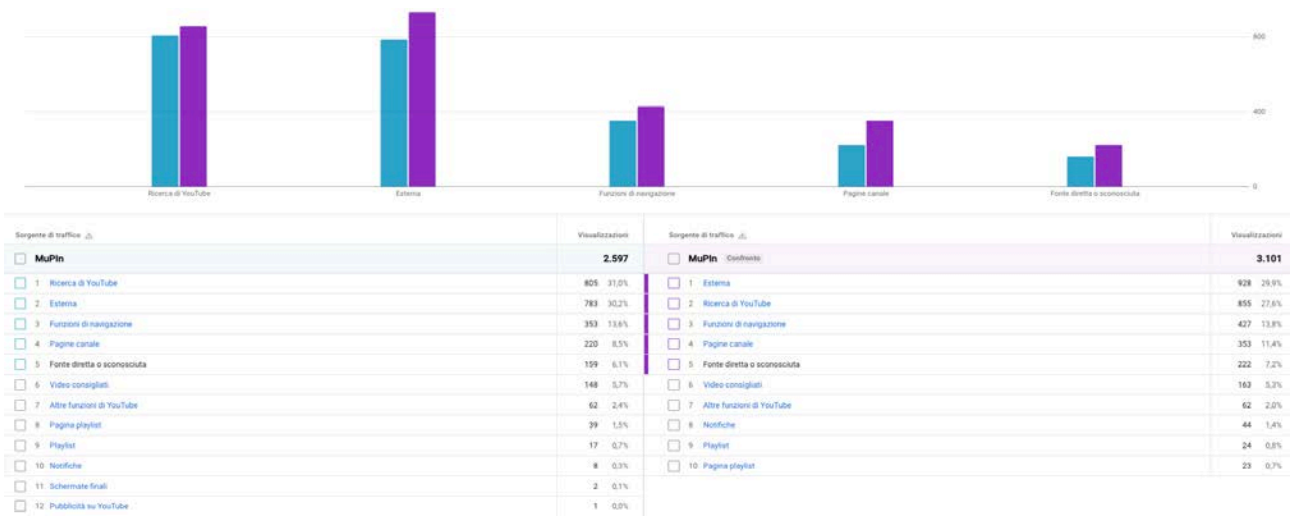


Figura 22 - Sorgente di traffico

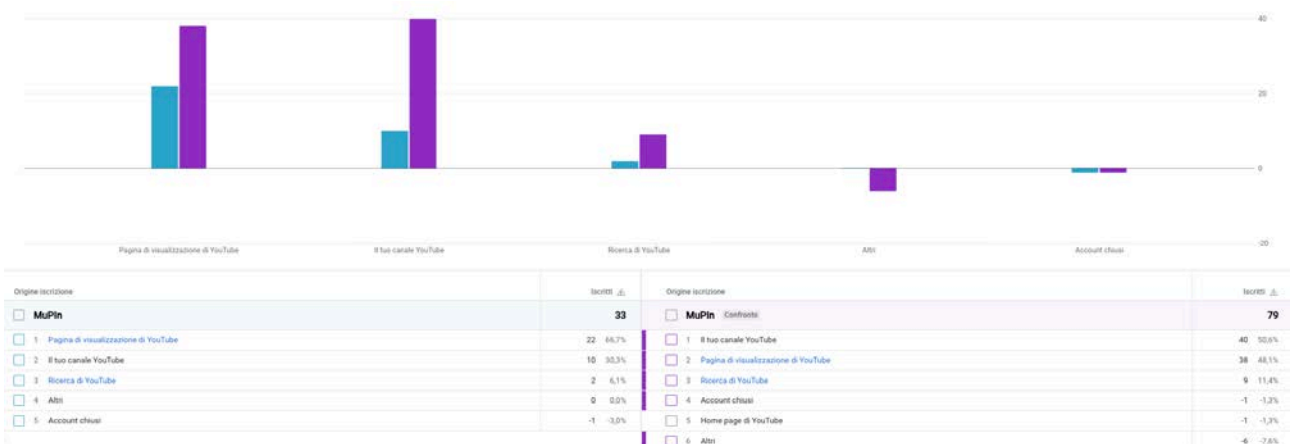


Figura 23 - Origine iscrizione

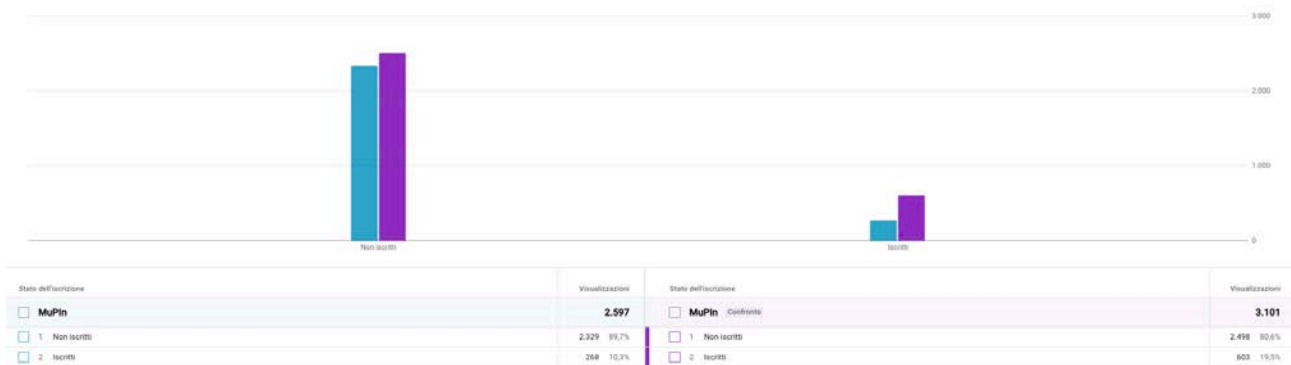


Figura 24 - Stato dell'iscrizione

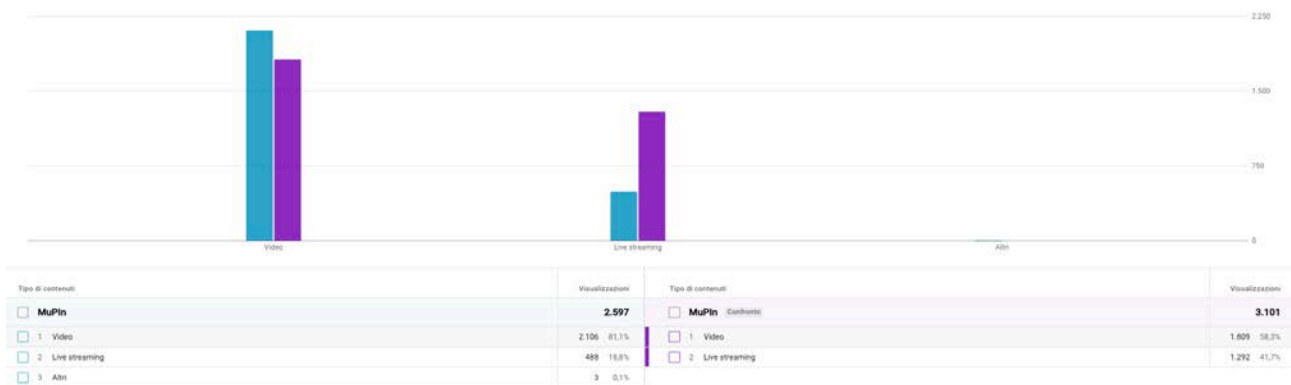


Figura 25 - Tipi di contenuti

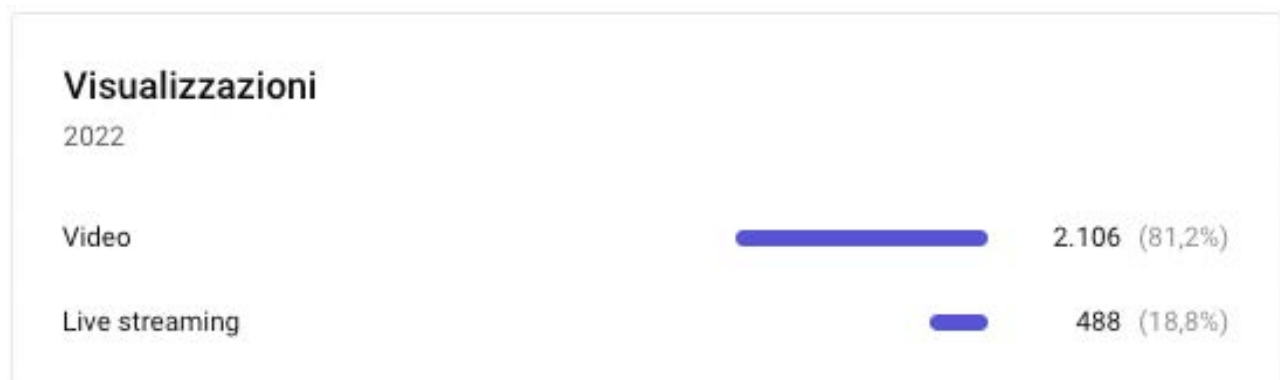


Figura 26 - Tipologie di visualizzazioni

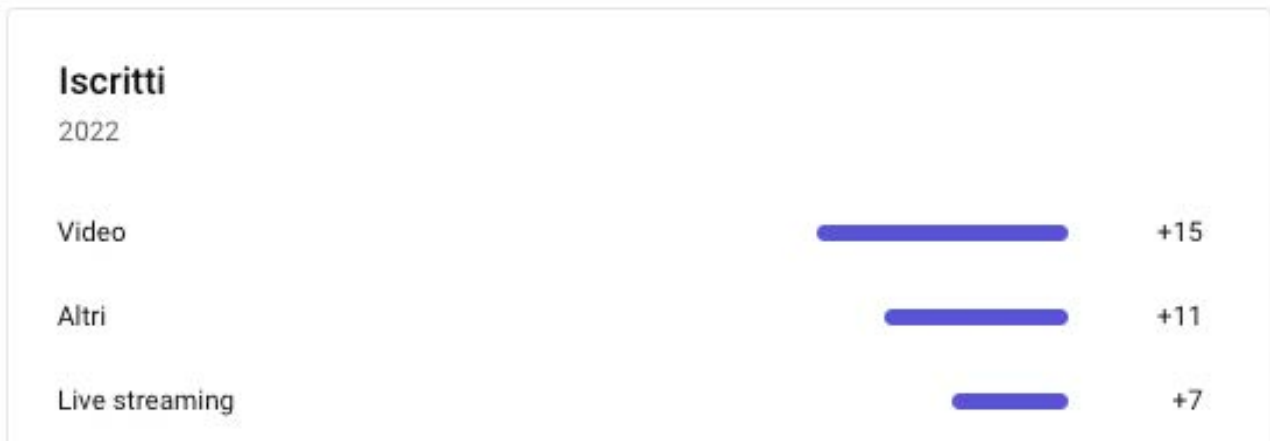


Figura 27 - Andamento iscrizioni al canale



Figura 28 - Rapporto tra impressioni e tempo di visualizzazione



“L’uomo sulla Luna” - 2022



L'UOMO SULLA LUNA

16, 17 e 18 dicembre 2022

Situazione economico-finanziaria

Il 2021 vede l'associazione consolidare la sua situazione economico finanziaria avendo ridotto al minimo le spese, cancellato il suo debito e avendo potuto ricevere contributi da svariati attori sul territorio nazionale.

Qui di seguito il bilancio dell'associazione secondo le nuove norme per il Terzo Settore con riferimento agli enti con entrate inferiori ai 200.000 Euro, ovvero il rendiconto per cassa con la suddivisione delle entrate e delle uscite.

In particolare, abbiamo entrate da tesseramento, erogazioni liberali e contributi da parte della pubblica amministrazione.

Per quanto riguarda le uscite abbiamo alcuni costi per materiale acquisito, per servizi e per la gestione del museo (assicurazione, conto corrente e convenzione con la Circostrizione per i locali).

ASSOCIAZIONE MUSEO PIEMONTESE DELL'INFORMATICA - MUPIN (ODV)					
RENDICONTO PER CASSA ANNO 2022					
USCITE	31/12/2022	31/12/2021	ENTRATE	31/12/2022	31/12/2021
A) Uscite da attività di interesse generale			A) Entrate da attività di interesse generale		
1) Materie prime, sussidiarie, di consumo e di merci	530	3530	1) Entrate da quote associative e apporti dei fondatori	1200	1635
2) Servizi	1950	7118	2) Entrate dagli associati per attività mutuali	0	0
3) Godimento beni di terzi	0	0	3) Entrate per prestazioni e cessioni ad associati e fondatori	0	0
4) Personale	0	0	4) Erogazioni liberali	690	643
5) Uscite diverse di gestione	953	846	5) Entrate del 5 per mille	0	0
			6) Contributi da soggetti privati	0	0
			7) Entrate per prestazioni e cessioni a terzi	0	15294
			8) Contributi da enti pubblici	5848	944
			9) Entrate da contratti con enti pubblici	0	0
			10) Altre entrate	0	6
Totale	3433	11494	Totale	7737	18524
Avanzo/disavanzo attività di interesse generale (+/-)				4304	7030
B) Uscite da attività diverse			B) Entrate da attività diverse		
1) Materie prime, sussidiarie, di consumo e di merci	0	0	1) Entrate per prestazioni e cessioni ad associati e fondatori	0	0
2) Servizi	0	0	2) Contributi da soggetti privati	0	0
3) Godimento beni di terzi	0	0	3) Entrate per prestazioni e cessioni a terzi	0	0
4) Personale	0	0	4) Contributi da enti pubblici	0	0
5) Uscite diverse di gestione	0	0	5) Entrate da contratti con enti pubblici	0	0
			6) Altre entrate	0	0
Totale	0	0	Totale	0	0
Avanzo/disavanzo attività diverse (+/-)				0	0
C) Uscite da attività di raccolta fondi			C) Entrate da attività di raccolta fondi		
1) Uscite per raccolte fondi abituali	0	0	1) Entrate da raccolte fondi abituali	0	0
2) Uscite per raccolte fondi occasionali	0	0	2) Entrate da raccolte fondi occasionali	0	0
3) Altre uscite	0	0	3) Altre entrate	0	0
Totale	0	0	Totale	0	0
Avanzo/disavanzo attività di raccolta fondi (+/-)				0	0

D) Uscite da attività finanziarie e patrimoniali			D) Entrate da attività finanziarie e patrimoniali		
1) Su rapporti bancari	0	0	1) Da rapporti bancari	0	0
2) Su investimenti finanziari	0	0	2) Da altri investimenti finanziari	0	0
3) Su patrimonio edilizio	0	0	3) Da patrimonio edilizio	0	0
4) Su altri beni patrimoniali	0	0	4) Da altri beni patrimoniali	0	0
5) Altre uscite	0	0	5) Altre entrate	0	0
Totale	0	0	Totale	0	0
Avanzo/disavanzo attività finanziarie e patrimoniali (+/-)			0		
E) Uscite di supporto generale			E) Entrate di supporto generale		
1) Materie prime, sussidiarie, di consumo e di merci	0	0	1) Entrate da distacco del personale	0	0
2) Servizi	254	227	2) Altre entrate di supporto generale	0	0
3) Godimento beni di terzi	0	0			
4) Personale	0	0			
5) Altre uscite	0	0			
Totale	254	227	Totale	0	0
TOTALE ONERI E COSTI	3687	11721	TOTALE ENTRATE DELLA GESTIONE	7737	18524
Avanzo/disavanzo d'esercizio prima delle imposte (+/-)			4050	6803	
Imposte			0	0	
Avanzo/disavanzo d'esercizio prima di investimenti e disinvestimenti patrimoniali e finanziamenti (+/-)			4050	6803	
Uscite da investimenti in immobilizzazioni o da deflussi di capitale di terzi	31/12/2022	31/12/2021	Entrate da disinvestimenti in immobilizzazioni o da flussi di capitale di terzi	31/12/2022	31/12/2021
1) Investimenti in immobilizzazioni inerenti alle attività di interesse generale	0	0	1) Disinvestimenti di immobilizzazioni inerenti alle attività di interesse generale	0	0
2) Investimenti in immobilizzazioni inerenti alle attività diverse	0	0	2) Disinvestimenti di immobilizzazioni inerenti alle attività diverse	0	0
3) Investimenti in attività finanziarie e patrimoniali	0	0	3) Disinvestimenti di attività finanziarie e patrimoniali	0	0
4) Rimborso di finanziamenti per quota capitale e di prestiti	0	0	4) Ricevimento di finanziamenti e di prestiti	0	0
Totale	0	0	Totale	0	0
Imposte			0	0	
Avanzo/disavanzo da entrate e uscite per investimenti e disinvestimenti patrimoniali e finanziamenti (+/-)			0	0	
			31/12/2022	31/12/2021	
Avanzo/disavanzo d'esercizio prima di investimenti e disinvestimenti patrimoniali e finanziamenti (+/-)			4050	6803	
Avanzo/disavanzo da entrate e uscite per investimenti e disinvestimenti patrimoniali e finanziamenti (+/-)			0	0	
Avanzo/disavanzo complessivo (+/-)			4050	6803	
Cassa e banca			31/12/2022	31/12/2021	
Cassa			0	0	
Depositi bancari e postali			9177	8945	
Costi figurativi	31/12/2022	31/12/2021	Proventi figurativi	31/12/2022	31/12/2021
1) da attività di interesse generale	0	0	1) da attività di interesse generale	0	0
2) da attività diverse	0	0	2) da attività diverse	0	0
Totale	0	0	Totale	0	0
CONTROLLO QUADRATURA *					
Cassa e Banca anno precedente	8945				
Avanzo/Disavanzo corrente	4050				
Cassa e Banca anno corrente	12995				
Esito controllo	Quadratura OK				

Tabella 11 - Rendiconto per cassa 2021

MU
PIN

C'era una volta... il computer

Quando i calcolatori pesavano come un armadio, costavano come un'automobile ed erano meno potenti della vostra calcolatrice.



C'era una volta il computer” per Impar.IA.mo – 2022-2023

Altre informazioni

Per spiegare al meglio il percorso svolto in questi dieci anni andiamo ora a presentare un breve riepilogo della storia dell'associazione dei lavori tenuti presso la nuova sede di Piazza Riccardo Valla in Torino.

La storia

Il progetto museale nasce nel 2005 per poi concretizzarsi nel 2009 con i contributi di svariati appassionati piemontesi, per poi essere presentato nel 2010 allo SMAU di Milano.

Nel settembre 2011 viene ufficialmente costituita l'associazione culturale che darà subito inizio a svariate attività.

Nel 2012 il MuPIN partecipa ai Digital Innovation Days tenutisi presso le ORG di Torino, luogo che poi diventerà centro culturale e polo dell'innovazione di livello internazionale.

Timeline

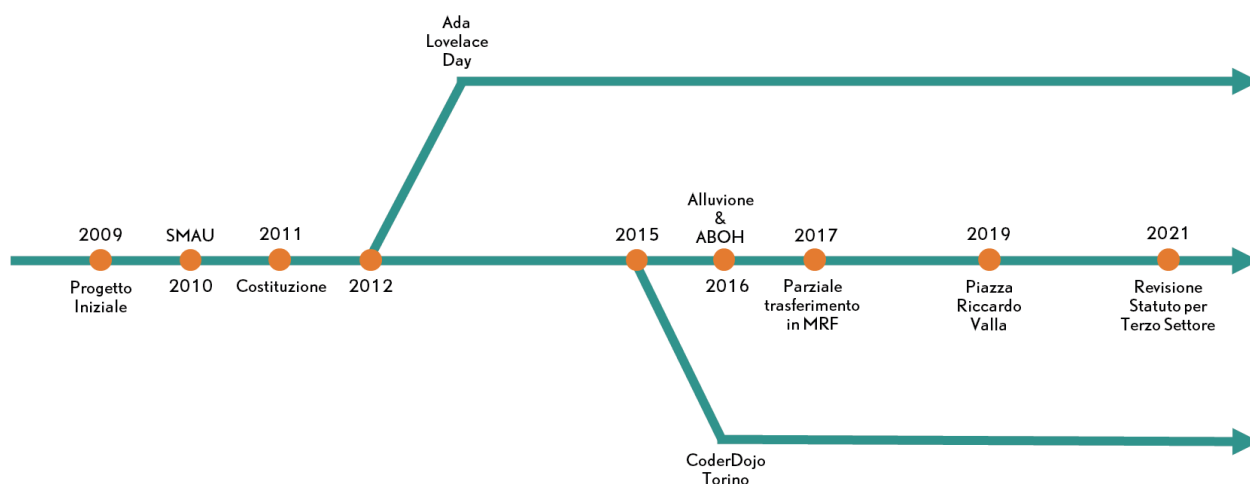


Figura 29 - Timeline dell'Associazione

Sempre quell'anno il MuPIN aderisce al movimento Finding Ada organizzando l'edizione italiana dell'Ada Lovelace Day.

Nel 2015 il MuPIN aderisce alla CoderDojo Foundation inaugurando CoderDojo Torino per il quale collaboreranno anche altri interessati sul territorio cittadino.

Nel 2016 viene creato l'evento "A bit of [hi]story" che risulta essere un contenitore suddiviso in area espositiva, conferenze e laboratori. L'evento si ripeterà per tre anni con partecipanti e adesioni anche internazionali (UK, Svizzera, Croazia). Alla fine dello stesso anno un'alluvione allagherà il magazzino del MuPIN distruggendo migliaia di libri e riviste.

Nel 2017 gli uffici del MuPIN vengono chiusi e il materiale ivi collocato viene trasferito presso dei locali afferenti ad MRF di TNE.

Nel 2019 viene assegnato al MuPIN uno spazio di circa 1000 mq da parte della Circoscrizione 5 e della Città di Torino per potervi realizzare una esposizione permanente e per tenervi tutte le altre attività.

Nel 2021 il MuPIn rinnova il proprio statuto per adeguarlo alle nuove norme che regolamentano il Terzo Settore.

La sede

Nonostante le oggettive difficoltà di accesso, spostamento e intervento in presenza che hanno caratterizzato l'anno 2021 come era già accaduto per il 2020, a causa dell'emergenza sanitaria ancora oggi (2022) in corso, i volontari dell'associazione hanno effettuato numerosi interventi di miglioramento dei locali di Piazza Riccardo Valla, 5.

Grazie alla "Figura 30 - Piantina dei locali dell'associazione" possiamo vedere come sono stati suddivisi i locali al nostro insediamento. La numerazione sarà utile per comprendere l'attuale stato dei lavori, descritta nei paragrafi successivi.

Per il momento l'organizzazione degli spazi è invariata. La stanza numero [4] è stata assegnata a punto raccolta rifiuti mentre è stata pulita e allestita, con sedie arrivate da una grossa donazione di mobilio, la stanza [12] che, da progetto interno, era stata adibita ad ospitare le conferenze.

Nelle stanze [13] e [14] si sta portando avanti l'allestimento dei magazzini con il montaggio della scaffalatura grazie a donazioni di privati e aziende. Per la stanza numero [14] si è praticamente raggiunta la capacità massima mentre, per la [13] siamo in attesa dell'arrivo di altre scaffalature da donazione di un'impresa.

La stanza numero [11] è ad ora assegnata allo smistamento del materiale cartaceo (libri, riviste, giochi da tavolo ispirati a videogiochi anni '80) e del software.

Le stanze [6], [7] e [8] sono state adibite allo smistamento del materiale hardware proveniente dal trasloco del magazzino che avevamo precedentemente e che abbiamo dovuto lasciare. Nello spazio identificato con [1], in parte dello spazio identificato con [5] e nel corridoio che li congiunge è stata allestita una prima esposizione grazie a tavoli, scrivanie e vetrine arrivate con svariate donazioni. La stanza numero [3] era già stata allestita come laboratori per riparazioni e corsi, grazie al mobilio che avevamo già ottenuto in donazione al tempo mentre la stanza numero [2], dedicata inizialmente a sala riunioni è stata allestita con svariate librerie ed è stata assegnata come biblioteca.

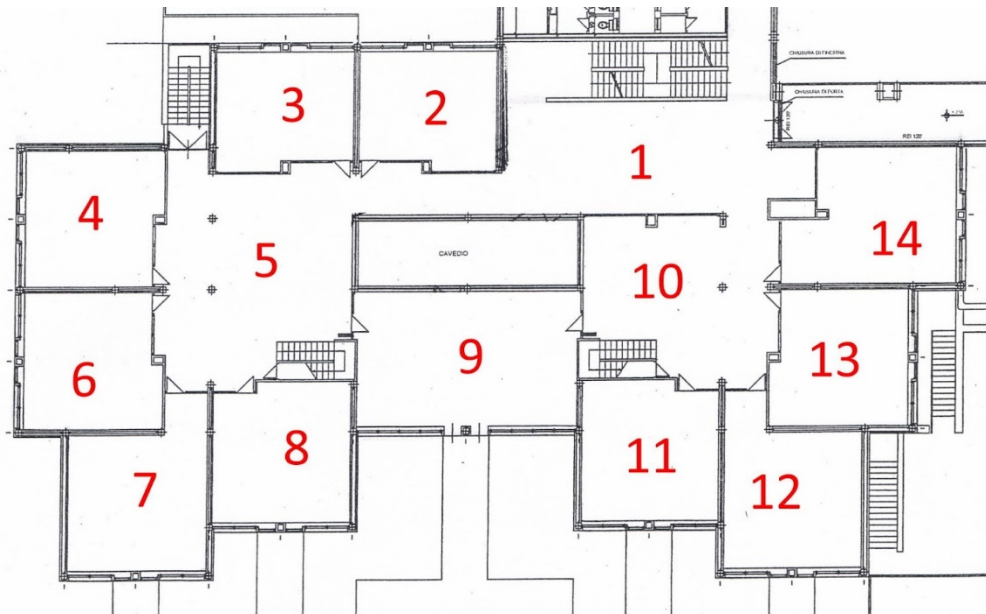


Figura 30 - Piantina dei locali dell'associazione

Per quanto riguarda un dettaglio degli spazi occupati, abbiamo la seguente suddivisione temporanea:

Locale	Uso
1	Esposizione permanente
2	Biblioteca
3	MuPin Lab (laboratorio)
4	Raccolta rifiuti
5	N/A
6	Smistamento collezione - hardware voluminoso
7	Smistamento collezione - hardware voluminoso
8	Smistamento collezione - hardware non voluminoso
9	Smistamento collezione - stand espositivi e scaffalatura
10	Smistamento collezione - stand espositivi
11	Smistamento collezione biblioteca/emeroteca
12	Sala Conferenze
13	Archivio
14	Archivio

Tabella 12 - Suddivisione degli spazi

Mobilio e Allestimento

Gli ambienti ripristinati sono stati completati e resi fruibili per le attività associative grazie ad una serie di mobili (scrivanie, schedari, ecc.) recuperati e trasportati in buona parte da altre attività commerciali e no.

Collezione

Durante il 2022 è stato terminato il trasloco della collezione dal magazzino sito in Corso Settembrini e di proprietà, all'epoca di TNE.



Figura 31 - Recupero di scaffalatura da NovaCoop



Calcolatori - "Jack Tramiel's Creations" - 2021

Monitoraggio svolto dall'organo di controllo

Il revisore adempie alle funzioni di organo di controllo dell'attività del MuPin.

La funzione del revisore è, in via primaria, di eseguire controlli amministrativo-contabili sull'attività dei vari organi preposti al funzionamento del museo, rappresentata dai vari documenti redatti dagli stessi.

L'attività amministrativa - contabile del museo, viene espletata, seguendo le norme di legge, lo Statuto e il regolamento interno del MuPin, approvati dall'Assemblea.

Tutti i documenti prodotti dai vari organi del museo, previsti per legge e Statuto, devono essere sottoposti alla revisione.

Il revisore, può svolgere compiti che riguardano l'attività gestionale del museo, collaborando con la direzione, per definire, stabilizzare e migliorare gradualmente, l'organizzazione interna, tramite la collaborazione nella redazione e nell'aggiornamento del regolamento.

Il revisore può essere membro delle commissioni istituite all'interno del MuPin e collaborare con le stesse su questioni delle quali si renda utile la presenza.

La collaborazione del revisore si può estendere anche ad aspetti operativi, come verifiche sulla situazione di sicurezza dei locali e delle persone e sull'incremento della dotazione di apparecchiature funzionali alla attività principale del museo.

Il revisore può altresì collaborare sulla gestione dell'immagine del museo, nei confronti dei social e delle problematiche di accessibilità alla collezione.

Infine, ma non di secondaria importanza, l'impostazione e la verifica di un sistema di valutazione della performance delle attività del museo, per monitorare il gradimento e la soddisfazione del pubblico, motore principale della costruzione del museo.

La definizione e le competenze dell'organo di controllo possono essere estese oltre la elencazione indicata in regolamento e stabilita in via ordinaria dalle modalità operative delle figure previste in tale ruolo, dalla prassi presente nelle O.d.V.

Un ruolo esteso di collaborazione con il museo, può costituire una nuova visione di intervento di controllo, teso al miglioramento della attività dei Soci, nelle varie funzioni svolte dagli stessi, alla costruzione del museo, alla miglior visione dell'immagine del MuPin, verso l'esterno e alla completa realizzazione degli scopi sociali e culturali del museo.