



BILANCIO SOCIALE 2023

MUSEO PIEMONTESE DELL'INFORMATICA
MUPIN (O.D.V.)

Indice

04

Prefazione

06

Metodologia

08

Il MuPIn

09 Missione

09 Visione

10 Valori

12 Contesto socio-politico

14 Contesto geografico

17

Struttura

18 Direttivo

19 Presidente

19 Assemblea dei soci

20 Soci e volontari

24 Stakeholder

20 SDG

27

Attività

27 Eventi

35 Sede e recuperi

37 Bando TOCC

38

Gestione

40 Sostenibilità economica

43

Grazie





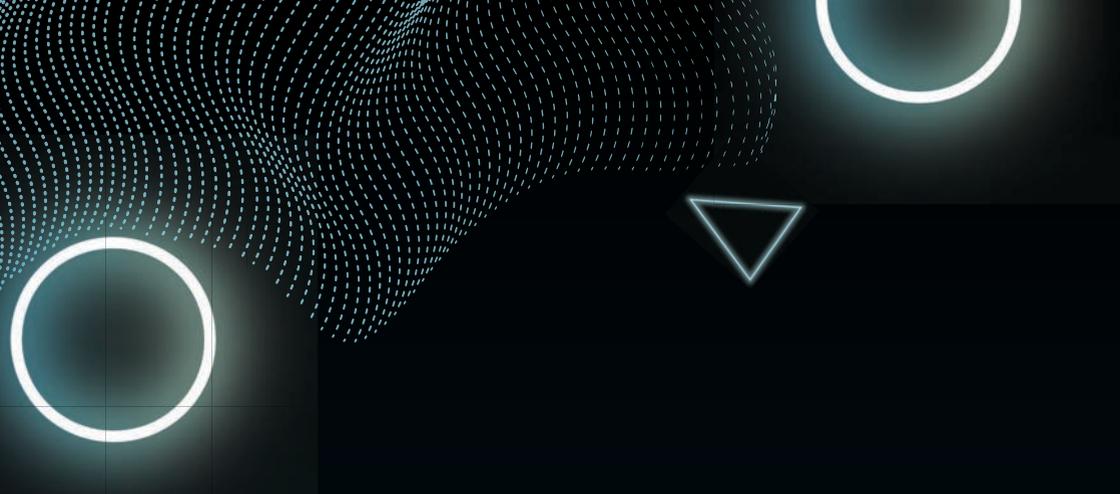
Prefazione

Con grande entusiasmo presentiamo il Bilancio Sociale del Museo Piemontese dell'Informatica (MuPIIn), un documento che riflette l'impegno e i risultati raggiunti nell'ultimo anno nella nostra missione di preservare e promuovere il patrimonio storico e culturale dell'informatica.

Questo bilancio rappresenta un'opportunità per condividere con tutti i nostri sostenitori, collaboratori e visitatori i traguardi ottenuti e il valore sociale creato attraverso le nostre attività.

Il MuPIIn è molto più di un museo: è un punto di riferimento per la comunità, un luogo di apprendimento e un ponte tra passato e futuro nel mondo digitale.

Attraverso mostre interattive, laboratori didattici, collaborazioni con scuole e aziende, e una costante ricerca di inclusività, abbiamo costruito un ambiente che ispira ed educa persone di tutte le età e provenienze.



Nel Bilancio Sociale, potrete scoprire come abbiamo risposto alle esigenze di una società in continua evoluzione, quali sfide abbiamo affrontato e come intendiamo migliorare il nostro contributo per le generazioni future.

Ci auguriamo che questo documento possa fornire una chiara testimonianza del nostro impegno e stimolare nuove opportunità di collaborazione con chi, come noi, crede nel valore della cultura e dell'educazione digitale.

Grazie a tutti coloro che, con il loro sostegno e la loro partecipazione, rendono possibile la realizzazione della nostra missione.

Presidente
Elia Bellussi

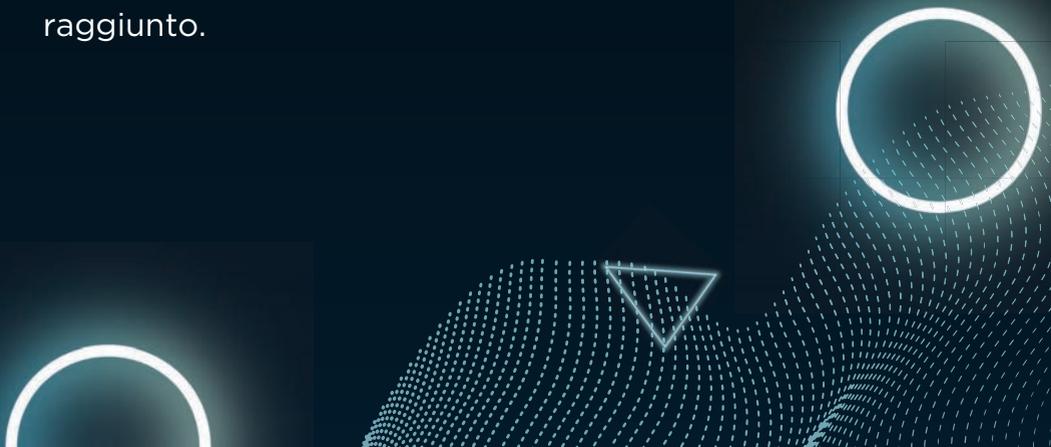
Metodologia

Il modello di bilancio sociale utilizzato si basa sulla “stakeholder theory”, che vede l’organizzazione come un sistema aperto e responsabile verso una varietà di soggetti, interni ed esterni, con cui interagisce e ai quali deve garantire diritti e rispetto.

Questo approccio multistakeholder coinvolge tutti gli interlocutori dell’organizzazione nel processo di rendicontazione sociale.

Per attuarlo, è fondamentale raccogliere in modo sistematico i dati gestionali e sociali sull’attività dell’organizzazione, rendendoli disponibili per l’elaborazione e l’analisi.

Questo lavoro richiede l’impegno di tutti i membri dell’associazione e il coinvolgimento dei principali stakeholder. È uno sforzo culturale che valorizza il significato del lavoro e il risultato collettivo raggiunto.



Il bilancio sociale permette di riflettere sui valori, obiettivi e strategie, aiutandoci a rendere il nostro operato più responsabile e allineato ai valori condivisi. Questo lo rende uno strumento strategico.

Un altro obiettivo è mostrare il valore aggiunto di ogni attività e come è distribuita la “ricchezza” generata, integrando dati quantitativi e qualitativi.

Abbiamo reso il bilancio più leggibile, usando elementi grafici e indicatori chiari per misurare i risultati. La scelta degli indicatori riflette il nostro impegno a condividere la lettura delle attività con tutti gli stakeholder.

Il bilancio copre il periodo gennaio-dicembre 2023.





Il MuPIn

Il Museo Piemontese dell'Informatica - MuPIn (O.d.V.) è un'organizzazione senza scopo di lucro impegnata nella conservazione e nella valorizzazione del patrimonio storico e culturale dell'informatica.

Attraverso una ricca collezione di computer, dispositivi storici, e documenti d'epoca, MuPIn racconta l'evoluzione della tecnologia che ha trasformato la nostra società.

Il museo offre mostre interattive, conferenze e laboratori didattici, promuovendo la comprensione delle discipline STEM e stimolando il pensiero critico su temi attuali come la privacy, l'intelligenza artificiale e l'automazione.

Situato in Torino, il MuPIn è un punto d'incontro per la comunità tecnologica e culturale, dove passato, presente e futuro dell'informatica si intrecciano per ispirare nuove generazioni di innovatori.



Missione

Ispirare e educare le future generazioni attraverso il patrimonio storico dell'informatica, promuovendo la consapevolezza e la parità di genere nelle discipline STEM.

La nostra missione è di ispirare curiosità, innovazione e un senso di appartenenza in un campo in rapida evoluzione, **sottolineando l'importanza della diversità e dell'inclusione** per il progresso tecnologico e sociale.

Visione

La nostra vision è quella di un mondo in cui **ogni individuo**, indipendentemente dal genere, dall'età o dal background, **abbia accesso alle conoscenze e alle competenze necessarie per navigare e contribuire all'evoluzione tecnologica.**

Valori

- **Educazione Accessibile:** Crediamo nell'importanza di rendere l'apprendimento STEM accessibile a tutti, indipendentemente dal background, genere o età, per ispirare e formare le future generazioni di innovatori e pensatori critici.
- **Inclusione e Diversità:** Siamo impegnati a promuovere un ambiente inclusivo che valorizzi e celebri la diversità di pensiero, cultura, genere e esperienza, poiché riconosciamo che sono essenziali per il progresso e l'innovazione tecnologica.
- **Curiosità e Innovazione:** Incoraggiamo la curiosità e la passione per l'esplorazione e l'innovazione tecnologica. Sosteniamo l'esplorazione creativa e il pensiero critico come mezzi per scoprire soluzioni innovative ai problemi del mondo reale.
- **Conservazione e Responsabilità:** Valorizziamo la conservazione del patrimonio storico informatico come un dovere verso le future generazioni, promuovendo al contempo una riflessione critica sull'impatto sociale ed etico della tecnologia nella società.

- **Collaborazione e Comunità:** Promuoviamo la collaborazione tra individui, comunità e istituzioni per costruire una cultura di apprendimento condiviso e per affrontare collettivamente le sfide del divario di genere in STEM.
- **Eccellenza e Qualità:** Ci impegniamo a mantenere gli standard più elevati nelle nostre esposizioni, programmi educativi e iniziative comunitarie, assicurando esperienze arricchenti e di alta qualità per tutti i nostri visitatori e partecipanti.
- **Integrità ed Etica:** Agiamo con integrità ed etica in tutte le nostre operazioni, assicurando che le nostre pratiche riflettano il nostro impegno per la giustizia, l'equità e il rispetto per tutti gli individui.
- **Sostenibilità:** Riconosciamo l'importanza della sostenibilità ambientale, economica e sociale nelle nostre pratiche e nelle tecnologie che promuoviamo, mirando a un futuro in cui il progresso tecnologico si armonizzi con la salute del nostro pianeta.





Contesto socio-politico

Secondo l'**Osservatorio Culturale del Piemonte** nella sua relazione annuale 2022-2023 "*La cultura in Piemonte*" la pandemia ha aggravato una situazione già critica, che seguiva una crisi economica decennale e una riduzione significativa delle risorse pubbliche per la cultura, in Piemonte quasi dimezzate dal 2008.

I finanziamenti per la cultura sono passati da oltre 400 milioni di euro nel 2009 a circa 250 milioni. Inoltre, il lockdown ha causato una perdita di oltre 200 milioni nel 2020, e la ripresa è stata complicata dal conflitto in Ucraina, dall'aumento dei costi energetici e dalla crescita dell'inflazione, mettendo a rischio le piccole strutture culturali.

Durante la pandemia, molte attività si sono trasferite online, rendendo il web l'unico mezzo per molte istituzioni culturali di rimanere visibili.



I social e la comunicazione a distanza sono diventati strumenti essenziali per preservare e coltivare le relazioni sociali, personali e lavorative di gran parte della popolazione.

Le competenze digitali per lavoro e vita quotidiana sono una priorità per l'**Unione Europea**, che mira a potenziare le abilità digitali per la trasformazione digitale e a promuovere un sistema educativo digitale efficiente.

Il **Digital Decade Policy Programme** (DDPP), approvato dal **Parlamento Europeo** e dal **Consiglio Europeo** e in vigore dal 9 gennaio 2023, stabilisce obiettivi ambiziosi per le competenze digitali, le infrastrutture, la digitalizzazione delle imprese e dei servizi pubblici nei Paesi europei da raggiungere entro il 2030.

Europeana, il programma di punta della **Commissione Europea** per la digitalizzazione del settore culturale, mira a creare un'infrastruttura per la raccolta e la condivisione dei dati culturali in Europa. Gli obiettivi sono volti a **valorizzare il patrimonio culturale** e sviluppare servizi digitali inclusivi e accessibili che riflettano la diversità culturale europea.

Contesto geografico

Il Museo Piemontese dell'Informatica - MuPIIn (O.d.V.), situato a Torino, beneficia di un contesto geografico ricco di stimoli culturali, tecnologici e industriali, caratteristiche che distinguono l'intera regione Piemonte.

Sebbene il cuore pulsante delle attività si trovi a Torino, il museo estende il suo raggio d'azione in tutta la regione, con progetti itineranti e collaborazioni che raggiungono città e comuni del territorio piemontese.

Attraverso laboratori didattici, mostre temporanee e incontri formativi, il MuPIIn promuove la cultura informatica anche nelle aree periferiche, valorizzando l'educazione tecnologica e coinvolgendo un pubblico diversificato.

Queste iniziative regionali permettono al MuPIIn di collaborare con scuole, biblioteche e altre istituzioni culturali locali, contribuendo allo sviluppo di un ecosistema educativo inclusivo che risponde alle esigenze di una comunità ampia e variegata.



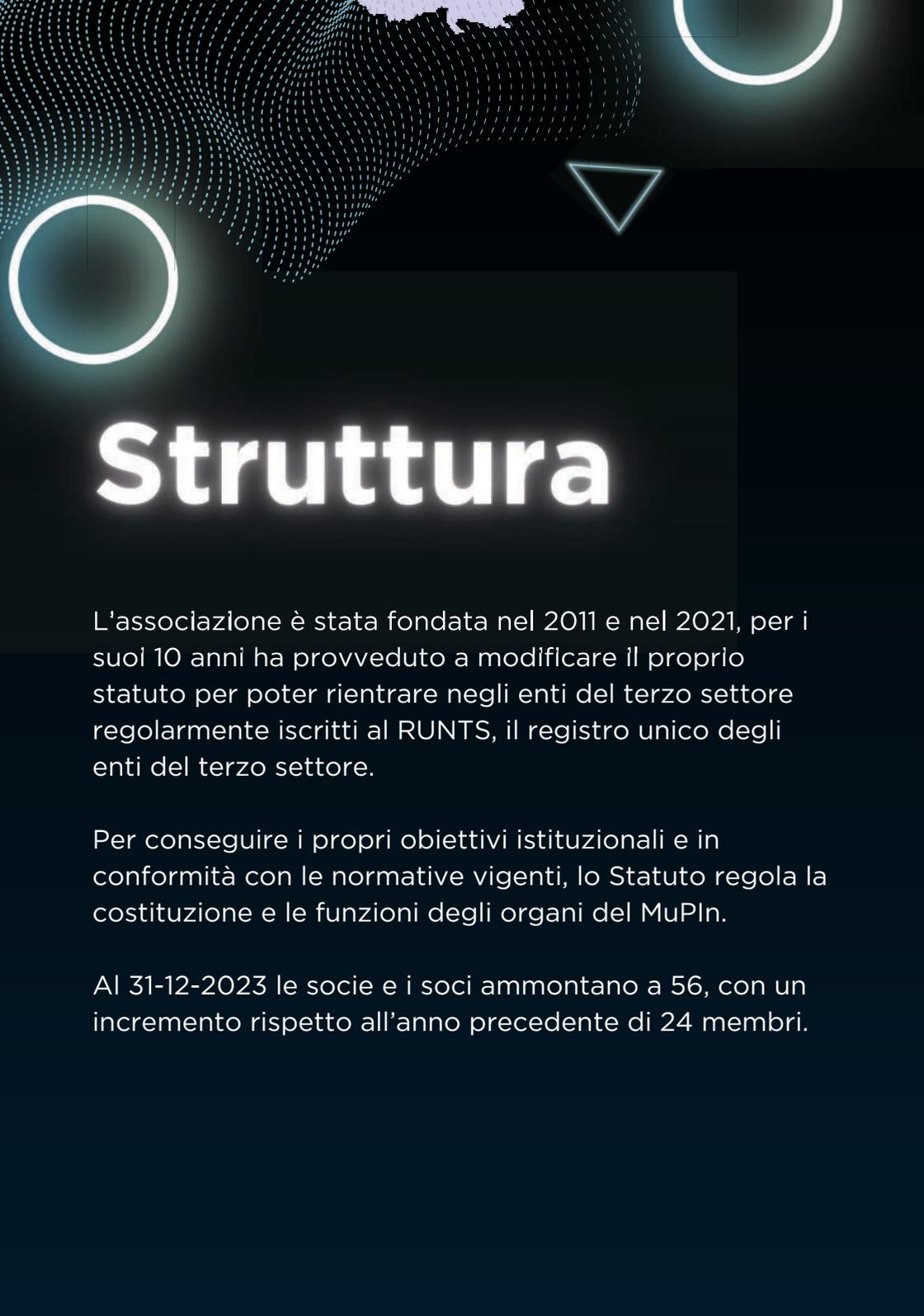
La distribuzione delle attività sul territorio piemontese riflette l'impegno del museo nel rendere la storia e l'innovazione tecnologica accessibili a tutti, sostenendo la crescita della consapevolezza digitale e offrendo a un pubblico sempre più vasto l'opportunità di esplorare e comprendere l'evoluzione della tecnologia in Italia e nel mondo.

La posizione strategica di Torino, vicina ai principali snodi di comunicazione del Nord Italia, facilita il coinvolgimento del museo in iniziative che vanno oltre il Piemonte, raggiungendo un pubblico più ampio attraverso collaborazioni con altre istituzioni culturali, università e aziende delle regioni confinanti e accogliendo studenti che sono in visita scolastica al capoluogo.



**Province in cui il
MuPIn è attivo con
eventi e attività**





Struttura

L'associazione è stata fondata nel 2011 e nel 2021, per i suoi 10 anni ha provveduto a modificare il proprio statuto per poter rientrare negli enti del terzo settore regolarmente iscritti al RUNTS, il registro unico degli enti del terzo settore.

Per conseguire i propri obiettivi istituzionali e in conformità con le normative vigenti, lo Statuto regola la costituzione e le funzioni degli organi del MuPIIn.

Al 31-12-2023 le socie e i soci ammontano a 56, con un incremento rispetto all'anno precedente di 24 membri.

Direttivo



Elia Bellussi
Presidente



Vittorio Pasteris
Vice Presidente



Massimo Sanna
Tesoriere



Andrea Ronconi
Segretario



Paolo Creavero
Consigliere



Il Consiglio Direttivo è l'organo amministrativo ed esecutivo che opera in attuazione alla volontà ed indirizzo espresso dall'assemblea dalla quale è eletto.

Presidente

Il Presidente ha la legale rappresentanza dell'Associazione nei confronti dei terzi ed in giudizio ed ha il compito di convocare e presiedere le adunanze degli associati e le assemblee del Consiglio Direttivo.

Assemblea dei soci

L'Assemblea degli associati è l'organo sovrano dell'Associazione ed ha potere decisionale tramite i voti espressi dagli associati.





Soci e volontari

Donare il proprio tempo è un gesto di grande valore per il Museo Piemontese dell'Informatica, poiché rappresenta un impegno attivo per promuovere il cambiamento.

I volontari sono un esempio di dedizione e iniziativa, contribuendo alla costruzione di una comunità tecnologica e culturale responsabile.

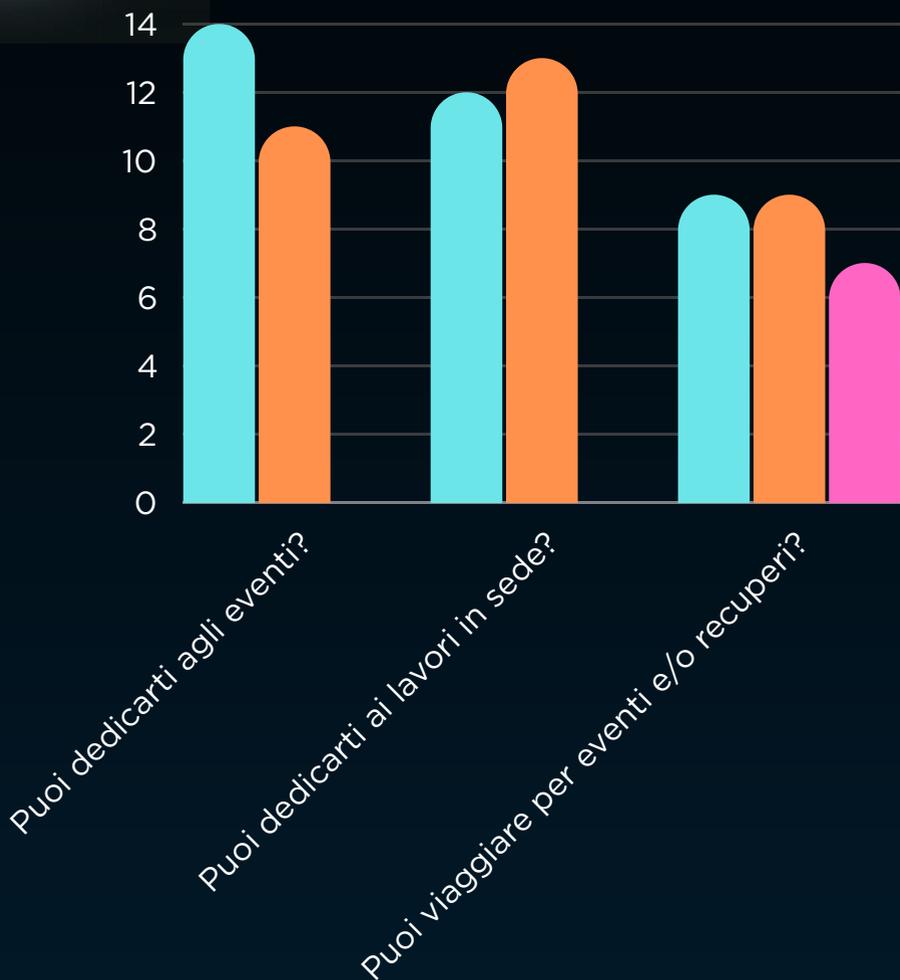
Il museo si impegna a progettare esperienze di volontariato che siano utili per la sua missione e motivanti per chi vi partecipa.

Offriamo l'opportunità di entrare a far parte di un movimento che promuove l'educazione e la conservazione del patrimonio informatico, adattando l'esperienza di volontariato alle capacità e al tempo disponibile di ciascuno.

Nelle pagine che seguono le risposte di un questionario inviato ai 56 soci. 25 hanno risposto.

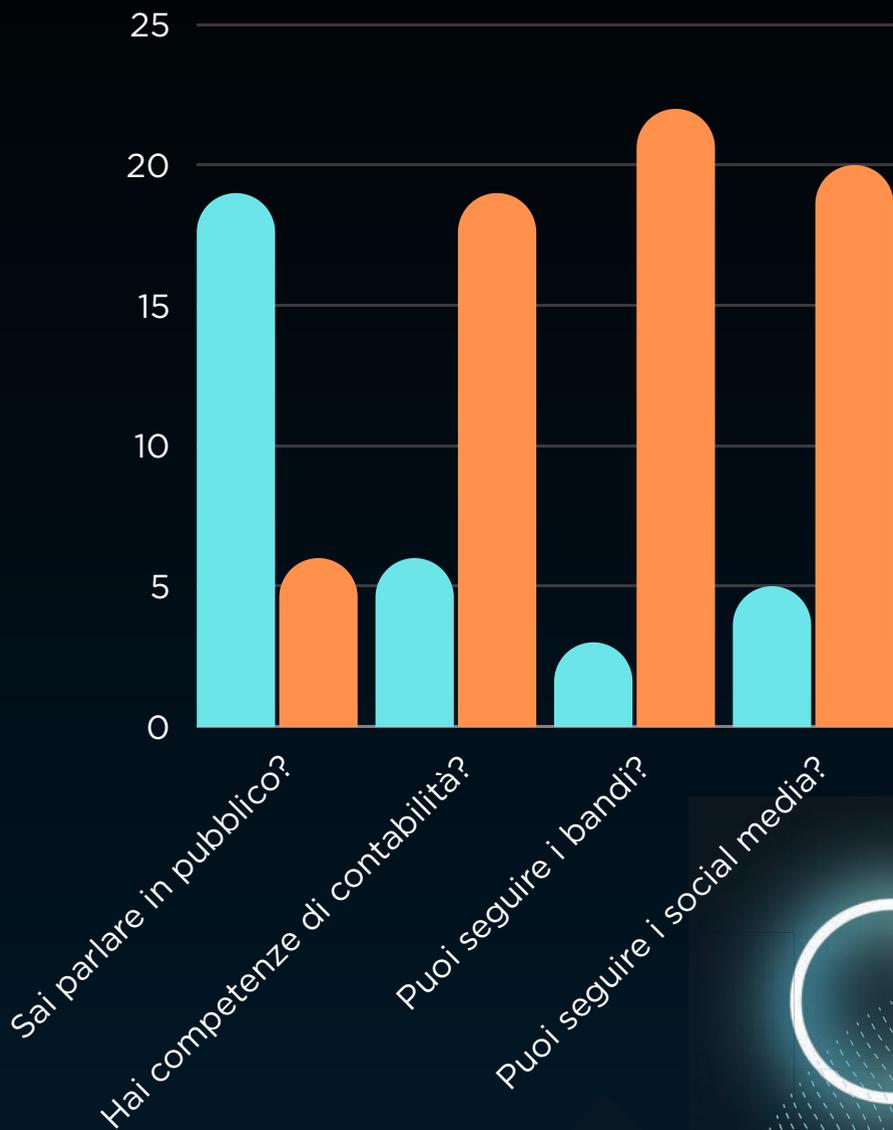
Domande sull'impegno pratico

■ Sì ■ No ■ Dipende



Domande sull'impegno burocratico

■ Sì ■ No



Totale volontari: 18 su 56 soci, ovvero un 32% degli associati.

Media partecipazione: 13,89 volte su 64 sessioni

Mediana partecipazione: 10 volte su 64 sessioni

Standard deviation: 12,78 volte su 64 sessioni

Durata media delle sessioni: 3,5 ore.

Campionamento avvenuto dal 3 luglio 2023 al 4 giugno 2024.

Se ne evince la necessità di ripensare le attività di volontariato al netto delle priorità dell'ente.

Questo può e deve portare ad una ristrutturazione delle modalità di comunicazione e di reclutamento dei soci e dei volontari per poter sviluppare quelle che sono le risorse di cui maggiormente è lacunosa l'associazione.



Stakeholder



SDG

4 QUALITY
EDUCATION



Il MuPIn coinvolge un pubblico di tutte le età e provenienze e promuove l'alfabetizzazione digitale, l'inclusione e l'accesso equo all'apprendimento.

5 GENDER
EQUALITY



Il MuPIn promuove l'uguaglianza organizzando eventi e laboratori pensati per incoraggiare la partecipazione femminile nella scienza e nell'informatica.

10 REDUCED
INEQUALITIES



Il MuPIn contribuisce alla riduzione delle disuguaglianze promuovendo attività accessibili a persone provenienti da diversi background socio-economici.

11 SUSTAINABLE CITIES
AND COMMUNITIES



Il MuPIn sostiene città e comunità sostenibili attraverso la conservazione e la valorizzazione del patrimonio culturale tecnologico favorendo la consapevolezza e l'educazione.

12 RESPONSIBLE
CONSUMPTION
AND PRODUCTION



Il MuPIn promuove un uso responsabile delle risorse tecnologiche attraverso l'educazione e la consapevolezza sull'importanza del riciclo e del riutilizzo delle tecnologie.

13 CLIMATE
ACTION



Il MuPIn contribuisce all'azione per il clima educando il pubblico sull'impatto ambientale dell'industria tecnologica e sull'importanza della sostenibilità.

17 PARTNERSHIPS
FOR THE GOALS



Il MuPIn lavora in collaborazione con scuole, università, enti pubblici e altre istituzioni per creare una rete solida di partnership che promuovano l'educazione e l'innovazione tecnologica.



Attività

Eventi

Il 2023 ha visto il MuPIn attivo su più fronti, sia proponendo sia partecipando ad eventi come invitato.

Facciamo qui una breve lista con descrizione degli stessi.

Play: videogame arte e oltre (22 luglio 2022 - 15 febbraio 2023), presso la Reggia di Venaria si è tenuta 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.

ImparIAmo (17-19 febbraio), la quarta tappa della mostra "C'era una volta il computer" si è tenuta a Caramagna Piemonte e 8 classi tra primarie e secondarie di primo grado l'hanno visitata. Ad esse si sono aggiunti anche visitatori durante il fine settimana.

International Women's Day (6 aprile),
 organizzato presso ToolboxCoworking da
 parte di Google Women Techmakers e Google
 Developers Group Cloud Torino.

PLAY
Reggia di Venezia, Sale delle Arti
22 luglio 2022 - 15 gennaio 2023

CONCESSIONE A CURA DEL CONSIGLIO DELLE RESIDENZE REALI SARDELE

La Venaria Reale

Assistenti
 ASSOCIABET
 MAD.AT
 WIDE GROUP

Redattori
 Studio M&B

Collaboratori
 MADP Saltori, Genova

Autore di 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 - Cooperativa
 Alitalia - Reti Società Cooperative
 RTI Murali Service - Reti Società Cooperative

Prodotto
 Anagni (PI), Collezione Eugenio Cane in esposizione presso Pop House Gallery

Bergami, Collezione Federico Salerno
Bultroni, Collezione Moatta - www.moatta.it
Collezione Videogame Legendi
Landa - Torino, Rassegna
Lang Beach, California, 100 Stile Studio and USC Games - Innovation Lab
Lusco, Lucio Comica & Gemma Pavesani by Lucia Cane
Martino di Tivoli, Fondazione Pagnoni Rocca
Milioni, Galleria Decadente Arte
Milioni, Collezione Amadeo M. Turillo - Courtesy Marco Vanni
Nigelli/HANN, Museo Archeologico Nazionale
New York, Collection of Bunker and Bobby Cays
Pini, Collezione Fabio Volo
Roma, Archivio Antonelli
Roma, Museo Carlo Blaes / Rocchette di Villa Borghese
Torino, GAM - Galleria Civica d'Arte Moderna e Contemporanea
Torino, MAD - Museo d'Arte Orientale
Torino, Museo Piemontese dell'Informatica - MuPin
Torino, M&B Real - Biblioteca Reale
Torino, Nolle Gallery
Vanni, Collezione Davide Turco

Courtesy degli artisti
 AES + F
 Nepheta Annon
 Ovidio Costantini
 Federico Clapis
 Federico Cooper
 Don Pey e Vittorio Creative Space and Spirith Maggari
 Jasper Fed. Jacobson
 Andrea Pavesani
 Yo Suzut

Si ringrazia
 Eto, M&B and
 W&B Studio
 H&B Studio
 Carlo Cinnelli
 Giuliana Gioia
 Kojima Productions
 Leonard Malliccioni
 Maria Cristina Moscati
 Homero Studio
 Wolf Games
 Jason Richter
 Software Software
 Scanzoni Eric
 Tale of Tales
 The Fullbright

MuPin

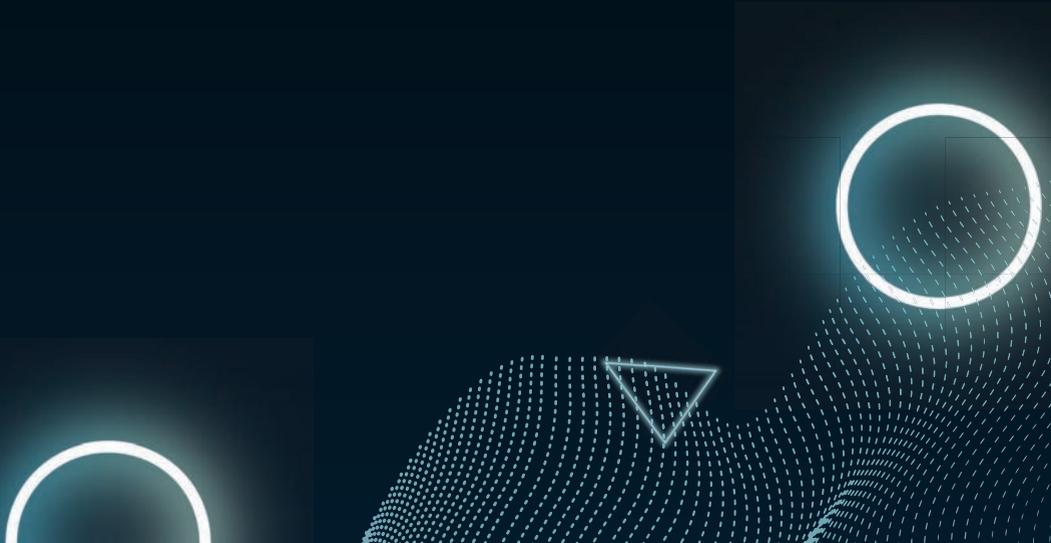
Eureka si gioca (25 maggio) una cena-conferenza dedicata al rapporto tra videogiochi e scienza con Marco Mazzaglia - Video Game Evangelist. L'evento prevede una cena, tutti assieme a chiacchierare di informatica e scienza, seguita da una conferenza interattiva sulla commistione tra videogiochi e scienza. L'evento fa parte delle Settimane della Scienza.

ImparIAmo (28 maggio), la quinta tappa della mostra "C'era una volta il computer" si è tenuta ad Alessandria durante "Ecco - Alessandria Digital Forum" come parte integrante del programma dell'evento.



Ciak! Si gioca (8 giugno), cena-conferenza sul rapporto tra videogiochi e cinema. L'evento prevede una cena, tutti assieme a chiacchierare di informatica e cinema, seguita da una conferenza interattiva sulla commistione tra videogiochi, a partire dagli anni '70 del Novecento fino ai giorni nostri, e la settima arte, quella del cinema. Rientra nel programma delle Settimane della Scienza.

Da Digitale a Digitale (10-11 giugno), un racconto di come il progresso tecnologico abbia democratizzato la stampa, il calcolo scientifico e, infine, l'accesso universale alle informazioni con dispositivi sempre più piccoli ed economici, per arrivare all'interconnessione globale con Internet. Nel 1802 il conte Agostino Fantoni inventa la prima macchina da scrivere. Bisognerà attendere una settantina di anni per vedere le prime macchine QWERTY, il formato che ancora oggi utilizzano le tastiere dei computer e, su schermo, i nostri smartphone. Rientra nel programma delle Settimane della Scienza.



Unight - Notte Europea delle Ricercatrici e dei Ricercatori (29-30 settembre), tenutasi in varie zone di Torino 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 presso i Giardini Reali con uno stand sull'inventore del World Wide Web e il computer che fu usato per lo scopo.



The background features a dark blue grid with several glowing elements: a large white circle in the top left, a smaller white circle in the top right, a white triangle in the middle left, and a large white circle in the middle right. A complex pattern of white dots forms a wavy, fingerprint-like shape in the upper right quadrant.

Brusaporto Retrocomputing (8 ottobre),
"Retrogaming in 3 cotture": gli stessi giochi a
confronto tra Real Hardware, Emulazione e FPGA.

Festival dell'Innovazione e della Scienza (8-15 ottobre)
presso la Biblioteca Archimede. Il museo organizza una
mostra sui linguaggi di programmazione e, al tempo
stesso un laboratorio sull'uso dell'intelligenza artificiale
generativa e come riconoscere tra le opere realizzate
dalle persone e quelle generate dal computer. La
domenica si terrà una tavola rotonda sul tema del
linguaggio scientifico e il ruolo delle donne, afferente
anche al programma dell'Ada Lovelace Day, con Viviana
Patti, dip. Informatica Università di Torino, Silvana
Secinaro, dip. Management Università di Torino, Elena
Cordani, amministratore unico e CEO di Interlinguae,
Stefania Bastianello, Direttore Tecnico di AISLA,
Stefano Regondi, direttore generale di NemoLab e
Centri Clinici Nemo. Modera Alberto Borgatta, attore,
storico e divulgatore del collettivo Borgatta's Factory.

The background features a dark blue grid. Overlaid on the grid are several glowing elements: a large circle on the left, a smaller circle at the top right, and an inverted triangle in the center. A complex pattern of white dots forms a wavy, fingerprint-like shape across the upper portion of the image.

Ada Lovelace Day (10, 11, 13 e 15 ottobre),
evento che dal 2012 il Museo Piemontese
Organizza in Italia aderendo ad una iniziativa
internazionale volta a rendere omaggio ad Ada
Lovelace e ad incrementare il coinvolgimento delle
donne in ambiti legati alle STEM, ovvero scienza,
tecnologia, ingegneria e matematica.

L'evento vede diverse sedi e attività. Il 10 ottobre e il 15 ottobre presso Settimo all'interno del programma del festival ivi organizzato. L'11 ottobre presso Toolbox Coworking in collaborazione con Women Techmakers, Google Developers Group Cloud e Codemotion. Il 13 ottobre presso la Fondazione Teatro Ragazzi e Giovani in collaborazione con CentroScienza Onlus e l'Accademia delle Scienze di Torino.

Linux Day Torino (28 ottobre), evento sul software open source che si terrà presso il Dipartimento di Informatica dell'Università di Torino e che vedrà il museo partecipare con una mostra a tema.

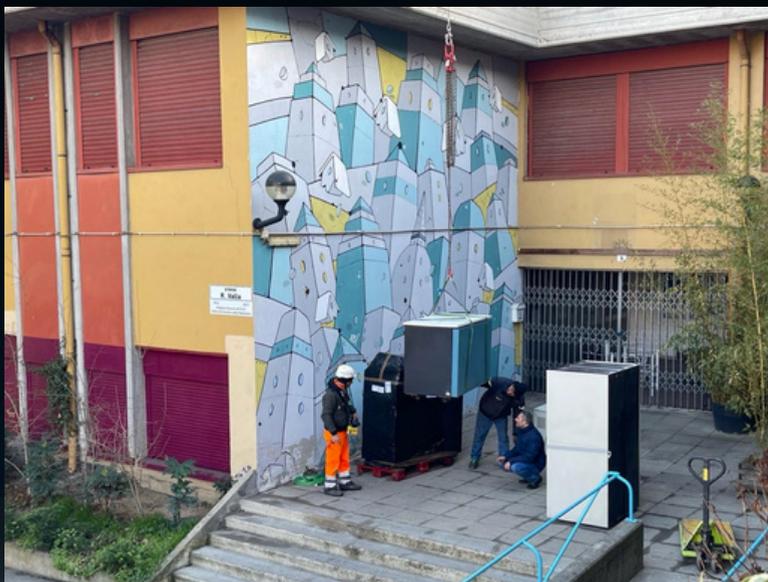
ATP Finals (11, 12 e 18, 19 Novembre), mostra sulla storia dei videogiochi sul tennis realizzata ai Murazzi del Po su consiglio dell'Assessorato ai Grandi Eventi ed in collaborazione con l'Associazione Murazzi del Po, che ha visto un pubblico totale di oltre 2000 persone.



Sede e Recuperi

Si è proceduto a riordinare le sale a disposizione e a traslocare parte della collezione dal piano terra al primo piano.

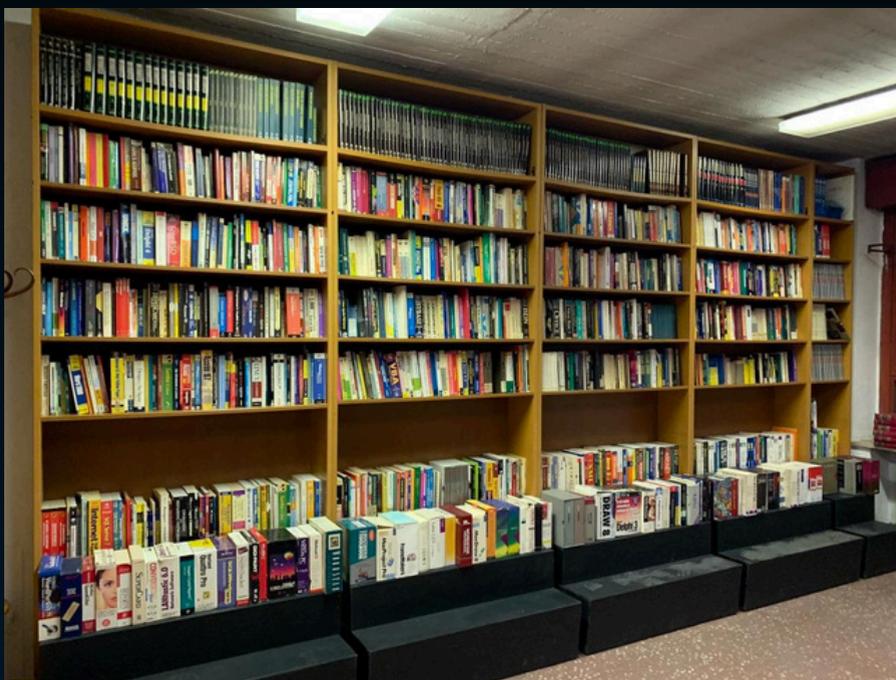
Mancando un montacarichi si è dovuto procedere con un'azienda specializzata in movimentazione.

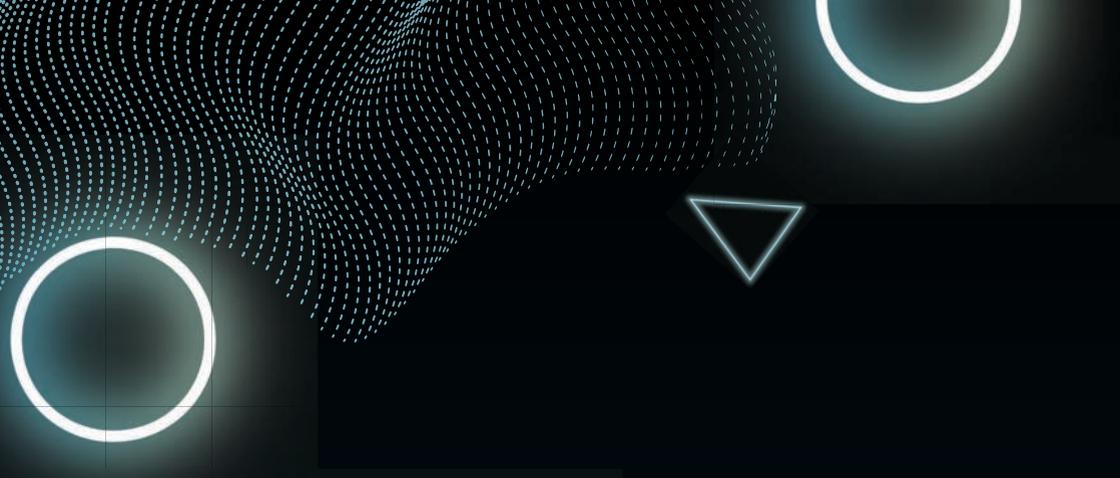




La biblioteca ha iniziato a prendere forma.

Sono poi continuati i recuperi di materiale storico ed è iniziata un'attività di restauro dei pezzi.





Bando TOCC

Il bando TOCC (Tecnologie e Organizzazione per la Cultura e la Comunità) è un'iniziativa volta a promuovere la digitalizzazione degli enti del terzo settore, incentivando l'uso di tecnologie avanzate per migliorare l'accesso ai beni culturali e potenziare l'interazione con il pubblico. Nel contesto di questo bando, il Museo Piemontese dell'Informatica ha avviato un progetto innovativo per creare modelli 3D dei pezzi della sua collezione.

Questi modelli verranno esposti virtualmente in un metaverso, una piattaforma immersiva e interattiva dove i visitatori potranno esplorare la collezione come se fossero all'interno di un museo digitale. Grazie alla gamification, l'esperienza sarà arricchita da elementi ludici e interattivi, permettendo agli utenti di giocare e imparare allo stesso tempo, rendendo l'esplorazione educativa e coinvolgente.

Gestione

Il bilancio del MuPin, visti i limiti, viene gestito come rendicontazione per cassa.

Modello D					
RENDICONTO PER CASSA					
Esercizio Sociale 2023		Museo Piemontese dell'Informatica - MuPin (O.d.V.)		C.F.: 94064820015	
SEZIONE A - ENTRATE e USCITE					
Uscite		Dati in Euro		Entrate	
		2023	2022	2023	2022
A) Uscite da attività di interesse generale					
1) Materie prime, sussidiarie, di consumo e di merci		7,00	0,00	1) Entrate da quote associative e apporti dei fondatori	1.540,00 1.200,00
2) Servizi		4.287,18	0,00	2) Entrate degli associati per attività mutuali	0,00 0,00
a) Assicurazione volontari		828,43	0,00	3) Entrate per prestazioni e cessioni ad associati	0,00 0,00
b) Lavoro autonomo (occasionale e professionale)		0,00	0,00	4) Erogazioni liberali	435,23 700,00
3) Godimento beni di terzi		0,00	0,00	5) Entrate del 2 per mille	0,00 0,00
4) Personale (dipendente e parasubordinato)		0,00	0,00	6) Contributi da privati	300,00 0,00
5) Uscite diverse di gestione		287,94	0,00	7) Entrate per prestazioni e cessioni a terzi	0,00 0,00
a) Rimborso spese volontari		471,90	0,00	8) Contributi da enti pubblici	0,00 5.848,00
b) Beneficenza		0,00	0,00	9) Entrate da contratti con enti pubblici	0,00 0,00
				10) Altre entrate	0,00 0,00
		TOTALE	5.882,47	TOTALE	2.275,23 7.748,00
				Avanzo/disavanzo attività di interesse generale	-3.607,24 7.748,00
B) Uscite da attività diverse					
1) Materie prime, sussidiarie, di consumo e di merci		0,00	0,00	1) Entrate per prestazioni e cessioni ad associati e fondatori	0,00 0,00
2) Servizi		0,00	0,00	2) Contributi da soggetti privati	0,00 0,00
3) Godimento beni di terzi		0,00	0,00	3) Entrate per prestazioni e cessioni a terzi	0,00 0,00
4) Personale		0,00	0,00	4) Contributi da enti pubblici	0,00 0,00
5) Uscite diverse di gestione		0,00	0,00	5) Entrate da contratti con enti pubblici	0,00 0,00
		TOTALE	0,00	6) Altre entrate	0,00 0,00
				TOTALE	0,00 0,00
				Avanzo/disavanzo attività diverse	0,00 0,00
C) Uscite da attività di raccolta fondi					
1) Uscite per raccolte fondi abituali		0,00	0,00	1) Entrate da raccolte fondi abituali	0,00 0,00
2) Uscite per raccolte fondi occasionali		0,00	0,00	2) Entrate da raccolte fondi occasionali	0,00 0,00
3) Altre uscite		0,00	0,00	3) Altre entrate	0,00 0,00
		TOTALE	0,00	TOTALE	0,00 0,00
				Avanzo/disavanzo attività di raccolta fondi	0,00 0,00
D) Uscite da attività finanziarie e patrimoniali					
1) Su rapporti bancari		0,00	0,00	1) Da rapporti bancari	0,00 0,00
2) Su investimenti finanziari		0,00	0,00	2) Da investimenti finanziari	0,00 0,00
3) Su patrimonio edilizio		0,00	0,00	3) Da patrimonio edilizio	0,00 0,00
4) Su altri beni patrimoniali		0,00	0,00	4) Da altri beni patrimoniali	0,00 0,00
5) Altre uscite		0,00	0,00	5) Altre entrate	0,00 0,00
		TOTALE	0,00	TOTALE	0,00 0,00
				Avanzo/disavanzo attività finanziarie e patrimoniali	0,00 0,00

Modello D					
RENDICONTO PER CASSA					
Esercizio Sociale 2023		Museo Piemontese dell'Informatica - MuPin (O.d.V.)		C.F.: 94054820015	
SEZIONE A - ENTRATE E USCITE					
Uscite			Entrate		
Dati in Euro			Dati in Euro		
2023			2022		
E) Uscite di supporto generale			E) Entrate di supporto generale		
1) Materie prime, sussidiarie, di consumo e di merci	0,00	0,00	1) Entrate da distacco del personale	0,00	0,00
2) Servizi	0,00	0,00	2) Altre entrate di supporto generale	0,00	0,00
3) Godimento beni di terzi	0,00	0,00			
4) Personale	0,00	0,00			
5) Altre uscite	0,00	0,00			
TOTALE	0,00	0,00	TOTALE	0,00	0,00
TOTALE USCITE DELLA GESTIONE	5.882,47	0,00	TOTALE ENTRATE DELLA GESTIONE	2.275,23	7.748,00
			Avanzo/disavanzo d'esercizio prima delle imposte	-3.607,24	7.748,00
			Imposte	0,00	0,00
			Avanzo/disavanzo d'esercizio prima di investimenti e disinvestimenti patrimoniali e finanziamenti	-3.607,24	7.748,00
Uscite da investimenti in immobilizzazioni o deflussi di capitale di terzi			Entrate da disinvestimenti in immobilizzazioni o da flussi di capitale di terzi		
1) Investimenti in immobilizzazioni inerenti alle attività di interesse generale	0,00	0,00	1) Disinvestimenti di immobilizzazioni inerenti alle attività di interesse generale	0,00 €	0,00 €
2) Investimenti in immobilizzazioni inerenti alle attività diverse	0,00	0,00	2) Disinvestimenti di immobilizzazioni inerenti alle attività diverse	0,00 €	0,00 €
3) Investimenti in attività finanziarie e patrimoniali	0,00	0,00	3) Disinvestimenti di attività finanziarie e patrimoniali	0,00 €	0,00 €
4) Rimborso di finanziamenti per quota capitale e di prestiti	0,00	0,00	4) Ricevimento di finanziamenti e prestiti	0,00 €	0,00 €
TOTALE	0,00	0,00	TOTALE	0,00 €	0,00 €
			Imposte	0,00 €	0,00 €
			Avanzo/disavanzo da entrate e uscite per investimenti e disinvestimenti patrimoniali e finanziamenti	0,00 €	0,00 €
Avanzo/disavanzo d'esercizio prima di investimenti e disinvestimenti patrimoniali e finanziamenti			2023	2022	
Avanzo/disavanzo da entrate e uscite per investimenti e disinvestimenti patrimoniali e finanziamenti			-3.607,24 €	7.748,00 €	
AVANZO/DISAVANZO COMPLESSIVO			-3.607,24 €	7.748,00 €	
Cassa e banca			2023	2022	
Cassa			9.388,76 €	12.996,00 €	
Depositi bancari e postali			0,00 €	0,00 €	
prestiti e finanziamenti			9.388,76 €	12.996,00 €	
prestiti e finanziamenti a inizio anno			0,00 €	0,00 €	
prestiti e finanziamenti a fine anno			0,00 €	0,00 €	



Sostenibilità Economica

Per rendere sostenibile l'attività del Museo Piemontese dell'Informatica (MuPIn) è fondamentale implementare una serie di strategie volte a incrementare le entrate e ottimizzare le spese. Ecco alcune proposte per migliorare la sostenibilità finanziaria del museo:

- **Sponsorizzazioni e Partnership:** Cercare partnership con aziende tecnologiche, fondazioni culturali e istituzioni che possano fornire sponsorizzazioni o donazioni per supportare le attività del museo.
- **Crowdfunding e Donazioni:** Lanciare campagne di crowdfunding e incentivare le donazioni individuali, evidenziando l'importanza della conservazione del patrimonio informatico e coinvolgendo la comunità nella missione del museo.

- 
- **Eventi a Pagamento:** Organizzare workshop, conferenze e laboratori a pagamento, mirati sia a un pubblico generale che a specialisti del settore tecnologico. Questo potrebbe includere corsi di formazione sulle tecnologie storiche e attuali.
 - **Visite Guidate e Tour Virtuali Premium:** Creare esperienze di visita guidata e tour virtuali interattivi, offrendo anche opzioni premium a pagamento per esplorazioni più dettagliate o esclusive della collezione.
 - **Merchandising:** Sviluppare una linea di merchandising ispirata agli oggetti esposti, come riproduzioni in miniatura, gadget, libri e materiali educativi, per generare entrate aggiuntive.
 - **Partecipazione a Bandi e Finanziamenti Pubblici:** Monitorare e partecipare attivamente a bandi regionali, nazionali ed europei per ottenere finanziamenti per progetti specifici legati alla digitalizzazione, alla didattica e alla valorizzazione culturale.

- **Membership e Programmi di Abbonamento:** Implementare programmi di membership che offrano vantaggi ai soci, come ingressi scontati, eventi esclusivi e contenuti digitali riservati.
- **Collaborazioni Educative:** Collaborare con scuole e università per offrire programmi educativi a pagamento che integrino le visite al museo con esperienze di apprendimento più ampie.
- **Riduzione delle Spese Operative:** Ottimizzare le spese amministrative e operative, ad esempio adottando soluzioni tecnologiche che riducano i costi di gestione.
- **Progetti di Digitalizzazione e Gamification:** Investire ulteriormente in progetti innovativi, come la realizzazione di modelli 3D e l'inserimento della collezione in un metaverso, che possano attrarre finanziamenti e nuove opportunità di monetizzazione attraverso l'interesse degli utenti e collaborazioni con aziende tecnologiche.



Grazie

Vorremmo estendere il nostro sentito apprezzamento a tutti i volontari del MuPIn.

Il loro incrollabile impegno verso l'eccellenza e gli sforzi instancabili hanno contribuito in modo significativo alla continua crescita e all'espansione del portafoglio di servizi del MuPIn.

Grazie alla loro competenza e dedizione, il MuPIn è stato in grado percorrere nuove strade.





Contatti

**Piazza Riccardo Valla, 5
10148 Torino**

Telefono: +39 375 551 8489

Email: info@mupin.it

Pec: mupin@pec.net

WWW.MUPIN.IT