



Bilancio Sociale 2024



MUSEO
PIEMONTESE
DELL'INFORMATICA

www.mupin.it





MuPin

La memoria del futuro

Bilancio Sociale 2024

Dichiarazione consolidata di carattere non finanziario ai sensi
della Gazzetta Ufficiale n. 186 del 9 agosto 2019

Indice



Indice

Prefazione del presidente	1
Nota metodologica	2
Indicatori di impatto culturale	3
Indicatori di impatto educativo	3
Indicatori di impatto sociale e relazionale	3
Indicatori di sostenibilità e trasparenza	4
Obiettivi per l'edizione successiva	4
Informazioni generali	5
Identità	5
Perché Torino?	5
I grandi nomi	6
I quattro pilastri	6
Recuperare	6
Restaurare	7
Preservare	7
Condividere	7
La storia	7
Le origini	7
Dalla ricostruzione alla crescita	8
La visione e la missione	9
La visione	9
La missione	9
Le attività statutarie	9
Struttura, Governo, Amministrazione	10
L'assemblea dei soci	10
Direttivo	10
Commissioni	11
Comitato Scientifico	13
Revisori	13
Regolamento	13
Stakeholders	13
Tipologie	13
Categorie	14
Analisi questionario stakeholder	16

Analisi statistica degli associati	18
Obiettivi, Eventi e Attività	19
Gli obiettivi	19
Obiettivi puntuali del 2024	20
Obiettivi puntuali del 2025	20
Valutazione d'impatto	20
Gli eventi	22
Ada Day 2024: A.I. Ada's Intelligence	22
A Bit of History	23
Mostra: In Continua Scrittura	23
Mostra Virtual Tennis, 66 anni di videogames	23
Le attività	24
Allestimento sede	24
Recuperi	25
La programmazione	26
Instagram	26
Copertura cumulativa IG Story	26
Copertura IG Post	27
Copertura IG Story - Analisi mensile anno su anno	28
Copertura IG Post - Analisi mensile anno su anno	28
YouTube	29
Situazione economico-finanziaria	32
Altre informazioni	34
La storia	34
La sede	35
Mobilio e Allestimento	36
Collezione	36
Monitoraggio svolto dall'organo di controllo	37



MuPin

La memoria del futuro

Prefazione del presidente

Il 2024 rappresenta un nuovo capitolo nella crescita dell'Associazione Museo Piemontese dell'Informatica – MuPIIn (OdV), a tre anni dall'iscrizione al RUNTS e dalla pubblicazione del nostro primo bilancio sociale.

L'anno appena trascorso ha confermato la solidità della nostra base associativa e l'entusiasmo di un numero sempre maggiore di volontari attivamente coinvolti nelle attività dell'Associazione. Questo ci rende particolarmente orgogliosi e ci incoraggia a proseguire con ancora maggiore determinazione.

Le collaborazioni con realtà del territorio si sono rafforzate e ampliate, così come la nostra partecipazione a conferenze, mostre ed eventi anche a livello nazionale. Abbiamo continuato a lavorare con impegno sull'allestimento e sull'unificazione della nostra collezione in un unico spazio, un passo fondamentale per valorizzare il nostro patrimonio e renderlo sempre più accessibile al pubblico.

Questo risultato testimonia il riconoscimento del valore del nostro operato e dell'interesse che il MuPIIn continua a suscitare nel panorama culturale e scientifico.

Nel 2025 ci impegneremo ad ampliare ulteriormente le collaborazioni avviate, strutturandole in modo più solido e continuativo. Sarà inoltre un anno cruciale per il rinnovo della convenzione relativa ai locali che attualmente ospitano la nostra sede operativa. Infine, si prospetta un anno ricco di cambiamenti in quanto l'obiettivo sarà quello di diversificare gli introiti del museo, raggiungendo una struttura basata al 49% su attività commerciali.

A nome dell'Associazione desidero ringraziare di cuore tutti i volontari, i partner e gli amici che ci sostengono ogni giorno: senza il loro contributo e la loro passione, nulla di tutto questo sarebbe possibile.

Il Presidente MuPIIn

Elia Bellussi



Nota metodologica

Il Bilancio Sociale del MUPIN intende fornire una rappresentazione trasparente e accessibile degli effetti generati dalle attività del Museo nelle dimensioni culturale, educativa e sociale, in coerenza con la missione istituzionale e con gli impegni assunti verso i propri stakeholder.

Lo scopo è quello di rendicontare in modo chiaro i processi di utilizzo delle risorse e i risultati ottenuti, presentando dati qualitativi e quantitativi relativi alle attività svolte nel corso dell'anno 2024, con riferimento al periodo compreso tra il 1° gennaio e il 31 dicembre.

L'obiettivo del documento è rafforzare la relazione tra il Museo e la comunità, favorendo partecipazione, comprensione e condivisione dei risultati, in un'ottica di responsabilità e miglioramento continuo.

La redazione del presente Bilancio Sociale si basa sull'approccio multistakeholder, fondato sul coinvolgimento attivo di soci, volontari, visitatori, scuole, enti pubblici e partner privati. Tale impostazione si ispira alla stakeholder theory, che considera l'organizzazione come un sistema aperto in dialogo con molteplici portatori di interesse.

Al fine di ottimizzare il coinvolgimento attivo dei soci, è stato proposto un questionario. Quest'ultimo riflette le caratteristiche attrattive del museo nei loro confronti. È stato osservato che il principale motivo di partecipazione alle attività del museo sono la passione per l'informatica e la tecnologia in generale, le caratteristiche che più influenzano positivamente il parere dei sostenitori sono la passione messa in campo, la missione di diffusione e gli eventi ed attività proposte.

I soci hanno anche proposto idee per il miglioramento dell'attività del museo, come una sede fissa aperta al pubblico. Inoltre i soci si sono espressi sui termini della loro partecipazione, che è limitata da impegni privati, ma che eventualmente sarebbero disposti ad allargare, dimostrando un grande interesse e attaccamento al museo.

Il documento si compone di due sezioni principali:

i valori e l'identità del MUPIN, con riferimento alla storia, alla missione e alle linee strategiche dell'Ente;

le attività svolte nel 2024, articolate per ambiti di intervento e accompagnate da indicatori descrittivi e narrativi, in modo da restituire il valore generato e la sua distribuzione.

La rendicontazione si fonda su dati raccolti sistematicamente durante l'anno e validati attraverso un processo condiviso tra le principali figure operative del Museo. I valori economici riportati derivano dalla contabilità generale.

Il Bilancio Sociale 2024 del MUPIN è redatto in coerenza con le Linee guida per la redazione del bilancio sociale degli enti del Terzo settore, adottate con il Decreto del Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali del 4 luglio 2019, in armonia con i principi dell'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile.

Il documento è stato approvato dal Consiglio Direttivo e verrà deliberato dall'Assemblea dei Soci insieme al bilancio economico ed è disponibile online nella sezione "Trasparenza" del sito web del Museo: www.mupin.it

Indicatori di impatto culturale

KPI	Descrizione
# visitatori complessivi	Totale accessi al museo, fisici e virtuali
% nuovi visitatori	Incidenza dei visitatori alla prima visita
# eventi culturali organizzati	Incontri, mostre temporanee, conferenze
Indice di soddisfazione dei visitatori	Media valutazioni post-visita (scala 1-5)
Presenza mediatica	Articoli, menzioni stampa/web/radio/TV

Tabella 1 - KPIs di impatto culturale

Indicatori di impatto educativo

KPI	Descrizione
# studenti coinvolti	Partecipanti a visite scolastiche/laboratori
Istituti scolastici partner	Scuole con cui si sono avviate collaborazioni
Ore di attività didattica erogata	Totale ore di laboratori, corsi, visite guidate
Indice di soddisfazione degli studenti	Media valutazioni post-attività (scala 1-5)
Progetti educativi co-progettati	Attività costruite in collaborazione con docenti

Tabella 2 - KPIs di impatto educativo

Indicatori di impatto sociale e relazionale

KPI	Descrizione
# volontari attivi	Persone coinvolte in attività continuative
Ore totali di volontariato	Ore donate alla gestione e alle attività
Collaborazioni con enti del territorio	Biblioteche, enti culturali, università, comuni
% partner soddisfatti	Indagine qualitativa tra stakeholder chiave
Accessibilità eventi (gratuiti o inclusivi)	% eventi gratuiti o accessibili a categorie fragili

Tabella 3 - KPIs di impatto sociale e relazionale

Indicatori di sostenibilità e trasparenza

KPI	Descrizione
Bilanci pubblicati online	% documenti accessibili nella sezione "Trasparenza"
Reportistica accessibile e chiara	Valutazione leggibilità (Flesch) o feedback utenti
Allineamento SDGs	# obiettivi Agenda 2030 a cui si contribuisce

Tabella 4 - KPIs di sostenibilità e trasparenza

Obiettivi per l'edizione successiva

Siamo in fase di transizione e riorganizzazione del modello di business del museo e questo comporta ancora molto lavoro sia per quanto riguarda l'ambito organizzativo e strutturale.

Il proposito di miglioramento per il prossimo anno si fonda su una nuova struttura mirata a aumentare i flussi di cassa da fonti commerciali, con l'obiettivo di costruire un sistema di introiti basato al f% su ricavi da tali attività, in conformità con il DM 107/2021.

Informazioni generali

Il Museo Piemontese dell'Informatica – MuPIn nasce nel 2005 per iniziativa di Elia Bellussi, appassionato di retrocomputing fin dal 1999. Dopo anni di collaborazioni e scambi con altri collezionisti e appassionati, il progetto si formalizza il 3 settembre 2011 con la sottoscrizione dell'atto costitutivo e dello statuto da parte dei soci fondatori. Nel 2021, dopo un processo di adeguamento normativo, il museo diventa ufficialmente una Organizzazione di Volontariato iscritta al Registro Unico Nazionale del Terzo Settore (RUNTS).

Identità

Perché un museo dell'informatica? Perché la storia dell'informatica è la storia della modernità. Ha rivoluzionato il nostro modo di vivere, lavorare, curarci, comunicare. Dalla medicina alla ricerca spaziale, dall'economia alla gestione dei dati quotidiani, l'informatica è ovunque.

Eppure, raramente ci si sofferma a riconoscerne il valore storico e culturale. Salvare e raccontare la memoria delle tecnologie informatiche significa preservare una parte fondamentale del nostro patrimonio collettivo. Dove molti vedono “cianfrusaglie”, noi vediamo testimonianze tangibili dell'ingegno umano: calcolatori, computer, storie e persone – tecnici, scienziati, filosofi, matematici – che hanno plasmato il presente.

Perché Torino?

Torino è una città con una forte identità culturale, scientifica e imprenditoriale. Capitale europea della cultura, ospita musei di fama internazionale – come il Museo Egizio e il Museo Nazionale del Cinema – e atenei di eccellenza come l'Università degli Studi e il Politecnico, entrambi protagonisti dell'innovazione e della formazione.

Torino è anche un pilastro dell'industria italiana ed europea: dall'automotive alle telecomunicazioni, dal design al cinema, fino all'informatica, grazie a realtà come Olivetti che qui hanno lasciato un segno profondo.

La città vanta inoltre una lunga tradizione nella ricerca scientifica, che parte dal Regno di Sardegna e arriva fino ai moderni centri d'eccellenza come il Centro Ricerche sul Cancro, quelli di Fiat, Rai, Telecom e molti altri. Un ecosistema fertile dove passato e futuro dell'innovazione si incontrano, rendendo Torino la sede naturale per un museo dedicato alla storia dell'informatica.

I grandi nomi

Torino, città di scienza e cultura, è stata crocevia di figure fondamentali per la storia dell'informatica.

Nel 1840, Charles Babbage – padre del calcolatore programmabile – partecipò al Secondo Congresso degli Scienziati Italiani proprio a Torino, su invito di Giovanni Antonio Amedeo Plana, eminente matematico e direttore dell'Accademia delle Scienze. L'incontro ispirò Luigi Federico Menabrea, professore torinese e futuro ministro, a redigere la celebre descrizione della macchina analitica di Babbage, pubblicata nel 1842: il primo testo tecnico dell'informatica moderna, ampliato poi da Ada Lovelace.

Torino ha poi avuto un ruolo centrale nella nascita dell'informatica industriale italiana, grazie a Camillo e Adriano Olivetti. Dal primo stabilimento di macchine per scrivere a Ivrea alla creazione del primo calcolatore commerciale a transistor (ELEA 9003), la Olivetti ha incarnato il connubio tra ingegno tecnologico e visione sociale. Tra le sue innovazioni più note, il Programma 101 di Pier Giorgio Perotto: il primo personal computer della storia, ideato proprio da un laureato e docente del Politecnico di Torino.

Chiude questo straordinario percorso Corrado Böhm, che nel 1970 ottenne a Torino la prima cattedra d'informatica in Italia e, insieme a Giuseppe Jacopini, formulò il celebre teorema sulla programmazione strutturata.

I quattro pilastri

Il Museo Piemontese dell'Informatica si fonda su un percorso in quattro fasi fondamentali: recuperare, restaurare, preservare e condividere. Per svolgere al meglio queste attività è necessaria una sede ampia e adeguata, preferibilmente a Torino, città ricca di musei e meta turistica in forte crescita. La posizione ideale dovrebbe garantire una buona accessibilità, disponibilità di parcheggi e collegamenti con i mezzi pubblici.

1 **Recuperare**

Il recupero è la fase più complessa e strategica. Consiste nel salvare il patrimonio informatico prima che venga distrutto, attraverso una rete di contatti con università, enti pubblici, aziende, centri di ricerca e anche privati cittadini. L'obiettivo è far conoscere l'iniziativa e raccogliere materiale legato sia al mondo professionale che a quello dell'home computing e del videogioco. Il recupero avviene tramite contatti diretti e il ritiro fisico del materiale, che spesso comporta costi logistici importanti. Ogni recupero è anche un'occasione di valorizzazione della memoria, grazie alle testimonianze dei donatori.

2

Restaurare

Ogni sistema donato viene restaurato per essere rimesso in funzione. Il restauro permette di studiare a fondo le macchine e diffondere la conoscenza del loro funzionamento. L'obiettivo è avere un museo vivo, con dispositivi operativi e accessibili. Si prevede la creazione di laboratori aperti al pubblico, dedicati soprattutto a studenti, appassionati ed esperti. È fondamentale anche la collaborazione con tecnici, ingegneri e specialisti del settore per condividere competenze e affrontare le sfide più complesse.

3

Preservare

Preservare significa conservare la memoria storica dell'informatica. Il patrimonio del museo non si limita agli oggetti fisici ma comprende anche documentazione, riviste, software, manuali e supporti digitali. Questo archivio sarà utile per finalità didattiche, tecniche e anche ludiche, e consentirà di comprendere l'evoluzione dell'informatica e il suo impatto sulla società. Verranno create una biblioteca, un'emeroteca e una mediateca per garantire la fruizione e la conservazione di tutto il materiale disponibile.

4

Condividere

Condividere la conoscenza è uno degli scopi principali del museo. Le attività previste includono esposizioni fisiche e virtuali, realtà aumentata, progetti scolastici, laboratori, seminari, workshop, pubblicazioni, interviste e mostre itineranti. Il museo offrirà anche libero accesso al suo database, alla biblioteca e alle risorse digitali. La condivisione sarà aperta e dinamica, pronta ad accogliere nuove idee e strumenti che possano ampliare la portata dell'iniziativa.

La storia

Il Museo Piemontese dell'Informatica – MuPIIn (O.d.V.) nasce dalla volontà di un gruppo di appassionati di restituire valore alla storia dell'informatica, consapevoli dell'impatto profondo che questa disciplina ha avuto sulla società. Il museo si propone di studiare, conservare e diffondere la memoria storica di un settore che ha reso possibile, ad esempio, la continuità di molte attività durante la pandemia grazie al lavoro e allo studio da remoto.

Le origini

Fondato il 3 settembre 2011 da sette soci con competenze diverse, ma uniti da grande entusiasmo, il MuPIIn ha avuto inizialmente sede a Moncalieri, in un ampio spazio di circa 1300 mq tra uffici e magazzino. Questo ha permesso fin da subito di accogliere pezzi

importanti della storia dell'informatica, come il mainframe System 80 della Sperry Univac, varie macchine Olivetti, IBM e persino una rarissima IME 10001. Oltre all'hardware, è stato raccolto anche un vasto patrimonio bibliografico e documentale.

Fin dall'inizio si è deciso di affiancare alla raccolta attività aperte al pubblico: è stato introdotto in Italia l'Ada Lovelace Day per promuovere le donne nelle STEM e si sono sviluppati percorsi educativi per bambini e ragazzi tra i 7 e i 14 anni, tramite la Notte dei Ricercatori e la creazione di un CoderDojo locale. Tra gli eventi di maggior rilievo si ricorda "A bit of \[hi]story", un appuntamento annuale con esposizioni, laboratori e conferenze che ha richiamato partecipanti da tutta Europa.

Dalla ricostruzione alla crescita

Negli ultimi anni, il MuPIn ha affrontato sfide significative che hanno messo alla prova la sua resilienza: dall'alluvione del 2016, che ha causato la perdita di parte del patrimonio custodito a Moncalieri, fino alla pandemia da Covid-19, che ha rallentato ma non fermato le attività.

Nonostante le difficoltà, l'associazione ha saputo trasformare ogni ostacolo in un'opportunità di rilancio. Già durante la pandemia sono nate iniziative innovative come la produzione di contenuti video, la creazione di un laboratorio di riparazione hardware e il progetto solidale Tutticonnessi, per contrastare la povertà digitale.

Con l'assegnazione della nuova sede in Piazza Riccardo Valla nel 2019, il MuPIn ha dato avvio a un nuovo ciclo di sviluppo, coinvolgendo attivamente volontari e soci in opere di riqualificazione e allestimento degli spazi. Negli anni successivi, l'impegno è cresciuto con costanza: sono stati completati i lavori principali, è stata avviata una prima area espositiva e si è dato avvio alla creazione della biblioteca del museo.

Recentemente, il museo ha ripreso in modo strutturato le sue attività pubbliche, collaborando con il Dipartimento di Informatica dell'Università di Torino per la realizzazione di una mostra itinerante e partecipando alla mostra "Play. Videogioco, arte e altro" presso la Reggia di Venaria. Tali iniziative segnano l'inizio di una fase di consolidamento e apertura, che prosegue e si rafforza nel biennio successivo, fino al 2024, grazie alla dedizione di soci, volontari e partner istituzionali.

La visione e la missione

In seguito alla riforma del Terzo Settore, il MuPIn ha aggiornato il proprio statuto e avviato un percorso partecipato con i volontari per ridefinire vision e mission, ovvero il futuro desiderato e la strada per raggiungerlo.

Visione

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, con una coscienza etica e una sentita responsabilità sociale nell'uso della tecnologia.

Missione

Colmare il divario di genere in STEM, creando un ambiente in cui ragazze e ragazzi siano egualmente rappresentati e valorizzati per le loro capacità e visioni. Patrimonio storico dell'informatica: testimone del passato + fonte di ispirazione e una base solida per l'innovazione futura. A tal scopo il museo recupera, restaura e valorizza materiali storici informatici.

Attività statutarie

Il MuPIn opera in diversi ambiti di utilità sociale: recupero, restauro e conservazione di materiale storico legato all'informatica; divulgazione attraverso eventi, seminari e convegni; creazione e gestione di un museo fisico, anche con sedi multiple; attività marginali di tipo commerciale collegate alla missione; promozione della cultura digitale; ricezione e donazione gratuita di beni; organizzazione di raccolte fondi.

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

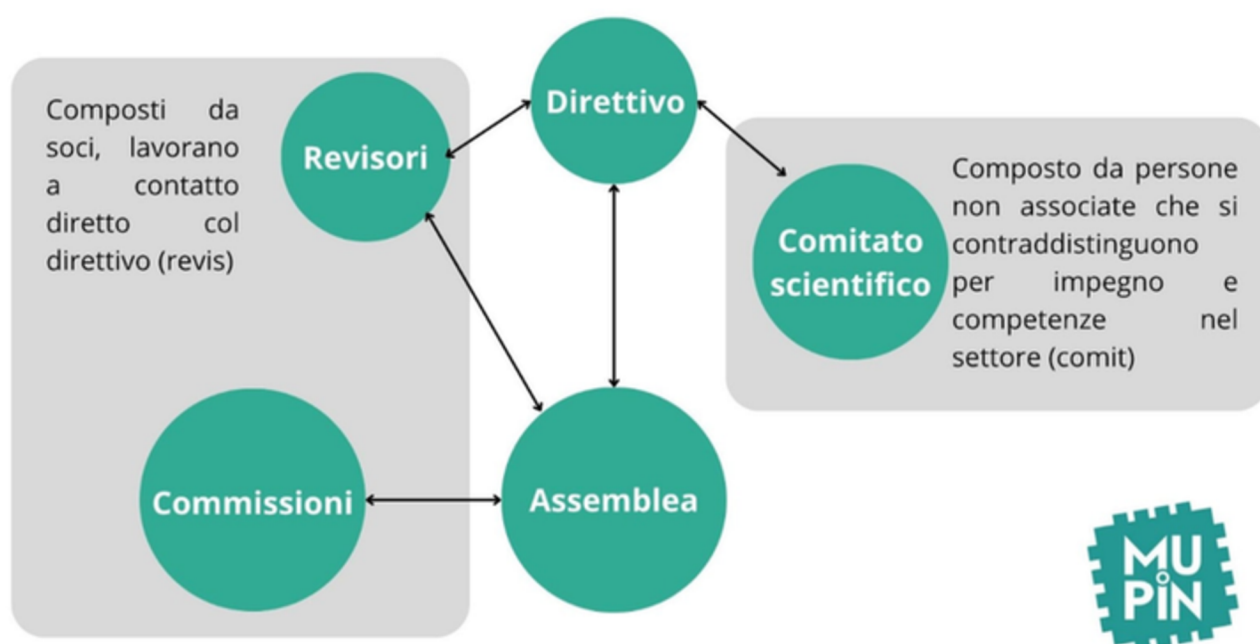


Figura 1 - Struttura amministrativa

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 2024 l'associazione ha rinnovato il suo Direttivo.

Nome	Cognome	Età	Carica	Profilo LinkedIn
Elia	Bellussi	44	Presidente	eliabellussi
Vittorio	Pasteris	61	Vicepresidente	vittoriopasteris
Andrea	Ronconi	34	Segretario	andrearonconi
Massimo	Sanna	52	Tesoriere	massimosanna
Paolo	Cravero	51	Consigliere	paolocravero

Tabella 5 - 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 incontro 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
Fundraising e Bandi	6	Raccolta fondi	Ricerca fondi di investimento e pianificazione partecipazione a bandi al fine di raccogliere capitale utile a proseguire l'attività del museo.
Collezione e Riparazioni	5	Gestione e valorizzazione della collezione	Raccoglie, ordina, conserva ed espone i pezzi della collezione. Predispone, inoltre, programmi per la divulgazione e la valorizzazione del patrimonio conservato nel museo (eventi, iniziative mirate, pubblicazioni, editoriali, percorsi educativi, percorsi guidati).

Eventi	9	Gestire gli eventi e le attività dell'associazione	Pianificare e gestire gli eventi e le attività nonché realizzare piani a lungo termine inerenti. Coinvolgimento dei volontari, gestione del loro impegno, ricerca di fondi in collaborazione con la commissione preposta, comunicazione in collaborazione con la commissione preposta, gestione dei bilanci degli eventi stessi.
Sede	7	Gestire la sede	Pianificare restauri della sede, definizione e realizzazione spazi 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.
Didattica	4	Produzione corsi didattici	Pianificazione delle attività didattiche svolte dal museo. Si sviluppano corsi per le scuole.

Tabella 6 - Commissioni

Comitato Tecnico Scientifico

Il Comitato Scientifico dell'associazione nacque alla sua fondazione ed è sempre stato composto da persone di spiccata levatura 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.

Al momento fanno parte del nuovo comitato le seguenti personalità:

- Floriana Filomena Ferrara
- Marina Ribaudò
- Simona Ronchi della Rocca
- Massimo Canducci
- Roberto Dadda
- Marco Mezzalama

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 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.

Il Regolamento deve essere revisionato e integrato a cadenza annuale, per le nuove necessità derivanti dal funzionamento del museo.

Stakeholders

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).

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

- 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.

#	Ente	Tipologia	Categoria
1	Università degli Studi di Torino	PA	Collaboratore
2	MuFant	Ente Terzo Settore	Collaboratore
3	CentroScienzaOnlus	Ente Terzo Settore	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	Accademia delle Scienze	Ente Terzo Settore	Collaboratore
9	Peek and Poke Museum	Ente Terzo Settore	Collaboratore
10	Aconis	Ente Terzo Settore	Collaboratore
11	Fondazione CRT	Ente Filantropico	Collaboratore

12	ESoCoP	Ente Terzo Settore	Collaboratore
13	Fondazione ECM	Ente Terzo Settore	Collaboratore
14	Ministero della Cultura	PA	Collaboratore
15	Biennale Tecnologia - Politecnico di Torino	PA	Collaboratore
16	AICA	Ente Terzo Settore	Collaboratore
17	Università di Verona	PA	Collaboratore
18	Women Techmakers	Ente Terzo Settore	Collaboratore
19	Google Developer Group Cloud	Ente Terzo Settore	Collaboratore
20	Humans and AI	Privato	Fornitore
21	Restarters	Ente Terzo Settore	Collaboratore
22	Wee Open	Ente Terzo Settore	Collaboratore
23	Italian Linux Society	Ente Terzo Settore	Collaboratore
24	Soluzioni Inform-etiche	Ente Terzo Settore	Collaboratore
25	Gen-S	Ente Terzo Settore	Collaboratore
26	Dropper	Privato	Fornitore
27	Uscire dal Silenzio	Ente Terzo Settore	Collaboratore
28	Artigiani Digitali	Ente Terzo Settore	Collaboratore
29	GF4TH	Privato	Collaboratore
30	SheTech	Ente Terzo Settore	Collaboratore
31	Instagrammers Torino	Ente Terzo Settore	Collaboratore
32	Quotidiano Piemontese	Privato	Fornitore

33	Marketers	Privato	Fornitore
34	Radio GRP	Privato	Fornitore
35	Codemotion	Privato	Fornitore
36	Discentis	Privato	Fornitore
37	Idea-To	Privato	Collaboratore
38	Volcanic Minds	Privato	Fornitore
39	BeFed	Privato	Fornitore

Tabella 7 - Enti

Analisi questionario stakeholders

Nome dell'ente	Referente principale	Tipologia di ente	Indirizzo	Numero di membri attivi
Volcanic Minds	Davide Morra davide.morra@volcanicminds.com	Azienda	Corso Vinzaglio 24, 10121, Torino (TO)	1 - 5
Accademia delle Scienze	Chiara Mancinelli (Cancelliere / Direttore amministrativo) presidenza@accademiadelle scienze.it	Ente di Diritto Privato	Via Accademia delle Scienze 6, 10123, Torino (TO)	6 - 20
Radio G.R.P.	Alessandro Sdei (Direttore) alessandro.sdei@radiogrp.it	Azienda	Corso Filippo Brunelleschi 7/17, 10141, Torino (TO)	6 - 20
CDI	Sandra Giraud (IT Director) sandra.giraud@clubdi.org	Associazione	Via Manfredo Fanti 17, 10128, Torino (TO)	101+

Associazione CentroScienza	Rossella Sciarrone (Direttrice) rs@centroscienza.it	Associazione	Via Accademia delle Scienze 6, 10123, Torino (TO)	1 - 5
AICA Piemonte	Carlo Muzzi (Presidente) carlomuzzi@yahoo.it	Associazione	Corso Duca degli Abruzzi 24, 10129, Torino (TO)	21 - 100
ESoCoP	Stefania Calcagno (Presidente) Info@esocop.org	Associazione	Corso San Gottardo, 8830, Chiasso, Svizzera	6 - 20

Tabella 8 - Questionario stakeholders

Dal questionario emerge che la maggior parte degli enti sono entrati in contatto con il MuPIn tramite passaparola o invito diretto; tuttavia, altri lo hanno conosciuto attraverso i social o il sito web, mentre altri ancora conoscono il museo e collaborano con esso da tempo. In primo luogo, questi enti hanno contattato il MuPIn al fine di collaborare con lo stesso e tutti riconfermano la loro volontà di continuare a partecipare a ciò, anche acconsentendo a ricevere aggiornamenti e inviti esclusivi.

Per quanto riguarda la performance del museo, valutata su una scala da 1 a 5, la sua comunicazione è stata valutata 4 dal 28,6% e 5 dal restante 71,4%. La chiarezza delle proposte e degli accordi e la qualità dei contenuti e delle attività hanno ricevuto le medesime valutazioni, mentre l'impatto sul pubblico e i benefici percepiti hanno ricevuto una valutazione di 3 dal 14,3%, 4 dal 42,9% e 5 dal restante 42,9%.

I punti di forza che emergono sono principalmente relativi al rapporto diretto, la competenza e la disponibilità, così come la trasparenza e le iniziative e i temi proposti. Eventuali suggerimenti ricevuti riguardano la visibilità, il brainstorming, la cooperazione e i punti di contatto, sia con il pubblico privato, sia con le aziende.

In conclusione, il questionario restituisce un quadro ampiamente positivo della reputazione e dell'efficacia del MuPIn nelle relazioni con enti esterni. La maggior parte degli intervistati ha espresso un alto livello di soddisfazione per la comunicazione, la chiarezza delle proposte e la qualità delle attività, sottolineando come punti di forza la professionalità, la disponibilità e la qualità dei contenuti. Sebbene emergano spunti di miglioramento relativi alla visibilità e al rafforzamento dei canali di cooperazione, soprattutto con il settore privato, l'interesse a mantenere e approfondire la collaborazione è unanime. Ciò conferma il valore strategico delle relazioni costruite dal museo e offre indicazioni utili per consolidarle ulteriormente.

Analisi statistica associati

Al 31 dicembre 2024 si contano 94 soci regolarmente iscritti e paganti la quota associativa. La maggior parte dei soci è afferente alla Regione Piemonte e, in particolare, alla Città Metropolitana di Torino.

La presenza femminile è ridotta, al 11,7%, mentre la presenza di under 40 rappresenta l'8,5%. 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.

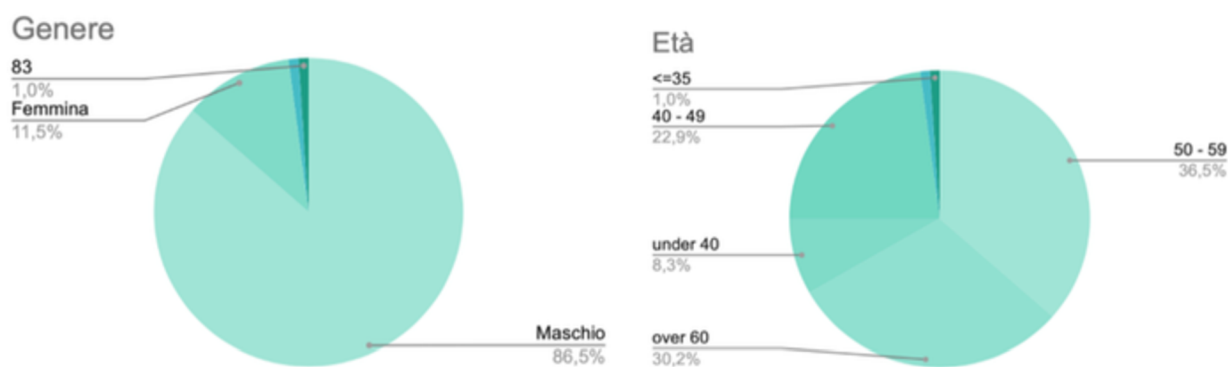


Figura 2 - Genere e età associati

Obiettivi, Eventi, 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.

Obiettivi

Uno degli obiettivi primari del museo, i quali costituiscono le fondamenta delle attività museali, è la preservazione della storia dell'informatica tramite la conservazione dei primi computer, dispositivi e documenti storici che raccontano l'evoluzione del settore informatico, per evitare che la storia di queste tecnologie venga dimenticata.

Inoltre, lo scopo del museo è quello di educare il pubblico, quindi di fornire opportunità di apprendimento per visitatori di tutte le età, con mostre interattive che spieghino i concetti fondamentali dell'informatica e le innovazioni tecnologiche. Un altro punto cardine è quello di incoraggiare l'innovazione, mostrando come l'evoluzione dell'informatica abbia influenzato il progresso umano, stimolando l'interesse per la ricerca e lo sviluppo tecnologico. L'obiettivo ultimo di ciò è quello di servire da ispirazione per giovani innovatori e professionisti del settore. In aggiunta, esplorare l'impatto sociale e culturale si dimostra fondamentale, illustrando come l'informatica e la tecnologia hanno trasformato la società, dall'educazione e il lavoro alla comunicazione e all'intrattenimento. Oltre a ciò, si può identificare la promozione della scienza e della tecnologia, mirata a favorire la loro comprensione come parte della vita quotidiana, presentando le discipline STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica) in modo accessibile e coinvolgente. Il museo si propone anche di fornire spazi di ricerca e documentazione a studiosi e appassionati, comprensivi di archivi, database e risorse per lo studio approfondito dell'evoluzione tecnologica. Il tutto mira all'incoraggiamento del pensiero critico per spingere i visitatori a riflettere su questioni etiche legate all'informatica, come la privacy, la sicurezza dei dati, l'intelligenza artificiale e l'automazione. In aggiunta, un obiettivo è quello di favorire l'interazione tra comunità diverse, ponendo il museo come un punto di incontro per appassionati, ricercatori, insegnanti e studenti, creando una comunità dinamica attorno al mondo dell'innovazione tecnologica. Da ultimo, il museo collega passato, presente e futuro, creando un ponte tra la storia dell'informatica e il suo futuro ed aiutando i visitatori a comprendere come le scoperte passate influenzano le tecnologie attuali e future.

Obiettivi puntuali del 2024

Consolidare il riconoscimento istituzionale dell'ente: Rafforzare relazioni con enti pubblici e privati per ottenere patrocini, collaborazioni e supporto alla missione del MuPIn.

Digitalizzare il patrimonio e promuoverlo online: Lanciare progetti di scansione, archiviazione e valorizzazione digitale (anche attraverso realtà aumentata o 3D), rendendo il museo accessibile anche in forma virtuale.

Avviare la rigenerazione della sede museale: Progettare interventi per migliorare l'accessibilità, l'impiantistica e la fruibilità degli spazi espositivi volti al rinnovo della convenzione per la sede.

Obiettivi puntuali del 2025

Ampliare l'offerta didattica per le scuole: Sviluppare nuovi laboratori e percorsi per studenti di ogni ordine e grado, anche in ottica PCTO, rafforzando il ruolo educativo del museo.

Collaborare con università e istituzioni formative: Offrire lezioni, seminari e tirocini legati alla storia dell'informatica, alla digitalizzazione del patrimonio e all'impatto delle tecnologie sulla società ma anche alla gestione di un ente del terzo settore come gestione economico/finanziaria, business development, strategia di marketing. Questo porta ad un maggior coinvolgimento dei giovani.

Espandere le collaborazioni con aziende e fondazioni: Promuovere iniziative connesse alla responsabilità sociale d'impresa (CSR), al welfare culturale e alla formazione aziendale.

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.

Le attività del museo sono volte al sostegno e al rispetto degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (OSS) proposti dalle Nazioni Unite. Nello specifico l'attività museale promuove la qualità dell'educazione (SDG 4), offrendo programmi educativi per studenti di ogni età, promuovendo l'alfabetizzazione digitale e la comprensione della tecnologia. Attraverso laboratori, workshop e corsi, aiuta a diffondere competenze chiave nel settore dell'informatica, preparando i giovani e gli adulti per il futuro del lavoro. Inoltre, promuove l'uguaglianza di genere (SDG 5) organizzando eventi e programmi, come l'Ada Lovelace Day, che incoraggiano la partecipazione femminile nel settore tecnologico, spesso dominato dagli uomini. Il museo collabora con organizzazioni per fornire formazione e opportunità di sviluppo alle donne e alle ragazze, abbattendo gli stereotipi e aumentando la loro presenza nelle STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica). Contestualmente, il museo propone tramite le sue attività di ridurre le disuguaglianze (SDG 10) il museo ha avviato iniziative, come TuttiConnessi e DigitAll, volte a ridurre le disuguaglianze sociali ed economiche offrendo accesso gratuito o agevolato a risorse tecnologiche e a programmi di formazione per comunità svantaggiate, migranti o persone con disabilità. In questo modo, contribuisce a colmare il divario digitale e favorisce un'educazione inclusiva.

Il MuPIn nelle sue attività ha come obiettivo il sostegno e il rispetto della sostenibilità. Tramite le proprie mostre interattive, che mostrano l'impatto della digitalizzazione sull'urbanistica e la mobilità sostenibile, nonché progetti che educano i cittadini all'utilizzo di soluzioni tecnologiche per migliorare la vivibilità e ridurre l'impatto ambientale, pone attenzione sullo sviluppo di città e comunità sostenibili (SDG 11) attraverso l'uso intelligente delle tecnologie. Il museo organizza inoltre mostre che evidenziano l'impatto ambientale della produzione di hardware e software, e promuovono l'economia circolare nel settore tecnologico, per sottolineare l'importanza del consumo e della produzione sostenibili (SDG 12), le mostre hanno l'obiettivo di sensibilizzare i visitatori sull'uso responsabile delle risorse digitali e elettroniche, iniziative come il riciclo e il riuso, come Restarters, di dispositivi elettronici o la riduzione dell'obsolescenza programmata possono essere al centro delle attività del museo. Attraverso esposizioni e programmi che esplorano il legame tra tecnologia e sostenibilità ambientale, il museo educa il pubblico sull'impatto del settore tecnologico sul cambiamento climatico e sulle soluzioni digitali per affrontarlo (SDG 13). Progetti che illustrano l'uso della tecnologia per monitorare e ridurre le emissioni di carbonio o per migliorare l'efficienza energetica possono ispirare azioni concrete verso la protezione del clima. Il MuPIn infine funge da piattaforma di collaborazione tra istituzioni, aziende e organizzazioni non governative, favorendo la creazione di partenariati volti a raggiungere gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDG 17) e attraverso la condivisione di conoscenze e risorse, contribuisce a promuovere l'innovazione e lo sviluppo di soluzioni sostenibili in ambito tecnologico e sociale.



Figura 3 - SDGs

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

Eventi

Ada Day 2024: A.I. Ada's Intelligence

Evento dedicato alle donne e ai loro risultati in ambito 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.

Ada Day 2024 : A.I. Ada's Intelligence



Figura 4 - Ada Lovelace Day

A Bit of History

A bit of [hi]story è il festival dell'innovazione organizzato da MuPIn - Museo Piemontese dell'Informatica che si svolge a partire dal 2016. Combina il meglio degli appassionati che si cimentano nel recupero e nel restauro di hardware e software con il meglio delle collezioni di computer storici da tutta Italia. Comprende incontri, mostre e laboratori gratuiti per esplorare l'evoluzione tecnologica e il suo impatto sulla società.

A Bit of History 2024



Figura 5 - A bit of [hi]story

Mostra: In Continua Scrittura

La mostra offre una panoramica completa e coinvolgente sulla storia delle interfacce grafiche, delle tecniche di impaginazione al computer e del ruolo sempre più centrale della videoscrittura nella vita quotidiana, evidenziando come queste trasformazioni abbiano plasmato e ampliato il modo in cui interagiamo con la tecnologia e con il mondo digitale circostante.

Mostra: In Continua Scrittura

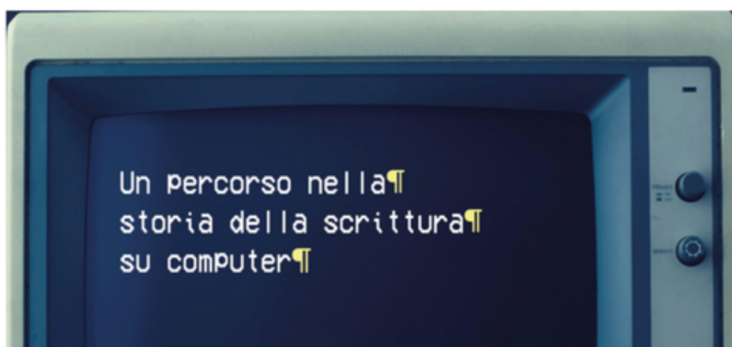


Figura 6 - Mostra: In continua scrittura

Mostra Virtual Tennis, 66 anni di videogames

I visitatori potranno immergersi in oltre 60 anni di storia attraverso postazioni di gioco interattive, approfondimenti e una mostra tematica che illustra la relazione tra tennis, sport, tecnologia e cultura pop, evidenziando momenti chiave come il pionieristico "Tennis for two" e l'impatto di "Wii Sports Tennis" e altre pietre miliari che hanno segnato un'epoca.



Figura 7 - Mostra: Virtual Tennis

Attività



Figura 8 - Attività

Allestimento sede

Grazie ad una collaborazione con Accenture abbiamo ottenuto in donazione svariate scrivanie con cui abbiamo allestito la sala lettura della biblioteca.

Abbiamo anche ottenuto svariate scaffalature industriali, scrivanie, sedie e librerie da più dismissioni aziendali.

È stato, pertanto, terminato l'allestimento della biblioteca nonché il montaggio della scaffalatura nei locali magazzino.

Per il 2025 si procederà all'allestimento dell'emeroteca con il montaggio delle scaffalature restanti nonché all'allestimento di un nuovo laboratorio di riparazioni/didattico che prima era parte della biblioteca.

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 2024 ci ha visti impegnati in svariati recuperi di materiale di allestimento per la sede nonché oggetti informatici da aggiungere alla collezione museale.

Come accennato nel paragrafo allestimento, siamo entrati in possesso di decine di scrivanie e decine di metri lineari di scaffalature e mobilio come armadi e librerie grazie alla donazione di Accenture ma anche allo smaltimento di questo materiale da parte di un'azienda.

Per quanto riguarda il recupero di computer o materiale informatico di valore storico, abbiamo effettuato il recupero di svariati calcolatori "VAX" anni 1980 in provincia di Roma così come computer "Alpha" (1995-2000) dalla sezione di Torino dell'Istituto Nazionale di Fisica Nucleare (c.d. INFN). Da un distributore all'ingrosso di ferramenta e casalinghi abbiamo ricevuto elaboratori storici Olivetti, mentre altre piccole donazioni locali hanno arricchito la collezione di macchine con un'importante "storia" alle spalle, come il sistema su cui è stato progettato lo stadio torinese "Delle Alpi" in occasione dei mondiali di calcio del 1990. Abbiamo anche registrato la donazione di macchine da gioco di varie epoche, come console "Pong" e computer Commodore.

Molte donazioni storiche erano accompagnate da materiale più recente ancora utilizzabile che verrà avviato verso altre realtà in grado di valorizzarlo in modo opportuno: corsi di formazione professionale, allestimenti in Paesi in via di sviluppo.

Nel corso dell'anno 2024 abbiamo ricevuto un'importante donazione di libri dall'Università di Torino oltre a contributi di appassionati che hanno scelto di arricchire la biblioteca del MuPIn con testi e riviste a tema informatico.

Programmazione

La programmazione delle attività relativa al 2025 verrà svolta in un contesto mutato avendo il MuPIn avviato un processo di transizione con l'obiettivo di raggiungere una divisione di flussi di cassa che consideri entrate commerciali valide per il 49% del fatturato.

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.

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 2024 in confronto con quella dell'anno precedente per lo stesso periodo.

Copertura Cumulativa IG Story:

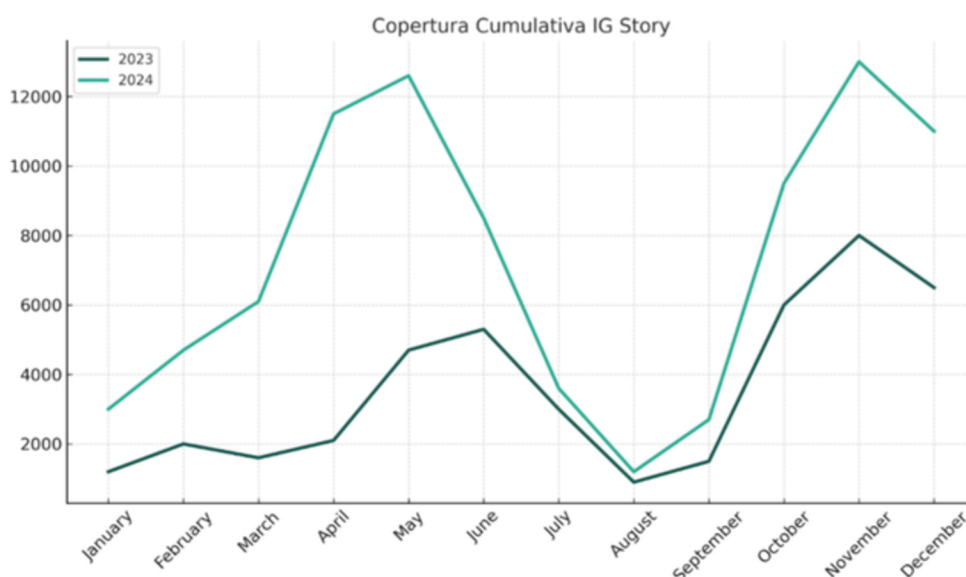


Figura 9 - Copertura Cumulativa IG Story

Nel confronto anno su anno della copertura cumulativa delle storie, emergono differenze significative che riflettono cambiamenti nelle strategie di pubblicazione e nell'interesse del pubblico.

- Il **2023** si distingue per una crescita graduale con un picco tra ottobre e novembre (oltre 8.000 account raggiunti), segno di una maggiore attività verso la fine dell'anno.
- Il **2024** mostra un andamento molto forte nei primi cinque mesi, con un'impennata evidente ad aprile (9.807) e maggio (7.774), ma subisce un calo drastico a partire da giugno fino ad agosto, con una leggera ripresa in autunno.

Per concludere, il 2024 ha avuto il miglior trimestre primaverile, mentre il 2023 si è distinto per una maggiore continuità e una ripresa nel finale d'anno.

Copertura IG Post:

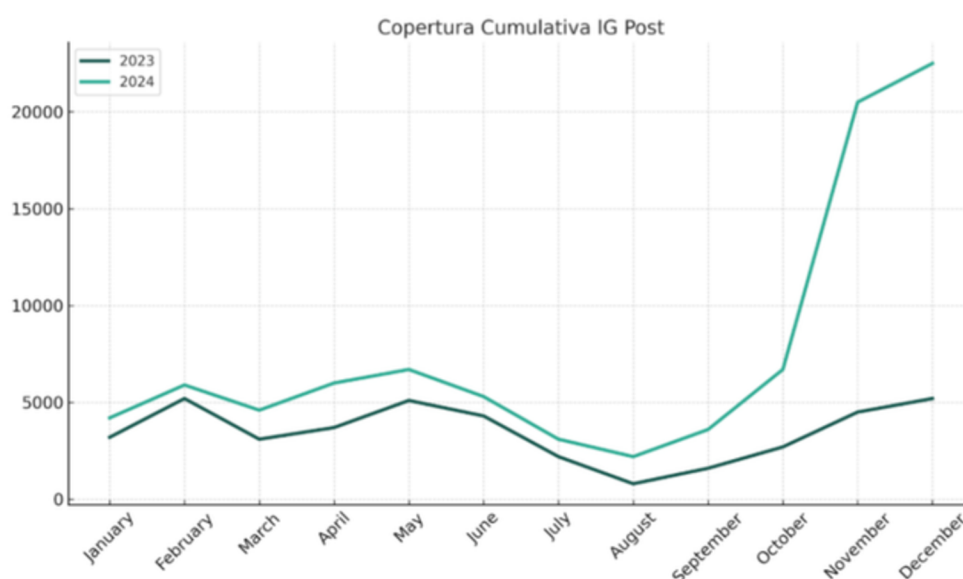


Figura 10 - Copertura IG Post

Il grafico relativo ai **post** evidenzia dinamiche differenti rispetto alle storie, con un andamento particolarmente interessante per il 2024.

- Il **2023** ha un comportamento abbastanza costante e omogeneo, con valori mensili che raramente superano quota 5.000, con una crescita progressiva fino a maggio e una stabilizzazione successiva.
- Il **2024** presenta un andamento moderato per buona parte dell'anno, ma registra un impressionante incremento a partire da novembre (15.893), culminando a dicembre con 17.098. Questo lascia supporre una campagna, evento o pubblicazione particolarmente efficace nel periodo invernale.

Per concludere, il 2024 si distingue nettamente nel finale dell'anno con un picco mai raggiunto prima, mentre il 2023 si conferma costante ma poco performante.

Copertura IG Story – Analisi mensile anno su anno:

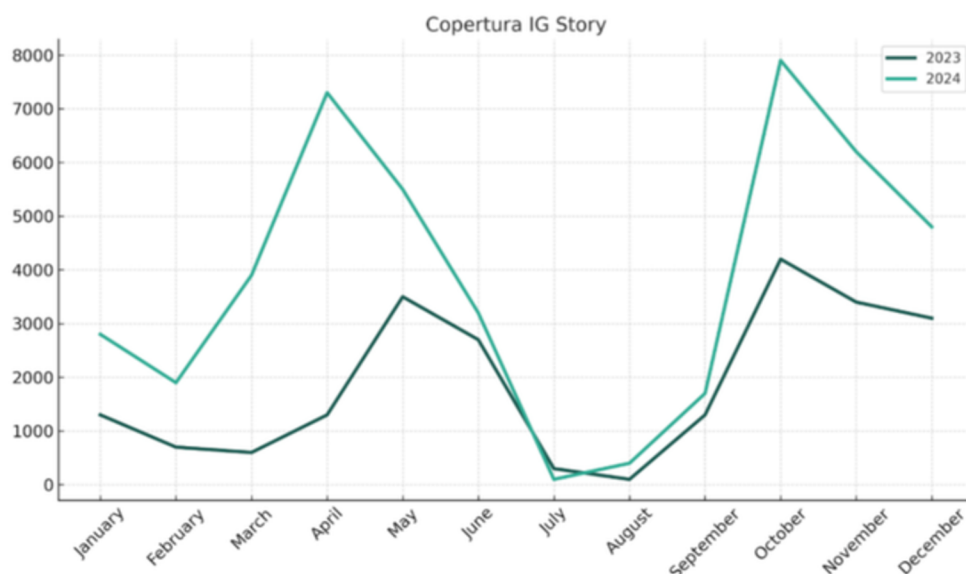


Figura 11 - Copertura IG Story - analisi mensile anno su anno

Il grafico mostra l'andamento **mensile** della copertura Instagram Stories nei tre anni, evidenziando trend stagionali e variazioni tra strategie.

- **2023:** L'andamento è piuttosto irregolare ma mostra un picco molto marcato in ottobre (4.627), seguito da buoni risultati a novembre (3.453) e dicembre (3.277). Fase calante tra giugno e agosto, con una ripresa netta in autunno.
- **2024:** Forte crescita da gennaio ad aprile, mese in cui si registra il valore massimo dell'anno (6.132). Dopo maggio, la copertura cala drasticamente, toccando i minimi tra giugno e settembre. Da ottobre riprende vigore, con un secondo picco in novembre (2.783).

Copertura IG Post – Analisi mensile anno su anno:

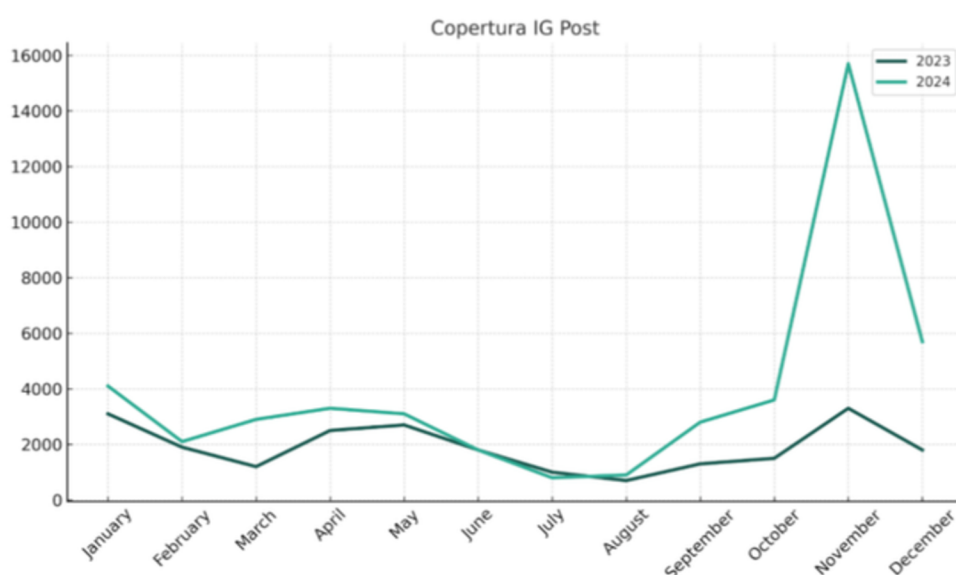


Figura 11 - Copertura IG Post - analisi mensile anno su anno

Il grafico dedicato alla copertura dei post mostra dinamiche differenti rispetto alle Stories, con maggiori variazioni nei mesi autunnali e inizio anno.

- 2023: Buoni risultati a gennaio (3.570), aprile (2.644), e novembre (3.426), seguiti da un calo fisiologico nei mesi estivi. Copertura complessivamente più equilibrata, senza grandi picchi.
- 2024: Partenza debole, con valori sotto i 1.500 da gennaio a luglio. Il grande salto arriva in autunno, con un picco record in novembre (13.186) e un valore ancora molto alto in dicembre (3.912). L'andamento suggerisce una strategia orientata ai contenuti nella parte finale dell'anno

Per concludere, il 2024 domina in assoluto grazie a un exploit nei mesi finali, probabilmente per campagne o eventi specifici, mentre il 2023 mantiene una linea regolare ma senza picchi significativi.

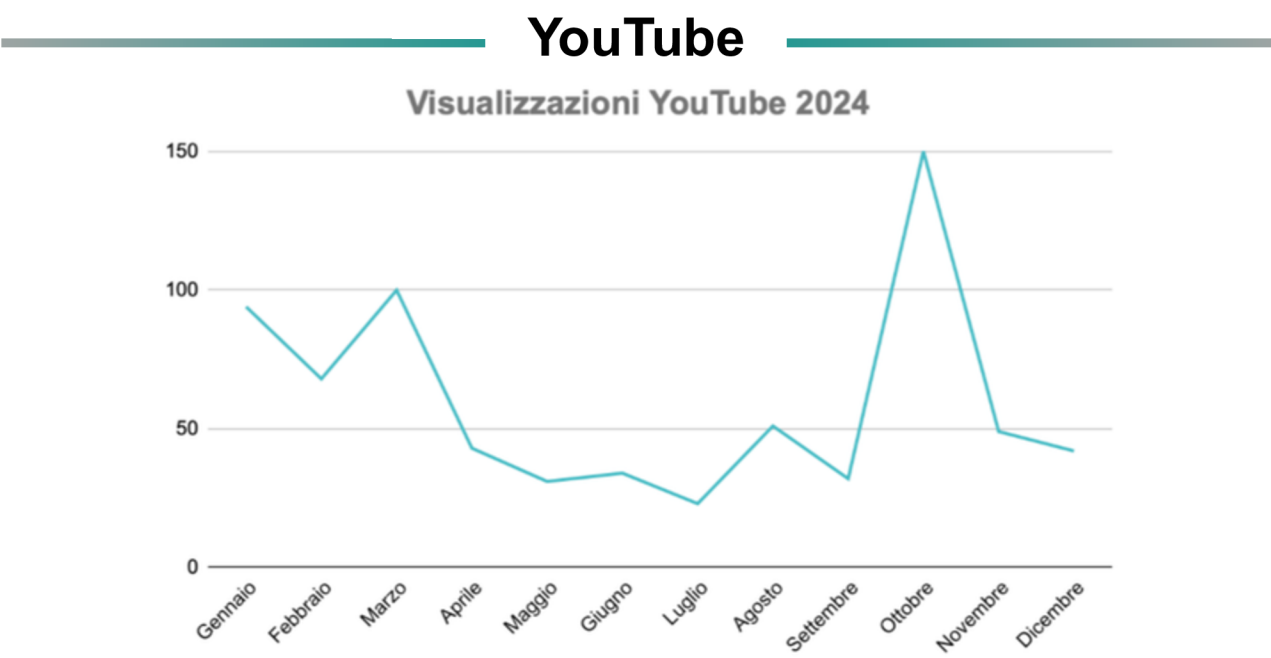


Figura 12 - Visualizzazione YouTube 2024

Stato d'iscrizione	Visualizzazioni	Tempo di visualizzazione	Durata di visualizzazione media
Totale	2.190	226 ore	00:03:52
Non iscritti	2.023	141 ore	00:03:44
Iscritti	171	84,59 ore	00:05:24

Tabella 9 - Dati visualizzazioni YouTube

Sorgente di traffico	Visualizzazioni "engaged"
Totale	2194
Esterna	948
Ricerca di YouTube	426
Funzioni di navigazione	272
Diretta o sconosciuta	158
Video consigliati	151
Pagine canale	133
Altre funzioni di YouTube	48
Playlist	48
Notifiche	9
Schermate finali	1
Feed di Shorts	0

Tabella 10 - Dati visualizzazioni YouTube per sorgente di traffico

Nel corso del 2024, il nostro canale YouTube ha registrato 2.190 visualizzazioni complessive, per un totale di 226 ore di contenuti visualizzati. L'analisi mensile evidenzia un andamento irregolare, con picchi significativi nei mesi di marzo e soprattutto ottobre, che si distingue come il mese con il numero più elevato di visualizzazioni. I restanti mesi mostrano fluttuazioni più contenute, riflettendo l'andamento delle attività di comunicazione e promozione.

La maggior parte delle visualizzazioni proviene da utenti non iscritti al canale, i quali rappresentano il 92% del totale (2.023 visualizzazioni). Nonostante il minor numero, gli utenti iscritti (171 visualizzazioni) hanno evidenziato un coinvolgimento più profondo, con una durata media di visione pari a 5 minuti e 24 secondi, a fronte dei 3 minuti e 44 secondi degli utenti non iscritti. Questo dato suggerisce l'importanza strategica di incentivare l'iscrizione al canale per consolidare un pubblico più fidelizzato.

Le fonti di traffico rivelano che una quota consistente delle visualizzazioni (948) proviene da fonti esterne, come social media, siti web o condivisioni dirette. Seguono la ricerca su YouTube (426 visualizzazioni), le funzioni di navigazione interna (272) e le visualizzazioni provenienti da video consigliati, pagine canale e accessi diretti. Sono invece ancora marginali le visualizzazioni generate da strumenti come playlist, notifiche o schermate finali, che offrono però ampi margini di miglioramento.

Nel complesso, i dati evidenziano una buona diffusione dei contenuti video e confermano l'efficacia della piattaforma come canale di comunicazione. Per il futuro, sarà strategico investire nel rafforzamento della community di iscritti, nell'ottimizzazione della visibilità dei contenuti attraverso le ricerche e nel potenziamento dell'uso delle funzionalità offerte da YouTube per migliorare la fruizione e l'engagement.

Situazione economico-finanziaria

Il 2024 vede l'associazione chiudere l'anno con un disavanzo complessivo di €8.000, in crescita rispetto al 2023 a fronte di investimenti volti al miglioramento e l'ampliamento dell'offerta del museo.

Nello specifico le uscite in aumento riguardano i servizi, atti a svolgere attività e corsi che valorizzano la proposta del museo. Aumentano anche i rimborsi degli associati, a riprova di una maggiore partecipazione a livello numerico e una maggiore attività.

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.

ASSOCIAZIONE MUSEO PIEMONTESE DELL'INFORMATICA - MUPIN (ODV)					
RENDICONTO PER CASSA ANNO 2024					
USCITE	31/12/2024	31/12/2023	ENTRATE	31/12/2024	31/12/2023
A) Uscite da attività di interesse generale			A) Entrate da attività di interesse generale		
1) Materie prime, sussidiarie, di consumo e di merci	355,46	7,00	1) Entrate da quote associative e apporti dei fondatori	2.515,60	1.540,00
2) Servizi	26.847,87	4.287,18	2) Entrate dagli associati per attività mutuali	0,00	0,00
a) Assicurazione volontari	564,94	828,45			
b) Lavoro autonomo (occasionale e professionale)	0,00	0,00			
3) Godimento beni di terzi	71,80	0,00	3) Entrate per prestazioni e cessioni ad associati e fondatori	0,00	0,00
4) Personale	0,00	0,00	4) Erogazioni liberali	2.063,14	293,19
5) Uscite diverse di gestione	5.553,30	287,94	5) Entrate del 5 per mille	453,16	0,00
a) Rimborso spese volontari	1.851,60	471,90			
b) Beneficenza	0,00	0,00			
			6) Contributi da soggetti privati	0,00	300,00
			7) Entrate per prestazioni e cessioni a terzi	0,00	0,00
			8) Contributi da enti pubblici	0,00	0,00
			9) Entrate da contratti con enti pubblici	0,00	0,00
			10) Altre entrate	0,00	0,06
Totale	35.244,97	5.882,47	Totale	5.031,90	2.133,19
Avanzo/disavanzo attività di interesse generale (+/-)				(30.213,07)	(3.749,28)
B) Uscite da attività diverse			B) Entrate 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
	0,00	0,00	6) Altre entrate	0,00	0,00
Totale	0,00	0,00	Totale	0,00	0,00
Avanzo/disavanzo attività diverse (+/-)				0,00	0,00
C) Uscite da attività di raccolta fondi			C) Entrate da attività di raccolta fondi		
1) Uscite per raccolte fondi abituali	0,00	0,00	1) Entrate da raccolte fondi abituali	270,00	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	0,00	Totale	270,00	0,00
Avanzo/disavanzo attività di raccolta fondi (+/-)				270,00	0,000

D) Uscite da attività finanziarie e patrimoniali			D) Entrate da attività finanziarie e patrimoniali		
1) Su rapporti bancari	281,15	0,00	1) Da rapporti bancari	0,00	0,00
2) Su investimenti finanziari	0,00	0,00	2) Da altri 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	281,15	0,00	Totale	0,00	0,00
Avanzo/disavanzo attività finanziarie e patrimoniali (+/-)				(281,15)	0,00
E) Uscite di supporto generale			E) Entrate di supporto generale		
1) Materie prime, sussidiario, di consumo e di merci	0,00	0,00	1) Entrate da distacco del personale	0,00	0,00
2) Servizi	963,80	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	963,80	0,00	Totale	0,00	0,00
TOTALE USCITE DELLA GESTIONE	36.489,92	5.882,47	TOTALE ENTRATE DELLA GESTIONE	5.301,90	2.133,19
Avanzo/disavanzo d'esercizio prima delle imposte (+/-)				(31.188,02)	(3.749,28)
Imposte				0,00	0,00
Avanzo/disavanzo d'esercizio prima di investimenti e disinvestimenti patrimoniali e finanziamenti (+/-)				(31.188,02)	(3.749,28)
Uscite da investimenti in immobilizzazioni o da deflussi di capitale di terzi	31/12/2024	31/12/2023	Entrate da disinvestimenti in immobilizzazioni o da flussi di capitale di terzi	31/12/2024	31/12/2023
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) Rimborsio di finanziamenti per quota capitale e di prestiti	0,00	0,00	4) Ricevimento di finanziamenti e di prestiti	23.000,00	0,00
Totale	0,00	0,00	Totale	23.000,00	0,00
Imposte				0,00	0,00
Avanzo/disavanzo da entrate e uscite per investimenti e disinvestimenti patrimoniali e finanziamenti (+/-)				23.000,00	0,00
				31/12/2024	31/12/2023
Avanzo/disavanzo d'esercizio prima di investimenti e disinvestimenti patrimoniali e finanziamenti (+/-)				(31.188,02)	(3.749,28)
Avanzo/disavanzo da entrate e uscite per investimenti e disinvestimenti patrimoniali e finanziamenti (+/-)				23.000,00	0,00
Avanzo/disavanzo complessivo (+/-)				(8.188,02)	(3.749,28)
				31/12/2024	31/12/2023
Cassa e banca				1.168,91	9.356,93
Cassa				0,00	0,00
Depositi bancari e postali				1.168,91	9.356,93
Prestiti e finanziamenti				23.000,00	0,00
Prestiti e finanziamenti a inizio anno				0,00	0,00
Prestiti e finanziamenti a fine anno				23.000,00	0,00
CONTROLLO QUADRATURA *					
Cassa e Banca anno precedente	9.356,93				
Avanzo/Disavanzo corrente	(8.188,02)				
Cassa e Banca anno corrente	1.168,91				
Esito controllo	Quadratura OK				

Tabella 11 - Rendiconto per cassa 2024

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

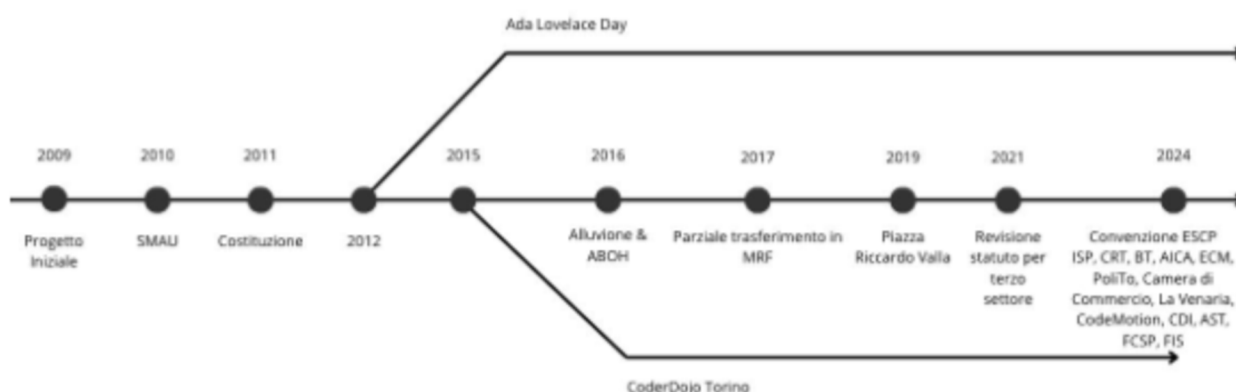


Figura 13 - Storia del museo

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

Nel 2015 il MuPln 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 MuPln distruggendo migliaia di libri e riviste.

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

Nel 2019 viene assegnato al MuPln 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 MuPln 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 gli anni passati a causa dell'emergenza sanitaria, 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 mobili, 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 mobili 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 14 - La sede (1/2)

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 - La sede (2/2)

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.

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 all'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 migliore visione dell'immagine del MuPin, verso l'esterno e alla completa realizzazione degli scopi sociali e culturali del museo.