

Bilancio Sociale 2021



MUSEO PIEMONTESE DELL'INFORMATICA

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

Indice

Prefazione del presidente	4
Metodologia adottata	5
Obiettivi di miglioramento per l'edizione successiva	6
Informazioni generali	8
Identità	8
Perché Torino?	8
I grandi nomi	9
I quattro pilastri	10
Recuperare	10
Restaurare	10
Preservare	11
Condividere	11
La storia	12
Le origini	12
L'alluvione e le elezioni municipali torinesi	12
La pandemia	13
La visione e la missione	14
La vision	14
La mission	14
Le attività statutarie	14
Struttura, Governo, Amministrazione	17
L'assemblea dei soci	17
Direttivo	18
Commissioni	18
Comitato Scientifico	22
Revisori	22
Regolamento	22
Stakeholders	22
Categorie	22
Tipologie	23
Persone	25
Analisi statistica degli associati	26
Obiettivi e Attività	33
Gli obiettivi	33
Le attività	33
Ada Lovelace Day	33
A bit of [hi]story	33
Mupin Talk	34
Umani e macchine	36
TuttiConnessi	36
DigitAll	37
Allestimento sede	37

Altri eventi	37
Analisi dei dati	37
Ada Lovelace Day	37
TuttiConnessi	39
DigitAll	39
Attività Online	39
Allestimento sede	41
La programmazione	41
Situazione economico-finanziaria	46
Altre informazioni	49
La storia	49
La sede	50
Pulizia	51
Tinteggiatura	52
Lavori di adeguamento degli spazi	53
Messa in sicurezza degli ambienti interni	54
Mobilio e allestimento	55
Monitoraggio svolto dall'organo di controllo	58

Prefazione del presidente

L'associazione si appresta a compiere, quest'anno, undici anni di vita. Anni travagliati per via della pandemia da COVID-19 ma, anche, per avvenimenti come l'alluvione del 2016, che ha distrutto metà dell'archivio cartaceo, o per i vari cambi di sede.

Rivolgiamo, pertanto, la nostra attenzione all'anno appena passato attraverso il nostro primo bilancio sociale, raccontando di un anno di svolta e di cambiamento importante per la l'Associazione Museo Piemontese dell'Informatica - MuPIn (OdV).

Nel mese di aprile 2020 si è proceduto all'adeguamento dello statuto alle nuove norme del Terzo Settore così da poter agire sul territorio conformemente a quanto le pubbliche istituzioni si aspettano. Ripresi i lavori in sede, si è proceduto al trasloco presso la nuova sede della collezione stipata presso un magazzino in Mirafiori.

Si procede, quindi, con il rilancio dell'inventariamento di macchine e computer, materiale didattico, tecnologico, strumentale e tutte le nostre rarità così come all'allestimento delle aree adibite a magazzino, ad area espositiva e a biblioteca.

Sono state realizzate attività in presenza per eventi del calibro delle Settimane della Scienza e del Festival del Fantastico, nonché promosse online, sempre seguendo le modalità dettate dalle restrizioni imposte dall'emergenza sanitaria COVID-19.

I lavori in sede sono stati e saranno importanti, complessi e spesso messi in difficoltà per via delle restrizioni imposte all'emergenza sanitaria contro il COVID-19.

I costanti riscontri dalla società hanno evidenziato che negli anni abbiamo fatto scelte significative e corrette per quanto riguarda l'ambito formativo e per la protezione di genere e il sostegno alle donne in ambito scientifico e tecnologico. Questo, però, non vuol dire che ci si debba adagiare. C'è una costante richiesta di innovazione nelle modalità e negli approcci ai problemi. Un museo moderno richiede una costante attenzione al proprio pubblico: ai suoi interessi e necessità. Un museo moderno ha bisogno di nuovi approcci.

A partire dal 2022 inizieremo a rivedere tutte le nostre collaborazioni, ampliandole e strutturandole così da poter crescere e apprendere così come le studentesse e gli studenti fanno ogni giorno.

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

Il presidente Elia Bellussi

Metodologia adottata

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

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

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

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

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

L'arco temporale di riferimento coincide con le scadenze del bilancio civilistico; pertanto, le informazioni presenti riguardano il periodo di attività gennaio-dicembre 2021.

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

Entrambi i documenti saranno depositati ex lege presso il Registro Unico Nazionale del Terzo Settore quando effettivamente operativo.

Gli stessi saranno pubblicati online sul sito web dell'associazione nella sezione relativa alle informazioni sull'ente e, in particolare, nella sezione relativa ai bilanci. Verrà diffusa comunicazione tramite i canali digitali, ovvero, tramite comunicazione attraverso canale Telegram, newsletter e sui social media e verrà inviata una versione completa, in digitale, ai vari stakeholder.

Obiettivi di miglioramento per l'edizione successiva

Le restrizioni imposte dall'emergenza sanitaria hanno avuto un impatto sulla buona riuscita di diverse attività programmate determinando la non attivazione o la rimodulazione di molti servizi.

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

Intendiamo infine migliorare gli strumenti volti a raccogliere gli eventuali suggerimenti di redazione del presente documento tramite la diffusione più efficace del questionario allegato in appendice, rivisto nei contenuti, e prevedere specifiche interviste con alcune categorie di stakeholder, così da rendere sempre più puntuali e fruibili le informazioni del documento.



Gastone Garziera - "A bit of [hi]story" - 2017



Informazioni generali

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

Identità

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

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

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

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

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

Perché Torino?

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

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

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

I grandi nomi

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

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

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

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

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

I quattro pilastri

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

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

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

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

Recuperare

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

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

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

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

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

Restaurare

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

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

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

Preservare

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

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

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

Condividere

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

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

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

La storia

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

Le origini

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

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

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

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

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

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

L'alluvione e le elezioni municipali torinesi

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

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

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

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

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

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

La pandemia

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La visione e la missione

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

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

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

La vision

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

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

La mission

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

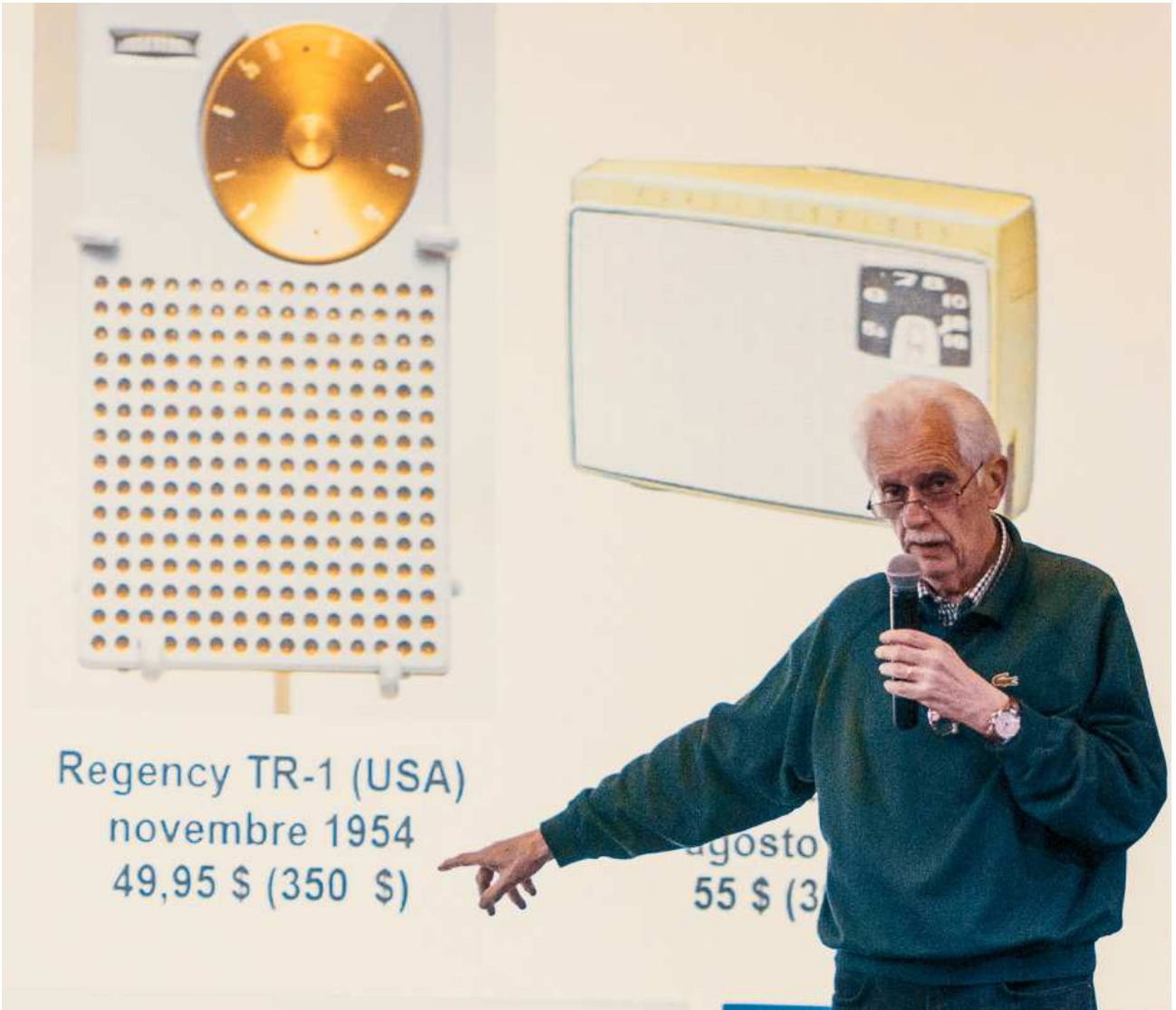
Per questo abbiamo rivisto le attività statutarie, così da definire meglio i passaggi necessari e far sì che rispettino la nuova regolamentazione del terzo settore.

Le attività statutarie

L'associazione agisce nei seguenti settori di utilità sociale:

- acquisire, restaurare e preservare materiale e informazioni inerenti alla storia dell'informatica e della telematica;
- fare attività di divulgazione anche tramite meeting, convegni, seminari o qualsiasi altra forma che serva a promuovere le attività;
- creare e gestire un "Museo dell'Informatica" in Piemonte, senza escludere la creazione di ulteriori sedi;
- compiere qualunque operazione, anche di tipo commerciale, purché svolta in modo marginale e connessa all'attività istituzionale;

- erogare attività volte al miglioramento della cultura digitale del pubblico;
- ricevere beni a titolo gratuito e curarne direttamente la cessione a terzi;
- organizzare raccolte fondi.



Silvio Henin - "A bit of [hi]story" - 2017



Struttura, Governo, Amministrazione

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

- Assemblea
- Comitato Scientifico
- Commissioni
- Direttivo
- Revisori

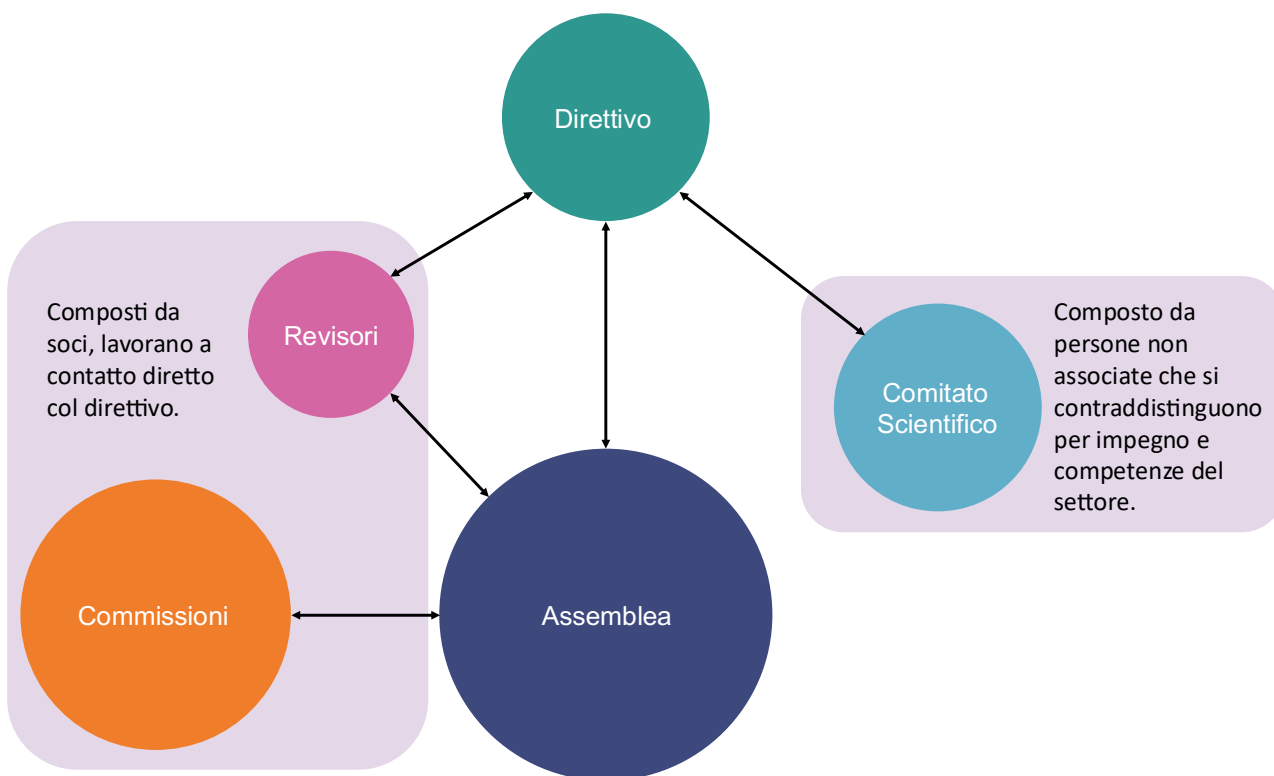


Figura 1 - Struttura Organizzativa

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

L'assemblea dei soci

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

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

Direttivo

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

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

Nome	Cognome	Età	Carica	Profilo LinkedIn
Elia	Bellussi	40	Presidente	Eliabellussi
Marta	Regge	62	Vicepresidente	Martaregge
Riccardo	Raneri	42	Segretario	Riccardoraneri
Riccardo	Riccabone	56	Tesoriere	N/A
Vittorio	Pasteris	58	Consigliere	vittoriopasteris

Tabella 1 - Composizione del Direttivo

Commissioni

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

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

Nome	Soci	Obiettivi	Compiti
Collaborazioni	5	Istituire, gestire e organizzare collaborazioni	Prendere contatti con enti, associazioni e aziende per avviare progetti di collaborazione.
Collezione	7	Gestione e valorizzazione della collezione	Raccoglie, ordina, conserva ed espone i pezzi della collezione. Predisporre, inoltre, programmi per la divulgazione e la valorizzazione del patrimonio conservato nel museo (eventi, iniziative mirate, pubblicazioni, editoriali, percorsi educativi, percorsi guidati).
Comunicazione	5	Gestire la comunicazione istituzionale	Organizzare comunicazione interna ed esterna al museo. Gestire la presenza sui social. Gestire i siti web dell'associazione e ogni attività comunicativa producendo documenti informativi e supportare le varie commissioni nella redazione di materiale informativo e/o amministrativo.

Educazione	3	Gestire le attività educative dell'associazione	Ideare e pianificare attività educative, organizzare corsi, gestire gli apparati, i locali adibiti alle attività educative e le collaborazioni con altri enti grazie al supporto della commissione collaborazioni.
Eventi	7	Gestire gli eventi e le attività dell'associazione	Pianificare e gestire gli eventi e le attività di anno in anno nonché realizzare piani a lungo termine inerenti. Si occuperà di coinvolgimento dei volontari, della gestione del loro impegno, della ricerca di fondi in collaborazione con la commissione preposta, della comunicazione in collaborazione con la commissione preposta, della gestione dei bilanci degli eventi stessi.
Fondi	3	Raccogliere fondi	Cercare bandi a qualsiasi livello (fondazioni bancarie, pubblica amministrazione locale, pubblica amministrazione centrale, Europa), preparare il materiale necessario per parteciparvi e seguirne l'evoluzione; cercare sponsor e stipulare accordi.
Gender Gap	3	Nonostante la singola presenza femminile all'interno del direttivo, dovuta anche alla singola candidatura ricevuta, l'associazione fa sua la missione della parità di genere e coglie l'opportunità d'istituire una commissione "Gender Gap" con cui l'associazione si rifà alla strategia europea inerente. In particolare, si vuole creare un'ambiente, all'interno dell'associazione, che sia paritario e dia pari	Organizzare eventi e attività, di formazione e informazione sia verso i soci, sia verso un pubblico generico, rivolte alla causa della riduzione del gender gap. Collaborazioni con enti altrettanto sensibili sono altamente consigliate poiché rendono l'ambiente più eterogeneo, paritario, aperto e produttivo.

		<p>diritti e presenza ad entrambi i sessi sia tra i volontari, sia nei ruoli di rilievo. All'esterno, si vuole lavorare con l'obiettivo di rendere il tema dell'informatica un tema che non faccia pregiudizio e che non limiti la presenza femminile sia in ambito educativo, sia in ambito formativo, sia in ambito lavorativo, sia in ambito ludico. Abbattere il gender gap vuol dire combattere contro quella cultura che relega le donne. Siamo tutti consapevoli del bullismo subito da videogioatrici, del mobbing in ambito lavorativo o del ridotto numero di rappresentanti il sesso femminile presso enti educativi e formativi. L'informatica è nata con una forte presenza femminile e, successivamente, è diventato un ambito prettamente maschile. Contribuire a ribilanciare le presenze vuol dire creare un ambiente eterogeneo, più paritario, più aperto e produttivo.</p>	
Restauri	3	Ripristinare la collezione, offrire servizi verso l'esterno.	Pianificare e effettuare i restauri dei pezzi della collezione; pianificare e effettuare i restauri di pezzi su richiesta; pianificare e recuperare dati su supporti inutilizzati per archivi o per ambito legale.
Sede	5	Gestire la sede	Pianificare restauri della sede, definizione e relazionamento spazi espositivi; d'archivio; educativi con relativi allestimenti. Collaborare con la commissione

			Collezione per la gestione della stessa. Collaborare con la commissione educazione per capire quanti spazi siano necessari e come utilizzarli. Gestire gli accessi alla sede, assicurazioni e sicurezza della stessa. Definire con la commissione eventi quelli che possono essere realizzati all'interno della sede.
Streaming	3	Gestire la produzione di materiale multimediale (audio/video etc.)	Pianificare palinsesti, gestire i progetti relativi, produrre il materiale, diffonderlo.

Tabella 2 - Descrizione delle commissioni di lavoro

Esiste, poi, un'altra commissione, speciale, denominata "Interdisciplinare" che ha lo scopo di supportare nello scambio d'informazioni le varie commissioni per evitare che si realizzino silos comunicativi e i cui obiettivi sono: comunicazione; condivisione; produzione di idee tra le varie commissioni.

Comitato Scientifico

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

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

Revisori

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

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

Regolamento

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

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

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

Stakeholders

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

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

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

Categorie

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

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

Tipologie

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

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

Vediamo qui una lista degli stessi con cui sono stati intrapresi rapporti durante l'anno 2021.

Ente	Tipologia	Categoria
Università degli Studi di Torino	Pubblica Amministrazione	Collaboratore
Museo lab del fantastico e della fantascienza di Torino	Associazione	Collaboratore
FabLab Pavone	PMI	Collaboratore
Toolbox Coworking	PMI	Fornitore
Circoscrizione 5	Pubblica Amministrazione	Fornitore
Città di Torino	Pubblica Amministrazione	Fornitore
Ufficio Pio - Compagnia di San Paolo	Ente Filantropico	Destinatario
Syx	Associazione	Collaboratore
Informati Senza Frontiere	Associazione	Collaboratore
Tekhné	Associazione	Collaboratore
Syncroweb	PMI	Fornitore

Tabella 3 - Stakeholder 2021



Maria Cecilia Averame - "A bit of [hi]story" - 2017

Persone

Al 31 dicembre 2021 si contano 36 soci regolarente iscritti e paganti la quota associativa. Tutti i soci sono afferenti alla Regione Piemonte e, in particolare, alla Città Metropolitana di Torino, fatta eccezione per due soci provenienti dalle provincie di Alessandria e Vercelli.

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

Analisi statistica degli associati

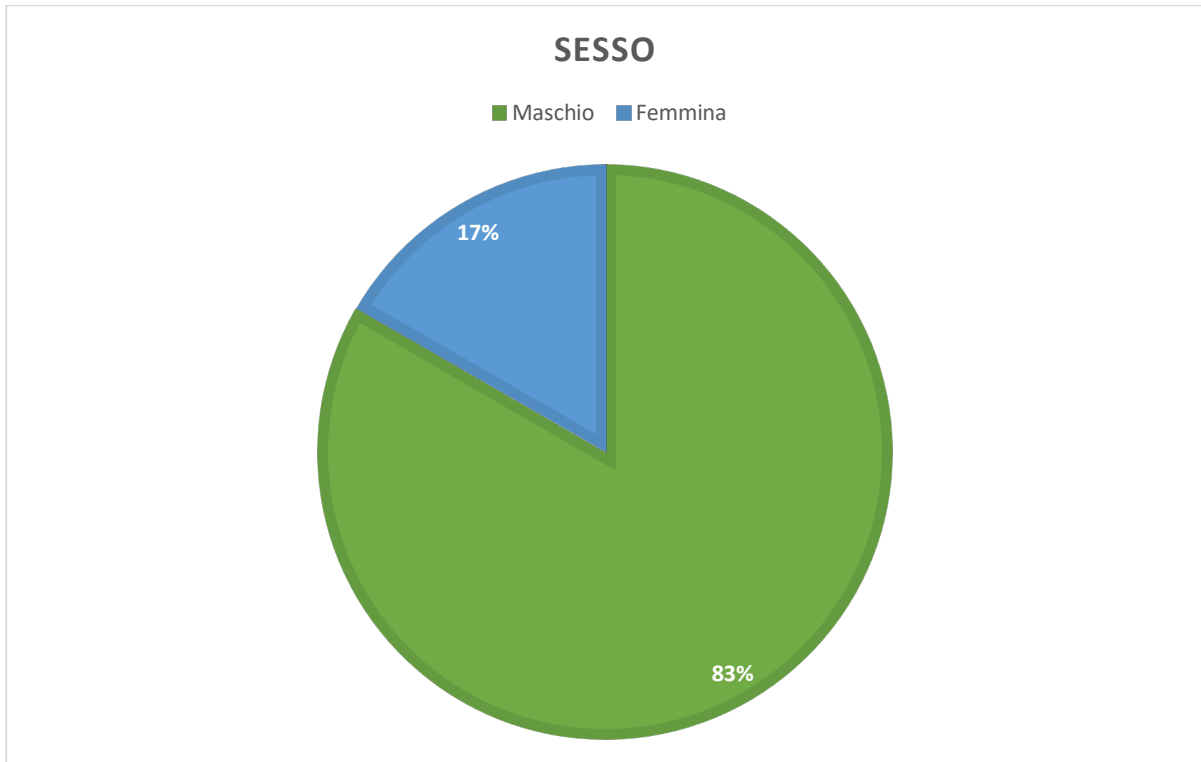


Figura 2 - Divisione per sesso

Sesso	Quantità
Maschio	30
Femmina	6

Tabella 4 - Divisione per sesso

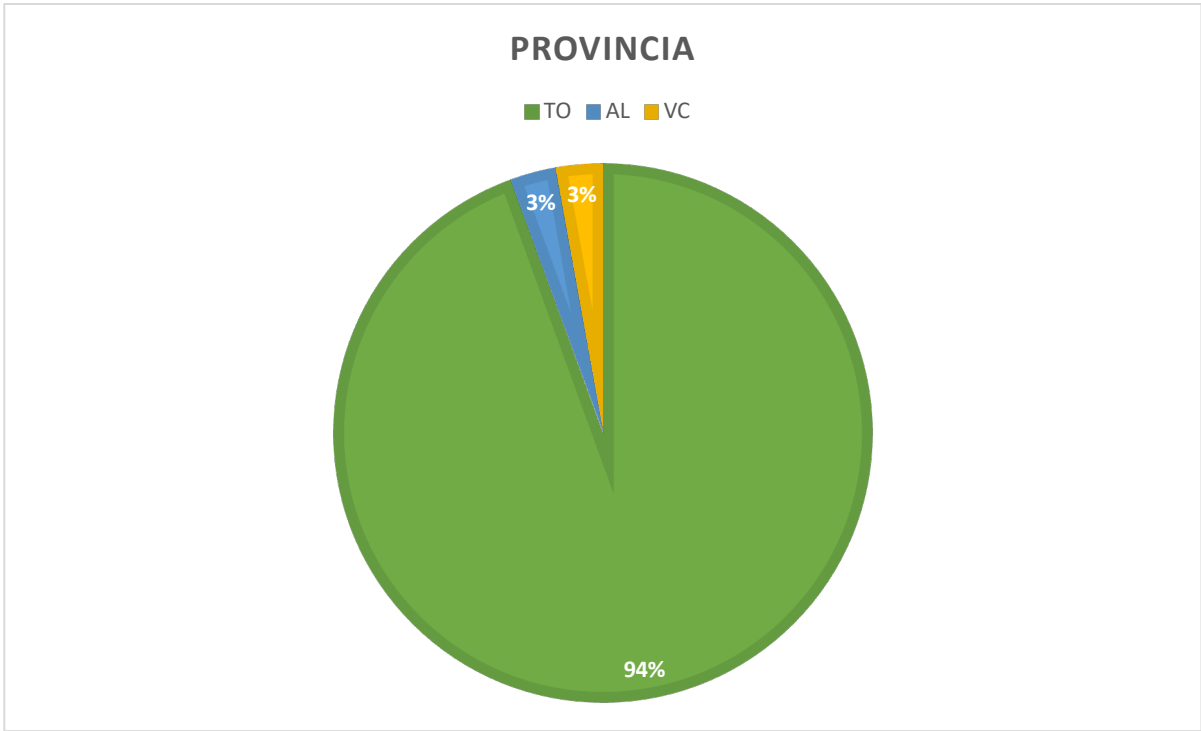


Figura 3 - Divisione per provincia

Provincia	Quantità
TO	34
AL	1
VC	1

Tabella 5 - Divisione per provincia

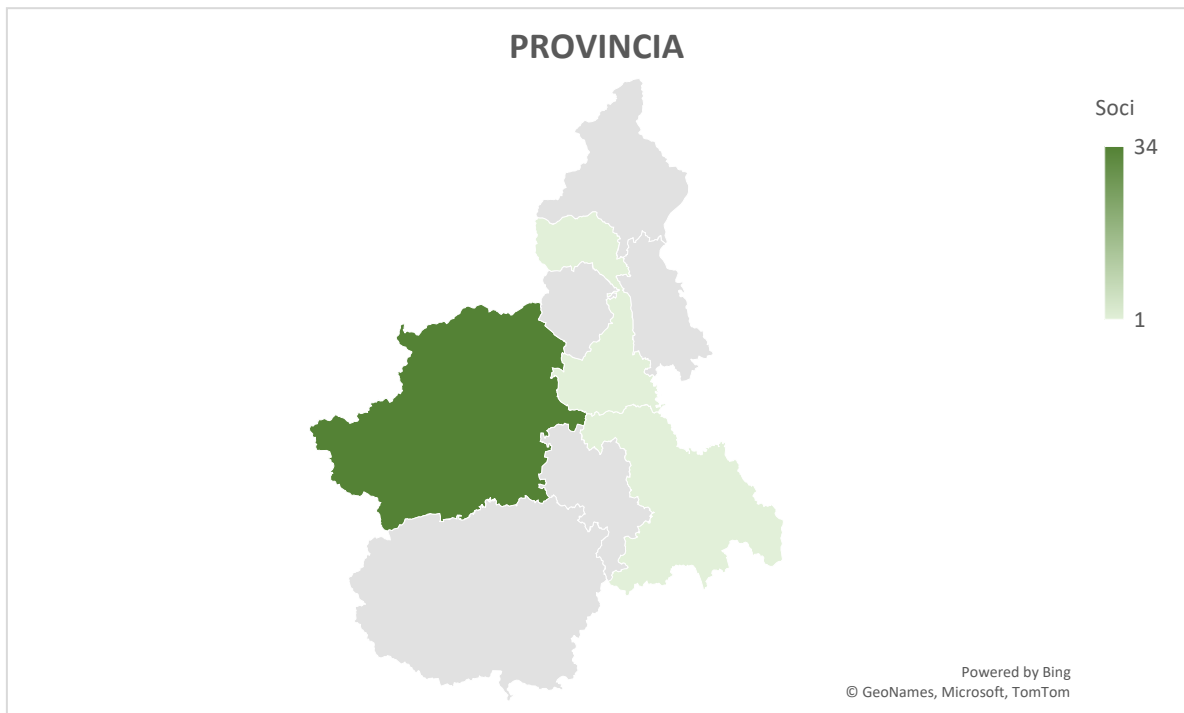


Figura 4 - Divisione per provincia

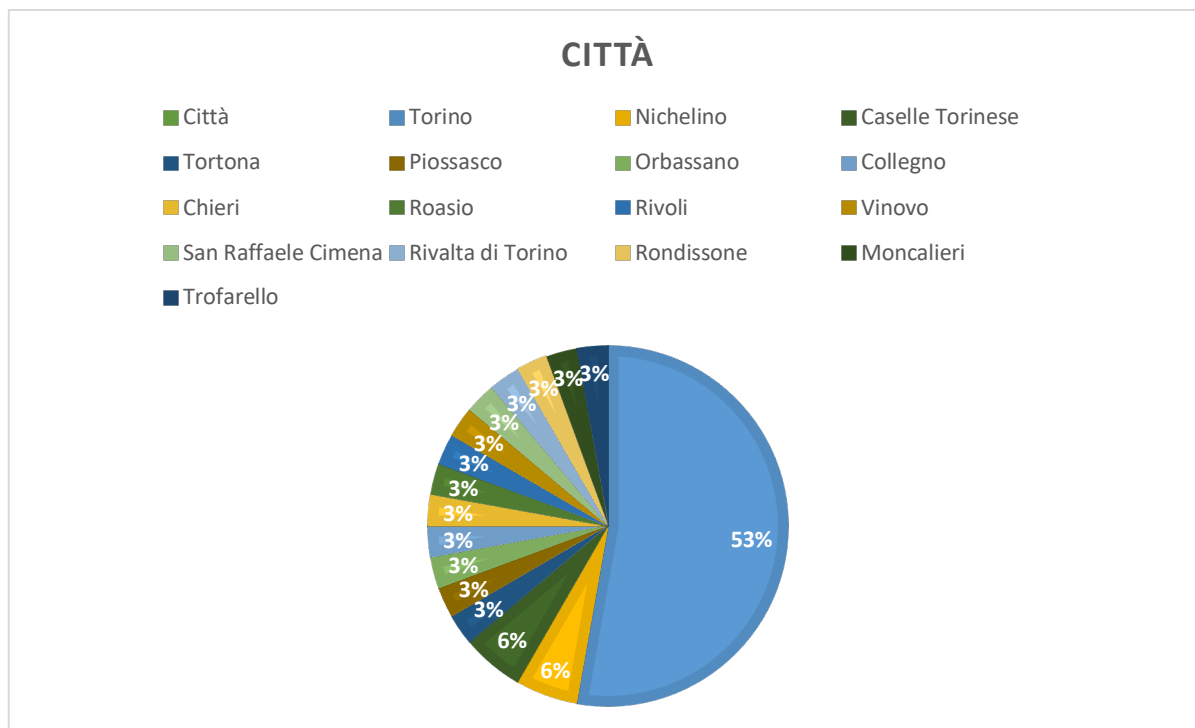


Figura 5 - Divisione per città

Città	Quantità
Torino	19
Nichelino	2
Caselle Torinese	2
Tortona	1
Piossasco	1
Orbassano	1
Collegno	1
Chieri	1
Roasio	1
Rivoli	1
Vinovo	1
San Raffaele Cimena	1
Rivalta di Torino	1
Rondissone	1
Moncalieri	1
Trofarello	1

Tabella 6 - Divisione per città

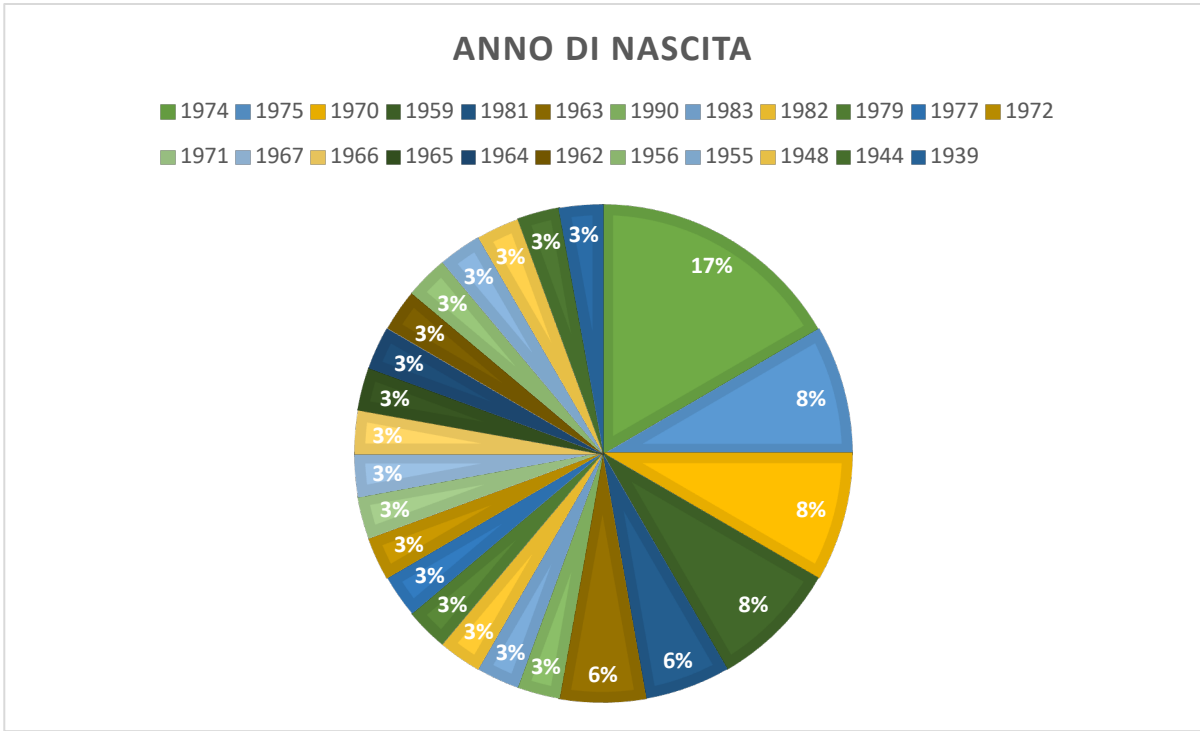


Figura 6 - Divisione per anno di nascita

Anno	Quantità
1974	6
1975	3
1970	3
1959	3
1981	2
1963	2
1990	1
1983	1
1982	1
1979	1
1977	1
1972	1
1971	1
1967	1
1966	1
1965	1
1964	1
1962	1
1956	1
1955	1
1948	1
1944	1
1939	1

Tabella 7 - Divisione per età

GRUPPI D'ETÀ

■ ≤40 ■ 40 < X ≤ 60 ■ 60 < X ≤ 80 ■ >80

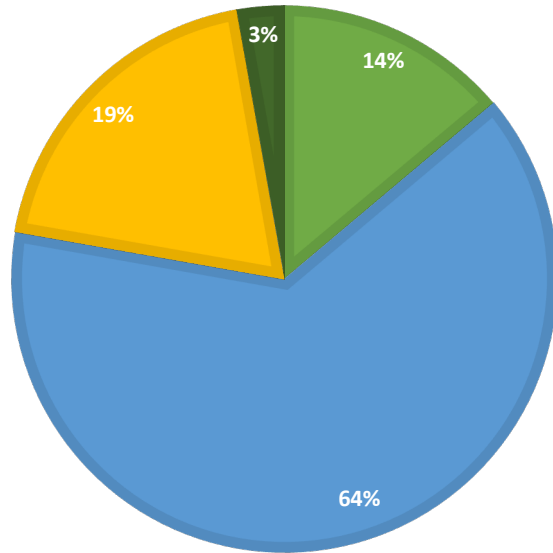


Figura 7 - Divisione per gruppi d'età

≤40	40 < X ≤ 60	60 < X ≤ 80	>80
5	23	7	1

Tabella 8 - Divisione per gruppi d'età



Studentesse e studenti - “Ada Lovelace Day” - 2016



Obiettivi e Attività

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

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

Gli obiettivi

Obiettivo primario è stato, nel 2021 e lo sarà per il 2022, l'apertura al pubblico della sede con una mostra permanente, una biblioteca ed emeroteca e il laboratorio per le riparazioni. Ci rendiamo conto delle difficoltà relative ai permessi e alle certificazioni degli impianti ma riteniamo fattibile poter creare dei momenti per il pubblico anche se in forma ridotta e temporanea.

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

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

Le attività

Ada Lovelace Day

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

Nel 2021 si è tenuto online per le problematiche relative alla pandemia.

A bit of [hi]story

L'evento è nato come un contenitore di due giorni, che si tiene in un fine settimana primaverile, ad accesso totalmente gratuito e libero.

Esso è costituito da una esposizione, a cui partecipano organizzazioni e privati provenienti da tutta Europa; da una serie di interventi in stile conferenza TEDx su temi che vanno dall'introduzione dei mainframe dopo la Seconda Guerra Mondiale alle blockchain, dallo smartworking alla guida autonoma; da laboratori di coding e di robotica per ragazze e ragazzi dai 7 ai 14 anni di età che li coinvolge nella realizzazione di prodotti e progetti relativi al tema dell'evento. Nel 2021 l'evento non è stato organizzato per la situazione pandemica. In sostituzione è stata organizzata una due giorni espositiva in modo da dare un segnale positivo

di presenza del museo e per creare un momento di contatto con il pubblico cittadino.

La due giorni è stata organizzata presso gli spazi di Toolbox Coworking e l'esposizione era costituita dalla mostra "Incontro a Cupertino" e dalla mostra "Jack Tramiel's Creations". La prima sulla storia di Olivetti ed Apple, che avevano entrambe sede a Cupertino e che sono o sono state esempio di innovazione e design. La seconda mostra era dedicata alla figura del fondatore della Commodore, storica azienda americana che produsse il computer più venduto della storia, il Commodore 64.

Contiamo di ripristinare l'evento per il 2022.

Mupin Talk

Si tratta di eventi rigorosamente online e in diretta sui nostri canali social e con l'interazione del pubblico che può porgere domande e commenti in diretta. Nostra premura è quella di poter usufruire degli stessi in un secondo momento sotto forma di registrazione o di podcast. Il formato è dato da una doppia intervista su un tema specifico: dal coding al retrogaming, dalla storia di Olivetti alla nascita dei social media. Questo format è arrivato alla sua terza edizione ed è in programmazione la quarta.

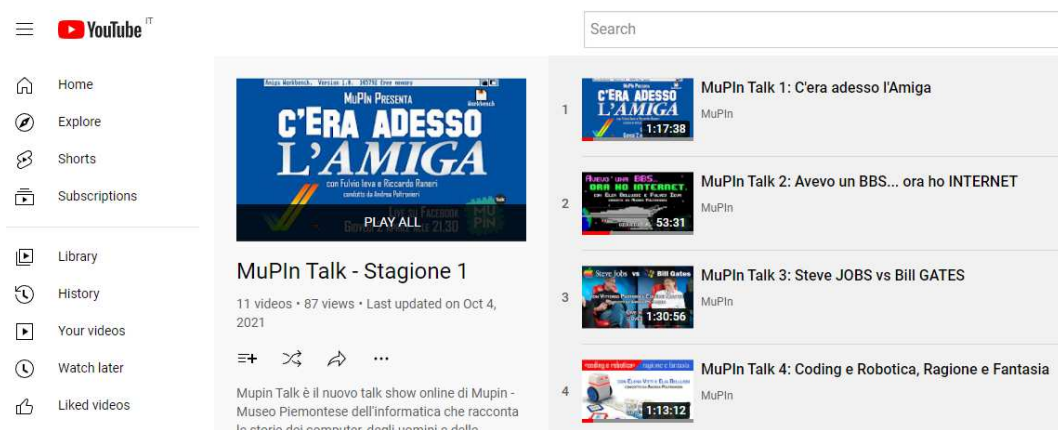


Figura 8 - MuPin Talk

ESTRATTO DELLO STATUTO DELL'ASSOCIAZIONE

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

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

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

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

Umani e macchine

Una intervista monografica ed approfondita su un tema ben preciso condiviso con il relatore: una specie di "speciale del MuPin Talk". Anche in questo caso l'intervento del pubblico è invogliato. I video sono registrati e ripubblicati anche in formato podcast.

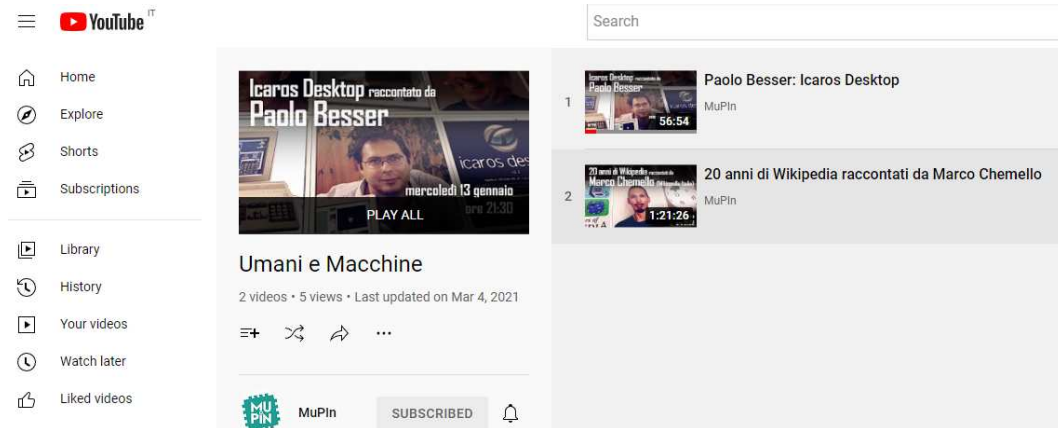


Figura 9 - Umani e Macchine

TuttiConnessi

Si tratta dell'attività di recupero di laptop da aziende per ripristinarli e donarli a famiglie meno abbienti o, in breve, povere. L'iniziativa nata con l'introduzione della didattica a distanza ha avuto un enorme successo e c'è ancora molto da fare nonostante la DAD si sia ridotta sempre più. TuttiConnessi è un'iniziativa realizzata dal Museo Piemontese dell'Informatica insieme alle associazioni Syx, Tékhné e Informatici Senza Frontiere.



Figura 10 - Momenti dell'attività TuttiConnessi

DigitAll

Sempre in collaborazione con le associazioni con cui è stato avviato il progetto TuttiConnessi, per rispondere a richieste dell'Ufficio Pio della Compagnia di San Paolo, è stato avviato un progetto, denominato DigitAll, con il fine di formare, sull'uso di apparati informatici, famiglie povere e per cui era prevista anche l'erogazione di un service desk gestito proprio dalla nostra associazione, fino al 31 luglio 2021.

Allestimento sede

Il completamento dell'allestimento della mostra permanente, della biblioteca e il ripristino delle attività in laboratorio così come il completamento del magazzino e della catalogazione che non possono prescindere dal completamento del trasloco dell'intera collezione dai vari magazzini: rimane da effettuare il trasloco dal magazzino di Moncalieri.

Altri eventi

L'associazione ha aderito al festival della fantascienza organizzato dal MuFant, inoltre, la costante collaborazione con altri enti ci porta a partecipare ad altri eventi. Il progetto Impar.IA.mo, ad esempio, realizzato con il Dipartimento di Informatica dell'Università di Torino e sostenuto, tra gli altri, da Università e Compagnia di San Paolo. Una mostra e una serie di eventi collaterali in collaborazione con la Reggia di Venaria. Un evento a Cuba con il Ministero degli Esteri.

Analisi dei dati

Vediamo ora i dati sull'impatto delle attività online e in persona che abbiamo tenuto lo scorso anno.

Ada Lovelace Day

Come specificato nel paragrafo descrittivo dell'evento, esso è stato organizzato solamente online per evitare ogni problema legato alla pandemia, che nel periodo di ottobre era in ripresa.

Dati tecnici dell'evento.

Data	12 ottobre 2021
Presentatori	2
Speaker	5
Durata	1 ora e 19 secondi

Riepilogo diretta

Apice degli spettatori in diretta	17
Reazioni	10
Commenti	5
Condivisioni	4
Visualizzazioni del video di 3 secondi	94
Visualizzazioni del video di 1 minuto	33
Minuti di visualizzazione in media	4:34
Munuti di visualizzazione	12:44:45

Attività di visualizzazione in totale

Visualizzazioni del video di 3 secondi	291
--	-----

Visualizzazioni del video di 1 minuto	61
Minuti di visualizzazione in media	1:54
Visualizzazioni del video di 15 secondi	120
Persone che hanno visualizzato 3 secondi	190
Persone raggiunte	371

Comportamento del pubblico

Proveniente su consiglio	25,1%
Follower	71,7%
Proveniente da condivisioni	3,11%

Coinvolgimento del pubblico

Interazione	39
Condivisioni	4
Commenti	8
Reazioni	27

Demografia pubblico per regione

Piemonte	179
Lombardia	21
Puglia	15
Lazio	14
Emilia-Romagna	10
Campania	9
Rodano-Alpi	6
Toscana	6
Veneto	5
Provenza-Alpi-Costa Azzurra	4

Demografia pubblico per nazione

Italia	271
Francia	10
Spagna	2
Belgio	1
Russia	1
Croazia	1
Slovenia	1
Argentina	1
Nuova Caledonia	1
Svizzera	1

Demografia pubblico per età e genere

13-17	Donne	0
	Uomini	0
18-24	Donne	1
	Uomini	2
25-34	Donne	4

	Uomini	4
35-44	Donne	15
	Uomini	21
45-54	Donne	18
	Uomini	52
55-65	Donne	22
	Uomini	27
65+	Donne	9
	Uomini	14

Per un totale di 37% donne e 63% uomini.

TuttiConnessi

Qui i dati relativi all'attività svolta.

Associazioni coinvolte	4
Città coinvolte	4
Aziende sponsor e donatrici	13
Patrocini	3
Sostenitori	1
Parlano dell'iniziativa	9
PC consegnati nel 2021	200
PC ricevuti nel 2021	200

DigitAll

Associazioni coinvolte	4
Classi coinvolte	25
Chiamate processate	148
Chiamate evase	137
Numero di ore effettuate per service desk	37

Attività Online

Facebook

Qui di seguito i dati della nostra pagina principali su Facebook anno su anno per gli ultimi 2 anni (Meta non ha rilasciato dati storici sul 2019).

	2021	2020	YoY	YoY in %
Numero di post	146	217	-71	-32,72
Persone raggiunte	50.139	79.025	-28.886	-36,55
Interazione	13.872	23.637	-9,765	-41,31
Click su link	924	504	420	0,83
Commenti	663	1536	-873	-56,83
Condivisioni	653	990	-337	-34,04
Rezioni	5521	6367	-846	-13,28
Visualizzazioni foto	783	1794	-1011	-56,35
Nuovi follower	250	435	-185	-42,52
Delta nuovi follower	134	355	-221	-62,25

Si riscontra un calo generalizzato, probabilmente dovuto anche al numero di post pubblicati minore.

Analizziamo ora i rapporti, in percentuale, relativi all'utilizzo e alle persone raggiunte per comprendere meglio come sia cambiato tra il 2020 e il 2021 il rapporto con il pubblico.

	2021	2020	YoY
Interazione / Persone raggiunte	27,66	29,91	-2,25
Click su link / Persone raggiunte	1,84	0,63	1,21
Commenti / Persone raggiunte	1,32	1,94	-0,62
Condivisioni / Persone raggiunte	1,30	1,25	0,05
Reazioni / Persone raggiunte	11,01	8,05	2,96
Visualizzazioni foto / Persone raggiunte	1,56	2,27	-0,71
Nuovi follower / Persone raggiunte	0,49	0,55	-0,06
Delta nuovi follower / Persone raggiunte	0,26	0,44	-0,18

Analizziamo più in dettaglio quanto è avvenuto nel 2020 e nel 2021 sulla pagina Facebook principale.

	2021	2020	YoY	YoY in %
Numero di post	146	217	-71	-32,72
Impressioni totali	121876	210356	-88480	-42,06
Impressioni mediana	529	438	91	20,78
Impressioni media	834,77	969,38	-134,61	-13,89
Persone raggiunte totali	113832	183218	-69386	-37,87
Persone raggiunte mediana	510	392	118	30,10
Persone raggiunte media	779,67	844,32	-64,65	-7,66
Interazioni totali	5503	9918	-4415	-44,52
Interazioni mediana	27	24	3	12,50
Interazioni media	37,69	45,71	-8,02	-17,55
Condivisioni totali	634	1501	-867	-57,76
Condivisioni mediana	2	2	0	0
Condivisioni media	4,34	6,92	-2,58	-37,28
Mi piace totali	4333	6883	-2550	-37,05
Mi piace mediana	22,5	21	1,5	7,14
Mi piace media	29,68	31,72	-2,04	-6,43
Commenti totali	536	1534	-998	-65,06
Commenti mediana	0	0	0	N/A
Commenti media	3,67	7,07	-3,4	-48,09
Clic totali	5874	12600	-6726	-53,38
Clic mediana	16	13	3	23,08
Clic media	40,23	58,06	-17,83	-30,71

Analizziamo ora i rapporti relativi alle metriche evidenziate e al numero di post pubblicati per comprendere meglio come sia cambiato tra il 2020 e il 2021 il rapporto con il pubblico.

	2021	2020	YoY
Impressioni totali / Post	834,77	969,38	-134,62
Impressioni mediana / Post	3,62	2,02	1,60
Impressioni media / Post	5,72	4,47	1,25
Persone raggiunte totali / Post	779,67	844,32	-64,65
Persone raggiunte mediana / Post	3,49	1,81	1,69
Persone raggiunte media / Post	5,34	3,89	1,45
Interazioni totali / Post	37,69	45,71	-8,01
Interazioni mediana / Post	0,18	0,11	0,07

Interazioni media / Post	0,26	0,21	0,05
Condivisioni totali / Post	4,34	6,92	-2,57
Condivisioni mediana / Post	0,01	0,01	0,00
Condivisioni media / Post	0,03	0,03	0,00
Mi piace totali / Post	29,68	31,72	-2,04
Mi piace mediana / Post	0,15	0,10	0,06
Mi piace media / Post	0,20	0,15	0,06
Commenti totali / Post	3,67	7,07	-3,40
Commenti mediana / Post	0,00	0,00	0,00
Commenti media / Post	0,03	0,03	-0,01
Clic totali / Post	40,23	58,06	-17,83
Clic mediana / Post	0,11	0,06	0,05
Clic media / Post	0,28	0,27	0,01

Se ne evince che, anse se è diminuito considerevolmente il numero dei post pubblicati è diminuita di conseguenza anche l'interazione del pubblico ma la qualità della stessa si è tenuta sullo stesso livello se non addirittura aumentata.

Allestimento sede

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

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

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

La programmazione

La programmazione delle attività relativa al 2022 verrà svolta in un contesto mutato nelle regole essendo stato introdotto il nuovo Codice del Terzo Settore.

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

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

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

Nel 2022 verrà, inoltre, presentata una carta dei servizi, ovvero un elenco delle attività per cui l'associazione può essere coinvolta da altri enti.

Instagram

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

Vediamo qui di seguito i risultati, considerando che la piattaforma è stata usata nuovamente a partire da metà del 2021.

Copertura di Instagram

14.231 ↑ 3530,4%



Figura 11 - Copertura

Nel grafico qui sopra il numero di account unici che hanno visto uno dei post o una delle storie almeno una volta.

Visite al profilo Instagram

470 ↑ 213,3%

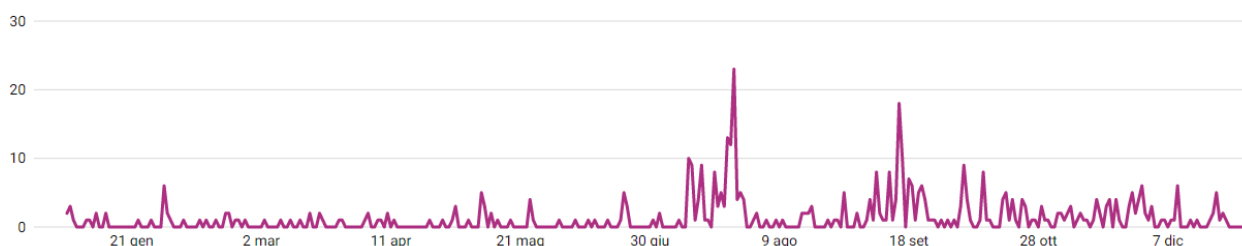


Figura 12 - Visite al profilo

Nel grafico qui sopra il numero di volte in cui il profilo Instagram è stato visitato.

Nuovi follower di Instagram

122

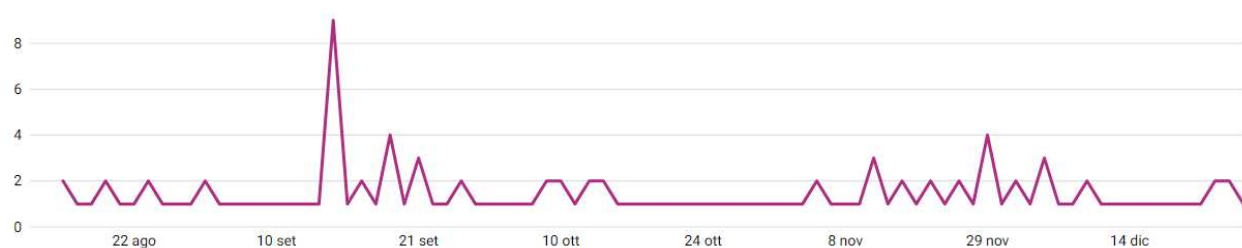


Figura 13 - Nuovi follower

Nel grafico qui sopra il numero di nuovi account che hanno iniziato a seguire l'account.

YouTube

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

Come si può notare dai risultati pubblicati qui di seguito c'è stato un aumento delle visualizzazioni nonché del tempo dedicatovi rispetto al 2020, il che, oltre ad indicare un aumento degli interessati dimostra che i contenuti sono stati apprezzati.

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

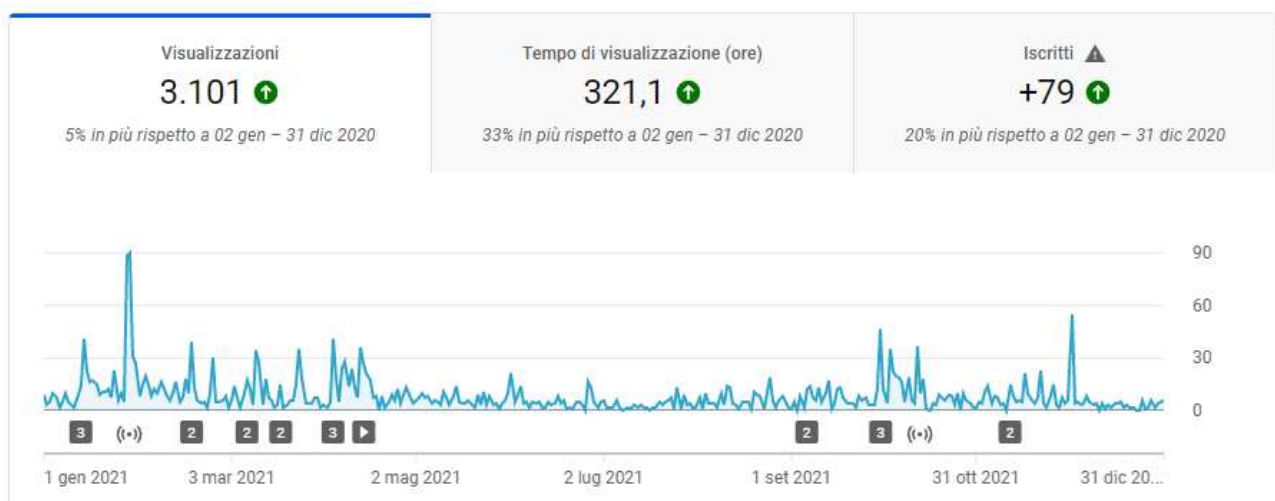


Figura 14 - Statistiche Generali 2020-2021

Sorgente di traffico ▲	Visualizzazioni ↓	Tempo di visualizzazione (ore)	Durata di visualizzazione media	Impressioni ▲	Percentuale di clic delle impressioni ▲
<input type="checkbox"/> Totale	3.101	321,1	6:12	41.828	2,9%
<input type="checkbox"/> Esterna	928 29,9%	67,0 20,9%	4:20	—	—
<input type="checkbox"/> Ricerca di YouTube	855 27,6%	79,9 24,9%	5:36	26.055	2,5%
<input type="checkbox"/> Funzioni di navigazione	427 13,8%	50,9 15,8%	7:08	5.024	4,5%
<input type="checkbox"/> Pagine canale	353 11,4%	43,4 13,5%	7:22	6.989	3,2%
<input type="checkbox"/> Fonte diretta o sconosciuta	222 7,2%	29,2 9,1%	7:53	—	—
<input type="checkbox"/> Video consigliati	163 5,3%	25,1 7,8%	9:14	2.786	2,3%
<input type="checkbox"/> Altre funzioni di YouTube	62 2,0%	16,5 5,2%	15:59	—	—
<input type="checkbox"/> Notifiche	44 1,4%	6,7 2,1%	9:07	—	—
<input type="checkbox"/> Playlist	24 0,8%	0,5 0,2%	1:20	468	3,4%
<input type="checkbox"/> Pagina playlist	23 0,7%	1,9 0,6%	4:55	506	3,6%

Figura 15 - Sorgenti di traffico 2021

Stato dell'iscrizione	Visualizzazioni ↓	Tempo di visualizzazione (ore)	Durata di visualizzazione media
<input type="checkbox"/> Totale	3.101	321,1	6:12
<input type="checkbox"/> Non iscritti	2.498 80,6%	238,4 74,3%	5:43
<input type="checkbox"/> Iscritti	603 19,5%	82,7 25,8%	8:13

Figura 16 - Stato dell'iscrizione

Origine iscrizione ▲	Iscritti ↓ ▲	Iscritti conquistati ▲	Iscritti persi ▲
<input type="checkbox"/> Totale	79	93	14
<input type="checkbox"/> Il tuo canale YouTube	40 50,6%	44 47,3%	4 28,6%
<input type="checkbox"/> Pagina di visualizzazione di YouTube	38 48,1%	39 41,9%	1 7,1%
<input type="checkbox"/> Ricerca di YouTube	9 11,4%	9 9,7%	0 0,0%
<input type="checkbox"/> Account chiusi	-1 -1,3%	1 1,1%	2 14,3%
<input type="checkbox"/> Home page di YouTube	-1 -1,3%	0 0,0%	1 7,1%
<input type="checkbox"/> Altri	-6 -7,6%	0 0,0%	6 42,9%

Figura 17 - Origine iscrizione

Playlist	Avvii della playlist ↓	Visualizzazioni	Durata di visualizzazione media	Tempo di visualizzazione (ore)
<input type="checkbox"/> Totale	45	68	4:09	4,7
<input type="checkbox"/> MuPin Talk - Stagione 1	18 40,0%	27 39,7%	6:15	2,8 59,7%
<input type="checkbox"/> MuPin Talk - Stagione 2	9 20,0%	13 19,1%	4:26	1,0 20,4%
<input type="checkbox"/> Umani e Macchine	5 11,1%	5 7,4%	1:04	0,1 1,9%
<input type="checkbox"/> MuPin Talk - Stagione 3	4 8,9%	7 10,3%	2:29	0,3 6,2%
<input type="checkbox"/> A bit of [h]istory - 2018	3 6,7%	5 7,4%	0:34	0,0 1,0%
<input type="checkbox"/> Ada Lovelace Day 2016	2 4,4%	3 4,4%	0:27	0,0 0,5%
<input type="checkbox"/> A bit of [h]istory - 2017	2 4,4%	5 7,4%	5:38	0,5 10,0%
<input type="checkbox"/> Leonardo Calcolatore	1 2,2%	2 2,9%	0:09	0,0 0,1%
<input type="checkbox"/> Ada Lovelace Day - 2019	1 2,2%	1 1,5%	0:29	0,0 0,2%

Figura 18 - Visualizzazione di playlist intere

Tipo di dispositivo	Visualizzazioni ↓	Tempo di visualizzazione (ore)	Durata di visualizzazione media
<input type="checkbox"/> Totale	3.101	321,1	6:12
<input type="checkbox"/> Computer	1.487 48,0%	146,3 45,6%	5:54
<input type="checkbox"/> Telefono cellulare	1.219 39,3%	100,9 31,4%	4:57
<input type="checkbox"/> TV	224 7,2%	49,7 15,5%	13:18
<input type="checkbox"/> Tablet	164 5,3%	23,6 7,4%	8:38

Figura 19 - Dispositivo di riproduzione



Ragazzine e Ragazzini - "CoderDojo" - 2016



Situazione economico-finanziaria

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

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

ASSOCIAZIONE MUSEO PIEMONTESE DELL'INFORMATICA - MUPIN (ODV)					
RENDICONTO PER CASSA ANNO 2021					
USCITE	31/12/2021	31/12/2020	ENTRATE	31/12/2021	31/12/2020
A) Uscite da attività di interesse generale			A) Entrate da attività di interesse generale		
1) Materie prime, sussidiarie, di consumo e di merci	3530	172	1) Entrate da quote associative e apporti dei fondatori	1635	733
2) Servizi	7118	2709	2) Entrate dagli associati per attività mutuali	0	522
3) Godimento beni di terzi	0	0	3) Entrate per prestazioni e cessioni ad associati e fondatori	0	0
4) Personale	0	0	4) Erogazioni liberali	643	80
5) Uscite diverse di gestione	846	825	5) Entrate del 5 per mille	0	0
			6) Contributi da soggetti privati	0	0
			7) Entrate per prestazioni e cessioni a terzi	15294	0
			8) Contributi da enti pubblici	944	1000
			9) Entrate da contratti con enti pubblici	0	0
			10) Altre entrate	6	0,00
Totale	11494	3707	Totale	18524	2336
Avanzo/disavanzo attività di interesse generale (+/-)				7029	-1370
B) Uscite da attività diverse			B) Entrate da attività diverse		
1) Materie prime, sussidiarie, di consumo e di merci	0	0	1) Entrate per prestazioni e cessioni ad associati e fondatori	0	0
2) Servizi	0	0	2) Contributi da soggetti privati	0	0
3) Godimento beni di terzi	0	0	3) Entrate per prestazioni e cessioni a terzi	0	0
4) Personale	0	0	4) Contributi da enti pubblici	0	0
5) Uscite diverse di gestione	0	0	5) Entrate da contratti con enti pubblici	0	0
			6) Altre entrate	0	0
Totale	0	0	Totale	0	0
Avanzo/disavanzo attività diverse (+/-)				0	0
C) Uscite da attività di raccolta fondi			C) Entrate da attività di raccolta fondi		
1) Uscite per raccolte fondi abituali	0	0	1) Entrate da raccolte fondi abituali	0	0
2) Uscite per raccolte fondi occasionali	0	0	2) Entrate da raccolte fondi occasionali	0	0
3) Altre uscite	0	0	3) Altre entrate	0	0
Totale	0	0	Totale	0	0
Avanzo/disavanzo attività di raccolta fondi (+/-)				0	0
D) Uscite da attività finanziarie e patrimoniali			D) Entrate da attività finanziarie e patrimoniali		
1) Su rapporti bancari	0	0	1) Da rapporti bancari	0	0
2) Su investimenti finanziari	0	0	2) Da altri investimenti finanziari	0	0
3) Su patrimonio edilizio	0	0	3) Da patrimonio edilizio	0	0
4) Su altri beni patrimoniali	0	0	4) Da altri beni patrimoniali	0	0
5) Altre uscite	0	0	5) Altre entrate	0	0

Totale	0	0	Totale	0	0
Avanzo/disavanzo attività finanziarie e patrimoniali (+/-)				0	0
E) Uscite di supporto generale			E) Entrate di supporto generale		
1) Materie prime, sussidiarie, di consumo e di merci	0	0	1) Entrate da distacco del personale	0	0
2) Servizi	227	219	2) Altre entrate di supporto generale	0	0
3) Godimento beni di terzi	0	0			
4) Personale	0	0			
5) Altre uscite	0	0			
Totale	227	219	Totale	0	0
TOTALE ONERI E COSTI	11721	3927	TOTALE ENTRATE DELLA GESTIONE	18524	2336
Avanzo/disavanzo d'esercizio prima delle imposte (+/-)				6802	-1590
Imposte				0	-293
Avanzo/disavanzo d'esercizio prima di investimenti e disinvestimenti patrimoniali e finanziamenti (+/-)				6802	-1297
Uscite da investimenti in immobilizzazioni o da deflussi di capitale di terzi	31/12/2021	31/12/2020	Entrate da disinvestimenti in immobilizzazioni o da flussi di capitale di terzi	31/12/2021	31/12/2020
1) Investimenti in immobilizzazioni inerenti alle attività di interesse generale	0	0	1) Disinvestimenti di immobilizzazioni inerenti alle attività di interesse generale	0	0
2) Investimenti in immobilizzazioni inerenti alle attività diverse	0	0	2) Disinvestimenti di immobilizzazioni inerenti alle attività diverse	0	0
3) Investimenti in attività finanziarie e patrimoniali	0	0	3) Disinvestimenti di attività finanziarie e patrimoniali	0	0
4) Rimborso di finanziamenti per quota capitale e di prestiti	0	0	4) Ricevimento di finanziamenti e di prestiti	0	0
Totale	0	0	Totale	0	0
Imposte				0	0
Avanzo/disavanzo da entrate e uscite per investimenti e disinvestimenti patrimoniali e finanziamenti (+/-)				0	0
				31/12/2021	31/12/2020
Avanzo/disavanzo d'esercizio prima di investimenti e disinvestimenti patrimoniali e finanziamenti (+/-)				6746	-1297
Avanzo/disavanzo da entrate e uscite per investimenti e disinvestimenti patrimoniali e finanziamenti (+/-)				0	0
Avanzo/disavanzo complessivo (+/-)				6746	-1297
Cassa e banca				31/12/2021	31/12/2020
Cassa				0	0
Depositi bancari e postali				8945	2143
Costi figurativi	31/12/2021	31/12/2020	Proventi figurativi	31/12/2021	31/12/2020
1) da attività di interesse generale	0	0	1) da attività di interesse generale	0	0
2) da attività diverse	0	0	2) da attività diverse	0	0
Totale	0	0	Totale	0	0
CONTROLLO QUADRATURA *					
Cassa e Banca anno precedente	2143				
Avanzo/Disavanzo corrente	6802				
Cassa e Banca anno corrente	8945				
Esito controllo	Quadratura OK				

Tabella 9 - Rendiconto per cassa 2021



Genitori - "CoderDojo" - 2016



Altre informazioni

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

La storia

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

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

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

Timeline

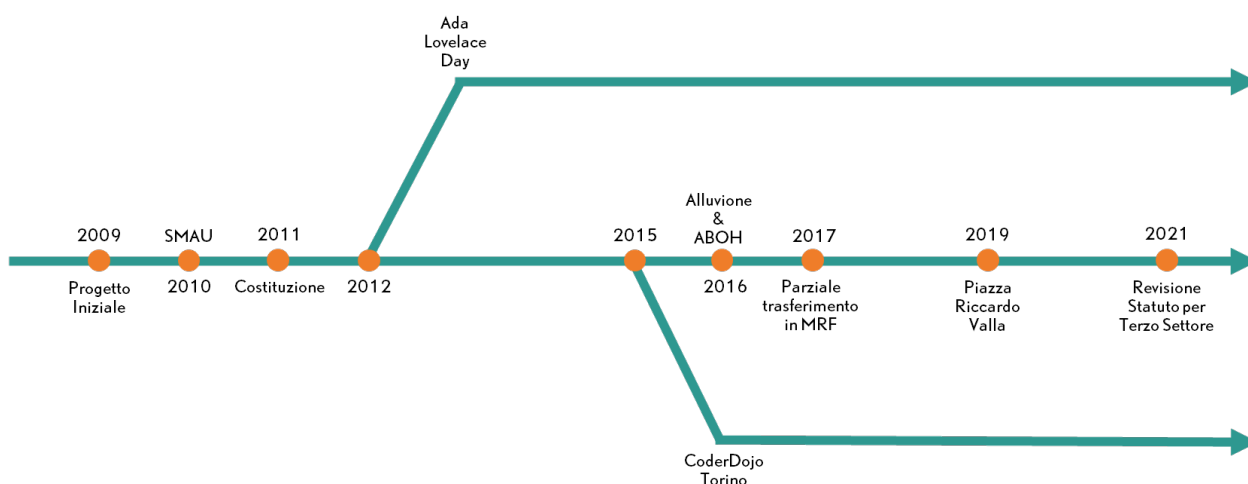


Figura 20 - Timeline dell'Associazione

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

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

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

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

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

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

La sede

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

Grazie alla "Figura 21 - 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.

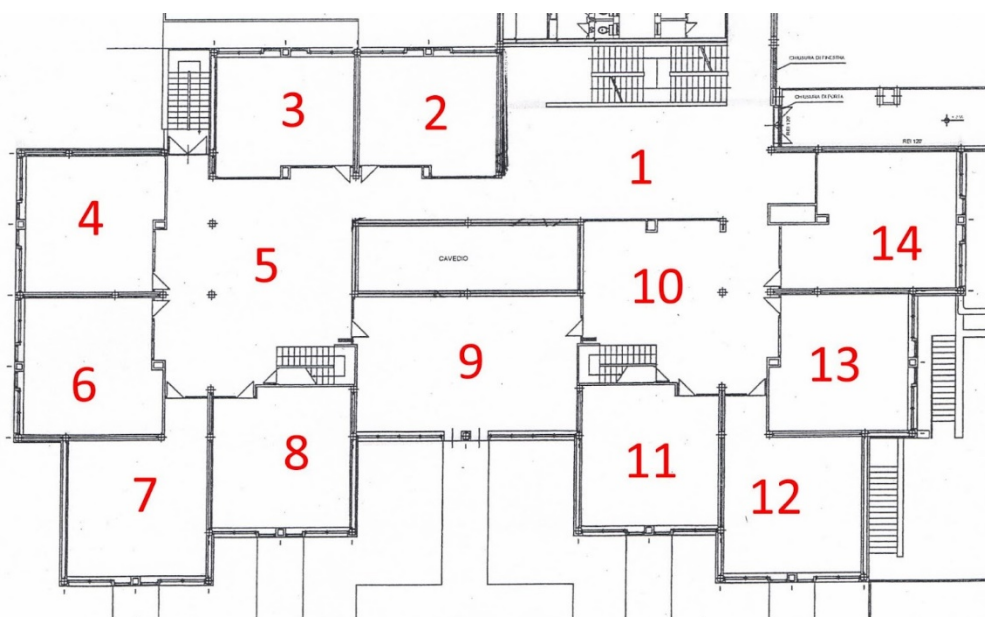


Figura 21 - Piantina dei locali dell'associazione

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

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

Tabella 10 - Suddivisione degli spazi

Pulizia

La totalità degli ambienti si presentava inizialmente con un livello importante di sporcizia.

Ogni superficie era ricoperta da una spessa stratificazione di pulviscolo atmosferico, spesso misto a escrementi di volatili, che ha richiesto più di un lavaggio con acqua, sapone e altri prodotti per essere rimosso completamente; in tutte le stanze erano presenti suppellettili e macerie di ogni tipo.

Abbiamo provveduto a raccoglierle transitoriamente in un unico locale, quello identificato con il numero 4, in attesa di prendere accordi con AMIAT per la rimozione definitiva.

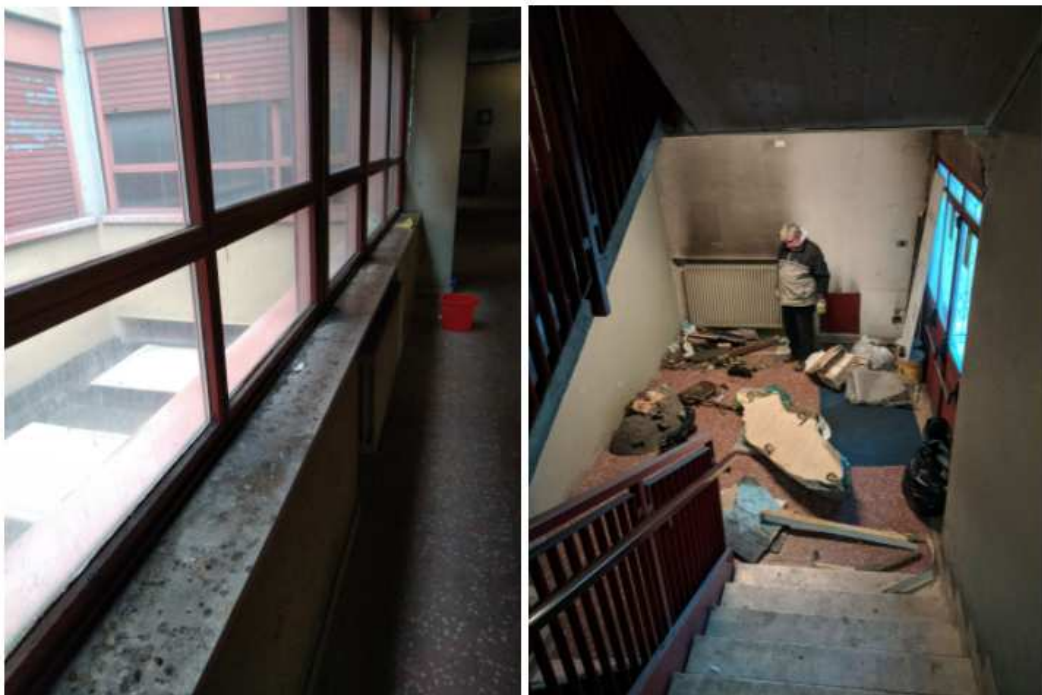


Figura 22 - Stato della sporcizia e dei detriti

Tinteggiatura

L'intero spazio si presentava con muri fortemente ingialliti, con una parte di essi rovinati da varie macchie di umidità o scritte derivanti da episodi di vandalismo. Abbiamo provveduto a tinteggiare in colore bianco una parte di essi (locali numero 1, 2, 3 e 9), inclusa una buona parte dei soffitti e i relativi termosifoni, che sono stati ridipinti con il colore originale (avorio).



Figura 23 - Lavori di tinteggiatura



Figura 24 - Lavori di tinteggiatura

Lavori di adeguamento degli spazi

Per il momento l'organizzazione degli spazi è invariata, con l'unica modifica relativa al montaggio di pannelli di cartongesso per limitare l'accesso al piano, lasciando comunque la possibilità di passaggio attraverso le scale per chi desideri accedere alla copertura del tetto.

Nel dettaglio sono stati montati dei pannelli in cartongesso sul pianerottolo, ai due sbocchi delle scale. Sul lato est, dove le scale terminano, è stata semplicemente applicata una parete unica per chiudere l'accesso; sull'altro lato (ovest) è stata montata una struttura con porta che regola l'accesso al piano lasciando ampio spazio per proseguire la salita sulle scale verso il piano superiore.



Figura 25 - Lavori di muratura



Figura 26 - Lavori di muratura

I locali attualmente ripristinati (pulizia, tinteggiatura, ripristino impianto elettrico) sono quelli classificati con il numero 1, 2 e 3.

I locali in fase di ripristino sono quelli classificati con il numero 9, 10, 11, 12 e 14, per cui si sta procedendo in contemporanea all'allestimento.

I locali utilizzati temporaneamente sono quelli classificati con il numero: 4, 6, 7 e 8. Come precedentemente specificato il locale numero 4 è l'area di raccolta dei rifiuti.

Messa in sicurezza degli ambienti interni

Diverse stanze non disponevano di porte o presentavano danni importanti ad esse. Abbiamo cercato di ottimizzare la disposizione dei serramenti, nei limiti del possibile, spostando le poche porte funzionanti presso le aule che abbiamo ripristinato (pulizia, tinteggiatura) per poterle rendere utilizzabili anche per il deposito e conservazione di materiale. Anche diversi pannelli in legno laminato sono stati spostati e rimontati opportunamente per proteggere gli ambienti resi fruibili dai lavori di ripristino.

Le stanze in cui sono stati riposti materiali di interesse sono state chiuse a chiave con l'utilizzo di nuovi lucchetti e catene in acciaio.

Ulteriori pannelli in compensato sono stati applicati per sostituire una serie di vetri rotti che costituivano un pericolo nel corridoio per l'accesso ai servizi igienici.

Nel mese di dicembre 2021 abbiamo purtroppo subito un'intrusione da parte di sconosciuti che sono penetrati nella sede, presumibilmente, dalla palestra adiacente ed hanno compiuto qualche furto di minore entità. In seguito a questo fatto abbiamo provveduto ad installare un sistema di allarme con sirena e sensori di contatto/movimento, oltre alla predisposizione di un sistema di videosorveglianza con telecamere Wi-Fi.

Il sistema elettrico, in condizioni gravemente precarie, costituiva motivo di preoccupazione per i numerosi fili elettrici scoperti, alcuni dei quali sotto tensione. Abbiamo provveduto a mettere in sicurezza ogni situazione che abbiamo rilevato e ripristinato una buona parte del funzionamento dell'impianto, spostando tutte le plafoniere ancora funzionanti nei locali ripristinati, installando nuovi punti luce e sostituendo i molti fusibili fuori uso.

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.

L'aula adibita a magazzino dei reperti informatici, locale numero 13, è stata allestita con una serie di scaffalature, anch'esse "di recupero".

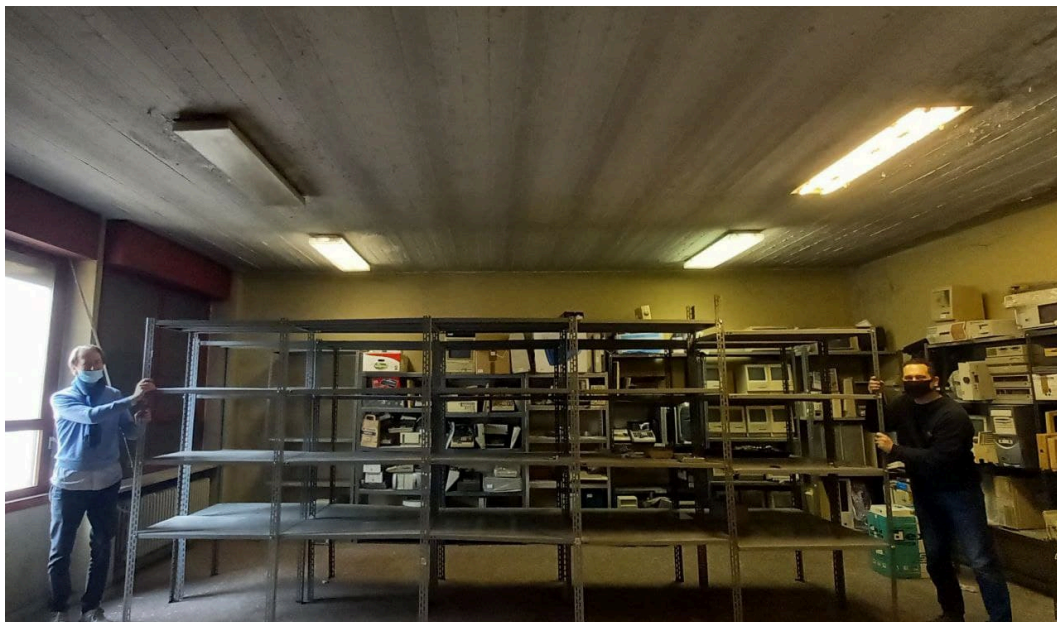


Figura 27 - Scaffalature nel locale numero 13

L'aula adibita a laboratorio, locale numero 3, è stata allestita con scrivanie e armadi provenienti da un ufficio e apparati per la riparazione e l'analisi delle componenti elettroniche.



Figura 28 - Assemblaggio delle scrivanie per il laboratorio MuPIN Lab (locale numero 3)

L'area all'ingresso, locale numero 1, è stata allestita con vetrine, plance in compensato e scrivanie recuperate da uffici. In programma c'è l'acquisto di tavoli che andranno a sostituire l'arredamento temporaneo attuale.



Figura 29 - Studio di allestimento area espositiva (locale numero 1)

L'area definita dal locale numero 2 è stata allestita con librerie recuperate da vari donatori privati ed esercizi commerciali. Anche per essa è in programma l'acquisto di librerie nuove e tavoli per la lettura.



Figura 30 - Studio di allestimento della biblioteca (locale numero 2)



Calcolatori - "Jack Tramiel's Creations" - 2021

Monitoraggio svolto dall'organo di controllo

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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