

PROGETTO MYPENDRIVE

(software per la gestione di periferiche di archiviazione USB in ambiente Windows)

1. Soggetto titolare del progetto

- **Denominazione dell'organizzazione proponente**

Associazione "OLTRE L'IMMAGINE"

Codice Fiscale: 97353320159

Sede legale dell'organizzazione:

Via Lambro n° 11 - 20129 - Milano (MI)

Tel/Fax 02/29.40.10.75 – Cell: 3383976815 - email: info@oltreimmagine.org

Rappresentante Legale dell'organizzazione:

Antonella Baldo Capilvenere

- **Tipologia del soggetto proponente**

- organizzazione iscritta ad una delle sezioni **provinciali** del Registro delle organizzazioni di volontariato con atto di iscrizione n. MI - 220 del 19/11/2003, n. 10107/2003 R.G. - Sezione C "Culturale-Tutela e valorizzazione della cultura del patrimonio storico ed artistico" n. 237
- per il personale delle docenze l'Associazione si avvarrà della collaborazione della cooperativa sociale "L'immagine" registrata presso l' Agenzia delle Entrate Ufficio di Milano 6 il 30 settembre 2005, n. 7333 serie 1 – Partita Iva 04998660965 - data di Iscrizione 04/10/2005 - iscritta con il n. Repertorio Economico amministrativo 1788663

- **Principali finalità statutarie dell'organizzazione**

OCCUPARSI DELLE TEMATICHE E DELLE PROBLEMATICHE INERENTI AL MONDO DELLE CARCERI, ALLA GIUSTIZIA CARCERARIA, AI DETENUTI E AGLI EX-DETENUTI; ALLE TEMATICHE E ALLE PROBLEMATICHE DEL MONDO DELLA DROGA, DELL'ALCOLISMO, DELLA PROSTITUZIONE E DELLA DISCRIMINAZIONE IN GENERE; ALLE TEMATICHE E ALLE PROBLEMATICHE DI ALTRE FASCE DEBOLI QUALI LE PERSONE SENZA FISSA DIMORA, I MINORI, GLI ANZIANI, GLI EXTRACOMUNITARI, I DISABILI E LE PERSONE CON PATOLOGIE MENTALI.

2. Titolo del progetto

MYPENDRIVE (software per la gestione di periferiche di archiviazione USB in ambiente Windows)

3. Referente operativo del progetto:

• **Referente operativo della gestione del progetto:**

EMANUELE ASCHIERO

Tel/Fax 02.29.40.10.75 – Cell: 338.71.25.358 - email: info@oltreimmagine.org

- **Profilo professionale del referente operativo:** Consulente aziendale di Information Technology
- **Tipo di rapporto del referente operativo con l'organizzazione:** Consulente e volontario

4. Durata del progetto

150 ore

5. Soggetti destinatari

Utenti dell'associazione che abbiano già una conoscenza di base sull'uso del personal computer.

6. Descrizione del progetto

La realizzazione di prodotti informatici, e in particolare la programmazione di software e di applicazioni multimediali, oltre ad offrire notevoli potenzialità di uno sbocco lavorativo, richiede capacità di analisi, pianificazione, ordine, organizzazione e auto-gestione dei compiti necessari.

Riteniamo che queste qualità siano anche le basi di una "vita regolare" e ciò che la nostra missione umanitaria cerca di dare ai nostri utenti attraverso lo strumento informatico, la cui conoscenza è ora più che mai indispensabile alla vita quotidiana.

Il progetto porterà gli utenti ad avere, principalmente, ampie conoscenze multi-disciplinari nel campo informatico; infatti, la realizzazione di un software di pubblico dominio (cioè distribuito a titolo gratuito su Internet) comporta che i suoi sviluppatori abbiano (o, nel nostro caso, arrivino ad avere) un ampio ventaglio di conoscenze nei vari settori dell'informatica ed oltre, tra i quali:

Settore tecnico:

- fondamenti sul funzionamento delle principali versioni dei sistemi operativi della serie "Windows";
- le più recenti periferiche di archiviazione dei dati;
- principali strumenti che permettono di realizzare il "motore" di un software o di una applicazione multimediale;
- strumenti che consentono di realizzare l'interfaccia grafica del software;
- le utilità di installazione del software nel computer;
- collaudare approfonditamente una applicazione, stesura di un rapporto su eventuali problemi o errori riscontrati e realizzazione delle correzioni;
- realizzazione di un sito Internet dove verrà pubblicato e distribuito il nostro software;
- registrazione di un dominio Internet e gestione dell'ospitalità (web hosting) del sito;
- gestione di un supporto helpdesk on-line per gli utilizzatori del nostro software;

Settore della comunicazione:

- fondamenti sul funzionamento dei motori di ricerca su Internet;
- far conoscere il prodotto software al pubblico e promuovere le visite al sito attraverso i portali Internet e la stampa specializzata;

Gestione del prodotto attuale e dei suoi potenziali sviluppi futuri:

- strumenti di analisi statistica delle visite al sito Internet;
- strumenti che permettono di ricavare proventi dalle visite al sito e gestione degli stessi tramite un conto corrente in una banca virtuale (PayPal);
- analisi delle richieste di nuove funzionalità e di miglioramenti provenienti dagli utilizzatori;
- pianificazione di eventuali aggiornamenti o nuove versioni che accolgano le suddette richieste;
- rinnovo del ciclo di vita del prodotto con la realizzazione e la pubblicazione di una nuova versione del software.

Dal suddetto elenco è facile evincere che il corso porterà gli utenti a concepire un vero e proprio prodotto software, dalla sua ideazione (attraverso la ricerca e l'analisi delle necessità degli utenti derivanti dall'entrata in commercio di nuove tecnologie), fino alla gestione dei proventi derivanti dalla sua distribuzione.

Inoltre, la realizzazione di strumenti che interagiscono con altre persone (gli utilizzatori del nostro software e i visitatori del sito), implicherà la necessità che gli utenti del corso imparino ad analizzare, oltre alle necessità puramente tecniche degli utilizzatori, anche tutte le possibili interazioni che essi avranno con il nostro prodotto, le loro aspettative e le eventuali richieste di supporto all'uso.

Ciò significa che gli utenti del corso dovranno far proprie, oltre alle capacità tecniche specifiche richieste alla realizzazione del prodotto software, anche capacità di analisi dei comportamenti umani di fronte al prodotto tecnologico e capacità di comunicazione verso l'esterno (gli utilizzatori) per mezzo dello strumento informatico (sito internet, e-mail, forum e blog).

In seguito a pregresse esperienze maturate dalla nostra associazione in progetti analoghi, possiamo affermare che, grazie alla velocità di divulgazione propria di Internet, un buon prodotto software, sebbene realizzato in un ambito formativo, può riscuotere in pochi mesi un enorme successo di pubblico, con decine di migliaia di visite al sito e altrettanti utilizzatori abituali.

Tali risultati portano una grande soddisfazione e incidono molto positivamente sulle motivazioni personali dei partecipanti del corso, i quali, non solo vedono concretizzarsi l'impegno e gli sforzi sostenuti durante le lezioni, bensì arrivano alla consapevolezza di una sorta di propria "notorietà" virtuale, sapendo che decine di migliaia di altre persone lavorano, studiano o si divertono con un prodotto da loro creato.

Metodologia d'intervento:

Di seguito vengono riportate, in maniera sintetica, le principali fasi che caratterizzano la metodologia dell'intervento progettuale che si intende realizzare con questo progetto:

- 1) pubblicizzazione dell'iniziativa mediante una prima diffusione attraverso la stampa e i mass-media, e una presentazione presso la sede dell' Associazione;
- 2) verifica della disponibilità dell'utenza che dovrà avere almeno una conoscenza di base sull'uso del personal computer;
- 3) breve analisi degli ultimi ritrovati tecnologici in campo informatico e individuazione, collegialmente con gli utenti, delle possibili esigenze che gli utilizzatori possono avere per migliorare la loro esperienza con queste nuove tecnologie;
- 4) ideazione del prodotto software che si integrerà ed espanderà le possibilità offerte da queste nuove tecnologie;
- 5) individuazione, all'interno del gruppo di utenti, delle varie figure professionali necessarie allo sviluppo del progetto e assegnazione dei compiti in base a pregresse esperienze e/o aspirazioni e/o attitudini individuali;
- 6) le figure professionali di base necessarie saranno: 1-2 programmatori software, 1 grafico, 1 sviluppatore di pagine html, 2 account per la ricerca e la gestione dei contenuti del sito, 1 addetto alla redazione dei contenuti di aiuto e supporto al software. Per migliorare la preparazione e renderla multi-disciplinare, i ruoli potranno essere interscambiabili o svolti contemporaneamente da più individui;
- 7) stesura del piano di lavoro suddiviso per discipline (programmazione software, grafica, realizzazione sito Internet, accounting, supporto);
- 8) lezioni teoriche sui fondamenti delle varie versioni dei sistemi operativi della serie "Windows" e sull'interazione con le periferiche di archiviazione dei dati.
- 9) lezioni teoriche sui fondamenti della programmazione software in generale e sull'utilizzo della piattaforma di sviluppo scelta che permetterà la generazione del codice di programmazione;
- 10) inizio delle lezioni pratiche di programmazione e di grafica secondo il piano di lavoro;
- 11) al termine della fase di programmazione, inizieranno le lezioni teoriche e pratiche per la realizzazione del programma di installazione e dei file di aiuto;
- 12) collaudo dell'applicazione software;
- 13) lezioni teoriche e pratiche per la realizzazione del sito Internet che permetterà la pubblicazione e la diffusione del nostro prodotto software;
- 14) lezioni teoriche e pratiche sulla registrazione dei domini Internet, l'ospitalità del sito su server e pubblicazione dello stesso on-line;
- 15) lezioni correlate alla comunicazione su Internet che permetteranno agli utenti di pubblicizzare il loro software e portarlo a conoscenza del pubblico attraverso la segnalazione sui portali specializzati di settore;
- 16) istituzione di un help-desk che, tramite la posta elettronica, riceverà eventuali richieste di aiuto da parte degli utilizzatori del software e gestirà il feed-back con gli stessi, occupandosi di suddividere le semplici richieste di aiuto all'utilizzo da quelle di suggerimenti per il miglioramento del prodotto e l'aggiunta di nuove funzionalità. Queste ultime dovranno essere "girate" al team di sviluppo al fine di poter considerare la realizzazione di un aggiornamento o di una nuova versione del software;
- 17) a questo punto gli utenti verranno guidati alla conoscenza di altri aspetti attinenti e conseguenti all'attività sino ad ora svolta, attraverso l'analisi dei riscontri del pubblico al prodotto realizzato. Tale riscontro avverrà attraverso l'analisi dei dati statistici provenienti da un software installato sul server dove è ospitato il sito che fornirà i dati storici e in tempo reale sul numero dei visitatori del sito, sulla quantità di download effettuati, sulle aree geografiche di provenienza degli utilizzatori, sui motori di ricerca e sui portali tematici attraverso i quali gli utilizzatori sono venuti a conoscenza del nostro prodotto, ecc.
- 18) a completamento del progetto, agli utenti verranno illustrate le potenzialità di ricavo economico che possono derivare dalle visite ricevute al sito attraverso l'inserimento di sponsorizzazioni pubblicitarie Google Adsense e/o i servizi offerti dal servizio PayPal che permette la gestione di un vero e proprio conto corrente virtuale sul quale confluiranno i ricavi pubblicitari provenienti dalle sponsorizzazioni e le donazioni che gli utilizzatori del software faranno per incoraggiare le attività di sviluppo di nuove versioni del software stesso.

Data li 30/10/2007