



BILANCIO E OBIETTIVI SOCIALI

AL 31 DICEMBRE 2015

NEOS LOGOS SRL IMPRESA SOCIALE

Via Santa Croce, 3, 20122 Milano, Italia

Informazioni generali sull'impresa sociale e la nuova piattaforma

La Società, costituita come "impresa sociale" ai sensi dell'articolo 2 lettera f) del D.lgs. 155/2006, svolge la sua attività economica, senza ricercare alcun lucro, per realizzare la finalità di interesse generale di promuovere la cultura e l'arte, missione che realizza svolgendo il ruolo di forza catalizzatrice nell'ideazione e lo studio di progetti, modelli e soluzioni pilota, innovativi ed economicamente sostenibili, per la comunicazione e la valorizzazione della cultura in tutte le sue forme, anche per avvicinare alle iniziative culturali un pubblico più ampio, soprattutto di giovani.

Individua inoltre temi specifici che traduce in informazioni al pubblico amante della cultura, fornite attraverso il proprio sito web (www.neoslogos.org) insieme a proposte per ricerche e dibattiti.

Per la realizzazione dei progetti studiati, Neos Logos fin dalla costituzione, fa leva in primo luogo sulle competenze dei suoi tre soci, che apportano esperienze approfondite in tema di economia della cultura e tecniche di comunicazione digitale, ulteriormente allargate, dal 2015, con l'entrata in società di uno dei massimi esperti nelle tecnologie digitali avanzate, in particolare di quelle che permettono all'utente di massimizzare l'esperienza di fruizione. I soci nel loro insieme hanno inoltre la capacità di applicare ai progetti le migliori pratiche internazionali e di aggregare le ulteriori competenze necessarie.

Per dare un seguito concreto ai progetti attraverso la realizzazione di avanzate applicazioni basate sulle tecnologie della comunicazione e dell'informazione digitale collegate alle reti sociali, Neos Logos, nell'anno trascorso, ha consolidato il rapporto con il suo partner tecnologico. Inoltre, come già anticipato nel bilancio sociale del precedente anno, Neos Logos, per meglio svolgere la sua missione, ha avviato lo sviluppo, col supporto dalla Fondazione Cariplo, di quella che sarà la prima piattaforma software italiana disegnata per applicare le nuove tecnologie di comunicazione alla cultura. La piattaforma permette di promuovere e rendere più attraenti i diversi aspetti dell'offerta culturale di specifici soggetti o di specifiche località per incentivarne il turismo culturale attraverso la creazione guidata e a costi ridotti di applicazioni per smartphone e altri dispositivi mobili, conosciute col nome di App, oggi considerate la modalità più efficace per far conoscere e valorizzare i patrimoni di beni artistici e storici e le diverse culture di un territorio e per comunicare nel modo più efficace le proposte culturali. La piattaforma, denominata AppCulturaDesign, è stata completata a fine 2015 e la sua realizzazione rappresenta la principale attività svolta nel passato esercizio.

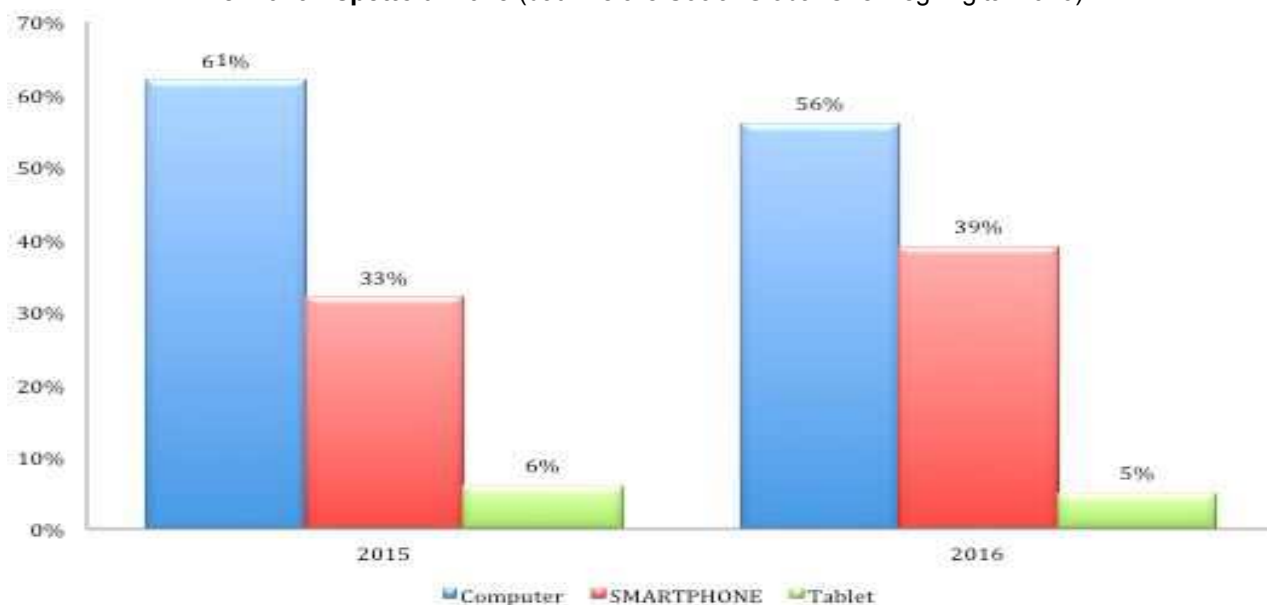
Smartphone e App, la nuova frontiera della comunicazione

Il 51 % degli individui, a livello mondiale, possiede un telefono cellulare, vale a dire 3.790 miliardi di telefonini, più della metà di questi sono attivi sulle reti social,

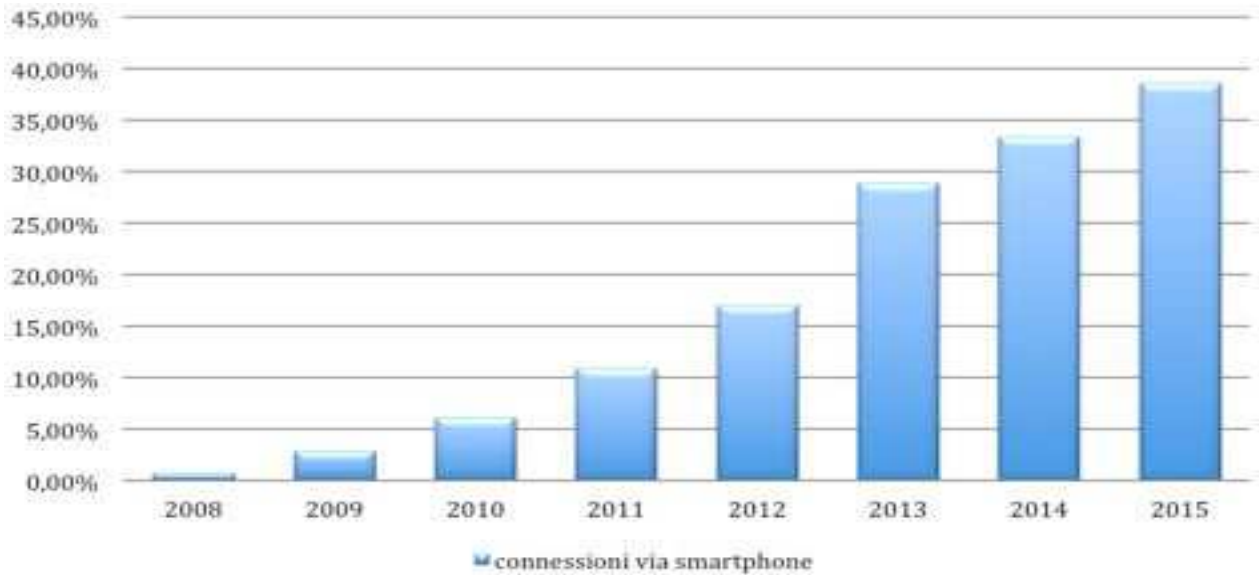
fenomeno che, in base a recenti statistiche, ha fatto registrare un aumento del 17% (+ 283 milioni) rispetto al gennaio 2015.

Lo smartphone si avvicina a soppiantare il computer come mezzo preferito per connettersi a internet: attualmente le connessioni via computer nel mondo sono 56% contro il 39% via smartphone e il 5% via tablet, ma mentre il personal computer (PC) ha fatto registrare un -9% rispetto al 2015, le connessioni da smartphone sono aumentate del 21%, come si può vedere dalle tabelle seguenti.

**Percentuali di connessioni internet per supporto
nel 2016 rispetto al 2015** (dati We are Social Global Overvieg Digital 2016)



**Percentuali di traffico web da smartphone
dal 2008 al 2015** (dati We are Social Global Overvieg Digital 2016)

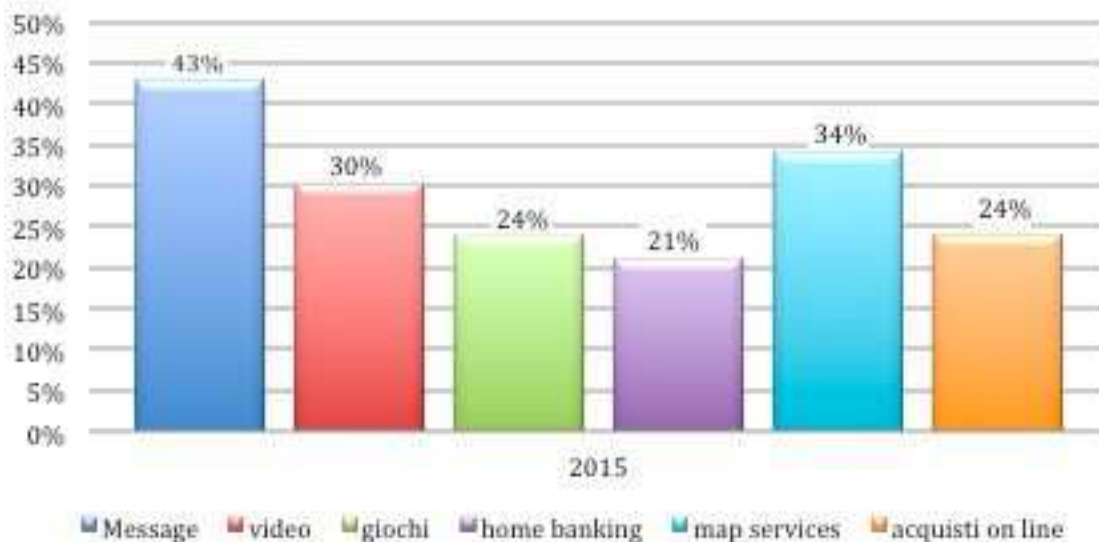


Anche l'Italia fa registrare lo stesso trend: su una popolazione di 59,80 milioni di persone ci sono ben 80,29 milioni di sottoscrizioni internet per smartphone e tablet e si calcola che gli italiani passino circa 2,10 ore al giorno connessi via smartphone, avendo raggiunto il tempo medio di fruizione televisiva (2,25 ore).

Ma non sono solo i più giovani a usufruire di connessioni mobili, dato che se il 63% degli italiani naviga in Internet, ben il 43% lo fa anche con lo smartphone. Non solo, col telefonino si guardano video, si gioca, si compra, si usufruisce di servizi vari (mappe, home banking, ecc.)

Percentuale di Italiani che hanno utilizzato servizi internet da mobile nel mese precedente l'indagine

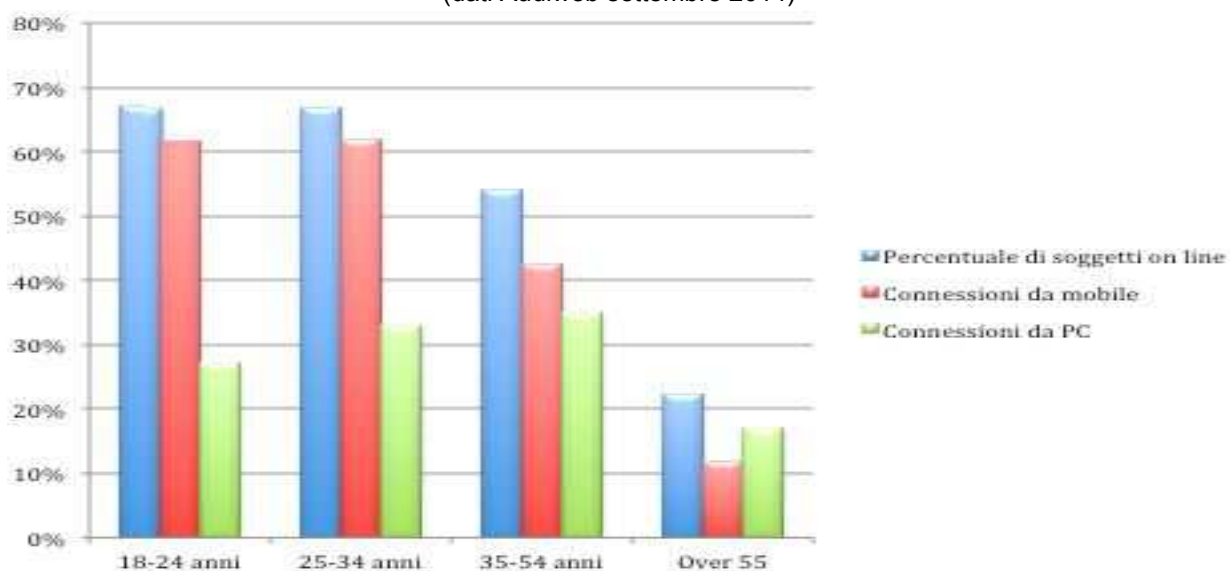
(dati We are Social Global Overvieg Digital 2016)



Il 91% degli utenti tra 18 e 24 anni naviga su internet ogni mese con diversi dispositivi (è, come si dice, "multiscreen surfer") ma il 59% di essi nel singolo giorno usa solo il mobile, mentre solo l'8% usa solo il PC. Situazione che si ripropone anche tra gli utenti tra i 25 e i 34 anni con il 51% di utilizzo esclusivo del mobile nel giorno medio.

Modalità di accesso alla rete per fasce d'età nel giorno medio

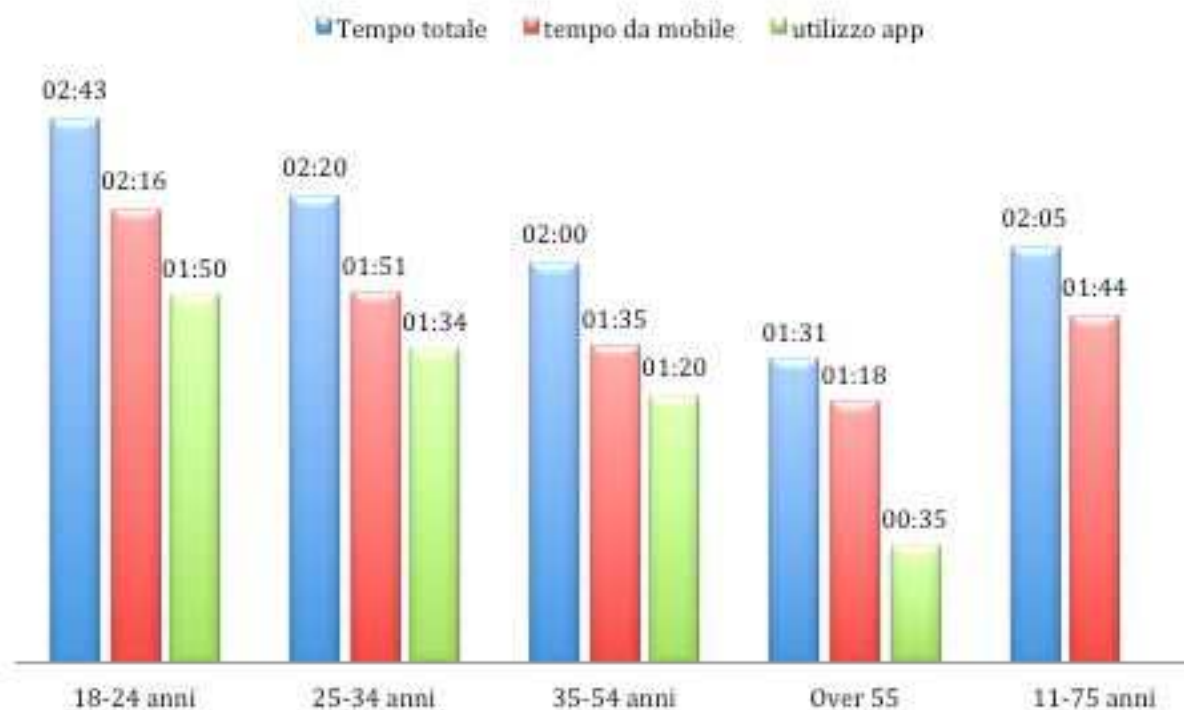
(dati Audiweb settembre 2014)



Scendendo più nel dettaglio, si scopre che l'84% del tempo totale sui dispositivi mobili viene speso utilizzando le diverse applicazioni; la fruizione di mobile app (App) è preferita dalle donne (57% del tempo online), dai 18-24 anni (68% del tempo online) e dai 25-34 anni.

Tempo di connessione e utilizzo di App nel giorno medio per fascia d'età

(dati Audiweb settembre 2014)



Come si può vedere non solo già oggi le App sono il mezzo di comunicazione più attuale ma con i loro ritmi di crescita sono già oggi tra i mezzi più efficaci. Esiste però un problema della radicata diffidenza e difficoltà di comunicazione tra mondo della cultura e mondo tecnologico, generata anche da difficoltà oggettive come la mancanza di competenze tecniche adeguate fra gli operatori culturali, la veloce obsolescenza tecnologica dei siti e delle applicazioni sviluppati su commissione, con costi di realizzazione e spese di manutenzione elevati, che richiedono investimento di risorse e tempi di realizzazione dilatati. Tutti problemi che diventano tanto più grandi tanto più piccola è la realtà che si vuole promuovere. Sono questi i problemi che la piattaforma sviluppata da Neos Logos vuole risolvere.

Soggetti che ricoprono cariche istituzionali nell'impresa sociale

Il Consiglio di Amministrazione di Neos Logos è l'organo al quale è affidata la definizione delle strategie per il raggiungimento della missione sociale e per questo nel Consiglio sono rappresentati tutti i soci, portatori di quelle competenze ritenute necessarie e complementari per il raggiungimento dell'oggetto sociale.

La maggioranza del Consiglio di Amministrazione di Neos Logos, di quattro membri, è rappresentata dai tre soci: Aldo Camagni, Edoardo Fleischner e Dario Melpignano, tutti garanti della missione sociale dai tempi della costituzione dell'impresa sociale. Anche il socio Melpignano, entrato nel capitale nel 2015, può considerarsi come uno dei soci fondatori avendo partecipato all'iniziale studio di fattibilità di Neos Logos prima della sua costituzione e avendone quindi condiviso gli obiettivi e l'utilità sociale.

Nel Consiglio di Amministrazione dell'Impresa Sociale Aldo Camagni ricopre la carica di presidente e legale rappresentante e segue direttamente la gestione amministrativa e finanziaria, Edoardo Fleischner segue i contenuti multimediali dei progetti e del sito web, mentre Dario Melpignano presidia l'efficace uso delle tecnologie del digitale mobile applicate ai progetti. L'altro amministratore: Marco Monti è un amministratore indipendente, non coinvolto nella gestione.

Le competenze dei soci, come detto, permettono a Neos Logos l'ideazione di progetti sostenibili disegnati sulle più avanzate tecnologie, su un'ottimale definizione dei contenuti e la rapida individuazione nei progetti delle modalità più efficaci di comunicazione digitale.

Struttura e governance

Tutti i membri del Consiglio di Amministrazione operano normalmente senza compenso al fine di lasciare le risorse a disposizione delle finalità sociali di Neos Logos.

Il presidente Aldo Camagni, oltre alla sua funzione istituzionale di garanzia sulla missione sociale, ha il compito di assicurare la sostenibilità economica dei progetti, e segue direttamente gli aspetti di governance, amministrativi, contabili e fiscali della gestione. A tal fine svolge la sua opera appoggiandosi alle strutture del suo Studio professionale, che mette a disposizione di Neos Logos i necessari servizi e spazi per uffici a fronte di un compenso forfettario e all'amministratore non esecutivo Marco Monti che svolge compiti di controllo. Vista la limitata dimensione non è finora stato ritenuto opportuno nominare un formale organo di controllo.

La Società, per garantirsi la sostenibilità e per garantire la maggiore flessibilità orientata al progetto, ha scelto di operare attraverso outsourcing e principalmente con personale non strutturato. Le strutture fisse, sempre molto ridotte, nel 2014 erano state ulteriormente snellite per abbassare il punto di pareggio e anche nell'esercizio 2015 si è continuato nella revisione e semplificazione organizzativa della Società in modo da permettere la sostenibilità della complessiva attività svolta per il raggiungimento degli obiettivi sociali a favore della cultura.

Per lo stesso motivo si è preferito non nominare per il momento un formale Comitato scientifico, tenendo conto che gli Amministratori possono appoggiarsi a persone di alto profilo, esperte di diverse discipline, con le quali discutono gli aspetti tecnici ed economici e la validità sociale dei progetti. Quando l'impresa sociale avrà raggiunto una sufficiente dimensione o qualora un importante progetto lo richiedesse, queste persone potrebbero costituire il nucleo di un formale Comitato scientifico.

Obiettivi sociali e attività svolte nel 2015

Neos Logos continua nel percorso di diventare un preciso riferimento nel panorama culturale italiano per quanto riguarda i progetti orientati alla valorizzazione della cultura e delle arti e si propone di farlo identificando le modalità preferibili per

aumentare la visibilità, l'interesse e l'esperienza di fruizione delle proposte culturali di qualsiasi natura, attraverso l'utilizzo facilitato di strumenti di comunicazione evoluti, identificando e abbattendo le barriere che oggi ostacolano tale utilizzo, specie per realtà con limitate capacità di investimento quali sono generalmente quelle che si occupano di arte e di cultura.

Fin dai primi esercizi di attività Neos Logos si era dedicata a studi e progetti orientati alla creazione di valore economico per la cultura dove erano presenti terzi finanziatori per coprire l'investimento iniziale. Tuttavia nello scenario attuale, in presenza di una generale riduzione dei contributi pubblici e privati alle attività culturali a seguito della crisi economica, tale modello di sostenibilità si dimostrava sempre meno attuabile. Si è dovuta constatare la difficoltà di trovare i finanziamenti iniziali anche di progetti che avrebbero poi garantito la recuperabilità dell'investimento iniziale. In questo scenario si è quindi ritenuto opportuno orientarsi all'ideazione di strumenti digitali, caratterizzati da un costo limitato e da una grande facilità d'uso, destinati agli enti e alle imprese culturali, capaci di permettere loro, in autonomia, di promuovere la propria missione e di valorizzare le loro iniziative.

Per raggiungere questo obiettivo, nel 2013 si è partecipato a un bando della Fondazione Cariplo "Avvicinare nuovo pubblico alla cultura" con un progetto, descritto nel bilancio sociale per il 2014, che si proponeva la realizzazione di una piattaforma informatica che potesse permettere a operatori culturali di qualsiasi dimensione e tipologia (musei, siti culturali, organizzazioni artistiche, imprese teatrali, ecc.) e a persone senza nozioni di informatica, di creare, facilmente e con un costo minimo di abbonamento alla piattaforma, proprie applicazioni native per dispositivi digitali mobili collegati ad internet, comunemente chiamate App. In base a numerosi studi, come menzionato in precedenza, le App per dispositivi mobili quali smartphone e tablet, stanno diventando lo strumento di comunicazione e di valorizzazione dell'esperienza più efficace, capaci come sono di far leva su dinamiche motivanti, di essere facilmente integrabili con i "social network" e piattaforme "chat", e spinte anche dalla grandissima e veloce diffusione di dispositivi mobili capaci di navigare in Internet. Le App native poi sono quelle che garantiscono l'accesso a tutte le funzionalità, funzionano anche off line per ridurre i costi di connessione e offrono una "user experience" di massimo livello.

Alla base del progetto presentato a Fondazione Cariplo vi era quindi la creazione facilitata di App per la comunicazione culturale. L'esperienza di questi anni ci aveva infatti confermato che la valorizzazione della cultura e delle proposte culturali richiede che le stesse siano efficacemente comunicate al proprio pubblico di riferimento e al nuovo pubblico, spesso giovane, che può essere raggiunto con i dispositivi digitali. L'importanza delle applicazioni per dispositivi digitali per la ricerca di informazioni su prodotti e servizi, spesso anche acquistati tramite questi dispositivi, emerge dai dati pubblicati, secondo i quali in Italia, nel 2014, il 41% degli abitanti di ogni età aveva uno o più smartphone o altri dispositivi mobili e li utilizzava diverse volte al giorno per questo tipo di utilizzi.

Il progetto per Fondazione Cariplo, finalizzato alla creazione di una piattaforma standard e mantenuta costantemente aggiornata per la facile creazione di App native

per tutti i dispositivi mobili, teneva conto del fatto che le App, in particolare quelle native, hanno un grande impatto ma sono costose da realizzare, richiedono molto tempo e profonda conoscenza dei linguaggi di programmazione dei diversi sistemi operativi, sono soggette a una veloce obsolescenza tecnologica legata al rapido evolversi delle tecnologie sottostanti, non sempre padroneggiate da tutti e quindi sono difficili da aggiornare. Per questo devono essere create e mantenute facendo ricorso a tecnici specialisti, non sempre capaci di recepire correttamente i messaggi che gli operatori culturali vogliono trasmettere, che in molte delle App realizzate appaiono spesso filtrati in modo improprio.

Nel 2015, dopo un lavoro di due anni, la piattaforma, denominata AppCulturaDesign, è stata finalizzata ed è la prima piattaforma software italiana per la facile ed economica creazione di App native disegnata per le organizzazioni culturali di diverse tipologie. Nella seconda metà di tale anno, poiché il progetto presentato prevedeva che la piattaforma fosse testata sul campo da parte di due partner di progetto: il Museo Diocesano di Milano e l'Associazione Nocetum, i partner l'hanno utilizzata in una versione beta per migliorarne le funzionalità e la facilità nell'uso e per impostare proprie app native, recentemente completate e attualmente in fase di revisione critica da parte di alcuni utenti selezionati. Nell'anno in corso è prevista la presentazione alla stampa delle caratteristiche innovative della piattaforma e della qualità delle App realizzate sulla stessa, sia quelle dei partner, che verranno anche presentate in eventi separati, sia altre in corso di realizzazione da parte di altri operatori culturali.

Il bilancio sociale 2015 dà quindi ampio spazio a questa importante realizzazione, che per Neos Logos rappresenta anche il progetto strategico per continuare nel futuro un efficace supporto alla cultura.

La piattaforma *AppCulturaDesign*

Come detto nell'introduzione, nel 2015 è stata completata la piattaforma software di Neos Logos, dedicata a tutti gli operatori culturali, che potranno utilizzarla in abbonamento per creare direttamente delle App native molto avanzate, per i più diffusi sistemi operativi dei dispositivi digitali, senza intermediazioni e senza la necessità di particolari competenze tecniche, al fine di promuovere la propria organizzazione e diffondere le sue iniziative culturali, valorizzandole e rendendo più coinvolgente e piacevole la loro fruizione.

Come già indicato nel bilancio sociale 2014, Neos Logos per la progettazione e realizzazione della piattaforma si è appoggiata a Neosperience SpA, società di respiro internazionale, leader in Italia nella tecnologia del digitale mobile e della "*Digital Customer Experience*", cioè tutto ciò che compone l'esperienza che un dispositivo mobile può trasmettere alle persone che ne usano le applicazioni. Neosperience ha l'impegno di mantenere allo stato dell'arte tecnologico la piattaforma realizzata, con un automatico aggiornamento anche delle App sulla stessa realizzate.

La piattaforma di Neos Logos è disegnata a misura di un operatore culturale che deve far conoscere la propria attività e le sue proposte per raggiungere un vasto pubblico attraverso App che la piattaforma permette allo stesso operatore di disegnare in modo semplice ed efficace per valorizzare al meglio tali attività e proposte, con

un'esperienza di fruizione al massimo livello. La piattaforma ha la caratteristica di essere *user-friendly* e sono stati sviluppati appositi tutorial per guidare, passo passo, l'utente nella creazione di proprie App native.

Gli operatori culturali che utilizzeranno la piattaforma per creare App potranno appoggiarsi a Neos Logos e ai suoi partner tecnologici anche per ottenere ulteriori servizi, quali personalizzazione per particolari esigenze, profilazione degli utenti, analisi dei loro feedback al fine di meglio soddisfare le loro esigenze.

La piattaforma di Neos Logos, basata sulla propria metodologia per la promozione delle culture dei territori: Area Activa, è studiata anche per incrementare il turismo culturale e per questo nel 2015 sono stati mantenuti i rapporti con il Comune di Vigevano e col suo assessorato alla cultura per uno studio di fattibilità per un sostanziale aggiornamento della App "Vigevano" realizzata in passato mediante la nuova piattaforma.

Nel 2015 è continuata la collaborazione con il Club Alpino Italiano Sezione Lombardia (CAI Lombardia) al quale è stata proposta una nuova versione della App per smartphone denominata "Escursioni in tasca", realizzata in versione pilota per la Valtellina, basata sulla nuova piattaforma e con l'introduzione di nuove funzioni. La App in progetto sarà collegata ad un ampio catalogo di escursioni, a cura del CAI Lombardia, che si possono effettuare nelle diverse zone, inizialmente della Lombardia e successivamente in tutta Italia. Tra le nuove funzioni che si sta studiando di far gestire alla piattaforma vi sono quelle che permettono ai capi escursione di costruire le locandine delle escursioni e di effettuare in modo automatizzato le relazioni sulle escursioni effettuate, comunicando in tempo reale eventuali pericoli o altre informazioni utili alla manutenzione dei sentieri e alla qualità del soggiorno nei rifugi di montagna. Nella nuova versione vi saranno ulteriori contenuti utili agli escursionisti e in generale agli amanti della montagna per ampliare la loro esperienza di visita informandoli sulle culture e sulle storie delle valli montane visitate e sui punti di interesse, paesaggistico e culturale e sui servizi presenti.

Altre attività

L'impegno profuso per lo sviluppo della piattaforma e per l'adattamento delle realizzazioni precedenti non ha permesso di portare avanti altri progetti, anche quelli che i soci ritengono di grande interesse, in particolare nel campo della formazione sulla comunicazione culturale attraverso le nuove tecnologie e dei convegni sulle best practices internazionali. Nel 2016 si cercherà di riprendere gli studi effettuati per studiare una nuova linea di attività in questo campo che potrà essere attuata nel 2017 in base al rafforzamento della struttura organizzativa avviato nel 2016.

Situazione finanziaria e risultato d'esercizio

Come in precedenza illustrato i numeri del bilancio di esercizio sottolineano il fatto che l'attività più rilevante svolta nell'esercizio è stata lo sviluppo della piattaforma per gli operatori culturali, che ha comportato consistenti investimenti interni di ricerca e sviluppo, in misura minima rinviati al futuro come immobilizzazioni in corso ma prudenzialmente lasciati per la maggior parte a carico dell'esercizio. Tali investimenti

sono stati possibili sul piano finanziario grazie all'aumento di capitale effettuato dai soci e al ricorso al lavoro volontario dei sostenitori dell'iniziativa, oltre che dai ricavi di alcuni progetti minori avviati in passato e dall'incasso anticipato di un progetto in corso di realizzazione.

I ricavi dalle vendite mostrano un significativo aumento nei ricavi per vendite, dovuto alla parte di competenza di un progetto speciale per l'utilizzo delle tecnologie della nuova piattaforma, e includono tra i ricavi il riconoscimento a conto esercizio dei contributi finora ricevuti da Fondazione Cariplo per la sua realizzazione, prudenzialmente contabilizzati al netto di un fondo a garanzia pari al 10% dei contributi ricevuti. Prudenzialmente nell'esercizio, nonostante l'avvenuto completamento della piattaforma non si è contabilizzato, nella valorizzazione contabile delle immobilizzazioni in corso, l'intero incremento del valore della piattaforma misurato in base ai costi sostenuti. La piattaforma verrà iscritta tra le immobilizzazioni al valore oggi contabilizzato, maggiorato solo dai costi per la realizzazione del nuovo sito web, e sarà ammortizzata a partire dal 2016, anno nel quale entreranno a regime le attività di commercializzazione vere e proprie.

I costi della produzione dell'esercizio mostrano pure un consistente aumento, dovuto alle spese sostenute per la realizzazione della piattaforma e lo sviluppo dei progetti. La Società nel corso del 2015 si è avvalsa principalmente di consulenze e collaborazioni tecniche di terzi per la realizzazione della piattaforma, in aggiunta al personale non strutturato e al personale dipendente, formato nel campo del digital marketing e della gestione delle reti sociali, per i progetti di valorizzazione dei beni e delle proposte culturali.

Il risultato dell'esercizio 2015 mostra comunque una minima differenza positiva tra valori e costi della produzione e un leggero utile, che, sia pur in misura ridotta, contribuisce al rafforzamento patrimoniale avviato con l'aumento del capitale sociale, oggi su livelli che possono assicurare la continuità necessaria per il raggiungimento delle finalità istituzionali dell'impresa sociale.

Per il commento delle figure di bilancio si rinvia alla nota integrativa del bilancio dell'esercizio 2015.

Evoluzione prevedibile della gestione nel 2016

Dalla fine 2015 si è avviato il rafforzamento della struttura con l'inserimento di due laureati in economia e gestione dei beni culturali ed è previsto anche l'inserimento di nuove risorse. Si è inoltre istituzionalizzata col partner tecnologico Neosperience SpA, la collaborazione per rafforzare i servizi aggiuntivi agli utilizzatori della piattaforma.

Nella seconda metà dell'anno in corso, dopo la fase di test delle App realizzate e la realizzazione del nuovo sito web di AppCulturaDesign, si avvierà l'attività di commercializzazione in abbonamento della nuova piattaforma, con iniziative di comunicazione nei diversi settori delle attività culturali e con un piano di marketing digitale. Se si riuscirà a rispettare i tempi si prevede che già nel quarto trimestre i corrispettivi per l'utilizzo della piattaforma possano raggiungere livelli interessanti

NEOS LOGOS S.r.l. Impresa Sociale

Il Presidente