

STREAMCOLORS S.R.L. – IMPRESA SOCIALE

BILANCIO SOCIALE 2017

## **Introduzione: metodologia adottata per la redazione del bilancio sociale.**

Il bilancio sociale rappresenta un documento importante nonché fondamentale attraverso il quale l'impresa riesce a comunicare e a far comprendere a quanti si relazionano con essa e alla comunità tutta non solo l'ambito e il settore in cui presta la sua opera ma anche e soprattutto quali traguardi sono stati raggiunti nell'anno e quali gli obiettivi che si intende prefiggere per il futuro. Uno strumento essenziale con cui è possibile tirare le somme sulla gestione svolta da un punto di vista qualitativo e permettere un'analisi sulle performance aziendali.

A tal fine Streamcolors S.r.l. impresa sociale ha scelto di adottare una struttura di redazione semplice e snella in modo da permettere una lettura facile e di diretta comprensione, soffermandosi sui punti salienti sui quali è necessario che il lettore ponga la sua attenzione.

Il bilancio sociale di Streamcolors S.r.l. impresa sociale è stato redatto in conformità alle linee guida per la redazione del bilancio sociale da parte delle organizzazioni che esercitano l'impresa sociale previste nel Decreto del Ministero della solidarietà sociale del 24 gennaio 2008 ai sensi dell'articolo 10, comma 2, del decreto leg. 24.03.2006 n. 155.

- **Informazioni generali sull'ente e sugli amministratori**

- **Nome dell'ente**

Streamcolors S.r.l. – Impresa sociale

- **Indirizzo sede legale**

Via Vela Vincenzo 8, 20133, Milano

- **Altre sedi secondarie**

Streamcolors non ha sedi secondarie

- **Nominativi degli amministratori, data di prima nomina e periodo per il quale rimangono in carica**

Uno dei soci fondatori della società, Giacomo Giannella, è anche amministratore unico, è stato nominato il 24 febbraio 2016 e rimarrà in carica fino alla revoca.

- **Nominativi dei soggetti che ricoprono cariche istituzionali**

Non rilevato.

- **Settore nel quale l'ente produce o scambia beni e servizi di utilità sociale, con indicazione dei beni e servizi prodotti o scambiati**

Ai sensi del decreto legislativo 155/2006, che definisce i settori di utilità sociale nei quali possono operare le imprese sociali, Streamcolors produce beni e servizi nel settore: “f) valorizzazione del patrimonio culturale, ai sensi del Codice dei beni culturali e del paesaggio, di cui al decreto legislativo 22 gennaio 2004, n. 42”.

In particolare, la società si occupa di ricerca ed erogazione di servizi culturali.

- **Struttura, governo ed amministrazione dell'ente**

- **Informazioni sull'oggetto sociale come previsto nello statuto**

La società Streamcolors ha per oggetto la realizzazione di progetti per la valorizzazione e la promozione del patrimonio culturale (musei, archivi, biblioteche, gallerie, ecc.) e territoriale attraverso l'ideazione e la realizzazione di format interattivi online ed offline (totem, corner emozionali, siti web, applicazioni per smartphone, ecc.) ed attraverso la realizzazione e la vendita di prodotti personalizzati di design, il tutto pensato per attirare il pubblico alla cultura, diffondere, anche nei luoghi pubblici, contenuti culturali e per aumentare il coinvolgimento delle persone durante le visite collegate a temi culturali ed aumentare l'impatto culturale.

- **Forma giuridica adottata dall'ente, con evidenza delle eventuali trasformazioni avvenute nel tempo**

Streamcolors ha adottato la forma giuridica della società a responsabilità limitata e non ha subito trasformazioni nel tempo.

- **Previsioni statutarie relative all'amministrazione e al controllo dell'ente**

L'articolo 20 dello statuto prevede il seguente sistema di amministrazione:

“Art.20) ORGANO AMMINISTRATIVO – 1. La società è amministrata alternativamente:

- da un Amministratore Unico;

- da più amministratori che agiscono in forma di Consiglio di amministrazione oppure con potere di amministrare disgiuntamente o congiuntamente con le modalità di cui agli articoli 2257 e 2258 del codice civile.

2. Se l'amministrazione spetta disgiuntamente a più amministratori, ciascun amministratore ha diritto di opporsi all'operazione che un altro voglia compiere, prima che sia compiuta. La maggioranza dei soci, determinata secondo la partecipazione di ciascun socio al capitale, decide sull'opposizione.

3. In ogni caso, la redazione del progetto di bilancio e dei progetti di fusione e scissione, nonché le decisioni di aumento del capitale eventualmente attribuite agli amministratori ai sensi dell'art. 2481 del codice civile, sono di competenza dell'Organo Amministrativo.

4. Con la decisione di nomina degli amministratori, i soci stabiliscono: il numero degli stessi, la struttura dell'organo amministrativo e le eventuali limitazioni ai poteri gestori che vengono contestualmente attribuiti alla competenza della decisione dei soci. Qualora nella decisione di nomina non sia stabilito diversamente, gli amministratori costituiscono il Consiglio di amministrazione.

5. I componenti dell'organo amministrativo possono essere scelti anche fra i non soci e devono avere la piena capacità civile ed essere in possesso dei requisiti di onorabilità, professionalità ed indipendenza confacenti alla qualifica di impresa sociale e allo scopo non lucrativo della società.

Il venir meno dei citati requisiti nel corso della carica costituisce causa di decadenza dalla carica stessa.

Sono considerati requisiti di onorabilità:

- non aver riportato condanne definitive, ivi comprese le sanzioni sostitutive di cui alla Legge 24 novembre 1981, n.689, per delitti contro il patrimonio, contro la Pubblica Amministrazione, contro la pubblica fede, contro l'economia pubblica o per delitti non colposi per i quali la legge preveda la pena della reclusione non inferiore, nel massimo, a cinque anni;
- non essere sottoposti alle misure di prevenzione disposte ai sensi della Legge 27 dicembre 1956, n. 1423 o della Legge 31 maggio 1965, n. 575 e successive modificazioni ed integrazioni;
- non aver subito provvedimenti disciplinari che abbiano comportato la sospensione da Albi Professionali di eventuale appartenenza.

I soggetti destinati a rivestire le cariche sociali debbono, inoltre, essere scelti secondo criteri di professionalità tra soggetti che:

- abbiano maturato un'adeguata e qualificata esperienza nei settori di intervento di cui all'art. 4 dello statuto, anche attraverso l'esercizio di attività di insegnamento e di ricerca in materie attinenti;
- si siano contraddistinti per un particolare impegno in campo sociale, artistico o culturale;

- abbiano svolto attività di amministrazione o di controllo ovvero compiti direttivi in enti pubblici o pubbliche amministrazioni o in imprese di dimensioni ritenute adeguate.

Non possono ricoprire cariche sociali, per assenza del requisito dell'indipendenza:

- gli amministratori ovvero i soci di enti che hanno per oggetto sociale attività contrastanti con lo scopo e le attività dell'impresa sociale;

- coloro che ricoprono funzioni di Governo, che siano membri del Parlamento Nazionale ed Europeo, delle Amministrazioni regionali, provinciali, comunali e locali e dei relativi organi di controllo, oppure che abbiano ricoperto tali incarichi nel biennio precedente alla nomina.

Durano in carica a tempo indeterminato sino a dimissioni o revoca da parte dei soci (anche senza giusta causa) ovvero per quel tempo che viene determinato di volta in volta all'atto della nomina. Anche in caso di revoca senza giusta causa non hanno alcun diritto al risarcimento danni.

6. Gli amministratori sono rieleggibili.

7. Non possono essere nominati amministratori, e se nominati decadono dal loro ufficio, coloro che si trovano nelle condizioni di cui all'art. 2382 del codice civile.

8. Se vengono a mancare uno o più amministratori, quelli rimasti in carica dovranno proporre ai soci di adottare la decisione per la nomina dei nuovi amministratori, i quali scadranno insieme a quelli in carica all'atto della loro nomina.

9. In caso di adozione di un Consiglio di amministrazione:

- se vengono a mancare uno o più consiglieri che non costituiscono la maggioranza dei componenti del Consiglio di amministrazione, quelli rimasti in carica provvedono a sostituirli per cooptazione con propria deliberazione; i consiglieri così nominati restano in carica fino alla prima assemblea dei soci e, in caso di conferma con nomina dei soci, il loro mandato scade insieme a quello dei consiglieri in carica all'atto della loro conferma;

- se viene a mancare la maggioranza dei consiglieri, tutto il Consiglio decade e deve essere senza indugio promossa la decisione dei soci per l'integrale sostituzione dell'organo amministrativo.”

Gli articoli 25, 26 e 27 delineano invece il sistema di controllo:

“Art. 24)ORGANO DI CONTROLLO INTERNO – 1. La nomina dell'organo di controllo interno, con decisione dei soci ai sensi dell'art. 16 del presente statuto, è facoltativa finché non ricorrano le condizioni di cui all'art. 2477 del codice civile, dell'art. 11 del D.Lgs. n.155/2006 e delle altre disposizioni in materia.

2. L'organo di controllo interno, secondo quanto stabilito dai soci in occasione della nomina, e salvi gli obblighi e le limitazioni di legge, potrà essere costituito da un sindaco unico o da un collegio sindacale

composto da tre membri effettivi e due supplenti, persone tutte, comunque, scelte tra soggetti aventi i requisiti prescritti dalla normativa in materia.

3. L'organo di controllo interno resta in carica per tre esercizi con scadenza alla data della decisione dei soci che approva il bilancio relativo al terzo esercizio della carica ed è rieleggibile. Può essere revocato solo per giusta causa; la decisione di revoca deve essere approvata con decreto del tribunale, sentito l'interessato.

4. L'organo di controllo ha i doveri ed i poteri previsti dagli articoli 2403 e ss. del codice civile ed esercita il controllo contabile con le funzioni stabilite dall'art. 2409-ter del codice civile, salvo diversa decisione dei soci.

Art. 26) REVISORE – 1. Con decisione dei soci può essere nominato un revisore, scelto tra soggetti aventi i prescritti requisiti di legge, che esercita il controllo contabile della società.

2. Il revisore resta in carica per tre esercizi con scadenza alla data della decisione dei soci che approva il bilancio relativo al terzo esercizio della carica ed è rieleggibile; decade dall'ufficio al momento dell'iscrizione nel Registro delle Imprese della nomina dell'organo di controllo.

Art. 27) CONTROLLO DEI SOCI – 1. I soci che non partecipano all'amministrazione hanno diritto di avere dagli amministratori notizie sullo svolgimento degli affari sociali e di consultare, anche tramite professionisti di loro fiducia, i libri sociali ed i documenti relativi all'amministrazione.

2. Ciascun socio può promuovere l'azione di responsabilità contro gli amministratori.”

- **Modalità seguite per la nomina degli amministratori**

L'organo amministrativo è nominato su delibera dell'Assemblea dei Soci, secondo quanto previsto dagli art. 16, 17, 18 e 19 dello Statuto della società.

- **Particolari deleghe conferite agli amministratori**

Non si rileva la presenza di particolari deleghe agli amministratori. È utile riportare quanto indicato dagli art. 21 e 23 dello Statuto. Sono conferite all'organo amministrativo le seguenti deleghe:

- è investito dei più ampi poteri per la gestione ordinaria e straordinaria della società e ha facoltà di compiere tutti gli atti che ritenga opportuni per il conseguimento dell'oggetto sociale che non siano dalla legge, dall'atto costitutivo, dallo statuto o dalla decisione di nomina attribuiti alla esclusiva competenza della decisione dei soci;
- può, con procura, nominare procuratori della società per determinati atti o categorie di atti;

- l'Amministratore Unico, il Presidente del Consiglio di amministrazione, agli Amministratori Delegati e agli amministratori che non costituiscono un consiglio di amministrazione, rappresentare la società di fronte ai terzi ed in giudizio.
- **Per gli enti di tipo associativo informazioni sui soci dell'ente con indicazione del numero dei soci iscritti, con distinzione tra persone fisiche e giuridiche, dei soci dimessi o esclusi dall'ente**

È utile riportare la composizione della compagine sociale:

Socio	Codice Fiscale	Quota nominale	Di cui versati
Giuliana Geronimo	GRNGLN79C63F205M	€ 5.000,00	€ 5.000,00
Giacomo Giannella	GNNGCM79L02C207A	€ 5.000,00	€ 5.000,00

- **Relazione sintetica della vita associativa, con l'indicazione del numero di assemblee svoltesi nell'anno, del numero di soci partecipanti all'assemblea annuale per l'approvazione del bilancio e dei temi sui quali i soci sono stati coinvolti**

Nel corso del 2017 hanno avuto luogo due assemblee a cui ha partecipato l'intera compagine societaria. In particolare la prima ha riguardato l'approvazione del bilancio di esercizio, che ha evidenziato un utile, nonché del bilancio sociale, con il quale si è provveduto a rendicontare il primo anno di vita della società. Mentre nella seconda si è posta l'attenzione sulla necessità di determinare un compenso per l'amministratore in virtù dell'attività svolta all'interno dell'impresa.

- **Mappa dei diversi portatori di interessi con indicazione del tipo di relazione che lega l'impresa sociale alle singole categorie**

L'individuazione dei portatori di interesse di Streamcolors, essendo costituita recentemente, non sono definibili in via definitiva nel dettaglio, tuttavia è possibile fare riferimenti ai seguenti soggetti:

- Collaboratori: essendo Streamcolors un'azienda che si basa prevalentemente sull'apporto del lavoro umano la prima categoria di portatori di interessi è rappresentata dai lavoratori che in questo caso specifico sono rappresentati dagli stessi soci e dai professionisti esterni a cui la società si rivolge per raggiungere i suoi obiettivi. Con essi vi è uno stretto rapporto basato essenzialmente sulla fiducia che pone le basi per il conseguimento futuro dell'oggetto sociale;
- Fondazione Cariplo: rappresenta l'investitore principale e più importante con cui l'impresa ha instaurato un rapporto grazie all'assegnazione di progetti vincitori di due bandi dell'area Arte e Cultura. Infatti la Fondazione Cariplo ha lo scopo di finanziare gli enti in grado di generare

innovazione culturale e cambiamento creando e diffondendo beni e servizi che siano utili, sostenibili, replicabili e in grado di produrre un impatto importante nei modi di fare, pensare, vivere e condividere cultura e valorizzazione del Patrimonio storico-artistico.

- Fornitori: ad eccezione dei collaboratori esterni, i quali rappresentano una voce rilevante tra i costi e il principale mezzo di produzione, e le spese generali per la gestione ordinaria della società, i fornitori per l'anno 2017 hanno interessato soprattutto la realizzazione del progetto International Game Camp 2017 su cui si sono concentrati gli sforzi da parte della Streamcolors;
  - Istituzioni culturali
  - Concorrenti
- 
- **Compensi, a qualunque titolo corrisposti, ad amministratori e a persone che ricoprono cariche istituzionali elettive o non nell'impresa sociale**

La società ha deciso di destinare, per l'anno 2017, all'amministratore Giacomo Giannella un compenso lordo pari ad euro 16.810 per l'attività svolta.

- **Compensi, a qualunque titolo corrisposti, a soggetti eventualmente incaricati del controllo contabile**

Non si rilevano compensi erogati nel corso del 2017.

- **Indicazione del valore massimo e del valore minimo delle retribuzioni lorde dei lavoratori dipendenti dell'ente con distinta evidenza di valore della retribuzione e numerosità per le diverse tipologie di contratto di lavoro**

La società al momento non si avvale di lavoratori dipendenti ma soltanto di collaboratori esterni e del lavoro dei soci.

- **Compensi corrisposti per prestazioni di lavoro non regolate da contratto di lavoro dipendente, con distinta evidenza di valore della retribuzione e tipologia di contratto**

Nel 2017 sono stati erogati compensi lordi a liberi professionisti a partita IVA in qualità di collaboratori esterni per un totale di circa euro 40.000.



- **Numero di donne sul totale dei lavoratori, con dettaglio per ciascuna tipologia di contratto di lavoro**

Nel 2017 tra i collaboratori della società risultano sette uomini e quattro donne. Per quanto riguarda le donne :

- 1 stagista gratuita (stage curriculare obbligatorio alla fine del master che ha frequentato)
- 2 collaboratrici con ritenuta d'acconto
- 1 collaboratrice con partita iva

- **Imprese, imprese sociali, altri enti senza scopo di lucro in cui l'impresa sociale abbia partecipazioni, a qualunque titolo e di qualunque entità, con indicazione dell'attività svolta dagli enti partecipati e dell'entità della partecipazione. Nel caso di gruppi di imprese sociali, tenuti a redigere e depositare i documenti contabili ed il bilancio sociale in forma consolidata, indicazione delle sinergie di gruppo che hanno consentito una migliore realizzazione delle finalità di utilità sociale e dei criteri di consolidamento**

Streamcolors non possiede partecipazioni o titoli in altri enti.

- **Imprese, imprese sociali, altri enti senza scopo di lucro che abbiano nell'impresa sociale partecipazioni, a qualunque titolo e di qualunque entità, con indicazione dell'attività svolta dagli enti partecipanti e dell'entità della partecipazione. Analogamente a quanto previsto al punto n), per il caso di gruppi di imprese sociali, indicazione delle sinergie di gruppo che hanno consentito una migliore realizzazione delle finalità di utilità sociale e dei criteri di consolidamento**

Nessun altro ente possiede partecipazioni o titoli in Streamcolors.

- **Principali reti e collaborazioni attive con enti pubblici, imprese sociali, altri enti senza scopo di lucro ed altre imprese commerciali, specificando la natura del rapporto e delle intese**

Streamcolors sta dialogando con Fondazioni, amministrazioni pubbliche, con associazioni culturali e con imprese culturali e creative no profit.

In particolare è utile fare cenno a:

- Fondazione Cariplo che ha sostenuto Streamcolors fin dall'inizio con il bando IC-Innovazione Culturale.
- Comune di Cassina dè Pecchi (MI) con cui è in corso una collaborazione per lo sviluppo del Museo MAIO e che ci ha inseriti come suoi fornitori all'interno del Bando Partecipazione Culturale di Fondazione Cariplo che ha vinto a luglio 2017,
- Comune di Sassocorvaro (PU) per la realizzazione di una Stream Machine per il suo Premio Rotondi, il premio annuale consegnato ai salvatori dell'arte

- Regione Emilia Romagna per la comunicazione di percorsi culturali fra i borghi di questo territorio
- Associazione culturale IVIPRO per la valorizzazione territoriale attraverso la cultura e il gioco
- Museo d'Arte Contemporanea del North Carolina in America per lo sviluppo di un'installazione immersiva per la loro mostra "You Are Here"
- INFN - Istituto Nazionale di Fisica Nucleare per la realizzazione di installazione interattiva sulla materia oscura per la mostra temporanea "Gravity. Immaginare l'Universo dopo Albert Einstein" al Museo MAXXI di Roma.
- IED - Istituto Europeo del Design, Università Politecnico Facoltà di design e George Brown School e AESVI- Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani per la realizzazione dell'International Game Camp e lo sviluppo di nuovi format di formazione trasversale cultura/videogiochi
- 56 musei italiani che sono entrati come partner nel progetto International Game Camp ideato e sviluppato da Streamcolors
- Fra le società durante il 2017 si è consolidata la collaborazione con Mattei Digital per il suo grande ciclo di eventi
- Meet The Media Guru e per il nascente Centro di Cultura Digitale nel cuore di Milano. Durante la serata Meet
- The Media Guru con Nancy Proctor, fondatrice della MuseWeb Foundation, a Palazzo Litta (sede della Soprintendenza della Lombardia) Streamcolors ha presentato la sua Stream Machine : un software di audience engagement che è alla base anche dell'installazione per il Museo d'arte Contemporanea del North Carolina.

- **Totale dei volontari attivi nell'organizzazione nell'ultimo anno e tipo di impiego presso l'organizzazione, con indicazione del numero di coloro che sono entrati e usciti nel suddetto periodo**

In quanto società a responsabilità limitata Streamcolors non si avvale di lavoro volontario ma solo del lavoro retribuito di collaboratori esterni.

- **Numero e tipologie dei beneficiari, diretti e indiretti, delle attività svolte**

Grazie al lavoro svolto, in modo diretto, con la realizzazioni di installazioni interattive, e indiretto, tramite la comunicazione sui social, sulla carta stampata e la partecipazione ad eventi, si è raggiunto un numero elevato di persone.

In particolare, la prima edizione dell'International Game Camp (IGC) si è conclusa con un successo superiore alle aspettative stesse di Streamcolors grazie a:

importanti partners che hanno creduto e sostenuto il progetto (IED Milano, Politecnico Milano, George Brown College di Toronto, AESVI- Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani e IVIPRO- Italian Videogame Program),

53 musei da tutta Italia che hanno aderito all'iniziativa inviando alcune foto del loro patrimonio culturale (in tutto 671),

65 ragazzi, fra i 20 e i 26 anni di cui la metà stranieri (Canada, America e Asia), che hanno lavorato per 3 giorni suddivisi in 11 team interdisciplinari con persone mai viste prima,

12 professionisti internazionali dei desk che hanno affiancato i ragazzi durante il Camp

5 lecture di formazione a cui i partecipanti hanno potuto assistere.

La pagina di Facebook ha raggiunto 250.000 utenti e ha visto la pubblicazione di 50 post (1 al giorno + copertura live Lecture del 20/09 e di alcuni momenti dell'IGC2017).

La copertura organica totale dei post pubblicati è stata di 22.433 (cioè, numero totale di persone che ha visto i post della pagina) per un totale di oltre 30.000 visualizzazioni.

I video (compresi i live) hanno raggiunto circa 8.000 visualizzazioni (per una copertura di circa 5.000 utenti raggiunti).

L'attività dell'ufficio stampa ha visto la stesura di 2 comunicati stampa che sono stati inviati 3 volte ai giornalisti di settore: il primo invio a una mailing list di 1.175 indirizzi e-mail; il secondo lancio come reminder alla stessa mailing list; il terzo invio è stato mandato a 1.256 indirizzi (perchè, in più alla mailing list precedente, sono stati aggiunti i giornalisti delle pagine di Cronaca di Milano).

- **Valutazione degli amministratori circa i rischi di tipo economico- finanziario cui l'ente è potenzialmente esposto e dei fattori generali che possono compromettere il raggiungimento dei fini istituzionali e descrizione delle procedure poste in essere per prevenire tali rischi**

Al momento non si evidenziano rischi particolari. Nel corso dell'anno non si sono evidenziati rischi di tipo economico e finanziario che avrebbero potuto compromettere il raggiungimento dei fini istituzionali

- **Obiettivi e attività**

- **Finalità, principali dell'ente, in coerenza con quanto previsto nell'atto costitutivo o statuto e con specifico riferimento agli obiettivi di gestione dell'ultimo anno**

Come già citato in quanto documento, all'interno dell'articolo dello statuto relativo all'oggetto sociale viene delineata la finalità della società. Innanzitutto Streamcolors, in quanto impresa sociale, è un soggetto giuridico che nasce con il fine di fornire beni e servizi di utilità sociale. In particolare, con riguardo al suo specifico settore di appartenenza in cui opera, la società si è prefissata lo scopo di valorizzare il patrimonio culturale del territorio attraverso l'utilizzo della tecnologia all'interno dei siti espositivi in modo da coinvolgere maggiormente il pubblico ed attirarne di nuovo.

Dal punto di vista degli obiettivi di gestione del 2017 si evidenzia come le finalità proposte al momento della costituzione si siano concretizzate: a) partecipare ad eventi e fiere di settore per presentare la società a una serie di enti culturali per creare una rete di potenziali attori con cui collaborare; b) parallelamente sviluppare format narrativi ed educativi innovativi che potessero permettere ai visitatori di partecipare a un processo di co-creazione di nuovi contenuti culturali per l'apprendimento emozionale dei contenuti e la realizzazione di grafica per merchandisign personalizzato.

- **Riassunto delle principali attività che l'ente pone in essere in relazione all'oggetto sociale con specifica descrizione dei principali progetti attuati nel corso dell'anno**

Le principali attività poste in essere dalla società in relazione all'oggetto sociale citato possono essere riassunte nelle seguenti voci:

- Ideazione e realizzazione di format interattivi
- Realizzazione e vendita di prodotti personalizzati di design.

- **Analisi dei fattori rilevanti per il conseguimento degli obiettivi, distinguendo tra quei fattori che sono sotto il controllo dell'ente e quelli che non lo sono**

Per il conseguimento degli obiettivi un fattore è stato determinante: la seconda rata del finanziamento del bando IC- Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo vinto nel 2016. La seconda rata di contributo a fondo perduto, pari a 36.000 euro, è stata utilizzata per la copertura parziale dei costi di sviluppo: consulenza IT, prototipazione, ricerca e sviluppo nuovi format, acquisto tecnologia, spese di trasferta per partecipazione a fiere/incontri di lavoro e materiale di consumo.

- **Valutazione – utilizzando specifici indicatori qualitativi e quantitativi – dei risultati conseguiti ed in particolare dell'impatto sul tessuto sociale di riferimento, dei principali interventi realizzati o conclusi nell'anno, con evidenza di eventuali scostamenti dalle previsioni**

Gli obiettivi per il 2017 di Streamcolors sono stati definiti in modo generale e sintetico in quanto al suo secondo anno di attività. Tuttavia è possibile riassumerli segnalando la seconda tranche di finanziamento approvata da Fondazione Cariplo dopo aver valutato con positività lo stato di avanzamento del primo anno del progetto Glitch per il bando IC- Innovazione Culturale. L'assegnazione del bando IC prevede in tutto un'entrata di 120.000 a fronte di un co-finanziamento di 70k permettendo di raggiungere entro la fine del 2019 gli sviluppi prefissati.

Abbiamo stretto legami forti a livello internazionale in particolare con il mercato nord americano e canadese.

Abbiamo partecipato a convegni e tavole rotonde per presentare il nostro lavoro. Tra questi in particolare segnaliamo:

- Meet the Media Guru con Nancy Proctor a maggio 2017 a Palazzo Litta a Milano;
- Workshop internazionale con Nancy Proctor e 20 direttori di musei e 10 imprese culturali e creative presso Fondazione Cariplo per un confronto sull'Innovazione Culturale e l'Audience Engagement;
- Convegno di 3 giorni dal titolo Musei Emotivi organizzato dall'Università di Firenze presso la Casa Museo Ivan Bruschi di Arezzo (fine novembre 2017);

- Politecnico di Milano, Aula Magna, lecture in inglese “Videogames Meet Heritage”, 20 settembre 2017;
- IED Milano, Aula Magna, lecture in inglese “Videogames Meet Heritage”, 15 ottobre 2017;
- Fiera HOMI a Fiera Milano, gennaio 2017;
- L’attività principale del nostro lavoro di questi primi mesi si è concentrata sullo sviluppo in Realtà Virtuale e sull’implementazione della Stream Machine: una piattaforma software di fruizione, co- creazione e condivisione dei contenuti e di acquisto di prodotti di design personalizzato, di cui abbiamo scritto il codice e ideato le funzioni adattando il motore grafico real time 3d Unreal Engine 4 di Epic Games, il migliore software per la realizzazione di videogiochi a livello mondiale.

In questo modo abbiamo trasformato un motore grafico di videogiochi in un visualizzatore di contenuti culturali fruibili all’interno di 3 aree:

- 1) *Learn*: presentazione in forma interattiva e non lineare dei contenuti culturali (schede informative, audio, video);
- 2) *Create*: a partire da immagini o video della collezione di un’istituzione le persone possono rielaborazione in tempo reale le immagini per creare una propria opera d’arte unica da mandarsi via e-mail o per personalizzare e acquistare un prodotto;
- 3) *Play*: quest’area prevede la creazione di esperienze gamificate in grado di presentare i contenuti sotto forma di esplorazione ludica. Il visitatore vive i contenuti da videogiocatore e al progredire della sua “avventura” sblocca nuovi contenuti informativi o nuovi design personalizzati. I nostri pacchetti software sono sviluppati per essere contemporaneamente fruibili su multipiattaforma (applicazioni web, mobile, per pc windows, applicativi VR).

Ciò ci permette di avere dei grandi vantaggi per quanto riguarda l’ottimizzazione dei tempi e dei costi di realizzazione dei progetti. Inoltre, per come abbiamo ideato il tutto, le caratteristiche principali della Stream Machine sono:

- personalizzazione dell’interfaccia, dei contenuti e del merchandising per ogni istituzione culturale;
- integrazione della versione iniziale con aggiornamenti modulari successivi installati direttamente da noi da remoto.

## • **Forme di coinvolgimento dei lavoratori e dei beneficiari delle attività**

Riguardo le forme di coinvolgimento dei lavoratori, è utile rilevare come siano stati coinvolti collaboratori con conoscenze tecniche che hanno aiutato la società allo sviluppo di diversi aspetti.

In particolare i soci fondatori:

- Giacomo Giannella svolge lavoro di ricerca e sviluppo software e di ideazione e realizzazione artistica e creativa dei progetti. Partecipa a convegni ed eventi pubblici come relatore per presentare i progetti.
- Giuliana Geronimo segue la parte di sviluppo commerciale, le relazioni con le istituzioni, la comunicazione, coordina i progetti e la gestione economica e del personale.

Al loro lavoro dei soci si è affiancato quello di alcuni professionisti esterni:

- Andrea Boschetto per l'attività di ricerca e sviluppo software e gestione di infrastruttura tecnologica.

- per la realizzazione dell'International Game Camp: Cecilia Mansi, curatrice d'arte, Matteo Pozzi, del duo We Are Müesli specializzato nello sviluppo di videogiochi narrativi culturali; Andrea Basilio, dello studio gaming Lunar, Jean Paul Amore, Program Coordinator della George Brown College, Michael Surya, Game Designer in Ubisoft Toronto, Claudia Molinari di We Are Müesli, Lorenzo Denova, docente d'animazione allo IED, Andrea Orioli, character concept artist di Forge Studio, Paul Leli Concept Artists di Ubisoft Toronto e Billy Matjuniš, Lead Artist di Ubisoft Toronto, Gianni Ricciardi dell'etichetta musicale e produzioni video in VR WANTmusik, Marco Brandani, con una lunga esperienza marketing nella società gaming Milestone, la più importante d'Italia, Francesca Tasso, Responsabile dei Musei del Castello Sforzesco di Milano, Davide Spallazzo, docente al Politecnico di Milano di tecnologia digitale, e mobile in particolare nel settore dei Beni Culturali, Luca Roncella, game designer del Museo della Scienza e della Tecnologia Milano, Andrea Dresseno di IVIPRO.

- **Descrizione delle attività di raccolta fondi svolte nel corso dell'anno**

I ricavi di Streamcolors dipendono interamente dalla vendita di prodotti e servizi di utilità sociale, pertanto non sono previste attività di raccolta fondi.

- **Indicazione delle strategie di mediolungo termine e sintesi dei piani futuri**

Come strategie di medio lungo termine Streamcolors ha impostato lo sviluppo della tecnologia in modo tale che il lavoro fatto ci permetterà negli anni di adattare il nostro software senza limiti tecnologici non andando incontro al rischio dell'obsolescenza tecnologica .

Nello specifico gli obiettivi che abbiamo:

**NEL MEDIO PERIODO:** intercettare nuovi pubblici con format creativi di rielaborazione delle immagini con dinamiche gamificate; lavorare con 1 istituzione importante e 1 spazio extra museale; sviluppo del software per creare un sistema scalabile e controllabile da remoto; sviluppo dell'e-commerce e di una filiera di produzione e di distribuzione adeguata alla richiesta di centinaia di persone anche nella stessa giornata; sviluppare un sistema certificato di reportistica di metriche qualitative basate sui dati registrati durante l'utilizzo del software; creare occupazione stabile per 3 persone; lavorare sul mercato internazionale.

**NEL LUNGO:** diventare una piattaforma di riferimento per la divulgazione e la rielaborazione creativa delle immagini dei contenuti culturali in alta risoluzione per l'acquisto di merchandising personalizzato e per la fornitura di metriche qualitative; sviluppare l'e-commerce: +8% di vendite, allargare la rete di fornitori a 6 artigiani/aziende; creare occupazione stabile per 5 persone

- **Esame situazione finanziaria**

- **Analisi delle entrate e dei proventi con indicazione del rispetto del requisito di cui all'art. 2, comma 3, del decreto legislativo 24 marzo 2006, n. 155**

Streamcolors oltre ad essere impegnata nel bando "IC – Innovazione culturale" indetto dalla Fondazione Cariplo nel 2016 per il quale ha già ricevuto una prima parte di contributo. Nel corso del 2017 la società è risultata vincitrice di un secondo bando messo in atto dallo stesso ente promotore per la realizzazione del progetto "International Game Camp 2017. Videogames meet Heritage" che mira all'incontro tra i professionisti dell'industria gaming italiana e internazionale e gli studiosi e professionisti del mondo dei beni culturali italiani.

Pertanto le entrate della società per il 2017 sono state formate maggiormente dall'ammontare dei contributi di competenza corrisposti dalla Fondazione Cariplo mentre il restante è formato da ricavi per prestazioni di servizi svolte nei confronti di clienti in ambito ricerca ed erogazione di servizi culturali e valorizzazione del patrimonio culturale.

Di conseguenza Streamcolors rispetta il requisito necessario per il mantenimento della qualifica di impresa sociale, poiché la legge indica come presupposto essenziale il conseguimento per l'attività principale di ricavi superiori al settanta per cento rispetto ai ricavi complessivi.

- **Analisi delle uscite e degli oneri**

Il bilancio di esercizio per l'anno 2017 identifica tre voci aggregate da imputare ai costi:

• Costi materie prime, sussidiarie, di consumo e merci	6.191,00 €
• Costi per servizi	143.532 ,00 €
• Oneri diversi di gestione	434,00 €

Come è possibile notare l'aggregato più consistente è rappresentato dai costi per servizi composto principalmente dai compensi corrisposti ai professionisti per i servizi e le prestazioni rese nell'ambito del progetto portato avanti dalla società.

- **Indicazione di come le spese sostenute hanno supportato gli obiettivi chiave dell'ente**

L'obiettivo principale di Streamcolors è stato quello di realizzare il progetto "International Game Camp 2017. Videogames meet Heritage" avvalendosi del lavoro dei soci e della collaborazione di professionisti

esterni. La sostanziale prevalenza dei costi inerenti a tale finalità sul totale dei costi totali denota come gli sforzi della società siano stati tutti rivolti al raggiungimento del suo scopo.

Tutti gli altri costi sono andati allo sviluppo del progetto Glitch per il bando IC- Innovazione Culturale.

- **Analisi dei fondi, distinguendo tra fondi disponibili, fondi vincolati e fondi di dotazione**

Al 31 dicembre 2017 i fondi di Streamcolors sono i seguenti:

- Fondi disponibili (depositi bancari e denaro in cassa): euro 8.440,00
- Fondi vincolati : non presenti
- Fondi di dotazione, pari al capitale sociale sommato alla riserva legale, di euro 10.574,00

- **Costi relativi all'attività di raccolta fondi, entrate conseguite e percentuale di tali entrate utilizzata per coprire i costi dell'attività di raccolta fondi**

Streamcolors non svolge attività di raccolta fondi pertanto non vi sono stati costi di raccolta fondi.

- **Analisi degli investimenti effettuati, delle modalità di finanziamento ed indicazione di come questi investimenti sono funzionali al conseguimento degli obiettivi dell'ente**

Il conseguimento dell'oggetto sociale e in particolare la realizzazione del progetto in cui la società è coinvolta richiede l'effettuazione di investimenti in macchine elettroniche e digitali e soprattutto l'utilizzo del capitale umano rappresentato, nel caso specifico, dai soci lavoratori e dai professionisti esterni.