

U M A N E T
 E L E X P O
 E V O L U T I O N



UMANET



Community
 Umanet Web

evo.elexpo.net

**"NUTRIRE L'UOMO PER NUTRIRE IL PIANETA.
 CONS@PEVOLEZZA = ENERGIA PER LA VITA"**

TECNOLOGIE PER GUIDARE LA MENTE
UMANET EVOLUTION TECHNOLOGIES JA
 COMPORTAMENTI PIÙ CONSAPEVOLI, EQUILIBRATI E SOSTENIBILI
 PER SÉ, PER GLI ALTRI E PER IL PIANETA.



Junior Achievement®
 giovani menti al lavoro

IMPRESA IN AZIONE





CHECK-UP **COGNITIVO**

Migliora la qualità della tua vista

PER IL BENESSERE
TUO E DEGLI ALTRI
**CAMBIA IL MODO DI VEDERE IL
MONDO**

evo.elexpo.net





UMANET EVOLUTION TECHNOLOGIES JA

Una startup scolastica per promuovere l'**Elexperience**[®] : una cultura dello star bene con se stessi, con gli altri e con l'ambiente, dove la tecnologia digitale è al servizio dell'evoluzione cognitiva dell'uomo.

“ Il brand **Elexperience** promuove l'EREDITA' CULTURALE DI EXPO 2015
"Nutrire il Pianeta. Energia per la Vita"
"Nutrire l'UOMO per Nutrire il Pianeta. Cons@pevolezza = Energia per la Vita". ”

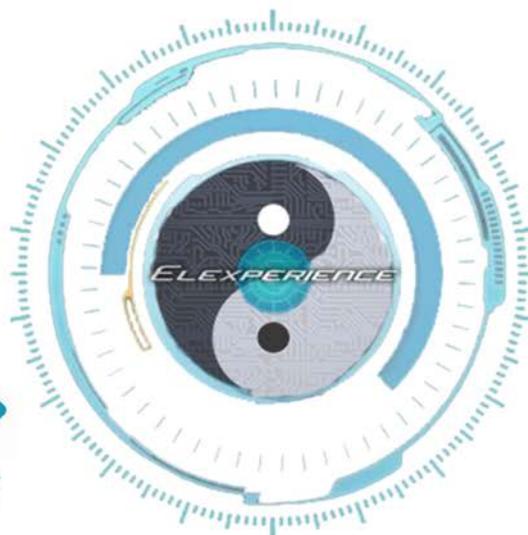
ElexpoGlasses[®] GLI OCCHIALI DELLA FORZA E DELLA CONSAPEVOLEZZA
Occhiali a fori stenopeici: al posto delle lenti hanno degli schermi B/N forati. Aiutano a recuperare la vista e una visione del mondo più equilibrata e sostenibile.

ElexpoApp[®] STIMOLA COMPORTAMENTI PIU' SOSTENIBILI
AppQuiz multiplatforma per mettere alla prova il proprio modo di vedere il mondo attraverso gli occhi della Legalità, CyberBullismo e Sostenibilità.

iElexpo[®] UN APP CHE AIUTA A VIVERE MEGLIO NEL PROPRIO AMBIENTE
Social game degli Eletti di Expo dove persone normali dotate di ElexpoGlasses percepiscono la "Forza" e la canalizzano in uno stile di vita "eco-user-friendly".



Esplora il portale Elexperience:
inquadra il
Qr Code
oppure collegati a
<http://evo.elexpo.net/>



UMANET EVOLUTION TECHNOLOGIES

Percorso didattico "Impresa in Azione" per l'alternanza scuola-lavoro.

Istituto di Istruzione Superiore "E. Alessandrini"
Viale Zara 23/C - Vittuone (MI) 20010

Tel. 02 90111011 - Fax. 02 90110385
info@evo.elexpo.net



GENERAZIONE UMANET WEB





CERTIFICATO *di*
ECCELLENZA

== Vincitore a/s 15/16 ==



ELEXPO  **advisor**

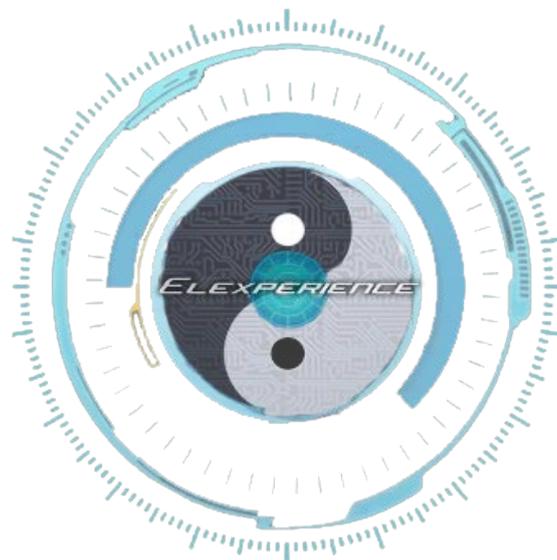
Assegnato a

Scopri le missioni





Umanet Evolution Technologies JA



Lombardia - Vittuone (MI)
IIS Alessandrini

Prof. Spinarelli Mauro
Astemio G.-Vainer O.

info@evo.exleppo.net
<http://evo.exleppo.net>

Executive Summary

UMANET EVOLUTION TECHNOLOGIES JA

Una startup scolastica per promuovere l'**Elexperience®** : una cultura dello star bene con se stessi, con gli altri e con l'ambiente, dove la tecnologia digitale è al servizio dell'evoluzione cognitiva dell'uomo.

“ Il brand **Elexperience** promuove l'EREDITA' CULTURALE DI EXPO 2015
"Nutrire il Pianeta. Energia per la Vita"
"Nutrire l'UOMO per Nutrire il Pianeta. Cons@pevolezza = Energia per la Vita". ”

ElexpoGlasses® GLI OCCHIALI DELLA FORZA E DELLA CONSAPEVOLEZZA
Occhiali a fori stenopeici: al posto delle lenti hanno degli schermi B/N forati. Aiutano a recuperare la vista e una visione del mondo più equilibrata e sostenibile.

ElexpoApp® STIMOLA COMPORTAMENTI PIU' SOSTENIBILI
AppQuiz multiplatforma per mettere alla prova il proprio modo di vedere il mondo attraverso gli occhi della Legalità, CyberBullismo e Sostenibilità.

iElexpo® UN APP CHE AIUTA A VIVERE MEGLIO NEL PROPRIO AMBIENTE
Social game degli Eletti di Expo dove persone normali dotate di **ElexpoGlasses** percepiscono la "Forza" e la canalizzano in uno stile di vita "eco-user-friendly".

Si rivolge a circa 14 milioni di potenziali clienti in tutta la società civile e per queste persone in evoluzione il messaggio del brand "**Elexperience®**" è :

“La sfida più urgente di proteggere la nostra casa comune comprende la preoccupazione di unire tutta la famiglia umana nella ricerca di uno sviluppo sostenibile e integrale, poiché sappiamo che le cose possono cambiare.”

[Laudato SI' : Enciclica sulla cura della casa comune (Papa Francesco)]

Mercato	Segmento	Target	Contatti	Entrate
Nel mondo circa 246 milioni hanno problemi visivi	Studenti da 6 a 18 anni (e famiglie) circa 7,5 M.	Stimando al 30% le persone con problemi visivi 2,2 M	Coinvolgendo l'1% del target sono 220 mila clienti.	Praticando la politica da 1€ si hanno 220.000€

Indice

LETTERA DELL'AMMINISTRATORE DELEGATO	6
DESCRIZIONE DEI PRODOTTI/SERVIZI.....	7
ANALISI DI MERCATO	11
STRATEGIA DI MARKETING E DI VENDITA.....	12
ORGANIZZAZIONE DEL TEAM	12
PUBBLICHE RELAZIONI.....	13
CONTO ECONOMICO.....	14
STATO PATRIMONIALE.....	14
UNO SGUARDO AL FUTURO	14

Lettera dell'Amministratore Delegato

Gent.mi Soci e Azionisti,

la nostra startup opera nel campo dell'innovazione delle tecnologie di comunicazione promuovendo un'uso creativo e consapevole delle applicazioni digitali. Stiamo aggregando nel mondo della scuola e della società civile un movimento di persone più socialmente responsabili, equilibrate e sostenibili, per sé per gli altri e per il pianeta. Il progetto “**Elexperience**” è uno sviluppo di “**Umanet Expo**”, già selezionato tra i vincitori del concorso "Le scuole lombarde per Expo Milano 2015", nell'area tematica "Cibo Sostenibile = Mondo Equo".

Grazie al vostro sostegno stiamo sviluppando, tramite il gioco di ruolo degli **Eletti di Expo**, una visione di educazione ecologica ed integrale. Utilizziamo un linguaggio tra informatica e umanistica adatto per l'era digitale. **Elexpo** è un modello di uomo sostenibile, un prototipo di umanità futura incarnato da persone normali che riescono a compiere azioni straordinarie grazie ai nostri prodotti e servizi. Missioni specifiche per vivere meglio nel proprio mondo, a scuola, al lavoro, a casa, ovunque.

Nel portale Umanet Expo (elexpo.net), tramite videogame, app, quiz, siti tematici, simulatori, diffondiamo consapevolezza digitale circa il "cibo per la mente" di cui ha bisogno l'Uomo per evolvere e rendere il proprio comportamento più consapevole e sostenibile. In Elexperience (evo.elexpo.net), tramite gli **ElexpoGlasses** e le **ElexpoApp** promuoviamo il **Social Game dell'Elexpo**: un modo per prendersi cura della casa comune. Un Eletto di Expo ha compreso il messaggio universale di Expo 2015 e ne ha assunto su di sé l'eredità culturale impegnandosi ad essere più sostenibile. Tramite l'app **iElexpo** partecipa ad un gioco sociale e diventa attore e promotore di uno stile di vita eco-user friendly, cioè attento ai bisogni dell'ambiente, inteso come la rete di relazioni fuori-dentro l'individuo.

Nel suo insieme il brand **Elexperience** è un campo di coscienza collettiva per portare un'etica della Legalità e della Sostenibilità alla famiglia umana: Umanet. In un mondo in cui Facebook ha aggregato la sua community intorno al “Mi Piace”, noi di Elexperience facciamo un passo verso l'impegno concreto e ci aggregiamo intorno al “**Ci Provo!**”

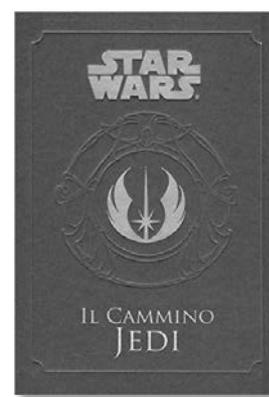
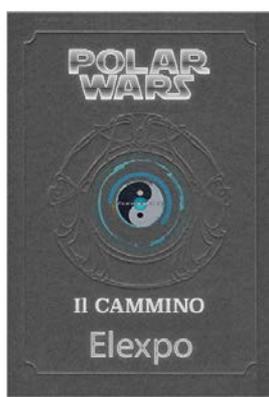
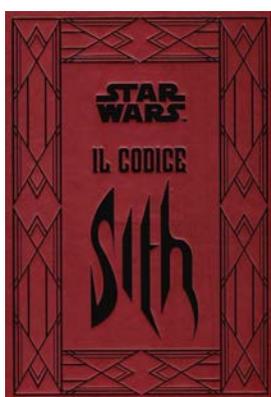


Descrizione dei prodotti/servizi

ElexpoGlasses : Gli occhiali della forza e della consapevolezza

L'occhiale stenopeico al posto delle lenti ha degli schermi neri traforati ed è impiegato come ausilio alla rieducazione funzionale di: miopia, astigmatismo, ipermetropia e presbiopia. L'aspetto innovativo degli ElexpoGlasses consiste nel connettere ad un campo di informazioni con conseguente esperienza di realtà aumentata soggettivamente. Una tecnologia cognitiva per utenti attivi, dipende dal contributo dell'utente, e funziona come "generatore di tensione morale" basato su una "Legge della Forza" simile a quella narrata nella saga di StarWars.

Il cammino dell'Elexpo



Nell'universo **Elexperience**, come in quello di **Starwars**, l'uomo è sostanzialmente libero, e pur tuttavia stretto tra due opposte, ma compenstrate dimensioni, cioè tra la Forza, che spinge l'uomo al bene, a non chiudersi nell'egoismo, ad avere attenzione anche ai bisogni degli altri e dell'ambiente. **Connessione SiSi**. Io Vinco e Tu Vinci.



Occhio "Jedi"



Occhio "Sith"

e il Lato Oscuro della forza che invece spinge l'uomo a concentrarsi solo su se stesso, sulla propria glorificazione, sul potere da acquisire ed esercitare anche a scapito degli altri e dell'ambiente. **Connessione SiNo**. Io vinco e Tu perdi.

L'uomo di Star Wars, come quello di Polar Wars, è simile ad un pendolo che prova a non cedere all'oscillazione nel Lato Oscuro per seguire la luce della Forza. Gli ElexpoGlasses connessi al campo "Elexperience" permettono di percepire e canalizzare la Forza trasformando le crisi(-) in opportunità(+), **il SiNo in SiSi**. Il fenomeno che accende una lampadina è lo stesso che illumina una persona.



iElexpo : Aiuta a vivere meglio nel proprio ambiente

I giocatori interagiscono in una rete sociale in cui è possibile inviare "**user feedback post**": la tua Forza è stata troppo(...) e troppo poco(...) la prossima volta provi a riequilibrarla ? Oppure degli "**eco feedback post**" : l'ambiente è troppo(...) e troppo poco(...) vuoi contribuire a riequilibrarlo? L'Uomo Sostenibile mosso dalla tensione morale generata dallo squilibrio percepito nella Forza, clicca su "Ci provo" e si assume l'onere e l'onore di impegnarsi nella missione per ridurre gli eccessi e ripristinare uno stato sostenibile eco-user friendly.



Analogamente a piattaforme come E-Bay, Booking, Trip Advisor, ... , anche in iElexpo è possibile scambiare feedback tra chi ha condiviso un'esperienza. Ad esempio segnalare alla community che il parcheggio della scuola è troppo sporco e chiedere una missione per la pulizia. L'app iElexpo è un'interfaccia per fare di ogni esperienza, un'esperienza da Eletti. Accettare la sfida lanciata dal social game vuol dire connettersi ad "Elexperience" e provare a migliorare la qualità della "Navigazione nella Rete della Vita", cioè la comunicazione, con se stessi, con gli altri e con l'ambiente.

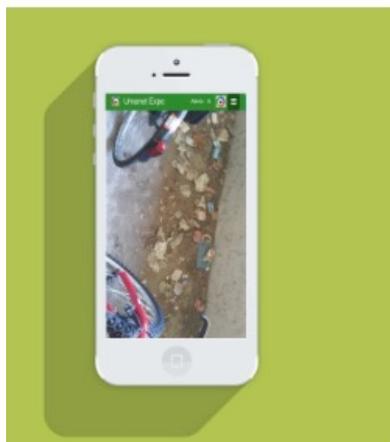
Le nostre missioni

Missioni Interne Esterne

#Ciprovo#aRipulirePark

...questo è il parcheggio che ogni mattina accoglie molti studenti che arrivano a scuola. Se è vero che il buongiorno si vede dal mattino, allora questo non è certo un buon inizio. Questa missione prevede la pulizia e raccolta differenziata di carta, plastica e lattine.

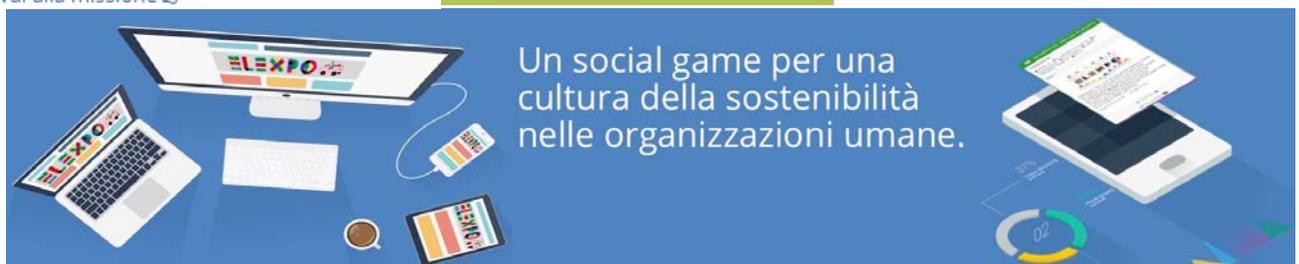
[Vai alla missione](#)



#Ciprovo#aRegolarmi

"Ti sei comportato in modo insostenibile, sei stato troppo egoista ed hai pensato solo a ciò che era meglio per te ignorando i bisogni degli altri, sei caduto nella rete della Connessione SiNo, la prossima volta ci provi a fare ciò che è meglio per tutti e non solo per te ? Ci provi con la Connessione SiSi ?"

[Vai alla missione](#)



ElexpoApp

Unendo gioco e apprendimento proponiamo app sociali multiplatforma per stimolare un modo di vedere e agire nel mondo più socialmente responsabile.

Il campo di gioco sono i temi di Legalità, CyberBullismo e Sostenibilità.

Abbiamo quiz a risposta V/F, con 4 alternative solo una vera, e con 4 alternative e più di una risposta vera. Raccolgono l'eredità culturale del progetto Umanet Expo ed offrono la possibilità di svolgere test sul proprio modo di vedere il mondo.

Il risultato del test è condiviso tra tutti gli utenti in uno speciale profilo sociale.

Per ora gli argomenti che si trovano nelle app (v.1.0) scaricabili gratuitamente sono:



ElexpoApp®

Stimolano comportamenti più responsabili e sostenibili

Per unire gioco e apprendimento proponiamo diverse AppQuiz per Android che stimolano lo sviluppo di competenze sui temi di Legalità, CyberBullismo e Sostenibilità.

AppQuiz: metti alla prova la tua conoscenza sul tema di Expo 2015

#	App	Descrizione	Note
1	Scopri se sei un Eletto di Expo	Questionari intorno al tema della consapevolezza che deve avere un nuovo essere più responsabile e sostenibile	i
2	Tu puoi cambiare il mondo	Ogni persona può agire. Se ognuno di noi fa la sua parte, insieme potremo ottenere ciò che è necessario	i
3	Food for Sustainable Growth	Questionari sulle pubblicazioni del BCFN sul rapporto tra cibo e crescita sostenibile	i
4	Food for Health	Questionari sulle pubblicazioni del BCFN sul rapporto tra cibo e salute	i
5	Food for Culture	Questionari sulle pubblicazioni del BCFN sul rapporto tra cibo e cultura	i
6	Food for All	Questionari sulle pubblicazioni del BCFN sul rapporto tra cibo e giustizia sociale	i

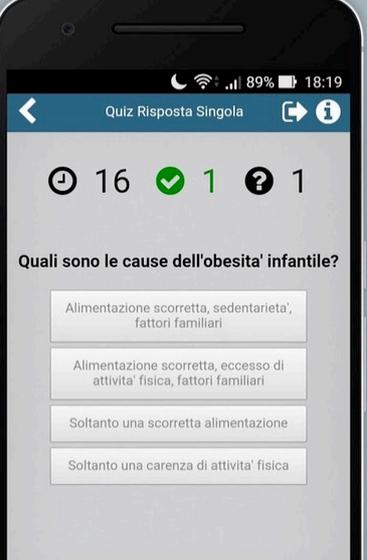
Esegui il Login a Umanet Expo e seleziona il Quiz da svolgere



Leggi le spiegazioni per rispondere correttamente

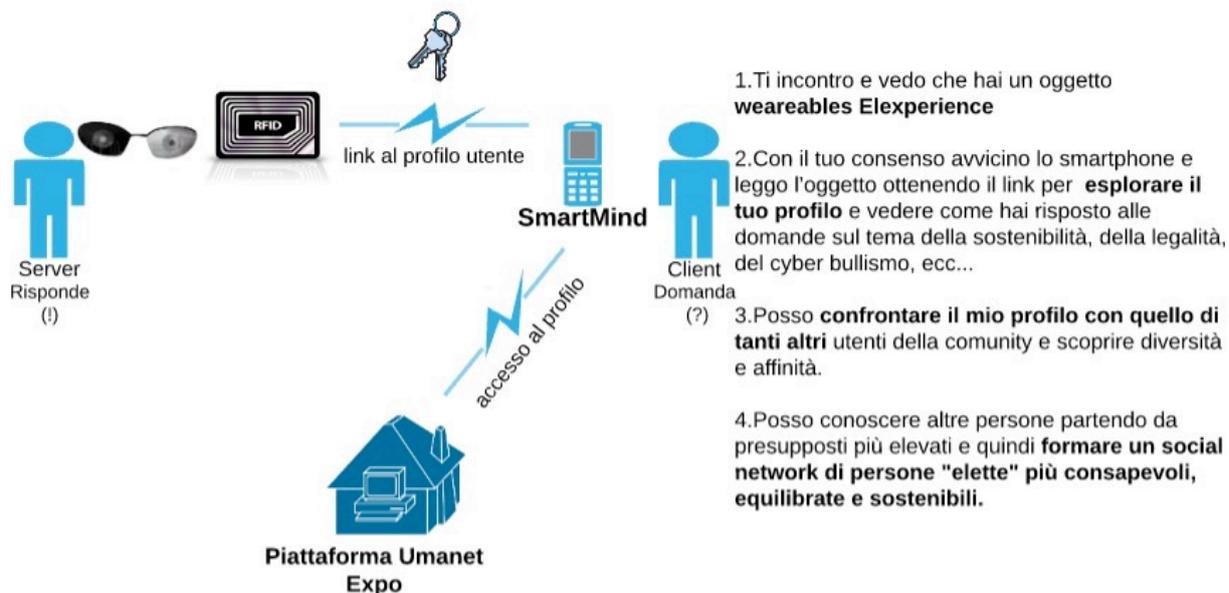


Rispondi alle domande per ottenere punti in classifica

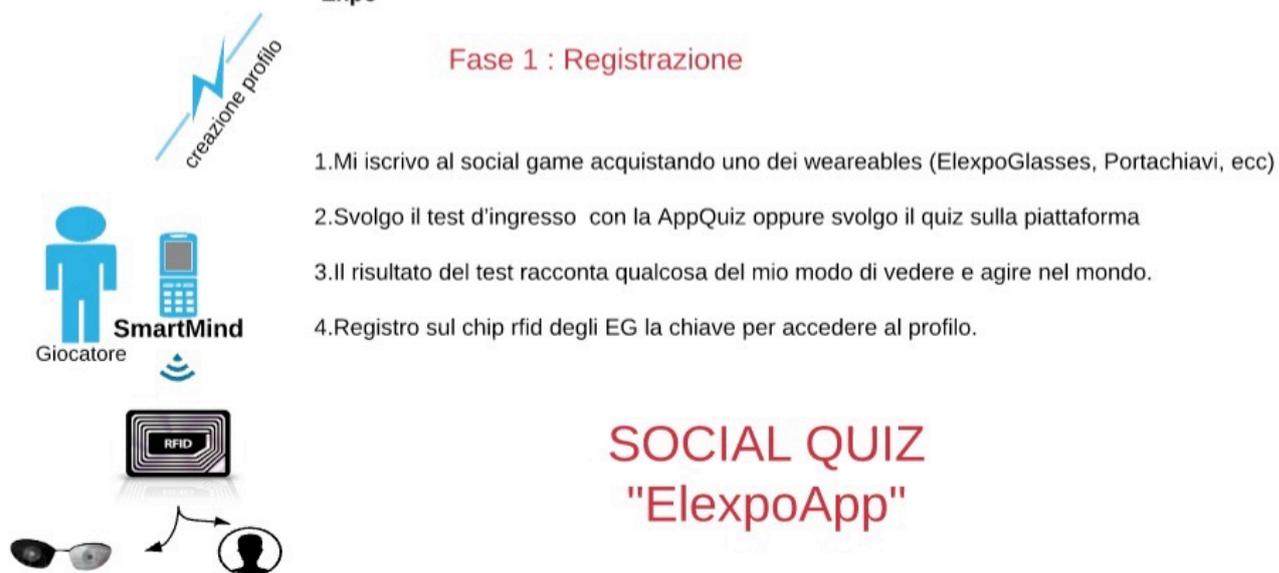


EA Quiz Singola

Fase 2 : Socializzazione



Fase 1 : Registrazione



SOCIAL QUIZ "ElexpoApp"

The Internet of Me: Tecnologie indossabili
by Umanet Evolution Technologies

Umanet Evolution Technologies : Internet of People

In sintesi.

1. Acquisto un gadget del brand Elexperience e mi iscrivo al social game.
2. Accetto di contribuire con le mie segnalazioni tramite l'app iElexpo
3. Accetto di allenare la vista mettendomi alla prova con i Quiz
4. Registro sul chip rfid del gadget la chiave per accedere al profilo.
5. Entro in contatto con persone socialmente responsabili.

Nella realtà dell'internet of everythings, dove tutto comunica con tutto, Elexperience è un interfaccia cognitiva per connettere l'internet of People, Umanet.

Analisi di mercato

I disturbi visivi sono piuttosto comuni, secondo i dati OMS nel mondo sono circa 246 milioni le persone che hanno problemi visivi. Negli ultimi 50 anni i bambini con problemi alla vista sono raddoppiati. In base ad un'indagine che ha esaminato un campione eterogeneo di cittadini italiani, è emerso che dopo gli anni più di sette italiani su dieci, circa il 71,2 per cento, soffrono di almeno un disturbo di tipo visivo come presbiopia, miopia, astigmatismo e ipermetropia. Mentre guardando alla sola popolazione studentesca da 6 a 18 anni di 7.5 milioni e stimando al 30% il segmento con disturbi visivi si ottiene un target di 2,2 milioni di persone che potrebbero trarre utilità dall'utilizzo degli ElexpoGlasses. Ipotizzando una politica di vendita finalizzata ad ottenere 1€ di ricavo per ogni prodotto si può fare una previsione finanziaria di 220.000€ di entrate in un tempo che è funzione dell'efficacia delle strategie di marketing che saranno messe in atto per promuovere i prodotti nei canali opportuni.



Il messaggio che il brand Elexperience vuole portare è : *“la vista è un insieme di capacità che possono essere allenate e recuperate, non lasciatevi dire che avete un handicap cognitivo e vi dovete rassegnare. Almeno, prima di rassegnarvi, fate un tentativo: provate a guardare, e agire, le cose in modo diverso dal solito”*.

Tutti i disturbi della vista possono essere corretti in modo naturale, ma nessuno ce lo ha mai detto però lo sapeva già Leonardo Da Vinci [1500 circa]. Egli fu il primo scienziato ad accostare la “camera oscura”, che sul foro stenopeico si basa, all’occhio umano e al suo funzionamento. Il foro stenopeico lascia passare solo una parte dei raggi luminosi, eliminando quelli più obliqui. In questo modo la quantità di luce diminuisce, ma la “profondità di campo”, e cioè la quantità di nitidezza del campo visivo, aumenta. Gli oggetti che prima erano “fuori fuoco” ora diventano più nitidi, sebbene più scuri. La vista è tra i cinque sensi, quello più a rischio, ma nonostante ciò sono pochi gli italiani che se ne prendono cura in maniera adeguata. Sono oltre 37 milioni gli italiani (il 61%) che non prestano opportuna attenzione al proprio benessere visivo, solo il 52% degli italiani si è sottoposto ad un test visivo nel corso degli ultimi 12 mesi e quasi 1.200.000 persone sostengono di non essersi mai sottoposto alla prova visiva.

Strategia di marketing e di vendita

Guardare alle dinamiche culturali in atto e “muoversi con ciò che si muove” seguendo le onde culturali create da Expo 2015 e dal ritrovato interesse da parte del grande pubblico per la saga “Star Wars”. Promuovere l’eredità culturale di Expo 2015 tramite le ElexpoApp, gli occhiali della forza di “Polar Wars” e il social game dell’Elexpo: “Una sorta di Jedi dei nostri tempi”. Si potrebbe ipotizzare una sinergia con i canali di marketing e vendita della Disney Italia. In un’ottica di responsabilità sociale d’impresa si potrebbe promuovere StarWars e la nostra applicazione in ambito sociale: PolarWars. Proporre una traduzione e semplificazione dei principi della Forza utilizzando un linguaggio adatto tanto agli adulti che ai bambini, un linguaggio metaforico che mescoli scienza e fantasia.

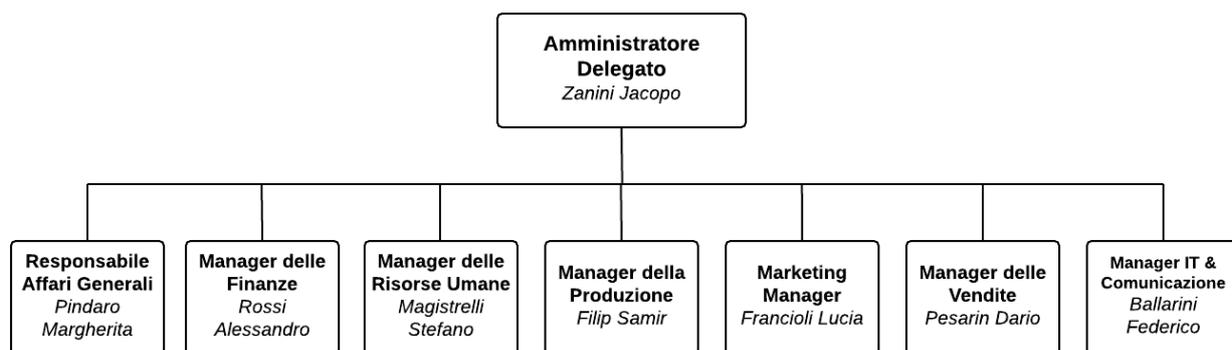
Organizzazione del Team



In informatica il termine di origine inglese boot (o bootstrap, o booting) indica l’insieme dei processi che vengono eseguiti da un computer durante la fase di avvio. Nell’Informatica, interpretazione umanistica dell’informatica, questo termine indica l’insieme dei processi che vengono eseguiti dal team di lavoro (azienda) durante la fase di avvio.

Il termine originale inglese è bootstrap (la fascetta di cuoio cucita sul bordo posteriore degli stivali per aiutarsi a calzarli), da cui la contrazione boot (e termini derivati come booting e reboot). Esiste il modo di dire inglese pull yourself up by your bootstraps (tirati su da solo prendendoti per le stringhe degli stivali), che significa risolvi da solo i tuoi problemi, senza aspettare l’aiuto di altri.

Partendo da questa metafora possiamo dire che il prof. coordinatore ha afferrato le stringhe degli studenti, ed in particolar modo quelle dei manager, per elevarne il livello di competenze imprenditoriali. A loro volta i manager hanno afferrato le stringhe dei propri collaboratori per condividere esperienze e creare insieme. Nella nostra organizzazione bootstrap tutti hanno la possibilità di tirare le stringhe di qualcun’altro, ci siamo collocati in un’ottica di peer education e peer review per stimolare capacità di autorganizzazione, autonomia nel lavoro e learning by doing.



Organigramma

Pubbliche Relazioni

Le pratiche virtuose messe in gioco in iElexpo vengono ricompensate e promosse in una vera e propria rete della sostenibilità che prevede la collaborazione tra scuole, aziende e studenti, per promuovere un'etica della sostenibilità, della responsabilità sociale e una visione di educazione nell'era digitale. Tutti gli stakeholder possono trarre dei vantaggi: studenti e docenti virtuosi che ricevono riconoscimenti per le buone pratiche messe in campo; le scuole che possono sensibilizzare le proprie comunità su questioni riguardanti sostenibilità e legalità; soggetti esterni e aziende che, in un'ottica di social responsibility, possono dimostrare il loro sostegno verso le scuole del territorio e verso chi “Ci Prova” a connettersi ad un campo di informazioni per essere più equilibrati e sostenibili.

“Ragazzi, quante volte mi capita di dover telefonare a degli amici, però succede che non riesco a mettermi in contatto perché non c'è campo. Sono certo che capita anche a voi, che il cellulare in alcuni posti non prenda... Bene, ricordate che se nella vostra vita non c'è Gesù è come se non ci fosse campo! Non si riesce a parlare e ci si rinchioda in se stessi. Mettiamoci sempre dove si prende! La famiglia, la parrocchia, la scuola, perché in questo mondo avremo sempre qualcosa da dire di buono e di vero” (Papa Francesco, Giubileo giovani 2016)

Per noi significa che se nella nostra vita non c'è un'etica della sostenibilità è come se non ci fosse il “lato chiaro del campo” e quindi si viene attratti dal lato oscuro della Forza.

Si potrebbe ipotizzare una sinergia con i canali di comunicazione di Francesco, “La vostra felicità non ha prezzo e non si commercia; non è una ‘app’ che si scarica sul telefonino: nemmeno la versione più aggiornata potrà aiutarvi a diventare liberi e grandi nell'amore”; ma connettendovi ad un'etica ecologica un app può aiutarvi a vivere meglio. L'enciclica Laudato si è in un certo senso il manifesto implicito nel “Gioco di ruolo degli Eletti di Expo” e del “Social Game dell'Elexpo”.

Conto economico

	[Mese, anno iniziale]— [Mese, anno finale]	Budget	Eccedenza budget
Entrate:			
Vendite			
Azioni			
<i>Totale entrate</i>			
Spese:			
Prototipazione			
Pubblicità			
Sottoscrizioni			
Viaggi			
<i>Totale spese</i>			
Profitti/perdite netti			

Stato patrimoniale

Attività	
Attività correnti:	
Liquidità:	
Piccola cassa	
Conto clienti	
Scorte	
Investimenti a breve termine	
Spese prepagate	
Altre attività:	
Articolo 1	
Articolo 2	
TOTALE ATTIVITÀ:	

Passività	
Passività correnti:	
Conto fornitori	
Effetti passivi	
Interessi passivi	
Imposte dovute:	
Competenze salariali	
Passività a lungo termine	
Effetti passivi	
VALORE NETTO/CAPITALE PROPRIO/UTILI NON DISTRIBUITI	
TOTALE PASSIVITÀ:	

Uno sguardo al futuro

Il presente ci parla di una startup scolastica che ha prodotto alcuni prototipi del proprio brand ad impatto sociale e sta iniziando la propria promozione sia su scala locale che sugli app store (Apple, Google, Microsoft). Non ha ancora affrontato spese particolarmente significative ed effettuato vendite, per tale motivo decidiamo di lasciare vuota quest'ultima parte finanziaria. Un "vuoto pieno" di potenzialità e numeri ancora da esprimere. Grazie al percorso impresa in azione per il futuro ci auguriamo di essere tra quel 20% di giovani europei che avviano una propria impresa entro 5 anni dal programma. Ogni lungo viaggio inizia con piccoli passi, grazie a Junior Achievement forse oggi possiamo compiere un'altro passo avanti.