

Business Case

Progetto **C06 - Tech4All**



Riferimento

Versione 0.2

Data 20/10/2024

Destinatario Prof.ssa Filomena Ferrucci, Prof.re Fabio Palomba

Presentato da Domenico D'Antuono, Ferdinando Boccia

Approvato da



Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
18/10/2024	0.1	Prima stesura	D.D'Antuono, F.Boccia
20/10/2024	0.2	Seconda stesura	D.D'Antuono, F.Boccia

Project Managers

Nome	Acronimo	Contatto
Ferdinando Boccia	FB	f.boccia28@studenti.unisa.it
Domenico D'Antuono	DDA	d.dantuono7@studenti.unisa.it



Business Case

Tech4All

1. Introduction

Il progetto Tech4All mira a ridurre l'analfabetismo digitale tra i cittadini italiani, specialmente nelle fasce di età più avanzata, fornendo strumenti formativi digitali accessibili. Il sistema intende facilitare l'accesso ai servizi digitali essenziali come la pubblica amministrazione, la sanità e l'e-commerce, supportando così la trasformazione digitale inclusiva del Paese.

2. Business Objective

Gli obiettivi principali del progetto Tech4All sono::

- Ridurre il tasso di analfabetismo digitale del 15% tra gli utenti target (anziani e cittadini meno digitalizzati) entro il primo anno dall'implementazione.
 - Raggiungere almeno 50.000 cittadini nei primi 12 mesi, con l'obiettivo di formare il 5% della popolazione meno avveza all'uso delle tecnologie.
 - Formare il 10% degli over 65 entro il secondo anno di operatività, contribuendo a migliorare la loro autonomia digitale.
-
- Aumentare l'accesso ai servizi digitali pubblici del 20% tra gli utenti formati, facilitando l'utilizzo autonomo di strumenti online come SPID, prenotazioni sanitarie e servizi amministrativi.



3. Current Situation and Problem

Attualmente, circa il 40% degli italiani non possiede competenze digitali adeguate per interagire con i servizi online. Questa mancanza ostacola l'accesso ai servizi pubblici e commerciali digitali, creando disuguaglianze e ritardi nella trasformazione digitale del Paese

4. Critical Assumptions and Constraints

- Il sistema deve essere facile da usare anche per gli utenti con scarse competenze digitali.
- Gli utenti dovranno avere accesso a dispositivi connessi a internet.

5. Analysis of Options and Recommendation

Opzioni valutate:

1. Non sviluppare il sistema: Questa opzione comporterebbe il mantenimento del gap digitale esistente, con poche opportunità per i cittadini di acquisire competenze digitali.
2. Sviluppare Tech4All: Creare una piattaforma che offra corsi interattivi, un chatbot di supporto e il monitoraggio dei progressi, contribuendo alla riduzione dell'analfabetismo digitale.

La seconda opzione è la più efficace per affrontare il problema dell'inclusione digitale.



6. Preliminary Project Requirements

- Offrire contenuti formativi digitali per vari livelli di competenza.
- Integrare un chatbot per assistenza immediata.
- Monitorare i progressi degli utenti e suggerire percorsi di apprendimento personalizzati.
- Implementare un sistema di feedback per migliorare l'offerta formative

7. Budget Estimate and Financial Analysis

Il progetto si colloca nel contesto del PNRR e in particolare va a toccare gli obiettivi della Missione 1 che ha una dotazione complessiva di 49,86 miliardi di euro, che comprende investimenti per la digitalizzazione e l'innovazione. Di questi, circa 6,71 miliardi di euro sono dedicati alla digitalizzazione della Pubblica Amministrazione e all'aumento delle competenze digitali.

L'AGID ha concordato con l'Unione Europea che il progetto sarà finanziato con modalità SAL (A Stato Di Avanzamento Lavori) e quindi ci saranno delle milestone al termine delle quali verranno erogati i pagamenti. Come tutti i progetti del PNRR dovrà essere portato a termine entro il 2026.

Per quanto riguarda i costi, essi sono stati calcolati considerando le risorse necessarie (umane e materiali) per completare ciascuna fase.

Le risorse umane necessarie alla realizzazione del progetto e alla sua messa in esercizio sono le seguenti:

- **Project Manager:** Supervisiona la pianificazione, l'organizzazione e la gestione generale del progetto.
- **Sviluppatore:** Implementa le funzionalità dell'applicazione, curando il codice e



- **UI/UX Designer:** Progetta l'interfaccia utente e ottimizza l'esperienza utente (UX), garantendo un'app intuitiva e accessibile.

Per quanto le retribuzioni lorde annue (RAL), tenuto conto che alla retribuzione lorda vanno aggiunti i costi aziendali (costi di gestione, utenze, etc.) stabiliti dal controllo di gestione al 27% della RAL. Sono stati considerati i seguenti costi:

- **Project Manager:** 40.000 €/anno, costo orario 30 €/ora.
- **Sviluppatore:** 30.000 €/anno, costo orario 20 €/ora.
- **UI/UX Designer:** 30.000 €/anno, costo orario 20 €/ora.

Oltre alle risorse umane, ci saranno ulteriori costi da sostenere per l'hardware oltre alle spese operative.

Hardware

- Server per ospitare l'app: 10.000 € (una tantum).

Spese Operative

- Marketing e comunicazione: Campagne di sensibilizzazione per la fase beta, 5.000 €.
- Consulenza legale e amministrativa: Questioni relative alla compliance, 2.000 €.

Totale spese operative per la prima milestone: 7.000 €

Sono state concordate due Milestones per il progetto più una di supporto:



- **Milestone 1** (Ottobre 2024 - Gennaio 2025): Sviluppo e rilascio della versione beta dell'applicazione, inclusa una serie di moduli formativi per migliorare le competenze digitali di base. Al termine di questa fase, saranno inviati i report necessari per ottenere il primo pagamento dall'Unione Europea, legato al raggiungimento di specifici traguardi.
- **Milestone 2** (Gennaio 2025 - Febbraio 2025): Rilascio della versione completa dell'applicazione, con tutti i moduli formativi e funzionalità aggiuntive.

La stima dei costi per l'intero progetto ammonta a 141.200 euro, in particolare:

Anno 0

Attività	Durata	Costo
Prima Milestone	4 mesi	52200 €
Seconda Milestone	1 mese	11000 €
Totale		63200 €

Anno 0/Prima Milestone

Risorse	Numero Risorse	Costo/Ora	Ore	Costo Complessivo
Project Manager	2	30 €	160	9600 €
Sviluppatore	7	20 €	160	22400 €
UI/UX Designer	1	20 €	160	3200 €



Risorse	Numero Risorse	Costo/Ora	Ore	Costo Complessivo
Hardware				10000 €
Spese Operative				7000 €
Costo Complessivo				52200 €

Anno 0/Seconda Milestone

Risorse	Numero Risorse	Costo/Ora	Ore	Costo Complessivo
Project Manager	2	30 €	50	3000 €
Sviluppatore	7	20 €	50	7000 €
UI/UX Designer	1	20 €	50	1000 €
Costo Complessivo				11000 €

Anno 1, Anno 2, Anno 3

Attività	Durata	Costo
Manutenzione	12 mesi	26000 €



Anno 1, Anno 2, Anno 3

Risorse	Numero Risorse	Costo/Ora	Ore	Costo Complessivo
Project Manager	1	30 €	200	6000 €
Sviluppatore	1	20 €	200	4000 €
UI/UX Designer	2	20 €	200	8000 €
Pubblicità e Hosting				8000 €
Costo Complessivo				26000 €

Oltre ai finanziamenti del PNRR, che coprono le spese di sviluppo e manutenzione iniziali, sono state previste ulteriori modalità di guadagno per garantire la sostenibilità economica del progetto negli anni successivi. In particolare, è stato adottato un modello **freemium**, che prevede un piano gratuito con pubblicità e un'opzione premium a pagamento. Questa strategia mira a massimizzare le entrate, offrendo valore sia agli utenti che preferiscono un servizio gratuito con inserzioni pubblicitarie, sia a coloro che optano per un'esperienza senza interruzioni attraverso l'abbonamento.

Piano Free (Gratuito con Pubblicità):

- Il piano **free** è accessibile a tutti gli utenti senza alcun costo di iscrizione. È progettato per attirare una vasta base di utenti, in particolare coloro che desiderano usufruire dei servizi dell'app senza impegnarsi in un abbonamento a pagamento.
- Gli utenti avranno accesso a **tutte le principali funzionalità** dell'app, inclusi tutorial, chatbot per assistenza e suggerimenti personalizzati.



- Saranno presenti **annunci pubblicitari**, visualizzati in vari formati: banner in-app, annunci video (ad esempio, prima di visualizzare determinati tutorial) e pop-up discreti.

Piano Premium (Abbonamento senza Pubblicità)

Il piano **premium** è pensato per utenti che desiderano un'esperienza senza pubblicità e un accesso prioritario a funzionalità avanzate. Gli utenti premium pagano un abbonamento mensile o annuale per utilizzare l'app senza interruzioni pubblicitarie e con vantaggi aggiuntivi.

Il costo del piano sarà di **2 € al mese** o **20 € all'anno**

Piano Free (con pubblicità):

Assunzioni:

- Utenti totali dell'app nel primo anno: 10.000 utenti.
- Percentuale utenti che usano la versione free: 90% (9.000 utenti).
- Entrate pubblicitarie per utente free (ARPU): 0,05 € al giorno per utente (valore medio basato su dati reali di pubblicità in app).
- Giorni medi di utilizzo mensile per utente free: 20 giorni.

Calcolo entrate dal piano free (pubblicità):

- Entrate giornaliere per utente free: $9.000 \text{ utenti} \times 0,05 \text{ €} = 450 \text{ €}$ al giorno.
- Entrate mensili dal piano free: $450 \text{ €} \times 20 \text{ giorni} = 9.000 \text{ €}$.
- Entrate annuali dal piano free: $9.000 \text{ €} \times 12 \text{ mesi} = 108.000 \text{ €}$ annui.

Piano Premium (senza pubblicità, a pagamento)

Assunzioni:

- Percentuale utenti che passano al piano premium: 10% (1.000 utenti).



- Prezzo abbonamento premium: 2 € al mese.

Calcolo entrate dal piano premium:

- Entrate mensili dal piano premium: $1.000 \text{ utenti} \times 2 \text{ €} = 2.000 \text{ €}$.
- Entrate annuali dal piano premium: $2.000 \text{ €} \times 12 \text{ mesi} = 24.000 \text{ € annui}$.

2. Entrate Totali

- Entrate totali dal piano free (pubblicità): 108.000 € annui.
- Entrate totali dal piano premium (senza pubblicità): 24.000 € annui.

Entrate complessive stimate (free + premium): 142.000 € annui.

Ricavi Anno 0

Milestone	Pagamento
Prima Milestone	52200 €
Seconda Milestone	11000 €
Totale	63200 €

Ricavi Anno 1

Milestone	Pagamento
Entrate complessive stimate (free + premium)	142.000 €



Ricavi Anno 2

Milestone	Pagamento
Entrate complessive stimate (free + premium)	142.000 €

Ricavi Anno 3

Milestone	Pagamento
Entrate complessive stimate (free + premium)	142.000 €

Dall'analisi finanziaria (vedi Financial Analysis allegata), risulta che il progetto ha il potenziale di produrre i seguenti risultati:

- **NPV** [Valore Attuale Netto]: 273.480 euro.
- **ROI** [Ritorno sugli Investimenti]: 210%.
- **Tempo per rientrare con le spese previste**: anno 0.

7. Schedule Estimate

Il progetto inizierà il 10/10/2024, con il rilascio della prima versione entro il gennaio 2025 e la versione finale entro Febbraio 2025.



8. Potential Risks

I principali rischi includono:

- Lentezza nell'adozione della piattaforma da parte degli utenti target.
- Rendimento economico inferiore alle aspettative
- Difficoltà nello sviluppo di un'interfaccia intuitiva.
- Rischi legati alla gestione e alla comunicazione tra i membri del team

Con obiettivi chiari e misurabili, Tech4All mira a ridurre in modo tangibile il tasso di analfabetismo digitale, migliorando l'accesso e l'uso delle tecnologie da parte di fasce vulnerabili della popolazione.



9. Exhibits

Financial Analysis for Tech4ALL							
Created by: Domenico D'Antuono, Ferdinando Boccia			Date: 20/10/2024				
Discount rate		8,00%					
Assume the project is completed in Year 0				Year			
		0	1	2	3	Total	
Costs		63200	26.000	26.000	26.000		
Discount factor		1,00	0,93	0,86	0,79		
Discounted costs		63.200	24.180	22.360	20.540	130.280	
Benefits		63.200	132.000	132.000	132.000		
Discount factor		1,00	0,93	0,86	0,79		
Discounted benefits		63200	122.760	113.520	104.280	403.760	
Discounted benefits - costs		-	98.580	91.160	83.740	273.480	NPV
Cumulative benefits - costs		-	98.580	189.740	273.480		
ROI		210%					
			Payback in Year 0				
Assumptions							
Costs	Resources	Cost/Hour	Hour				
Project Manager	2	30	210		12.600		
Sviluppatore	7	20	210		29400		
UI/UX Designer	1	20	210		4.200		
Hardware					10.000		
Spese Operative					7.000		
Total Project Costs (applied in year 0)					€ 63.200		
Project Costs (applied in year 1)	I costi negli anni successivi riguardano l'utilizzo di risorse impiegate nella gestione dei pacchetti venduti						
Costs	Resources	Cost/Hour	Hour				
Project Manager	1	30	200		6.000		
UI/UX Designer	1	20	200		4.000		
Sviluppatore	2	20	200		8.000		
Pubblicità e hosting					8.000		
Total Project Costs (applied in year 1)					€ 26.000		
Total Project Costs (applied in year 2)					€ 26.000,00		
Total Project Costs (applied in year 3)					€ 26.000		
Benefits							
	Entrate free	Entrate premium	Tot				
Pagamento PNRR			63200				
Entrate complessive stimate free + premium	108000	24000	132000				
Entrate complessive stimate free + premium	108000	24000	132000				
Entrate complessive stimate free + premium	108000	24000	€ 132.000				