



## POLITECNICO DI BARI

DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA ELETTRICA E DELL'INFORMAZIONE  
CORSO DI LAUREA TRIENNALE IN INGEGNERIA INFORMATICA E  
DELL'AUTOMAZIONE

# Chain4Good

*Progettazione e sviluppo di una piattaforma di  
crowdfunding con tecnologia blockchain*

*Candidati:*

Angelica DE FEUDIS  
Johnatan CAPUTO  
Luca GENTILE

*Docente:*

Prof.ssa Marina  
MONGIELLO

---

Academic Year: 2025/2026

# Indice

<b>Acronimi</b>	<b>iii</b>
<b>1 Introduzione</b>	<b>1</b>
<b>2 Stato dell'arte</b>	<b>2</b>
2.1 Crowdfunding . . . . .	2
2.1.1 Limiti delle piattaforme tradizionali di CF . . . . .	3
2.2 Crowdfunding e blockchain . . . . .	4
<b>3 Metodologia di progetto</b>	<b>5</b>
3.1 Modello di processo . . . . .	5
3.1.1 Organizzazione del team . . . . .	5
3.2 Pianificazione delle attività . . . . .	6
3.3 Analisi dei rischi . . . . .	6
3.4 Stima dei costi . . . . .	6
<b>4 Progettazione e implementazione</b>	<b>7</b>
4.1 L'obiettivo di Chain4Good . . . . .	7
4.2 Analisi dei requisiti . . . . .	7
4.2.1 Requisiti funzionali . . . . .	7
4.2.2 Requisiti non funzionali . . . . .	7
4.3 Architettura del Sistema . . . . .	7
4.3.1 Architettura del Software . . . . .	7
4.3.2 Strumenti di sviluppo e deployment . . . . .	7
<b>5 Prototipo</b>	<b>8</b>
5.1 Login e autenticazione . . . . .	8
5.2 Dashboard donatore . . . . .	8
5.3 Creazione progetto . . . . .	8
5.4 Inserimento e valutazione spesa . . . . .	8
<b>6 Validazione e discussione</b>	<b>12</b>
6.1 Valutazione dell'applicazione . . . . .	12
6.2 Realizzazione dei requisiti . . . . .	12
<b>7 Conclusioni e sviluppi futuri</b>	<b>13</b>
<b>Riferimenti bibliografici</b>	<b>14</b>

## **Elenco delle figure**

1	Dashboard del donatore . . . . .	9
2	Inserimento di un nuovo progetto . . . . .	10
3	Valutazione di una richiesta di spesa . . . . .	11

## **Acronimi**

**CF** Crowdfunding.

**DCF** Donation-based Crowdfunding.

**ECF** Equity-based Crowdfunding.

**LCF** Lending-based Crowdfunding.

**ONP** Organizzazioni no-profit.

**RBC** Reward-based Crowdfunding.

## 1 Introduzione

## 2 Stato dell'arte

### 2.1 Crowdfunding

Il *Crowdfunding (CF)* è un modello di finanziamento collettivo in cui una pluralità di individui decide di destinare il proprio denaro, prevalentemente tramite piattaforme digitali, a supporto di progetti e iniziative di varia natura [1].

In ragione della sua etimologia, dall'inglese *crowd* "folla" e *funding*, finanziamento, il **CF** è stato definito come una pratica di microfinanziamento "dal basso" [2], la cui peculiarità risiede nella capacità di aggregare numerosi contributi finanziari di modesta entità a partire da un'ampia platea di sostenitori.

La letteratura attribuisce al Web 2.0 il principale catalizzatore del successo del **CF** [3]. Lo sviluppo di Internet e la capillare diffusione di canali digitali di comunicazione, come i *social-media*, infatti, ha permesso non solo di ampliare la platea di donatori, ma anche di abbattere i limiti geografici, trasformando la "folla" in una comunità attiva e globale.

Inoltre, la nascita di infrastrutture digitali dedicate, come *Kickstarter* e *GoFundme*, è stato determinante per garantire la scalabilità del fenomeno.

In questo scenario, il modello contemporaneo di **CF** si articola in un'architettura tripartita, che vede l'interazione sinergica di tre attori chiave: il promotore dell'iniziativa, i sostenitori e la piattaforma digitale [4]. Quest'ultima non funge da mera vetrina, ma rappresenta l'infrastruttura tecnologica che media le interazioni tra le parti, facilitando il processo di raccolta fondi, la diffusione delle informazioni e il coordinamento delle attività connesse alla realizzazione del progetto. Sebbene la struttura relazionale del **CF** rimanga invariata, la natura del contributo richiesto e le aspettative di ritorno dei sostenitori, rappresentano gli elementi chiave che ne definiscono la tassonomia. E' sulla base di questi criteri, infatti, che gli studi convergono nel classificare le seguenti tipologie di **CF**:

- **Donation-based Crowdfunding (DCF):** i contributi economici sono erogati senza alcuna aspettativa di ritorno materiale o finanziario. La donazione è motivata esclusivamente dal desiderio di sostenere una causa di interesse collettivo o di pubblica utilità; per questa ragione, la **DCF** è stata definita come la forma più "pura" di *crowdfunding* [5];
- **Reward-based Crowdfunding (RBC):** i sostenitori finanziano un progetto in cambio di una ricompensa, generalmente di natura non finanziaria (come riconoscimenti simbolici oppure ricompense tangi-

bili, configurandosi spesso come un vero e proprio "pre-ordine" del prodotto) [6];

- **Equity-based Crowdfunding (ECF)**: il finanziatore, sia esso un individuo o un ente, riceve quote societarie o titoli partecipativi dell'azienda, in cambio del capitale investito [7]
- **Lending-based Crowdfunding (LCF)**: noto anche come *debt-based crowdfunding*, prevede che il capitale versato dai sostenitori venga rimborsato dal promotore entro una scadenza prestabilita, comprensivo di un tasso di interesse pattuito [8];

Nonostante la natura prettamente finanziaria degli ultimi due modelli, l'elemento che li riconduce univocamente al paradigma del *crowdfunding* è la modalità di raccolta: il capitale non è più appannaggio di un singolo grande istituto di credito, ma deriva dalla somma di innumerevoli micro-investimenti operati da una moltitudine di individui. E' proprio questo a sancire la natura "dal basso" di tali strumenti, trasformando ogni cittadino in un potenziale nodo di una rete di finanziamento globale e democratico.

### 2.1.1 Limiti delle piattaforme tradizionali di CF

La letteratura converge nel considerare le piattaforme di **CF** caratterizzate da una serie di criticità strutturali, riconducibili principalmente al loro modello architettonurale. Si distinguono:

- **mancanza di trasparenza nell'utilizzo dei fondi**: i donatori non dispongono di strumenti efficaci per verificare l'intero ciclo di vita delle donazioni [4]. La tracciabilità delle quote donate è, infatti, demandata al fruitore della donazione, il quale ha il compito di fornire aggiornamenti sullo stato di avanzamento dell'iniziativa finanziata;
- **scarsa fiducia e frodi**: l'assenza di meccanismi di verifica e controllo automatizzati rende le piattaforme di **CF** tradizionali vulnerabili a comportamenti fraudolenti, quali la creazione di campagne ingannevoli o la mancata realizzazione dei progetti finanziati. Tale criticità accentua l'asimmetria informativa tra promotori e donatori, alimentando una diffusa sfiducia nei confronti delle piattaforme [9].
- **centralizzazione**: l'architettura centralizzata utilizzata dalla maggior parte delle piattaforme (come GoFundMe) introduce **Single Point of Failure (SPoF)** e attribuisce la gestione dei fondi raccolti interamente alla piattaforma [10];

- **mancanza di sicurezza:** la gestione centralizzata dei dati espone le piattaforme ad attacchi malevoli, con conseguenze rilevanti in termini di perdita di fondi e fiducia degli utenti [10].

Nel complesso, queste criticità evidenziano come le piattaforme tradizionali di CF si fondino su un modello fortemente fiduciario, nel quale il corretto funzionamento del sistema dipende dal comportamento onesto degli intermediari e dei promotori delle iniziative. Sebbene questo paradigma abbia dunque democratizzato l'accesso al capitale, l'architettura adottata introduce inefficienze strutturali che limitano il potenziale del modello di *crowdfunding*.

## 2.2 Crowdfunding e blockchain

Lo sviluppo di piattaforme di CF con tecnologia *blockchain* si propone come alternativa ideale per il superamento di tali limiti strutturali. In quanto registro distribuito, immutabile e

consente di memorizzare transazioni in modo trasparente e resistente alle manomissioni, eliminando la necessità di un'autorità centrale di fiducia

## 3 Metodologia di progetto

### 3.1 Modello di processo

Per lo sviluppo di questo sistema è stato adottato un modello di processo *Agile* di tipo *Incrementale*. Questa scelta è motivata dalla necessità di coniugare la flessibilità dei metodi agili, con la capacità del modello incrementale di gestire le fasi di sviluppo in maniera concorrente e sovrapposta.

Il coordinamento del *team*, invece, ha seguito la tecnica *Scrum*. In particolare, le riunioni periodiche hanno permesso una gestione dinamica del *product backlog* (elenco delle attività da svolgere) e un monitoraggio costante dello stato di avanzamento del progetto, garantendo un'integrazione continua dei risultati discussi.

L'orientamento Agile si è manifestato sin dalle fasi iniziali. Le sessioni di *brainstorming* effettuate hanno permesso di proporre e analizzare diverse alternative progettuali. La decisione di abbandonare la proposta iniziale in favore di una più rispondente alle indicazioni dei referenti riflette i principi cardine del Manifesto Agile, quali: collaborazione con gli *stakeholder* e risposta al cambiamento.

L'adozione del modello incrementale, invece, ha permesso di ottimizzare i tempi di sviluppo. Il progetto, infatti, non è stato condotto secondo una sequenza rigida di fasi, ma ha previsto lo svolgimento in parallelo di più attività.

#### 3.1.1 Organizzazione del team

Lo sviluppo concorrente ha richiesto la suddivisione delle responsabilità di progetto in macro-aree (*front-end*, *back-end* e documentazione tecnica), favorendo l'avanzamento simultaneo dei diversi incrementi del sistema. Tale ripartizione, tuttavia, non ha comportato una compartimentazione stagna dei compiti. Al contrario, ogni membro del gruppo ha mantenuto una visione olistica del progetto, partecipando attivamente alla risoluzione delle criticità anche al di fuori della propria area di competenza primaria. Tale impostazione ha infatti favorito una dinamica di supporto reciproco e interdisciplinare. Il *team* ha, inoltre, operato seguendo il principio della *Collective Ownership*, estendendo a ciascun membro la responsabilità della qualità globale del prodotto.

Complessivamente, l'approccio adottato ha permesso sia di valorizzare i punti di forza di ogni singolo membro che di trasformare le riunioni in opportunità di apprendimento trasversale e di crescita collettiva. Il successo

della metodologia adottata è risultato fortemente legato ai fattori umani, quali competenza tecnica, condivisione degli obiettivi e cooperazione proattiva all'interno del *team*.

### 3.2 Pianificazione delle attività

La pianificazione delle attività è stata articolata in due momenti distinti: inizialmente è stata definita una **Work Breakdown Structure (WBS)** per scomporre gerarchicamente il progetto in macro-attività. Successivamente, per gestire la sequenzialità e il parallelismo dei *task* individuati, è stato redatto Diagramma di Gantt.

Questo approccio ha permesso di confrontare costantemente i tempi effettivi di esecuzione con la durata stimata in fase di pianificazione, garantendo il rispetto delle scadenze.

### 3.3 Analisi dei rischi

### 3.4 Stima dei costi

La stima dei costi del progetto è stata effettuata in termini di tempo/persona, tenendo conto della dimensione del sistema, delle tecnologie adottate e dell'esperienza di ciascuno. Considerata la natura prototipale del progetto, è stata adottata una stima qualitativa ispirata ai modelli algoritmici dei costi, come il CoCoMo.

## 4 Progettazione e implementazione

### 4.1 L'obiettivo di Chain4Good

Chain4Good nasce per superare i limiti strutturali delle piattaforme di [CF](#) esistenti.

### 4.2 Analisi dei requisiti

#### 4.2.1 Requisiti funzionali

#### 4.2.2 Requisiti non funzionali

### 4.3 Architettura del Sistema

Prima di poter procedere alla progettazione dell'architettura del sistema da realizzare si è resa necessaria l'individuazione delle tecnologie da utilizzare in fase di sviluppo per poter comprendere come queste potessero interagire tra loro e soddisfare tutti i requisiti funzionali e non funzionali emersi dalla precedente fase di analisi.

#### 4.3.1 Architettura del Software

Backend e frontend

#### 4.3.2 Strumenti di sviluppo e deployment

## 5 Prototipo

### 5.1 Login e autenticazione

### 5.2 Dashboard donatore

### 5.3 Creazione progetto

La creazione di un progetto consiste nell'inserimento, da parte di un Ente riconosciuto, di tutte le informazioni necessarie

### 5.4 Inserimento e valutazione spesa

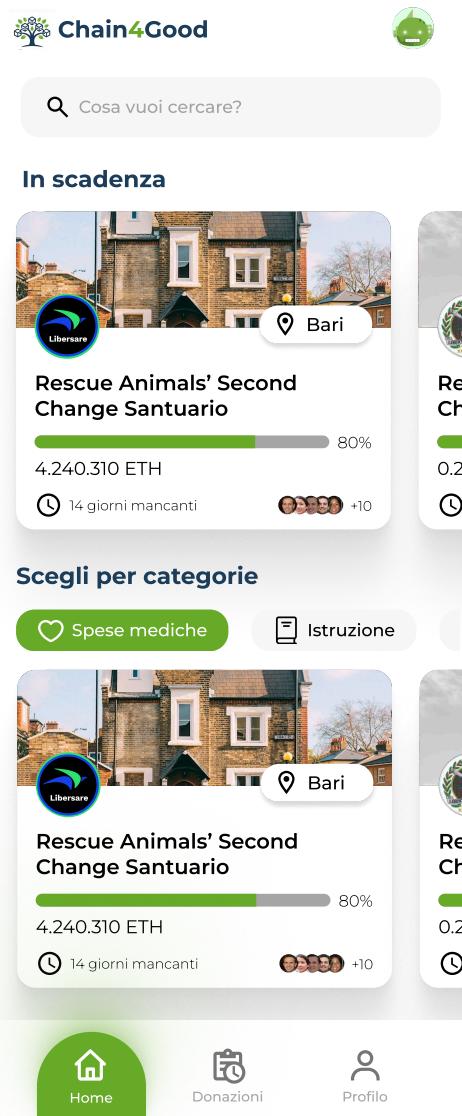


Figura 1: Dashboard del donatore

The image displays two side-by-side screenshots of a mobile application interface for creating a new project. Both screenshots feature the 'Chain4Good' logo at the top left and a user profile picture at the top right.

**Left Screenshot (Step 1 di 2):**

- Section:** Crea un Nuovo Progetto
- Progress:** Step 1 di 2 (with a green progress bar)
- Fields:** Nome del progetto (text input), Categoria (dropdown menu with options: Spese mediche, Istruzione, Emergenze, Ambiente, Sport, currently showing Spese mediche), Budget target (text input), Scadenza (text input).
- Buttons:** Proseguì (dark blue button), Annulla (red button), Carica progetto (green button).

**Right Screenshot (Step 2 di 2):**

- Section:** Crea un Nuovo Progetto
- Progress:** Step 2 di 2 (with a green progress bar)
- Fields:** Descrizione (text input), Come useremo i fondi (text input), Immagine di copertina (image placeholder).
- Buttons:** Back arrow, Carica progetto (green button).

Figura 2: Inserimento di un nuovo progetto

**Nuova spesa**

Nome spesa

EUR **100,00**

**La tua spesa verrà valutata**  
Prima di sbloccare i fondi,  
dovrà essere approvata dai donatori

Descrizione spesa

Allega preventivo

**Invia richiesta**

**RICHIESTA DI SPESA**

Acquisto furgoncino fantastico (usato) **1570 USDC**

Grazie al furgone potremmo andare a ricercare i  
trovatelli in giro per la città di Bari.

[Preventivo-1.pdf](#)

**Valuta se è una spesa appropriata**

Pubblicata il 12/12/2025  
 Ha ricevuto finora 23 voti positivi  
 Ha ricevuto finora 10 voti negativi

**Approva** **Nega**

Figura 3: Valutazione di una richiesta di spesa

## **6 Validazione e discussione**

### **6.1 Valutazione dell'applicazione**

### **6.2 Realizzazione dei requisiti**

## 7 Conclusioni e sviluppi futuri

## Riferimenti bibliografici

- [1] A. Brunello, «Crowdfunding,» *Podręcznik. Warszawa: Wydawnictwo CeDeWu*, 2016.
- [2] Y. Thalassinos, «Crowdfunding: A Different Approach to Investment,» *European Research Studies Journal*, vol. 26, n. 2, pp. 318–333, 2023.
- [3] F. Brunetti, «Web 2.0 as Platform for the Development of Crowdfunding,» in *Crowdfunding for SMEs: A European Perspective*, Springer, 2016, pp. 45–60.
- [4] O. K. Alia, D. M. Suleiman e H. A. Noman, «IHSAN: A Secure and Transparent Crowdfunding Platform Leveraging Comprehensive Decentralized Technologies,» *IEEE Access*, 2024.
- [5] N. Salido-Andres, M. Rey-Garcia, L. I. Alvarez-Gonzalez e R. Vazquez-Casielles, «Mapping the field of donation-based crowdfunding for charitable causes: systematic review and conceptual framework,» *VOLUNTAS: International Journal of Voluntary and Nonprofit Organizations*, vol. 32, n. 2, pp. 288–302, 2021.
- [6] S. Hohen, C. Hüning e L. Schweizer, «Reward-based crowdfunding—a systematic literature,» 2025.
- [7] M. Kuti, Z. Bedő e D. Geiszl, «Equity-based crowdfunding,» *Financial and Economic Review*, vol. 16, n. 4, pp. 187–200, 2017.
- [8] M. Hossain e G. O. Oparaocha, «Crowdfunding: Motives, definitions, typology and ethical challenges,» *Entrepreneurship Research Journal*, vol. 7, n. 2, p. 20150045, 2017.
- [9] A. Rejeb, K. Rejeb, A. Appolloni, S. Zailani e M. Iranmanesh, «Mapping the research landscape of blockchain and crowdfunding,» *Financial Innovation*, vol. 11, n. 1, p. 22, 2025.
- [10] K. Mukherjee, A. Rana e S. Rani, «Crowdfunding Platform using Blockchain,» in *2024 IEEE 9th International Conference for Convergence in Technology (I2CT)*, IEEE, 2024, pp. 1–6.