

Progetto Friendly e-Commerce

Un software per lo sviluppo dell'e-Commerce in Italia



SOMMARIO

CHI SIAMO	3
LA NOSTRA STORIA NEL WEB	3
I NOSTRI PARTNER	4
I SOCI E LO STAFF	5
L'E-COMMERCE IN ITALIA	6
LE RISPOSTE ESISTENTI	7
IL PROGETTO	9
SPECIFICHE FUNZIONALI	9
SPECIFICHE TECNICHE	11
ATTIVITA' DI PROGETTO E TEMPIFICAZIONE	12
PIANO DI TEST E DEMO	13
DOCUMENTAZIONE	13
COSTI	13
CONCLUSIONI	14

Virtual Coop Cooperativa Sociale ONLUS, nata nel 1996, opera nel Web professionale sia con aziende private sia per conto di Enti Pubblici.

La Cooperativa è composta prevalentemente da persone disabili che stanno perseguendo, con grande determinazione, l'obiettivo di offrire alle imprese ed alle Pubbliche Amministrazioni servizi professionali, finalizzati ad ottimizzare ed integrare l'operatività quotidiana delle varie organizzazioni.

LA NOSTRA STORIA NEL WEB

I siti web realizzati prima del 2000 erano tutti di tipo non dinamico, in cui grafica è colore la facevano da padrone, la maggior parte di questi è stata smantellata, abbiamo conservato soltanto un buon prodotto realizzato in occasione di un progetto Horizon; è possibile visionare il sito a questo indirizzo:
<http://www.multimediahand.org/horizon>

Successivamente abbiamo sviluppato siti Web in ambiente Linux, nella modalità Open Source, fino a realizzare un nostro CMS, basato sul database Open Source e freeware MySQL: il Virtual Content Management (VCM).

Negli anni 2000 e 2001 abbiamo gestito, in qualità di capofila, il progetto HF-self, nell'ambito dell'azione comunitaria contro la discriminazione per sostenere ed elaborare leggi in riferimento all'articolo 13 del Trattato dell'Unione Europea. Il sito web realizzato per l'occasione (<http://www.hfself.org>) scabro ed essenziale anche per rispettare le regole di accessibilità handicap dell'epoca, conteneva la prima applicazione attiva che abbiamo sviluppato: si tratta del forum, applicazione rudimentale, ma ancora efficiente.

Tra il 2002 ed il 2003 abbiamo realizzato numerosi siti web, tra i quali un portale per il volontariato ed il terzo settore (<http://www.onlus-online.net>), finanziato dalla Fondazione Cassa di Risparmio in Bologna e dalla Fondazione del Monte di Bologna e Ravenna. Questo portale, inizialmente è stato sviluppato con un software interamente realizzato al nostro interno, per consentire alle associazioni di volontariato del territorio di raccogliere fondi on-line, attraverso versamenti con carta di credito, infatti abbiamo raccolto contributi per il terremoto del Molise. Attualmente è stato completamente rifatto ed è in attesa di un rilancio operativo.

Nonostante quest'impegno nello sviluppo dei siti attivi, non abbiamo mai trascurato di realizzare siti tradizionali particolarmente curati dal punto di vista grafico. È il caso di <http://www.multimedia900.org>, realizzato fra il 2000 ed il 2001 in occasione di Bologna capitale europea della cultura, dedicato alla civiltà del lavoro nella nostra provincia e regione.

Successivamente, abbiamo realizzato un altro sito tradizionale: <http://www.ewsitalia.net>, per la presentazione di un software multimediale dedicato alla formazione degli operatori di call center disabili e non, nell'ambito del progetto EWS (Electronic Work Simulators), sviluppato in collaborazione con l'Università di Varsavia. Nel 2003, abbiamo attivato il sito dinamico <http://www.multimediahand.org>, nell'ambito del progetto omonimo Multimediahand, realizzato in collaborazione con il Consorzio SIC di Bologna, in occasione dell'Anno Europeo delle Persone con Disabilità.

Attualmente è in corso il completo rifacimento, in quanto vorremo farne un forte strumento di lotta sociale e civile in favore dei disabili.

Più recentemente i siti Web realizzati sono tutti a tecnologia attiva, basati su database MySQL, utilizzando il software da noi messo a punto (il VCM). I principali siti realizzati con questa tecnologia sono i seguenti:

<http://www.mecc.it>

Questo sito, in due lingue (italiano e inglese), è a tecnologia attiva ed il cliente lo aggiorna in piena autonomia.

<http://www.tempiodelcielo.org>

Si tratta di un sito estremamente curato dalla proprietaria, che lo gestisce in piena autonomia, contiene migliaia e migliaia di immagini, molte delle quali inserite con metodiche di porting automatiche, con testi a commento e notizie aggiornate sulla Cina di oggi e del periodo di Mao.

<http://www.lemat.it>

Il sito dell'Associazione Le Mat presenta una grafica particolarmente curata ed una impostazione anomala rispetto ai portali di ultima generazione, nonostante ciò, mantiene ed esalta tutte le funzionalità proprie del sito attivo.

<http://www.magagnoli-associati.com>

Questo sito di uno studio di consulenza, nonostante la sua recente pubblicazione annovera al proprio interno un numero considerevole di documenti, accessibili all'utenza secondo una precisa profilazione ed a seconda del profilo, in maniera differenziata, i clienti dello studio possono conferire file al sito medesimo.

<http://www.minimarketico.it>

Si tratta di un sito per l'e-Commerce, dedicato al commercio equo solidale, pubblicato nel luglio 2006, che presenta tecnologie particolarmente interessanti, prevedendo lo scambio dei dati tra i database di un software gestionale e il database Web del nostro VCM. La realizzazione di questo sito ha ispirato l'elaborazione di questo progetto.

Attualmente stiamo sviluppando un database on-line, commissionato dalla Regione Emilia Romagna, per raccogliere dati ufficiali ed idonei ad elaborare statistiche su tutti i servizi autorizzati ad operare in favore della prima infanzia sul territorio regionale.

I NOSTRI PARTNER

Nel corso degli anni per sostenere, qualificare e ottimizzare la propria operatività, la Virtual Coop ha costruito una rete di partner tecnologici di altissimo livello, tra i quali citiamo:

Il Consorzio Interuniversitario Cineca, sempre vicino alla cooperativa nei momenti di svolta innovativa come in questo momento, nel quale stiamo entrando nel campo del digitale terrestre, grazie ad un progetto finanziato dal consorzio NoiCon.

La Fondazione Asphi, prodiga di aiuti di tutti i tipi, con i suoi consulenti altamente qualificati e di grande esperienza nel settore dell'informatica.

La Società ISI (Industria Software Italiana), con la quale abbiamo recentemente instaurato una partnership commerciale per la vendita e la personalizzazione del loro gestionale e del loro gestore di workflow, all'avanguardia in ambiente Open Source, con la quale stiamo sviluppando prodotti web per l'e-Commerce, integrati con gestionali client-server.

I SOCI E LO STAFF

I soci ordinari della Cooperativa sono attualmente 18, di cui 14 svantaggiati, mentre i soci sovventori sono due: una persona fisica e Manutencoop., e sono due anche i soci volontari.

Ad oggi, la compagine operativa della cooperativa è la seguente:

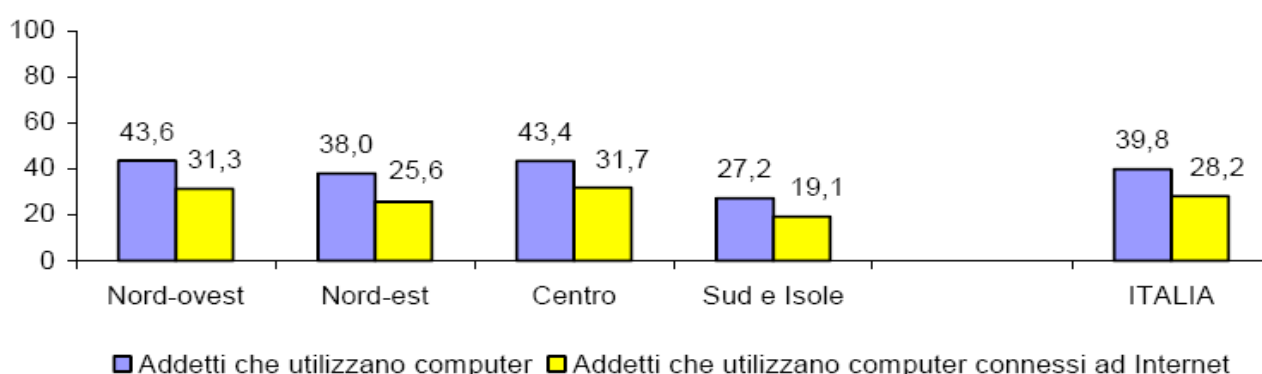
Tipologia del rapporto	Lavoratori svantaggiati	Non svantaggiati	Totale
Dipendenti a tempo indeterminato	10	3	13
Dipendenti a tempo determinato	2	0	2
Totale	12	3	15

“Il commercio elettronico stenta a decollare a livello di tutti i Paesi dell’Unione europea e, in generale, le imprese sono più portate ad acquistare che a vendere on-line. L’Italia è penultima sia negli acquisti che nelle vendite on-line.”

Questa frase, precisa e lapidaria, sta a corollario di una attenta analisi sulla diffusione dell’ICT nel nostro Paese, che l’Istat ha presentato in un suo recentissimo rapporto (18 dicembre 2006), con dati riferiti al 2005 ed al 2006.

Più in generale, se la diffusione del personal computer in quanto tale nelle imprese che hanno più di 10 addetti, può essere considerata più che soddisfacente (il 96,4 di esse ne ha almeno uno), già meno confortante è la situazione di coloro che lo usano effettivamente e delle postazioni collegate a Internet:

Figura 1 - Addetti delle imprese che utilizzano il PC almeno una volta a settimana e addetti delle imprese che utilizzano PC connessi ad Internet per ripartizione geografica. Anno 2006
(valori percentuali sul totale degli addetti)



Questi pochi dati, ci dicono molto sulla copertura della banda larga nel nostro paese, tant'è che appena si apre uno spiraglio sul wireless, un numero crescente d'aziende vi si butta immediatamente: di tutte le aziende collegate a Internet nel 2005 quelle collegate con tale modalità erano il 7,8%, mentre nel 2006 sono salite fino all'11,6%. In generale le imprese collegate a Internet e che vi si collegano regolarmente risultano, percentualmente poche rispetto a quelle che possiedono un computer.

Nonostante ciò, esiste un ulteriore gap tra chi è collegato a Internet e la percentuale di coloro che usano questo canale per la propria attività di compra-vendita.

Infatti la situazione delle imprese che nel 2005 hanno fatto acquisti mediante Internet (27,9%) o di quelle che hanno tentato la vendita on-line (3,8%), risulta particolarmente disastrosa.

A questo proposito, l'Istat non avanza alcuna ipotesi sulle possibili cause di questo divario. Tuttavia, chiunque operi nel settore può facilmente azzardarne almeno due: la macchinosità operativa ed organizzativa che ancora oggi caratterizza il passaggio dalla vendita tradizionale a quella on-line, e soprattutto i costi non facilmente sopportabili dalle piccole imprese che caratterizzano il tessuto produttivo del nostro paese.

LE RISPOSTE ESISTENTI

Wikipedia, la libera enciclopedia disponibile gratuitamente sul Web, i cui contenuti sono redatti in forma collaborativa da volontari di tutto il mondo, fornisce un elenco, il più completo ed aggiornato, delle soluzioni e-Commerce disponibili per la creazione di negozi che realizzano il commercio on-line.

Tali soluzioni sono classificate nelle seguenti categorie:

- 1) Software gratuito ed Open Source;
- 2) Soluzioni a pagamento di commercio B2C standardizzate (da azienda al consumatore);
- 3) Soluzioni di commercio B2C con aggiunta di servizi di personalizzazione a pagamento;
- 4) Soluzioni a pagamento di commercio B2B standardizzate (commercio tra aziende).

Per visionare l'elenco completo di tali soluzioni:

http://en.wikipedia.org/wiki/comparison_of_ecommerce_solutions

Tale elenco conta complessivamente circa 50 distinte soluzioni.

Restringendo l'analisi alla sola categoria 1) del software gratuito ed Open Source la disponibilità si riduce a:

Free and Open Source software

Name	Platform	Supported databases	Latest release
WP e-Commerce	PHP	MySql	3.5
os-Commerce	PHP	MySql	2.2
zencart	PHP	MySql	1.3.7

Si sono esaminate tali soluzioni, visitando alcuni siti significativi di e-Commerce realizzati per il loro tramite.

Si descrivono in breve le caratteristiche salienti:

- **WP e-Commerce:** il prodotto richiede la disponibilità di un ulteriore prodotto (WordPress) che ne costituisce la piattaforma di *publishing*.

La distribuzione gratuita di WP e-Commerce è limitata alla sola versione di base; sono richiesti modesti contributi per disporre di versioni che consentano il caricamento di un numero illimitato di immagini per l'illustrazione dei prodotti offerti e per facilitare la loro ricerca nel catalogo delle offerte.

Qualora si rendessero necessarie modifiche al contenuto standard del prodotto è infine richiesto di acquistarne la versione *Web Developer Licence* il cui costo non è pubblicato.

- **zencart:** il prodotto costituisce la versione semplificata del più completo os-Commerce.
- **Os-Commerce:** questo prodotto vanta la più numerosa serie di realizzazione di negozi e-Commerce.

Virtual Coop possiede una profonda conoscenza delle sue caratteristiche avendolo utilizzato come *benchmark* di riferimento e confronto per le proprie realizzazioni.

Ciò ha consentito di rendersi conto che il prodotto os-Commerce ha caratteristiche di complessità e di modalità di realizzazione che lo rendono di difficile utilizzo e assai complesso da personalizzare ed adattare alle specifiche esigenze.

Infatti il continuo sovrapporre codice per effettuare personalizzazioni e aggiustamenti ha reso os-Commerce un "agglomerato" di codice assai difficile da apprendere, decifrare ed utilizzare per successivi sviluppi.

IL PROGETTO

Proprio per poter soddisfare le richieste di adattamento alle necessità specifiche di ciascun ambiente, Virtual Coop ha potuto evidenziare la necessità di dover sviluppare un ambiente di e-Commerce completamente nuovo, strutturato dal punto di vista della realizzazione tecnologica, così da poter permettere integrazioni per realizzare soluzioni ad hoc, miglioramenti funzionali e predisposizione di componenti aggiuntivi rispetto a quanto offerto sinora dai software di e-Commerce esistenti.

Nella realizzazione del presente progetto intendiamo ispirarci alla filosofia dell'Open Source la quale si propone di favorire l'accesso alla conoscenza e agli strumenti di comunicazione, valorizzando il lavoro locale e la personalizzazione del software.

Per software Open Source si intende un software il cui codice sorgente è reso disponibile con una licenza che permette all'utente di usarlo, modificarlo, migliorarlo e di redistribuirlo.

L'ambizione che ci muove, tuttavia, è tesa al superamento di distorsioni e difetti presenti in questa modalità di distribuire e diffondere il software. Chiunque abbia operato con pacchetti Open Source, ha dovuto constatare con malinconico rammarico come non sempre essi siano facilmente utilizzabili, in quanto il sovrapporsi di strati e strati di codice aggiunto dai più disparati programmatori li rendono spesso troppo complessi.

Si tratta quindi di sviluppare un software lineare, capace di evitare la stratificazione di codice, ma nel contempo sufficientemente flessibile e completo per soddisfare lo scopo per il quale viene progettato.

Il presente progetto intende proporre l'elaborazione di una strumentazione Web (database interfaccia, generalizzati e personalizzabili), che gli sviluppatori dell'Emilia Romagna, ma anche dell'intero territorio nazionale, potranno adattare ed implementare con facilità, a bassi costi, soddisfacendo le esigenze delle singole imprese, dal momento che le interfacce linguistiche previste saranno appunto italiano ed inglese.

Quello che vorremmo realizzare è un software di secondo livello, capace di proporre interfaccia e routine standard, che evitino agli sviluppatori di dover reinventare metodi e procedure presenti necessariamente in ogni software di e-Commerce. Al tempo stesso tali procedure dovranno essere semplici, lineari e ben documentate, affinché chiunque con una buona base informatica nel campo della programmazione possa adattare e personalizzarle secondo le esigenze e le disponibilità economiche del cliente.

SPECIFICHE FUNZIONALI

I sistemi di e-Commerce attualmente disponibili nascono come componenti a sé stanti per la realizzazione di commercio elettronico on-line, senza alcuna integrazione con le altre componenti di norma presenti nei sistemi informativi delle aziende.

Quindi una delle funzioni chiave da inserire nel nuovo sistema è l'integrazione con applicazioni gestionali già in uso presso l'impresa che intende sviluppare l'applicazione e-Commerce.

Infatti è di fondamentale importanza consentire la coesistenza e la perfetta fusione tra le applicazioni già adottate per la gestione corrente delle attività di impresa (contabilità,

gestione magazzino, livello scorte, emissione bolle, fatturazione, etc.) e le nuove attività relative all' e-Commerce.

Nel disegno funzionale previsto da Virtual Coop sono predisposte diverse modalità di integrazione fra il mondo on-line ed i sistemi informatici di back-office, tutte basate sulla logica della esportazione/importazione di dati dai database on-line ed i sistemi gestionali e viceversa, per facilitare la comunicazione tra l'ambiente preesistente e quello di nuovo sviluppo. Questo al fine di far sì che ogni ambiente svolga le funzioni per cui è stato realizzato e che non ci sia commistione funzionale fra di essi, con garanzia dell'integrità dei dati in ciascuno dei due ambienti.

Tale interscambio di dati può avvenire con modalità le più svariate secondo le necessità dei vari clienti, per cui Virtual Coop metterà a disposizione un software generalizzato di import/export dei dati, dalla modalità semisincrona (una volta aggiornato il dato on-line questo viene spostato in periferia per la gestione) a quella asincrona (lo spostamento dei dati avviene a tempo: da una volta al giorno a varie volte al giorno a seconda delle necessità e delle specifiche commerciali del cliente). Ovviamente anche il database on-line sarà aggiornato con la frequenza necessaria e ciò potrà avvenire, sia a tempo che al verificarsi di eventi specifici come, ad esempio, l'arrivo di prodotti prima non presenti in magazzino, la volontà di effettuare offerte commerciali ad hoc e così via.

Il sistema prevedrà la possibilità diretta, da parte del cliente, di definire offerte commerciali anche estemporanee e di effettuare gli aggiornamenti voluti con la necessaria tempestività, gestita parametricamente dal sistema.

Gestione delle comunicazioni alla clientela/utenza

Il disegno di Virtual Coop prevede quindi la massima facilitazione per il cliente nell' attività di aggiornamento del proprio negozio e-Commerce non solamente per il contenuto ma anche per le comunicazioni che si vogliono trasmettere alla clientela.

Tali comunicazioni saranno anch'esse gestite parametricamente, in modo che il gestore del negozio sia libero di definire le modalità di comunicazione, in base alle proprie necessità del momento: ad esempio il lancio di una campagna promozionale diretta ai propri clienti selezionati, l'informativa su prossimi sconti su certi prodotti e così via.

Tali funzionalità saranno gestite tramite il collegamento fra il sottosistema di e-Commerce in via di analisi da parte di Virtual Coop ed il sottosistema di Content Management che la stessa Virtual Coop ha realizzato e che verrà reso disponibile nell'ambiente di commercio on-line che si sta predisponendo. Tale sistema consentirà, ad esempio, di effettuare del mailing mirato sui clienti permettendo la scrittura dei testi da inviare in maniera semplice e guidata e favorendone l'aggancio al sistema on-line.

Personalizzazione del listino prezzi e del carrello acquisti

Il disegno Virtual Coop prevede un'ampia e completa possibilità di presentazione dei prodotti e degli articoli acquistabili; è possibile scegliere immediatamente la quantità del/degli articoli da acquistare e vederne valorizzato il prezzo unitario prima di effettuarne il trasferimento nel carrello acquisti; è inoltre prevista la evidenziazione della tracciabilità, cioè la possibilità di descrivere per ogni prodotto tutta la catena produttiva e di commercializzazione con i link relativi ai singoli attori.

La gestione “dinamica” del carrello è uno dei punti chiave di un’applicazione di e-Commerce e prevede la possibilità, ad esempio, di mostrare la variazione, in tempo reale, del prezzo di un prodotto inserito nel carrello al momento dell’eventuale acquisto di un altro prodotto ad esso correlato o l’evidenziazione immediata di un potenziale “sconto-quantità” per un certo prodotto scelto dal cliente, in modo da invogliarlo ad aumentare il numero dei pezzi da acquistare; ecc..

Pluralità di vetrine

Anche questo è un punto di forza del disegno dell’applicativo e-Commerce di Virtual Coop: prevede la possibilità di presentare l’offerta, non solamente secondo categorie merceologiche (che è la modalità standard di scelta degli altri sistemi di commercio on-line), ma anche secondo categorie definibili direttamente dal negoziante tramite una specifica funzione gestionale del software: ad esempio la vetrina prodotti nuovi, la vetrina offerte speciali, le vetrine prodotti biologici o quanto suggerito dalla iniziativa del negoziante stesso.

Da queste considerazioni nasce appunto l’esigenza di realizzare un nuovo prodotto integrato che semplifichi lo sforzo richiesto a chi si proponga di costruire negozi e-Commerce riducendo l’onere di affrontare tale complessità applicativa e gestionale.

SPECIFICHE TECNICHE

L’applicativo sarà sviluppato secondo le più moderne tecniche di stratificazione del software, così da tener presenti sia le necessità di una realizzazione veloce e lineare, sia le future esigenze di manutenzione ed implementazione del software medesimo, specialmente nella logica dell’Open Source.

Quindi saranno sviluppati tre layout specifici:

- Livello di **PRESENTAZIONE**, in cui saranno presenti le sole funzioni d’interfaccia con gli utenti e la gestione dei controlli formali sull’input e sull’output.

Tale livello sarà realizzato con modalità off-line e via via pubblicato, in modo da garantire una facile manutenzione, mentre il sistema opera in tempo reale sulla WEB.

In tale strato saranno inclusi i richiami diretti da e per il livello successivo d’elaborazione.

- Livello d’**ELABORAZIONE**, che comprenderà tutti i programmi predisposti per realizzare le funzionalità previste dall’applicazione. Tali programmi saranno quindi richiamati dall’interfaccia per fornire e ricevere informazioni ed avranno i collegamenti ed i richiami diretti al livello successivo di gestione database.
- Livello di **GESTIONE DATABASE**, che comprende tutte le funzionalità di gestione ed elaborazione dei dati sul database; tali funzionalità saranno richiamate dai programmi di elaborazione a seconda delle necessità e riceveranno/forniranno i dati richiesti.

A questi livelli organizzativi e gestionali del software saranno affiancati sottosistemi di gestione di funzionalità cross specifiche per l’intera applicazione, quali il controllo accessi degli utenti e la gestione di userid e password, la gestione degli errori, una gestione di “amministrazione sistema”, che sarà resa disponibile solo per l’utente gestore interno

all'azienda e gli permetterà di fare la manutenzione del sistema e di attivare i parametri di gestione sopra esposti.

ATTIVITÀ DI PROGETTO E TEMPIFICAZIONE

Le attività di progetto possono essere così tempificate:

▪ Analisi delle funzioni previste nel software	30 gg/uomo
▪ Analisi tecnica di definizione dei layout sopra esposti	10 gg/uomo
▪ Analisi della base dati a supporto delle funzionalità previste e dei collegamenti con lo strato di elaborazione	30 gg/uomo
▪ Analisi delle interfacce da disegnare e dei collegamenti da e per lo strato di elaborazione	20 gg/uomo
▪ Analisi tecnica dello strato di elaborazione a supporto delle funzionalità disegnate e dei collegamenti fra questo e gli strati di interfaccia e di database	30 gg/uomo
▪ Realizzazione delle interfacce e test asincrono	40 gg/uomo
▪ Realizzazione del database	20 gg/uomo
▪ Realizzazione dello strato di elaborazione e dei collegamenti con gli altri componenti applicativi	100 gg/uomo
▪ Test delle singole componenti e funzionalità specifiche	30 gg/uomo
▪ System test complessivo del sistema	20 gg/uomo
▪ Gestione del progetto e delle attività correlate .	20 gg/uomo
▪ Attività tecniche inerenti il progetto: installazioni, test SW di base, scrittura documentazione ed help on-line, ecc.	40 gg/uomo
TOTALE gg/uomo di progetto	390 gg/uomo

L'ipotesi di progetto è che vi lavorino 3 **persone, 1 a tempo pieno e 2 al 50% circa del loro tempo**; una delle persone coinvolte effettuerà anche il coordinamento del progetto e di tutte le attività ad esso correlate. Il progetto avrà quindi una durata elapsed di circa **12 mesi dalla data inizio lavori**.

PIANO DI TEST E DEMO

Verrà predisposto per tempo, nell'ambito delle attività sopra esposte, un piano di test e demo del nuovo sistema, che permetterà di validare sia funzionalmente che tecnicamente il software sviluppato.

Tale piano prevedrà la definizione di un numero di casi di prova ampio a sufficienza, per verificare che tutte le componenti del sistema funzionino correttamente e che i collegamenti fra le varie componenti organizzative del software siano coerenti e completi.

DOCUMENTAZIONE

Sarà resa disponibile **ON-LINE la documentazione funzionale, tecnica ed operativa** necessaria per permettere la comprensione e la gestione del sistema da parte di persone esperte e l'operatività da parte degli utenti remoti che opereranno on-line.

Tale documentazione sarà visibile direttamente a video e/o stampabile e sarà dotata di campi ipertestuali come ausilio alla navigazione.

COSTI

Il costo previsto è così composto:

Voci di spesa	Costi
<ul style="list-style-type: none">■ Sviluppo software■ Creazione risorse documentazione■ Attività di test	<ul style="list-style-type: none">€ 80.000,00€ 15.000,00€ 5.000,00
<ul style="list-style-type: none">■ Acquisti HW e SW per lo sviluppo, varie	<ul style="list-style-type: none">€ 10.000,00
Totale	€ 110.000,00

E-Commerce e Open Source due mondi difficili da far incontrare. Risulta infatti difficile rinunciare al copyright a favore di un soggetto che comunque fa business, d'altra parte i costi del software sono ancora troppo elevati per le piccole e medie imprese italiane, per poter accedere pienamente ai servizi Web tipici della vendita on-line.

L'intervento e il sostegno da parte di una fondazione bancaria come la Fondazione del Monte può risultare determinante per il superamento di questa difficoltà, contribuendo in tal modo allo sviluppo del nostro territorio e rendendo più autonome le nostre piccole imprese nei confronti della grande distribuzione.

Per parte sua, Virtual Coop offre le uniche cose di cui dispone: il lavoro e la capacità progettuale. Tutto ciò per realizzare un paradosso positivo: una cooperativa sociale che, anziché chiedere assistenza, dà un contributo significativo allo sviluppo economico e sociale del proprio territorio, favorendo lo sviluppo delle piccole imprese e la diffusione dell' e-Commerce nella nostra regione.