



Camera di Commercio
Salerno



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DI SALERNO



DIPARTIMENTO
DI SCIENZE AZIENDALI
MANAGEMENT
& INNOVATION SYSTEMS

SCHEDA TECNICA

PROGETTO "Cultura dell'Imprenditorialità e della Digital Innovation – CIDI "

Partner di progetto	<ol style="list-style-type: none"> 1. CCIAA di Salerno - Soggetto promotore 2. Dipartimento di Scienze Aziendali (Management & Innovation Systems) DISA MIS
Destinatari	I destinatari del progetto sono 24 studenti, appartenenti a 3 Istituti Superiori della provincia di Salerno.
Obiettivi	<p>Il progetto sviluppato in modalità laboratoriale, ha come obiettivo quello di avvicinare i giovani al mondo dell'impresa concentrandosi particolarmente sul ruolo della creatività e dell'innovazione, come elementi determinanti per dare vita a nuovi progetti di impresa e start-up. Attraverso l'elaborazione creativa di una business idea e la redazione di un business model canvas, si vuole rendere i ragazzi protagonisti di un'attività motivante e finalizzata a stimolare creatività, senso critico, collaborazione e lavoro di gruppo. Inoltre è un'importante occasione di educazione sociale, sia per i contenuti stessi di cui si viene a parlare sia per l'attività in sé. Un'impresa "scolastica" ha per se stessa una natura "sociale", non solo perché il prodotto è destinato ad essere fruito da altri, ma anche per le caratteristiche proprie del lavoro da svolgere: per arrivare ad un prodotto finito è necessaria la collaborazione di molti. I ragazzi, confrontandosi con il mondo dell'impresa e non solo, impareranno a lavorare in gruppo, sviluppando capacità di problem solving e, infine, potenziando inclinazioni personali che potrebbero diventare un domani un'attività professionale (imprenditore, manager ecc.).</p>
Contenuti	<p>Il laboratorio prevede una prima parte di natura teorica, formata da 8 sessioni, di 2 ore cad. sui seguenti temi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Innovazione e Start up; 2) Idea generation e Idea design: come passare dall'idea imprenditoriale alla definizione della value proposition; 3) Digital transformation: la blockchain e oltre;



	<p>4) Digital transformation: come cambieranno i modelli di business.</p> <p>La seconda parte del lavoro di gruppo, finalizzata allo sviluppo di progetti di innovazione di interesse di una o più imprese avrà una durata di circa 30 ore suddivise in 10 incontri di 3 ore circa.</p> <p>La terza parte, della durata di 16 ore, prevede un ciclo di visite presso Acceleratori, Incubatori, start up del nostro territorio e incontri con esperti di management dell'innovazione.</p>
Durata	Il laboratorio avrà una durata complessiva di 62h spalmate su circa 10 settimane, nel periodo Febbraio – Aprile 2020
Modalità organizzative	<p>Le attività si svolgeranno preferibilmente presso un istituto superiore. Le sessioni in plenaria necessitano di 1 aula attrezzata con videoproiettore e con un numero di posti sufficienti ad ospitare l'intero gruppo.</p> <p>Le sessioni di Laboratorio in senso stretto necessitano di almeno 3 spazi separati, ciascuno dotato di un tavolo con sedie, e lavagna a fogli mobili.</p>
Competenze acquisite	<p>Le principali competenze che ci si aspetta come outcome del progetto sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nuove conoscenze per la definizione, strutturazione e riflessione critica del modello di business di un nuovo progetto imprenditoriale; • Capacità di applicare conoscenza e comprensione, attraverso lo studio e l'analisi di casi aziendali e lavori di gruppo e capacità di progettare modelli di business funzionali alla creazione di valore e acquisizione di un vantaggio competitivo; • Nuove competenze legate al digitale; • Trasferimento di buone prassi e possibilità di replicare in altri contesti esperienze analoghe; • Capacità di team working e problem solving; • Capacità di affrontare in modo critico e costruttivo l'analisi delle problematiche che coinvolgono l'impresa, gli individui e la società.
Output	La realizzazione di un Video della durata approssimativa di circa 5-10 minuti che riporti il lavoro svolto con i partecipanti ed evidenzi le capacità acquisite nel public speaking e pitching di idee e progetti di innovazione.