Logo Image not found or type unknown

PROGRAMMA DEL CORSO DI MANAGEMENT DELL'INNOVAZIONE TECNOLOGICA E ENTREPRENEURSHIP

SETTORE SCIENTIFICO

ING-IND/35 (IEGE-01/A)

CFU

9

SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE

ING-IND/35

ANNO DI CORSO

I Anno

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ FORMATIVA

/**/
Base q

Caratterizzante X

Affine q

Altre attività q

NUMERO DI CREDITI

9 CFU

DOCENTE

Giovanni Abramo

MODALITÀ DI ISCRIZIONE E DI GESTIONE DEI RAPPORTI CON GLI STUDENTI

L’iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l’iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI

/**/
Il corso si propone di fornire agli studenti i fondamenti per sviluppare e promuovere processi di innovazione all'interno delle organizzazioni e per lanciare start-up di successo a base tecnologica.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO SPECIFICI

/**/
Conoscenza e capacità di comprensione

L’insegnamento intende fornire le conoscenze di base per la creazione e lo sviluppo di nuove imprese, dall'identificazione delle opportunità di mercato alla definizione del business model, integrando conoscenze provenienti da differenti discipline (economia, ingegneria, marketing, gestione aziendale) per affrontare le sfide dell'innovazione in modo olistico.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Lo studente acquisirà la capacità di applicare le metodologie di valutazione delle opportunità imprenditoriali, gestione delle start-up e strategie di crescita.

Autonomia di giudizio

Il corso consentirà allo studente di affinare la conoscenza tecnica e la capacità di giudizio relativamente allo sviluppo di nuove start-up, alla valutazione finanziaria di progetti innovativi e all’analisi di venture capital, crowdfunding e altre forme di finanziamento per nuove attività imprenditoriali.

Abilità comunicative

L’esposizione del materiale didattico e l’ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di argomentare con un lessico preciso ed appropriato.

Capacità di apprendimento

L’insegnamento consentirà allo studente di padroneggiare diversi concetti e metodologie. In particolare, lo studente acquisirà la capacità di interpretare le dinamiche dell’innovazione tecnologica e scoprire come l’innovazione incida sulla competitività delle aziende e sulla loro visione legata allo sviluppo sostenibile.

PROGRAMMA DIDATTICO

1 - Introduzione al corso

2 - Definizioni e tassonomia del management dell'innovazione e entrepreneurship

3 - Entrepreneurship

4 - I miti sull'entrepreneurship

5 - Vision: il sistema dei valori

6 - Vision: il purpose e l'immagine tangibile

7 - Vision: wrap-up

8 - L'analisi strategica interna

9 - L'analisi strategica esterna: il macro-ambiente

10 - Studio di Caso: Analisi PECD di EcoClean Solutions

11 - L'analisi strategica esterna: il micro-ambiente

12 - La strategia competitiva

13 - La strategia competitiva a livello corporate

14 - L'implementazione della strategia

15 - Il controllo strategico

16 - La strategia e la teoria dei giochi

17 - La strategia e la teoria dei giochi: come introdurre nuovi player

18 - La strategia e la teoria dei giochi: come cambiare il valore aggiunto

19 - Strategia e teoria dei giochi: come cambiare le regole, le percezioni o i c...

20 - Le determinanti esogene dell'innovazione

21 - Le determinanti endogene dell'innovazione

22 - La cultura organizzativa dell'innovazione

23 - Innovazione - dalla teoria alla pratica: IDEO

24 - La strategia tecnologica

25 - Le decisioni di investimento: Make

26 - Le strategie di collaborazione nei processi innovativi

27 - Organizzazione dei processi di innovazione

28 - Sviluppo di un nuovo prodotto

29 - Metodologie per lo sviluppo prodotto

30 - Le transizioni tecnologiche

31 - La curva a S in pratica

32 - Le decisioni di investimento: Buy

33 - Determinanti del trasferimento tecnologico

34 - Le strategie di marketing dell'innovazione: timing, licensing, prezzo

35 - Le strategie di marketing dell?innovazione: distribuzione, bundling, comuni...

36 - La protezione della conoscenza: il brevetto

37 - Studio di Caso: Polaroid vs Kodak

38 - Altre forme di protezione della proprietÃ industriale

39 - Il segreto aziendale

40 - Il diritto d'autore

41 - Licensing in (parte A)

42 - Licensing in (Parte B)

43 - Licensing in (Parte C)

44 - Innovatori di (in)successo

45 - Chi trae profitto dall'innovazione: innovatore o follower?

46 - Studio di Caso: RC Cola

47 - Come trarre profitto dall innovazione

48 - Introduzione alla valutazione delle startup

49 - Il finanziamento della startup: la fase di avviamento

50 - Il finanziamento della startup: la fase di consolidamento

51 - Come convincere gli investitori

52 - Intervista a Giovanni Carlino

53 - Intervista a Khaled Atef

54 - Intervista a Susanna Zuccarini

TIPOLOGIE DI ATTIVITÀ DIDATTICHE PREVISTE E RELATIVE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.

Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.

Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.

Il modello didattico adottato prevede sia didattica erogativa (DE) sia didattica interattiva (DI):

La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità asincrona delle videolezioni, delle dispense, dei test di autovalutazioni predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento; la metodologia di insegnamento avviene in teledidattica. La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online. Sono previsti interventi brevi effettuati dai corsisti (ad esempio in ambienti di discussione o di collaborazione, in forum, blog, wiki), e-tivity strutturate (individuali o collaborative), sotto forma tipicamente di produzioni di elaborati o esercitazioni online e la partecipazione a web conference interattive. Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Per le attività di autoapprendimento sono previste 162 ore di studio individuale.

L'Ateneo prevede 7 h per ogni CFU articolate in 6 h di didattica erogativa (DE) e 1 h di didattica interattiva (DI).

Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

MODALITÀ E CRITERI DI VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

/**/
La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.

L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.

L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.

L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.

Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

CRITERI DI MISURAZIONE DELL'APPRENDIMENTO E ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.

La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.

La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.

È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.

La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.

Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.

Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.

Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

ATTIVITÀ DI DIDATTICA EROGATIVA (DE)

→ 54 Videolezioni + 54 test di autovalutazione

Impegno totale stimato: 54 ore

ATTIVITÀ DI DIDATTICA INTERATTIVA (DI) ED E-TIVITY CON RELATIVO FEED-BACK AL SINGOLO STUDENTE DA PARTE DEL DOCENTE O DEL TUTOR

→ Redazione di un elaborato

→ Partecipazione a web conference

→ Svolgimento delle prove in itinere con feedback

→ Svolgimento della simulazione del test finale

Totale 9 ore

MATERIALE DIDATTICO UTILIZZATO

→Videolezioni

→ Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente

→ Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.