Logo Image not found or type unknown

# PROGRAMMA DEL CORSO DI ECONOMIA E GESTIONE DELL'INNOVAZIONE

## 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 X
Caratterizzante q
Affine q
Altre attività q

## NUMERO CREDITI

/**/
9 CFU

## DOCENTE

Guendalina Capece

Ernesto Cotugno

## 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 focalizza sulla gestione dei progetti, come meccanismo per la gestione dell'innovazione e come sistema per la gestione delle attività correnti, e sulla gestione dell'innovazione, con particolare attenzione all'organizzazione dei processi di sviluppo di nuovi prodotti e servizi.

## RISULTATI DI APPRENDIMENTO SPECIFICI

/**/

Conoscenza e capacità di comprensione
Al termine del corso, lo studente saprà conoscere e comprendere le dinamiche e le criticità nella gestione di un progetto, gli strumenti di pianificazione, gli strumenti per la gestione degli stakeholder e dei rischi, gli strumenti per il controllo di un progetto, le tecniche di protezione intellettuale di una innovazione, le tecniche di sviluppo e lancio sul mercato di una innovazione.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Lo studente saprà dimostrare di aver acquisito le conoscenze di base ed avanzate per organizzare, pianificare e controllare un progetto e per identificare le strategie di sviluppo e lancio di un nuovo prodotto e servizio.

Autonomia di giudizio
Al termine del corso lo studente sarà in grado di valutare autonomamente lo sviluppo e diffusione dell’innovazione tecnologica, con articolazione e distinzione dei ruoli di imprese ed istituzioni pubbliche e private, ed approfondirne specificatamente le problematiche.

Abilità comunicative
Lo studente saprà presentare gli argomenti svolti nel corso con rigore formale e completezza. Saprà spiegare ai partecipanti dei progetti le fasi in modo chiaro e facendo riferimento a nomenclature standard per la definizione dei processi all’interno di progetti complessi.

Capacità di apprendimento
Lo studente sarà in grado di consultare la letteratura scientifica del settore per approfondire autonomamente gli argomenti del corso in relazione ad aspetti formali non svolti in classe.

## PROGRAMMA DIDATTICO

1 - L'ECONOMIA DELL'INNOVAZIONE

2 - IL PENSIERO ECONOMICO

3 - LA MISURAZIONE DELL ECONOMIA

4 - IL RUOLO DEI PREZZI

5 - FONDAMENTI

6 - L'IMPRESA NELLA LETTURA MAINSTREAM

7 - HARROW DOMAR

8 - SOLOW & SWAN

9 - SOLOW & SWAN STATICA E DINAMICA

10 - SCHUMPETER

11 - MODELLI AK

12 - IL CAPITALE UMANO

13 - I COSTI CHE AFFRONTANO LE IMPRESE

14 - IMPRESE BREVE E LUNGO PERIODO

15 - MINIMIZZAZIONE DEI COSTI

16 - LA DOMANDA DI LAVORO

17 - ECONOMIE E DISECONOMIE DI SCALA

18 - DIVERSIFICAZIONE E APPRENDIMENTO

19 - DEFINIZIONI E RUOLI DEL PROJECT MANAGEMENT

20 - INTERVISTA AL DOTT. MAURIZIO MORINI

21 - LA CONCORRENZA PERFETTA

22 - LA CURVA DI DOMANDA SETTORIALE

23 - LA CURVA DI OFFERTA DI BREVE PERIODO

24 - LA CURVA DI OFFERTA DI LUNGO PERIODO

25 - LA CURVA DI OFFERTA SETTORIALE DI LUNGO PERIODO

26 - IL MONOPOLIO

27 - NELSON E WINTER

28 - I FALLIMENTI DEL MERCATO

29 - MERCATI DEL LAVORO

30 - TECNOLOGIA ED OCCUPAZIONE

31 - LA JOBLESS GROWTH

32 - IL GREAT DECOUPLING

33 - TECNOLOGIA E QUESTIONE DI GENERE

34 - INTERVISTA ALLA DOTTORESSA MARCHESINI

35 - INTERVISTA ALL ING GHEDINI

36 - ORGANIZZAZIONI E PROGETTI

37 - MODELLI ORGANIZZATIVI

38 - FASI DI PROGETTO E CICLO DI VITA

39 - IL RUOLO DEL PROJECT LEADER

40 - INNOVAZION

41 - IL CONTESTO DEL PROJECT MANAGEMENT E L'INNOVAZIONE - I REQUISITI

42 - IL CONTESTO DEL PROJECT MANAGEMENT E L'INNOVAZIONE - IL BUSINESS CASE

43 - IL CONTESTO DEL PROJECT MANAGEMENT E L'INNOVAZIONE - IL PROJECT CHARTER

44 - IL CONTESTO DEL PROJECT MANAGEMENT E L'INNOVAZIONE - L'APPROCCIO AGILE

45 - IL CONTESTO DEL PROJECT MANAGEMENT E L INNOVAZIONE - SCRUM

46 - IL CONTESTO DEL PROJECT MANAGEMENT E L'INNOVAZIONE - KANBAN

47 - IL CONTESTO DEL PROJECT MANAGEMENT E L'INNOVAZIONE - STRATEGIA DI SELEZIONE...

48 - LA GESTIONE DEI BENEFICI

49 - PROJECT PORTFOLIO MANAGEMENT

50 - PROGRAM MANAGEMENT - DEFINIZIONI ED APPLICAZIONI

51 - I PROCESSI DI START-UP

52 - PROGRAM MANAGEMENT - I PROCESSI CRITICI

53 – L’ITALIA NELLA QUARTA RIVOLUZIONE INDUSTRIALE

## 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)

/**/

- è 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

/**/

- è Redazione di un elaborato
- è Partecipazione a web conference
- è Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- è Svolgimento della simulazione del test finale

Totale 9 ore

## MATERIALE DIDATTICO UTILIZZATO

/**/

- è Videolezioni
- è Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- è 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.