

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

/**/

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.