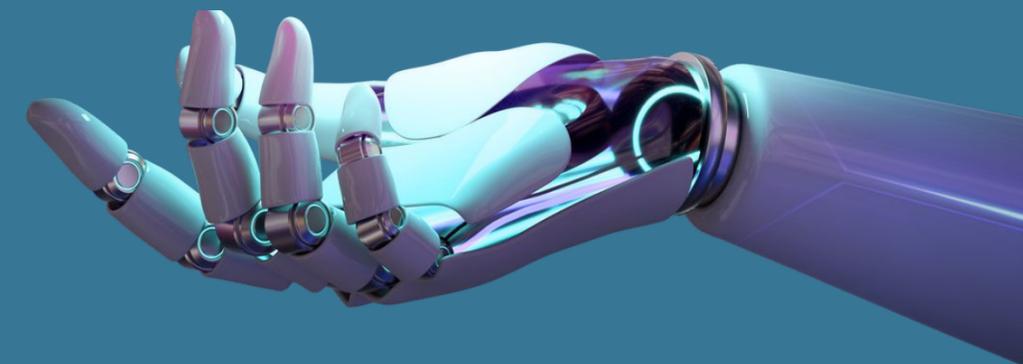


# WELCOME KIT

EXECUTIVE MASTER TEKNE' 5.0

TOGETHER TOWARDS FUTURE



# Benvenuti nel percorso di Design Thinking per lo sviluppo del Project Work!

Questo documento è pensato per rendere il vostro lavoro più semplice e organizzato. Qui troverete le informazioni utili relative alle lezioni di Design Thinking che guideranno lo sviluppo del vostro project work.

Non tutte le informazioni sono disponibili fin da subito, ma vi verranno date man mano che ci avviciniamo alle diverse fasi del progetto.

Il Design Thinking è un processo dinamico e collaborativo, e questo kit è qui per supportarvi in ogni fase del vostro percorso.

# PROCESSO DESIGN THINKING

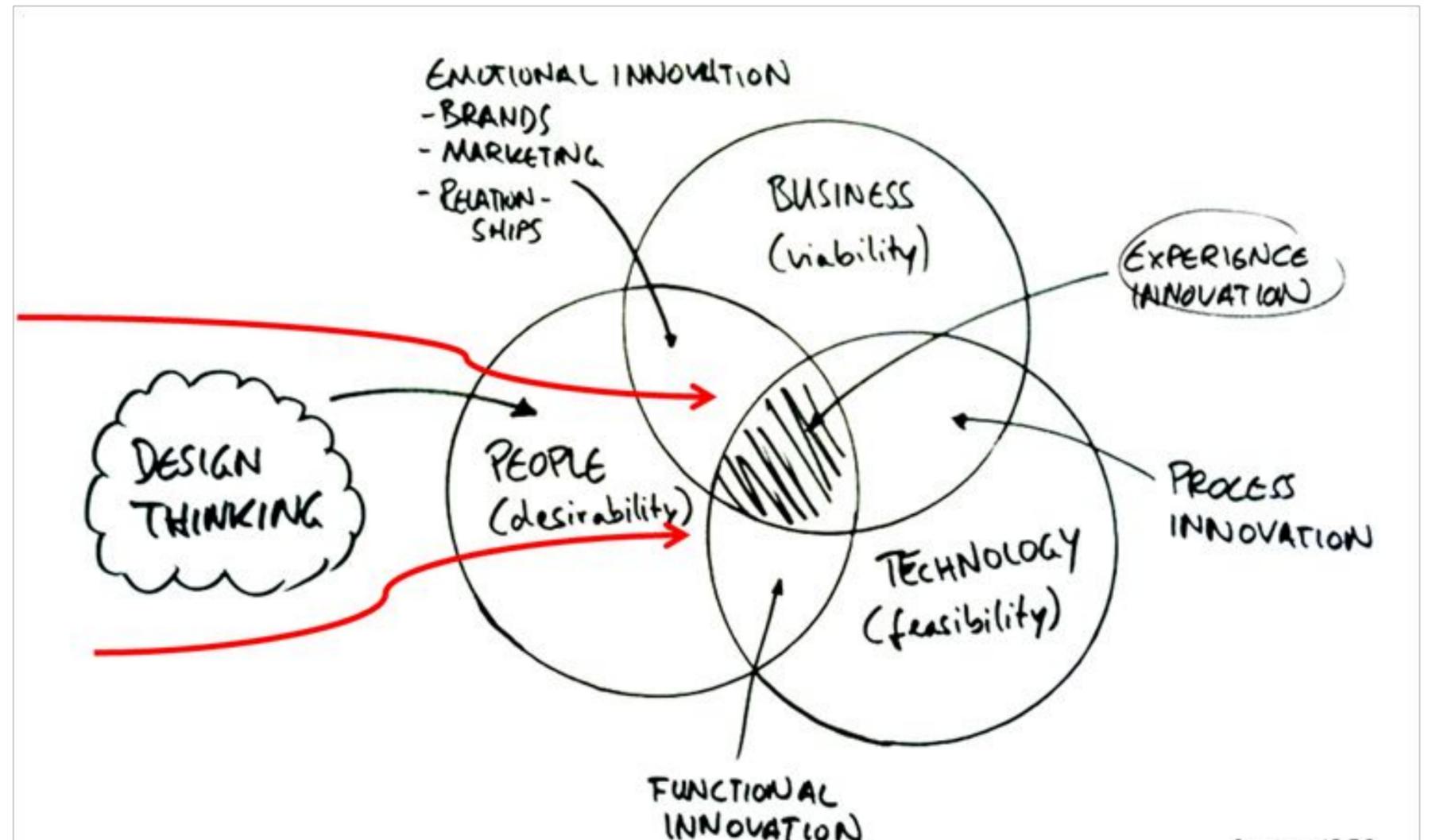
Il project work rappresenta un'opportunità per i team di affrontare una sfida specifica, selezionata in base a un problema o un'opportunità all'interno dell'azienda in cui operano. Questo percorso sarà guidato dalla metodologia del Design Thinking, un approccio creativo e strutturato che permette di sviluppare soluzioni innovative e centrate sull'utente.

---

# Il processo Design Thinking

Design Thinking e Human-Centred Innovation sono metodologie che permettono di coinvolgere attivamente tutti i partecipanti, stimolando la creatività e favorendo la co-creazione di soluzioni innovative.

**Il Design Thinking** aiuta a comprendere profondamente i bisogni degli utenti finali attraverso un approccio iterativo e centrato sull'utente, mentre lo **Human Centred Innovation** garantisce che ogni fase del progetto, dalla ricerca iniziale alla prototipazione, sia focalizzata sulla creazione di valore reale per le persone coinvolte.



# Le fasi del Design Thinking



## DAI BISOGNI - Discover -

**Empatia:** Familiarizzare con il contesto della sfida

**Ricerca:** Capire esigenze e problemi da risolvere

**Problem Setting:** Cercare le domande giuste, non le risposte



## ALLE IDEE - Design -

**Ideazione:** Esplorare lo spazio delle soluzioni

**Brainstorming:** Generare diverse idee

**Sintesi:** Identificare il valore condiviso

**Concept:** Immaginare i concept di soluzione



## ALLA SOLUZIONE - Define -

**Prototipazione:** Convalidare la fattibilità

**Business Model:** Progettare il modello di business

**Pianificazione:** Definire una roadmap

**Storytelling:** Creare una presentazione convincente



# PROGRAMMA

Il corso di Design Thinking è distribuito nel tempo per accompagnare le attività del Project Work che i partecipanti svolgeranno. Oltre al Kickoff, ci saranno quattro lezioni in cui verranno affrontate le diverse fasi del Design Thinking. I partecipanti avranno anche a disposizione sessioni di coaching, che serviranno a supportare il lavoro dei singoli team. L'ultimo incontro sarà dedicato alla presentazione dei risultati del lavoro di progettazione.

Nelle prossime slide troverete la struttura dettagliata del corso.

---

# Struttura del corso

17/10/24

**Kickoff**

- Presentazione del Master
- Attività per conoscerci e valutare aspettative e paure
- Definizione delle sfide del progettuali e formazione dei team

# Struttura del corso



- Introduzione al Design Thinking
- Sperimentazione del processo attraverso esercizio didattico
- Definire e analizzare la sfida

# Struttura del corso



- Esplorazione delle tecniche di ricerca qualitativa
- Identificare i bisogni degli utenti e definire problemi concreti.
- Sintetizzare i dati raccolti e formulare sfide progettuali chiare

# Struttura del corso



- Tecniche di ideazione,
- Prototipazione veloce
- Test in classe per valutare l'efficacia delle idee generate

# Struttura del corso



- Sviluppo e perfezionamento del concetto di soluzione
- Storytelling come strumento per comunicare efficacemente le idee

# Struttura del corso



## Sessioni di coaching per team (tbd)

- Supporto metodologico da parte di un coach senior di Almacube che aiuterà ad orientare i team nell'esecuzione delle attività

# RUOLI

Durante tutta la durata del Master ed in particolare durante il Project Work, sarai circondato da molte persone con diversi ruoli e competenze.

Segue una descrizione della struttura organizzativa

# Ruoli

## TEAM DI PROGETTO

I membri dei team sono l'anima del Project Work, responsabili del raggiungimento dei risultati. Mettono a disposizione il loro background e competenze per la risoluzione della sfida.



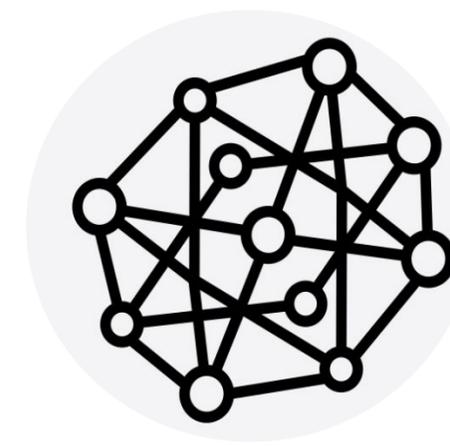
## SENIOR COACH ALMACUBE

Il Design Thinking senior coach di Almacube, incontra il team per: introdurre gli strumenti e le attività di Design Thinking; facilita la collaborazione tra i membri del team ed il raggiungimento degli obiettivi previsti.



## ECOSISTEMA

L'ecosistema di progetto coinvolge una rete di esperti tra docenti e membri di BI-REX pronti a supportare i team con competenze specifiche e approfondimenti mirati.



# CULTURE TIPS

Il percorso che stiamo per cominciare si basa su un approccio, una cultura dell'innovazione specifica, alla base del Design Thinking.

Di seguito una serie di consigli su come approcciare al meglio questo approccio.

---

# 1. IMPARA DALLE PERSONE

## Ascolta con curiosità

Le persone sono la risorsa più importante con la quale collaborare nella progettazione e dalla quale imparare. Siamo abituati ad imparare da libri e articoli. In questo percorso di apprendimento integreremo soprattutto quello che impareremo da e con le persone. È fondamentale ascoltare per imparare, ed adattare le proprie abilità cognitive ai vari interlocutori (utenti, colleghi e team) e momenti del processo (ricerca, ideazione, test).



## 2. SII EMPATICO

### **Mettiti nei panni dei tuoi utenti**

Preparati ad immergerti completamente nel contesto, nelle attività, i comportamenti e le emozioni delle persone per le quali stiamo progettando. Il modo migliore per capire veramente l'altro è osservare senza pregiudizi, con un sguardo nuovo; per esplorare in modo candido questi nuovi mondi non ci sono domande sciocche! La genuina curiosità è il migliore amico quando si tratta di capire le persone.



# 3. COSTRUISCI PONTI, NON MURI

## Sii costruttivo e critico

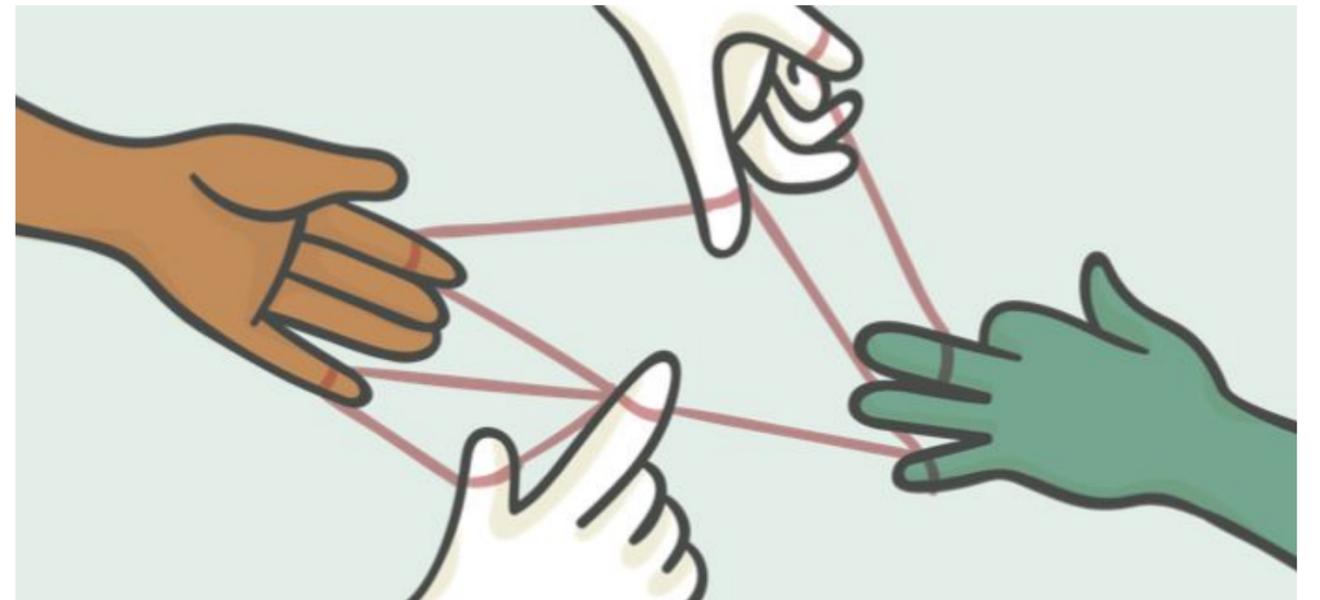
"Sì e... ma..." sono le tre parole magiche che combinate ti permettono di focalizzarti sugli aspetti dell'idea dell'altro che ti piacciono migliorandola e arricchendola con la tua visione. Un'attitudine positiva non solo garantisce un ambiente dove ognuno si sente libero di esprimersi ma permette anche la crescita di idee comuni più solide.



## 4. PENSA CON LE MANI

### **Basta parlare, iniziamo a fare!**

Essenziale per l'innovazione è rendere tangibili e condivise le idee. Per fare ciò usiamo il linguaggio del design per dare forma a nuove idee. Disegnare uno schizzo o realizzare un prototipo ci consente di comunicare chiaramente con gli altri e crea una realtà condivisa e tangibile che va oltre all'immaginazione del singolo.



# 5. SII AUDACE E SPERIMENTA

## Prova e prendi dei rischi

L'incertezza è una parte intrinseca dell'innovazione. Durante questa esperienza proverai cose nuove, prenderai dei rischi e commetterai errori. Il più delle volte, non sarai sicuro dei risultati delle tue azioni. Va bene così, finché stai imparando, stai facendo progressi.



# 6. HAVE FUN

## **Divertitevi spendendo del tempo insieme**

Progettare il futuro è una cosa seria, ma non significa che debba essere noioso! Non perdere l'occasione di divertirti durante questa esperienza: trovarsi in un ambiente positivo consente alle menti creative di essere produttive e brillanti.



# STRUMENTI ONLINE

Durante il corso e lo svolgimento del Project work potrai e dovrai usare strumenti online per lavorare con il team, strumenti collaborativi e di archiviazione.

Seguono gli strumenti operativi:

---

# Strumenti online



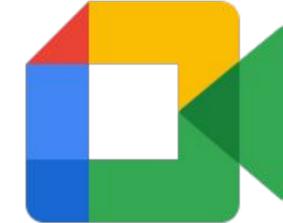
## Miro

Miro sarà lo spazio centrale del progetto, dove i team potranno collaborare e aggiungere tutte le informazioni e i dati relativi al progetto. Grazie ai template e agli strumenti forniti da Almacube, Miro faciliterà il brainstorming, la co-creazione e la visualizzazione delle idee in modo interattivo.



## Google Drive

Utilizzato per la condivisione di materiali e documenti. I link ai file saranno forniti una volta definiti i team, garantendo un accesso facile e organizzato alle risorse necessarie.



## Google Meet

Per le videochiamate con i coach. Gli inviti verranno inviati dai coach al momento opportuno, permettendo comunicazioni efficaci e supporto diretto durante il percorso di *Design Thinking*.

# **BIBLIOGRAFIA E RIFERIMENTI UTILI**

---

# Bibliografia

- **Brown, Tim.** *Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society.* HarperBusiness, 2009.  
Questo libro è una lettura essenziale per capire i principi del *Design Thinking* e il suo impatto nel contesto aziendale e sociale.
- **Tassi, Roberta.** *Service designer. Il progettista alle prese con sistemi complessi.* FrancoAngeli, 2021.  
Questo libro approfondisce il *Service Design*, una disciplina che adotta un approccio human-centric simile al *Design Thinking*, particolarmente utile nella progettazione di servizi complessi.
- **Swann, Jennifer.** [Here's How Design Thinking Can Change Your Life. Medium, 2020.](#)  
Un articolo su come il *Design Thinking* possa avere un impatto trasformativo anche a livello personale.
- **Chesbrough, Henry.** [Open Innovation: The New Imperative for Creating and Profiting from Technology.](#)  
Harvard Business School Press, 2003.  
Esplora il concetto di *Open Innovation*, utile per comprendere come il *Design Thinking* può essere applicato in un contesto aperto e collaborativo.
- **Design Kit.** [designkit.org](https://designkit.org).  
Una risorsa online ricca di strumenti e metodologie per il *Design Thinking*, con guide pratiche e casi studio per supportare i progetti.

# CONTATTI

---

# Contatti

Per informazioni e per mettervi in contatto con il coach:



**SUSANNA DE BESI**

**[susanna.debesi@almacube.com](mailto:susanna.debesi@almacube.com)**



**MARIO DI NAUTA**

**[mario.dinauta@almacube.com](mailto:mario.dinauta@almacube.com)**



## CONTATTI



**Via Paolo Nanni Costa 20, Bologna**

**051.0923250**



**[formazione@birex.it](mailto:formazione@birex.it)**

**[www.bi-rex.it](http://www.bi-rex.it)**



Seguici su:

