

DIPARTIMENTO INTERUNIVERSITARIO DI FISICA

- Tipologia dell'attività: INSEGNAMENTI E LABORATORI E DEDICATI AGLI STUDENTI DEI CORSI DI STUDIO E AI SOGGETTI ESTERNI IN POSSESSO DI DIPLOMA DI SCUOLA SUPERIORE

- Titolo dell'attività per l'acquisizione delle competenze trasversali*:

Dalla ricerca al prodotto con un approccio di innovation design e gamification

- Sede dell'attività e modalità di erogazione:

Dipartimento Interateneo di Fisica "M. Merlin", 3 giornate consecutive (mattina e pomeriggio) di lezioni frontali e laboratori interattivi

- Periodo di svolgimento delle attività formative: dal 26.02.2024 al 28.02.2024

- Durata dell'attività (in ore): 25

- Data entro la quale è possibile effettuare l'iscrizione (precedente allo svolgimento del 30% delle attività formative previste nell'ambito di ciascun insegnamento o laboratorio) 22.02.2024

- Giorni e orari di svolgimento delle attività formative fino alla loro conclusione prevista:

26.02.2024 – Mattina (9:00 – 13:00) Pomeriggio (14:00 – 18:30)

27.02.2024 – Mattina (9:00 – 13:00) Pomeriggio (14:00 – 18:30)

28.02.2024 – Mattina (9:00 – 13:00) Pomeriggio (14:00 – 18:30)

- Numero di CFU attribuibili agli/alle studenti/esse che avranno frequentato almeno il 70% delle lezioni/sessioni di apprendimento/laboratori/seminari ed avranno superato la relativa prova finale (esame di profitto o verifica): 3

- Modalità di valutazione della prova finale:

Votazione in trentesimi

Idoneità

- Breve descrizione delle attività proposte e delle metodologie didattiche da adottare**:

L'obiettivo del laboratorio è quello di fornire gli strumenti per poter pensare a come trasformare i lavori scientifici e non in nuovi prodotti studiati per creare nuove opportunità di business. Il laboratorio userà un approccio partecipativo e pragmatico volto alla divulgazione delle metodologie di gioco serio e gamification in ambito professionale, e per creare un ponte concreto e pragmatico tra giovani talenti e aziende alla ricerca di menti brillanti e creative, capaci di risolvere problemi e fare strategia. Il format ambisce a sviscerare il concetto dell'innovation design, ovvero del come progettare nuovi prodotti e nuove strategie con l'innovazione, per far sì che gli studenti apprendano che un prodotto deve essere "desiderabile" per il cliente, "fattibile" in termini tecnologici e "profittevole" per l'azienda che lo commercializza. In questo format si utilizzano le metodologie del design thinking e del lean startup, e si allena il pensiero laterale utilizzando

strumenti adeguati e fruibili anche autonomamente, quali giochi proprietari di ain't a GAME* integrati con la metodologia del LEGO® SERIOUS PLAY® e approcci di consulenza non convenzionale utilizzata da molte aziende e istituzioni, in Italia e nel mondo.

- Cognome, nome e recapito di posta elettronica o telefonico dei docenti responsabili: ANCONA ANTONIO (antonio.ancona@uniba.it); LOPARCO FRANCESCO (francesco.loparco@uniba.it)

* si raccomanda di non effettuare variazioni rispetto al titolo del progetto approvato dal CdA.

** inserire un testo pari a circa 1000 caratteri.