



Ricerca, innovazione e creatività

MODULO 2



"Il supporto della Commissione Europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce un avallo del contenuto, il quale riflette solo le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni ivi contenute."

Obiettivi di apprendimento:

- comprendere ed essere in grado di spiegare l'essenza della ricerca e la sua applicazione nella creazione o nella promozione di un'impresa;
- elaborare il valore dell'innovazione all'interno della gestione di un'impresa e ad essere in grado di applicarlo all'interno delle proprie aziende e attività;
- fornire un punto di vista critico su come applicare le procedure creative nel settore delle imprese.

RICERCA, INNOVAZIONE E CREATIVITA'

SUL PIANO DELLO SVILUPPO
DINAMICO

WE GET project n. 2020-1-NL01-KA204-064559

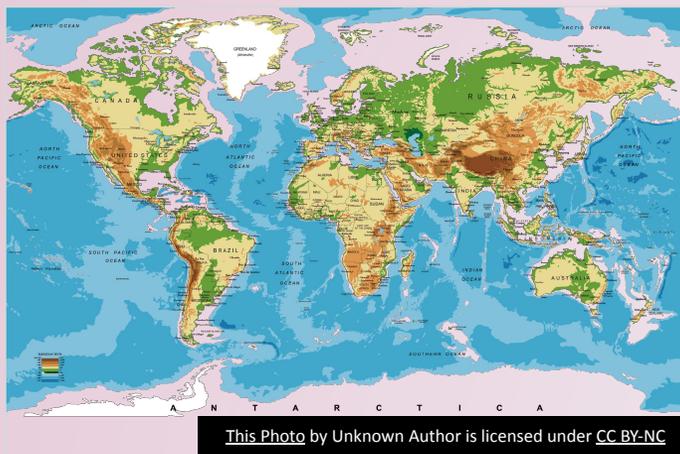
"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein ."



Co-funded by
the European Union

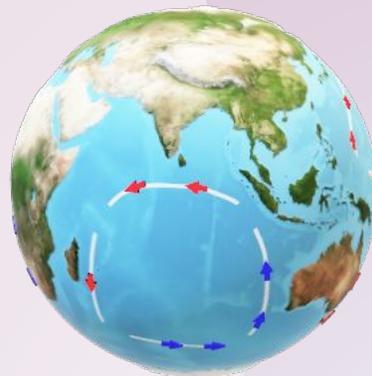
Attività per rompere il ghiaccio!

C'è un quadro con su dipinta una mappa del mondo in fronte a te



Dove ti piacerebbe essere?

Segna sulla mappa il posto\paese\regione e affiggi una nota adesiva sopra



In scena!

Condividi con gli altri perché e quali tipi di emozioni suscita in te.



ARGOMENTI

1.
Ricerca

2.
Innovazione

3. Creatività

WE GET project n. 2020-1-NL01-KA204-064559

Temi principali

- Quando si tratta di ricerca, c'è un'abbondanza di prospettive su come può essere vista come :
- La ricerca è l'indagine sistematica, lo studio di materiali, fonti, ecc, al fine di stabilire dei dati e giungere a nuove conclusioni
- Si tratta di un tentativo di scoprire nuove verità, confrontare vecchi avvenimenti ecc. attraverso lo studio scientifico di un argomento o un percorso di indagine critica.

ARGOMENTO 1



Temi principali

- “L'innovazione è un processo fondamentale riguardante il rinnovamento dell'offerta dell'organizzazione (i suoi prodotti e/o servizi) e i modi in cui viene generata e proposta (Tidd, Bessant e Pavitt, 2005)
- Joseph Schumpeter, precursore degli studi sull'innovazione, disse: “Gli imprenditori cercheranno di utilizzare l'innovazione tecnologica - metteranno a disposizione un nuovo prodotto/servizio/processo- per ottenere un vantaggio strategico.”
- “Distruzione creativa”: una ricerca costante per creare qualcosa di nuovo che allo stesso tempo distrugga le vecchie regole e ne stabilisca di nuove - il tutto spinto dalla ricerca di nuove fonti di guadagno.

ARGOMENTO 2



Temi principali

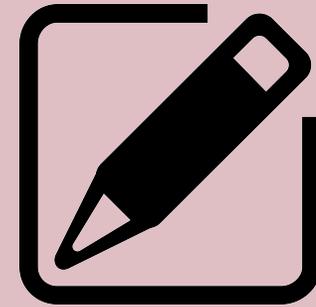
- “Creatività significa inventare, sperimentare, crescere, correre rischi, infrangere regole, commettere errori e divertirsi.” Mary Lou Cook
- “Essere creativi significa **rompere gli schemi stabiliti per osservare il mondo in modo diverso.**” Edward de Bono
- Come menzionato nelle suddette definizioni, qui si imparerà come strutturare le tecniche creative. Attraverso l'uso di strumenti di divergenza e convergenza, tecniche diverse ed esercitazioni, si andrà alla ricerca di nuove idee con l'obiettivo di formulare concetti a partire dalle esse. Gli stagisti impareranno trucchi specifici per esercitare il controllo sull'ideazione come mediatori. Faranno anche uso di una cassetta degli attrezzi di tecniche creative da applicare in diversi processi per risolvere problemi individuali e di gruppo nell'ambiente di lavoro quotidiano.

ARGOMENTO 3



Esercitiamoci!

- E' un'attività pratica che gli studenti possono svolgere per mettere in pratica ciò che hanno appreso in questo modulo:
- - Il pacchetto del prodotto “Sviluppo di idee imprenditoriali innovative”; formulazione di una nuova idea di servizio e impostazione del processo utilizzando tecniche e pratiche di ricerca, innovazione e creatività.



Conclusioni

Questo modulo è stato sviluppato pensando alle imprenditrici. È utile per coloro che desiderano sviluppare e/o sostenere la propria idea di impresa attraverso ricerca, innovazione e creatività.

Il presente modulo è concepito come un insieme di sessioni dinamiche e co-creative in cui sono stati incorporati il pensiero critico e creativo.

Il format del modulo è di tipo esperienziale e interattivo. Contiene discussioni ed esercizi individuali e di gruppo. I partecipanti riceveranno una serie di diapositive e modelli con cui lavorare. Le risorse per approfondire la comprensione e la parte pratica saranno condivise per ulteriori studi.



CI OCCUPIAMO DI MIGLIORARE LA FORMAZIONE DELLE IMPRENDITRICI!



✉ wegetproject@gmail.com

🌐 we-get.eu

WE GET project n. 2020-1-NL01-KA204-064559

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein ."



Co-funded by
the European Union

RICERCA

ARGOMENTO 1



This Photo by Unknown Author is licensed under [CC BY-SA](#)

WE GET project n. 2020-1-NL01-KA204-064559

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein ."



Co-funded by
the European Union

Cos'è la ricerca?

- **ricerca**. 1.a. indagine **sistematica** e lo studio di materiali, fonti, ecc, al fine di stabilire fatti e giungere a nuove conclusioni. b. tentativo di **scoprire nuovi** o **confrontare vecchi** fatti ecc. dallo studio scientifico di un argomento o da un corso di indagine critica. [Dizionario conciso Oxford]



Questa foto (autore sconosciuto) è stata concessa in licenza sotto CC BY-SA

Come può aiutarci la ricerca?



Questa foto (autore sconosciuto) è stata concessa in licenza sotto CC BY-SA



Effettuiamo una ricerca quando abbiamo dei dubbi o un problema che vogliamo risolvere



Potremmo pensare di conoscere già la risposta alla nostra domanda



Potremmo pensare che la risposta sia ovvia, persino il buon senso



Finché non avremo sottoposto il nostro problema a un rigoroso esame scientifico, la nostra "conoscenza" rimane poco più che una congettura o, nella migliore delle ipotesi, intuizione.

WE GET project n. 2020-1-NL01-KA204-064559

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein ."

Implicazioni pratiche



Questa foto (autore sconosciuto) è stata concessa in licenza sotto CC BY-SA



Per prima cosa, formula il tuo quesito



Cerca di formulare una risposta

Come hanno risposto gli altri?

In che modo la tua proposta si adatta a ciò che altri hanno fatto?

Come saprai quando avrai risposto correttamente?



Presenta la tua risposta

WE GET project n. 2020-1-NL01-KA204-064559

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein ."

Come si avvia la ricerca?



Questa foto (autore sconosciuto) è stata concessa in licenza sotto CC BY-SA

Il tuo campo (nicchia di ricerca)

Applica una strategia e ottieni visibilità

Collaborazione

Networking

Esercizio: qual è il modo migliore per raggiunger e i tuoi clienti?

Conduci la stessa intervista con alcuni dei tuoi clienti, alcuni dei tuoi partner, alcuni dei tuoi sponsor/stakeholder e alcuni dei tuoi dipendenti (se presenti)

Cosa apprezzano di più i clienti nel tuo prodotto/servizio e perché?

Come ti raggiungono i tuoi clienti (sito web, forum, social media, ecc.)?

C'è qualcosa che fai come azienda/azienda dopo che i clienti hanno acquistato il tuo prodotto/servizio e se sì, cosa e se no, cosa vorresti eventualmente fare (assistenza post-vendita)?

Cosa vorrebbero i tuoi clienti facessi di più per loro in termini di comunicazione, come e perché?

Che tipo di web media, social media, ecc. utilizzi per essere in contatto continuo con i tuoi clienti?

Ci sono più punti di contatto che puoi creare per i tuoi clienti e come?

INNOVAZIONE

ARGOMENTO 2



This Photo by Unknown Author is licensed under [CC BY-SA](#)

WE GET project n. 2020-1-NL01-KA204-064559

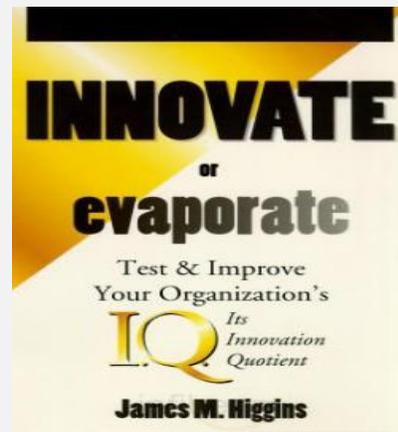
"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein ."



Co-funded by
the European Union

Definizione di Innovazione

L'innovazione consiste in un qualcosa di nuovo che possiede un valore importante per un individuo, un gruppo, un'industria, una società
-- James Higgins



Amazon.com

L'innovazione è l'arte, la scienza e la disciplina del trovare, sviluppare e trasformare idee in crescita economica.

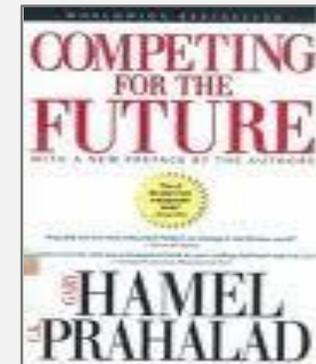
-- Surinder Kumar, direttore innovazioni



<https://unsplash.com/s/photos/wrigley>

La capacità di ri-valutare il modello aziendale già esistente crea un nuovo valore per clienti e stakeholders e consente di stare un passo avanti rispetto alla concorrenza.

-- Hamel & Prahalad



https://www.goodreads.com/en/book/show/134756.Competing_for_the_Future

WE GET project n. 2020-1-NL01-KA204-064559

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein ."



Co-funded by
the European Union

INNOVAZIONE



Novità a cui dare valore

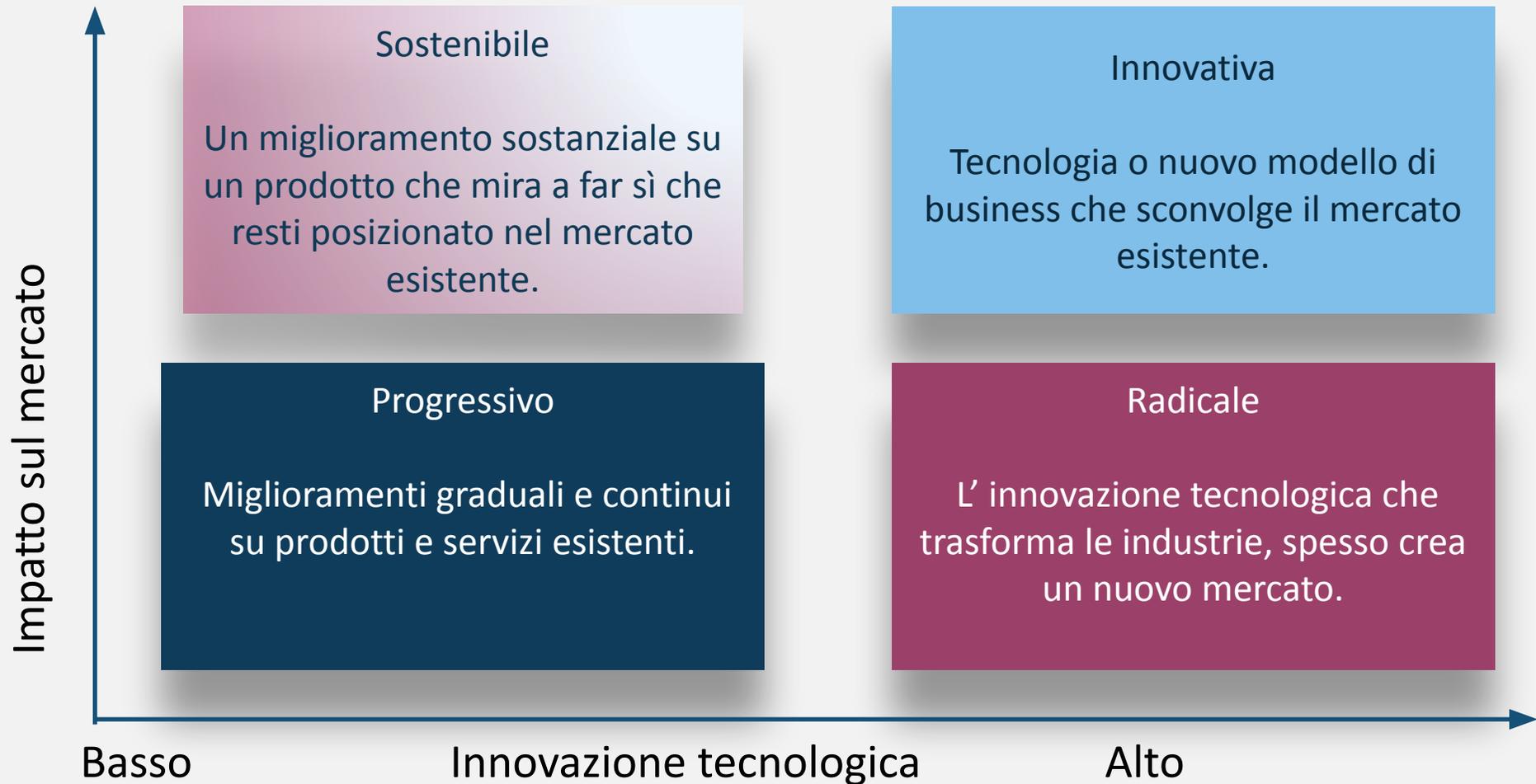
Prodotti, servizi, processi,
modelli di business

per...

Consumatori, clienti,
partner, dipendenti,
comunità, ecc.

WE GET project n. 2020-1-NL01-KA204-064559

Tipi di innovazione



L'esercizio di intonazione di 20 minuti

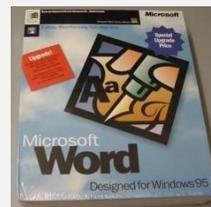
Sviluppo

- Il contesto è il seguente: hai appena ricevuto la notizia che sarai uno dei relatori principali dell'Innovation Business Forum 2023 e avrai la possibilità di presentare la tua attività e le lezioni apprese.
- Ora devi preparare un discorso di 2 minuti su cosa tratterà il tuo discorso.

Svolgimento

- Registra la tua presentazione come video.
- Condividi il video con un link YouTube con i tuoi colleghi.
- Rifletteteci insieme e vedete quali aspetti innovativi siete riusciti a toccare e cosa può ancora essere migliorato e come.

Un classico esempio di innovazione dirompente



WE GET project n. 2020-1-NL01-KA204-064559

OUR STARTUP IDEA
IS LIKE UBER
MEETS WARBY PARKER
MEETS BIRCHBOX
MEETS SNAPCHAT
MEETS ETSY
MEETS SOMETHING WE
HAVEN'T THOUGHT OF YET.

YOU HAD US AT
"LIKE UBER."



© marketoonist.com

This Photo by Unknown Author is licensed under [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Quanto è dirompente la tua attività?

E se fosse gestito da un uomo?
Quali differenze/somiglianze
puoi elencare?

WE GET project n. 2020-1-NL01-KA204-064559



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein ."

Utilizza il Framework dell'innovazione come elenco di controllo per vedere quanto è/può diventare innovativa la tua attività (inizia dal basso)



CREATIVITA'

ARGOMENTO 3



This Photo by Unknown Author is licensed under [CC BY-SA](#)

WE GET project n. 2020-1-NL01-KA204-064559

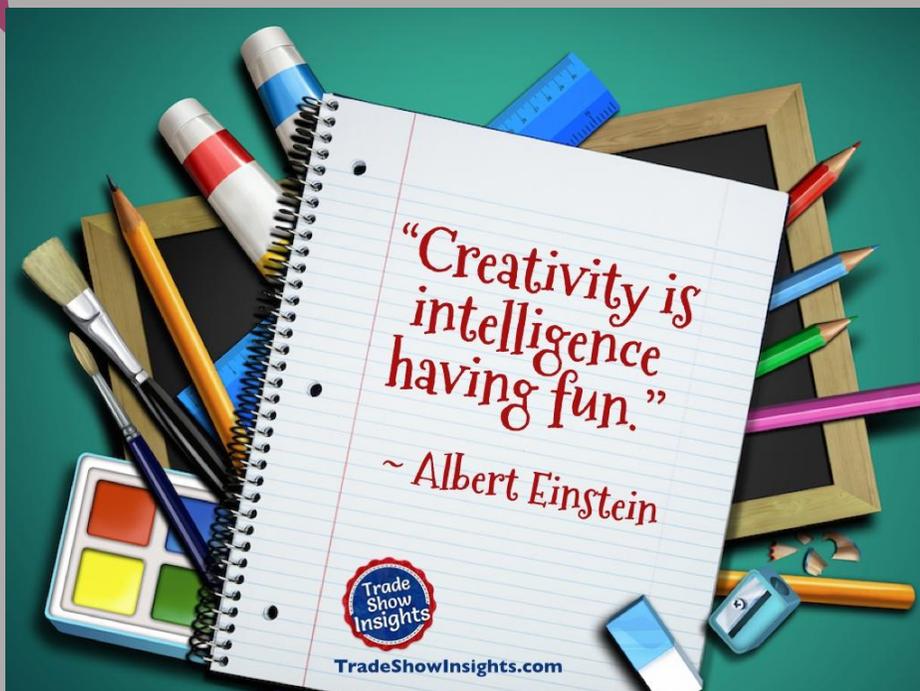
"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein ."



Co-funded by
the European Union

La creatività

È



This Photo by Unknown Author is licensed under [CC BY-NC-ND](#)



This Photo by Unknown Author is licensed under [CC BY-SA](#)



This Photo by Unknown Author is licensed under [CC BY](#)

WE GET project n. 2020-1-NL01-KA204-064559

Cosa dicono gli accademici?

“La creatività nasce dall'interazione di un sistema composto da tre elementi:

- una cultura che contiene regole simboliche,*
- una persona che porta novità nella sfera simbolica,*
- e un campo di esperti che riconoscono e convalidano l'innovazione.”*

Mihály Csíkszentmihályi

“La creatività è la capacità di generare idee nuove e di valore per prodotti, servizi, processi e procedure” Martins e Terblanche

“La creatività è la capacità di produrre un lavoro che sia sia nuovo (ovvero originale) che appropriato (ovvero utile)” Sternberg

“La creatività è l'insieme delle qualità dei prodotti o delle risposte che sono giudicate creative da osservatori appropriati.” Amabile



Altri

"Essere creativi significa vedere ciò che vedono gli altri, ma pensarla in modo di diverso"

Anonym

Creatività è inventare, sperimentare, crescere, correre rischi, infrangere regole, commettere errori e divertirsi." Mary Lou Cook

"La creatività è permettere a se stessi di sbagliare. L'arte è sapere quali tenere." Scott Adams, fumettista americano

"Ogni atto di creazione è prima di tutto un atto di distruzione". Pablo Picasso "La creazione del nuovo o la riorganizzazione del vecchio in un modo nuovo". Mike Vance, Walt Disney Corporation

"La creatività implica rompere gli schemi stabiliti per guardare le cose in un modo diverso." Edward de Bono

La creatività è...

uno stato
d'animo

Geoff Marée

WE GET project n. 2020-1-NL01-KA204-064559

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein ."



Co-funded by
the European Union

Quesito

*Che tipi di modelli creativi
hai acquisito?*

*Ti confronti con qualcuno?
Perchè?*



WE GET project n. 2020-1-NL01-KA204-064559

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein ."



Co-funded by
the European Union



Grandi menti



WE GET project n. 2020-1-NL01-KA204-064559

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein ."



Co-funded by
the European Union

Risoluzione di un problema tramite idee

può essere portata avanti in diversi modi:

*pensiero logico tradizionale,
anche conosciuto come*
pensiero verticale:
esso è **selettivo**
(più facile da usare, perché sei stato
allenato ad usarlo)

pensiero creativo
o
pensiero laterale:
esso è **generatore**
(più difficile da usare, perché
non sei stato allenato ad usarlo)

sono **complementarie**, non **contrapposte**

Essenziale per la creatività

SFIDE APERTE

COMPORAMENTO
ESPLORATIVO

LA RICOMPENSA
è NEL PROCESSO



TECNICHE CREATIVE NEI PROCESSI DI GRUPPO

FACILITARE, DISCUTERE, BRAINSTORM,
GENERARE E VALUTARE IDEE, CREARE E
PROGETTARE

WE GET project n. 2020-1-NL01-KA204-064559

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein ."



Co-funded by
the European Union

L'essenza del World Café

L'obiettivo di qualsiasi World Café è facilitare il dialogo fra grandi gruppi.

Il primo World Café è stato il risultato spontaneo di un incontro a casa Brown e Isaacs in California nel 1995.

Secondo i suoi fondatori è “più di un metodo, un processo o una tecnica – è una forma di pensare e stare in compagnia originato da una filosofia di leadership colloquiale”.



- Il World Café si basa su sette principi costruttivi:

- (1) definizione di un contesto chiaro (ad es. motivo e obiettivo della riunione dovrebbero essere chiari);
- (2) creazione di uno spazio ospitale;
- (3) dare importanza ai quesiti importanti;
- (4) incoraggiare il contributo da parte di tutti;
- (5) dare importanza a diverse prospettive;
- (6) ascolto di modelli e intuizioni;
- e (7) condivisione di scoperte collettive.



<https://unsplash.com/s/photos/coffee>

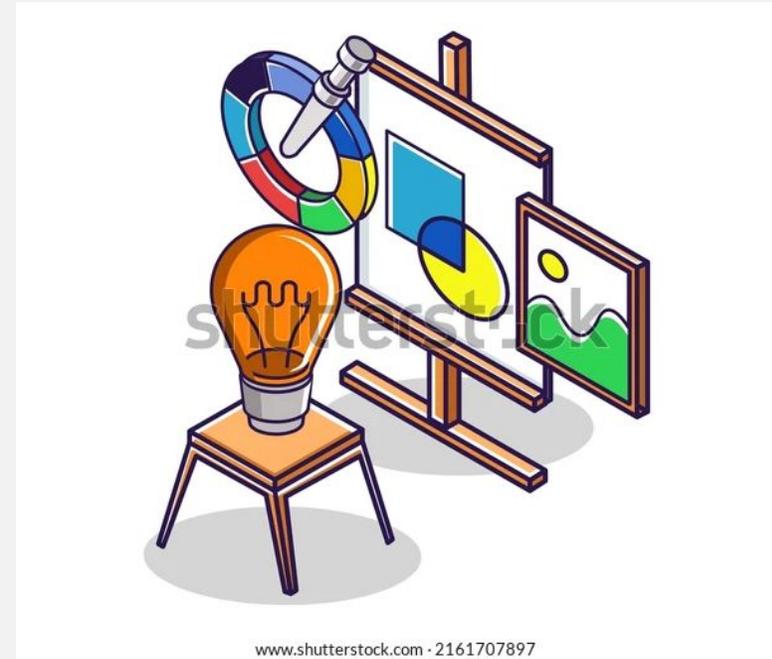
World Café

L'idea "Canvas"

si tratta di uno strumento di progettazione che aiuti i partecipanti del workshop ad esprimere la propria storia (la storia da raccontare non è necessariamente quella di un utente finale di uno specifico servizio);

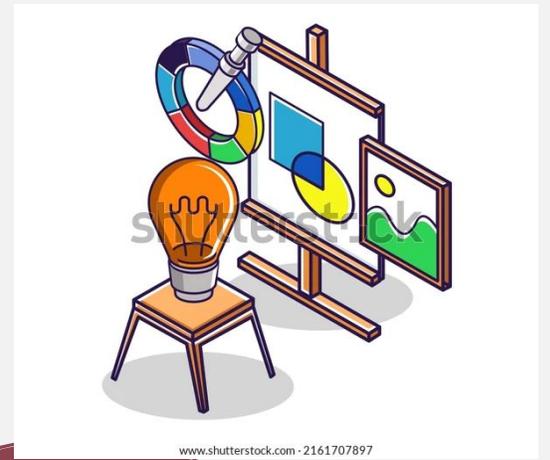
si raccomanda di includere i membri del personale/dipendenti del fornitore del servizio e possibilmente anche altre parti interessate

È uno strumento utile per descrivere e analizzare, (un primo passo) i problemi.



www.shutterstock.com · 2161707897

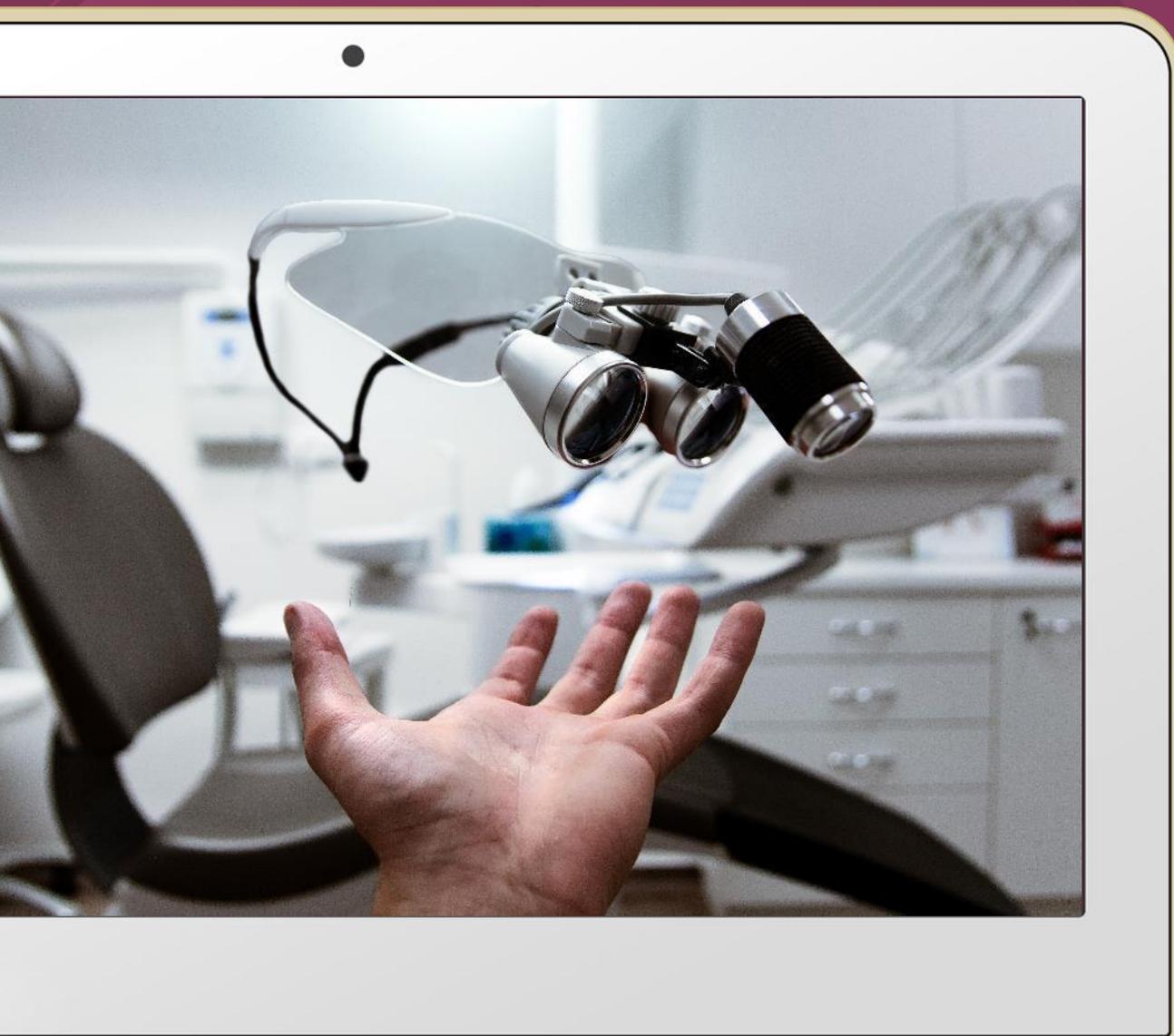
L'idea "Canvas"



Un Idea Canvas è un grande quadro (o pezzo di carta) che invita i partecipanti a raccontare la loro storia chiedendo loro di inventare un titolo/slogan per la storia, una descrizione degli eroi della storia, una trama, una scena finale, momenti salienti, drammi, un lieto fine e persino oggetti di scena.

E' un processo interattivo: gli oggetti di scena vengono aggiunti o rimossi in base alla drammaticità della scena e ai momenti salienti. I personaggi, nel mentre, possono essere aggiunti o eliminati ecc.

Offre la possibilità di **di presentare e confrontare diverse tipologie concettuali in modo chiaro e semplice.**



Domande?

WE GET project n. 2020-1-NL01-KA204-064559

 Co-funded by
the European Union

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein ."

Riferimenti

- ❖ Tidd, J., Bessant, J. R., & Pavitt, K. 2005. Managing innovation: Integrating technological, market and organizational change. Hoboken: Wiley. https://manybooks.org/download/managing_innovation_john_tidd.pdf
- ❖ Hohmann, L., 2006, Innovation Games: Creating Breakthrough Products Through Collaborative Play. ISBN 9780321437297
- ❖ Duan Wu and Chenxi Yao, 2018. A Research of Innovation Opportunities in Future Museum Design. Cumulus Conference Proceedings Wuxi 2018--Diffused Transition & Design Opportunities, 204-219: http://www.cumulusnottingham2016.org/wp-content/uploads/2015/08/OS919_Cumulus_publication_Final_260117.pdf
- ❖ Promoting women entrepreneurs https://ec.europa.eu/growth/smes/supporting-entrepreneurship/women-entrepreneurs_en
- ❖ Creativity: The Need for Pretend Play in Child Development. (n.d.). The Creativity Post. Retrieved May 14, 2014, from http://www.creativitypost.com/education/the_need_for_pretend_play_in_child_development
- ❖ <https://www.coursera.org/learn/creative-thinking-techniques-and-tools-for-success>
- ❖ https://www.ownr.co/blog/what-is-entrepreneurship/#Entrepreneurship_Definition
- ❖ All images have either the location where they have been retrieved from or are personal photos or PowerPoint pictures installed

CI OCCUPIAMO DI MIGLIORARE LA FORMAZIONE DELLE IMPRENDITRICI!



✉ wegetproject@gmail.com

🌐 we-get.eu

WE GET project n. 2020-1-NL01-KA204-064559

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein ."



Co-funded by
the European Union