



Camera di Commercio  
Mantova



Promolimpresa  
Borsa Merci

AZIENDA SPECIALE  
Camera di Commercio Mantova

## ORIENTARSI AL FUTURO - CULTURA D'IMPRESA

# INNOVATION GAME

## LA PROPOSTA

In linea con le azioni orientative declinate nel programma **“Orientarsi al futuro – Cultura di impresa”** e con l’investimento messo in campo per lo sviluppo della cultura d’impresa, la **Camera di commercio di Mantova**, attraverso la gestione operativa della sua **Azienda Speciale Promolimpresa – Borsa Merci**, promuove l’iniziativa **“Innovation Game”** con l’obiettivo di **coinvolgere i giovani all’interno di percorsi generativi, di idee di business e di partecipazione, funzionali allo sviluppo del territorio.**

L’iniziativa, gestita dal Servizio Punto Nuova Impresa in collaborazione con LTO (Laboratorio Territoriale per l’Occupabilità) e finanziata dall’incremento del 20% del diritto annuale **“Formazione e lavoro”**, si sviluppa su un laboratorio didattico intensivo finalizzato alla creazione di concept di idee imprenditoriali da validare utilizzando metodologie legate al Design Thinking e Lean Startup.

## I DETTAGLI

**4 ore – massimo 40/50 studenti**

Il laboratorio, da attivare e realizzare nei mesi di gennaio e febbraio 2024, si propone di trasmettere concetti e metodologie che gli studenti possano utilizzare per ideare e progettare un nuovo prodotto o servizio. Le attività pratiche che il laboratorio propone sono mirate all’applicazione di metodologie che vengono utilizzate da imprenditori, innovatori e designer per la progettazione e il lancio di nuovi prodotti e servizi. I metodi acquisiti potranno avvicinare gli studenti alle tematiche di innovazione e consentiranno loro di poter sperimentare attività imprenditoriali in modo più semplice e rapido.

Il laboratorio ha una durata complessiva di 4 ore e prevede l’alternanza di attività pratiche e attività formative per un’alfabetizzazione diffusa dei temi di Design Thinking, di creazione di impresa e di gestione dell’Innovazione.

Durante le attività pratiche del laboratorio **“Innovation Game”** gli studenti vengono divisi in gruppi e, con il supporto di facilitatori, mettono in pratica i concetti appena appresi.

Tutte le attività pratiche vengono, infatti, svolte in squadre da 5 persone per un totale di 10 gruppi di lavoro (con 50 partecipanti).



## DESTINATARI

I laboratori sono rivolti agli **studenti del IV o V anno delle scuole Superiori di Secondo grado del territorio mantovano** e agli **studenti delle sedi universitarie presenti a Mantova.**

Si suggerisce di coinvolgere gli studenti più curiosi e volenterosi di applicare velocemente i concetti acquisiti, vista l’impostazione laboratoriale e operativa della proposta che è basata sul lavoro di gruppo e la coprogettazione.

gestito da



in collaborazione con





## ARTICOLAZIONE DIDATTICA

### 1. Introduzione al Design Thinking con metodi ed esempi: 45 minuti (attività teorica)

- Il modello del "Doppio diamante" del Design Thinking come principio cardine di sviluppo dei progetti.
- Spiegazione della metodologia per condurre interviste di validazione dell'idea.

### 2. Divisione in gruppi e scelta del progetto: 15 minuti (attività pratica)

- Gli studenti vengono suddivisi in squadre e scelgono quale ambito progettuale sviluppare.
- Parte pratica per la realizzazione del proprio progetto/prodotto.

### 3. Interviste di validazione: 30 min (attività pratica)

- Applicazione pratica per definire il proprio progetto/prodotto
- Gli studenti lavorano in gruppo e cooperano tra gruppi per sviluppare il progetto

### 4. Tecniche di generazione delle idee: 30 min (attività teorica)

- Spiegazione di alcune tecniche di generazione delle idee
- Esempi e linee guida per poter applicare immediatamente i concetti

### Pausa - 15 minuti

### 5. Generazione delle idee: 20 min (attività pratica)

- Applicazione pratica e generazione delle idee.
- Gli studenti lavorano in gruppo e cooperano per definire la migliore idea su cui lavorare.

### 6. Come presentare le proprie idee: 20 min (attività teorica)

- Spiegazione di alcune tecniche per poter presentare le proprie idee.
- Esempi e linee guida per poter applicare immediatamente i concetti.

### 7. Preparazione pitch: 20 min (attività pratica)

- Applicazione pratica per generare un pitch di 2 minuti sull'idea sviluppata.
- Gli studenti lavorano in gruppo per sviluppare il progetto da presentare attraverso un discorso di 2 minuti.

### 8. Presentazione delle idee: 20 min (attività pratica)

- Un rappresentante di ogni gruppo presenta l'idea sviluppata con un pitch di 2 minuti.
- Tutti gli altri ascoltano le presentazioni e riflettono sulle proposte.

### 9. Votazione delle idee e annuncio vincitori: 20 min (attività pratica)

- Tutti gli studenti votano le idee presentate.
- Il laboratorio termina con l'annuncio dell'idea vincitrice e con foto di rito.



## RISULTATI ATTESI

Al termine del laboratorio lo studente è in grado di:

- costruire un'intervista di validazione del problema;
- saper raccogliere le informazioni più importanti per sviluppare correttamente un'idea;
- utilizzare tecniche di generazione delle idee avanzate;
- preparare un discorso/pitch da presentare;
- valutare correttamente il valore di un'idea;
- saper utilizzare le basi del metodo del Design Thinking;
- lavorare in gruppo e comunicare in pubblico.





## LOGISTICA, STRUMENTAZIONE E MATERIALI NECESSARI

Per un adeguato svolgimento del laboratorio, si prevede l'utilizzo di un'aula magna o di un ambiente di grandi dimensioni (es. palestra) da attrezzare.

La Camera di commercio, nel caso in cui la scuola fosse interessata e riuscisse a gestire gli spostamenti, mette a disposizione le sale appositamente attrezzate del proprio Centro Congressi - Mantova Multicentre.

La strumentazione e i materiali necessari sono:

- 10 tavoli e 50 sedie;
- fogli A4 e cartelloni (canvas) preparati e forniti dai facilitatori;
- post-it e penne;
- proiettore o grande schermo dove proiettare le slide;
- 1 microfono.

Ciascun partecipante può portare il proprio PC anche se le attività sono sviluppate principalmente in analogico con l'utilizzo di cartelloni (Canvas) appositamente studiati e presentati.



## ATTESTATI

Al termine del laboratorio sarà consegnato un attestato di partecipazione individuale che faccia emergere lo spirito da innovatore/imprenditore dello studente.



## PARTECIPAZIONE SUCCESSIVA A STARTUP WEEKEND MANTOVA

Il team vincitore del laboratorio accede di diritto e a titolo gratuito a **Startup Weekend Mantova** in programma il prossimo 22-23-24 marzo 2024 presso Centro Congressi MAMU Mantova Multicentre "Antonino Zaniboni".

Oltre ai team vincitori delle diverse edizioni dell'"Innovation game", in generale per tutti gli studenti coinvolti e interessati al percorso sarà riservata un'agevolazione per la partecipazione all'evento.

**Startup Weekend** è il programma imprenditoriale più famoso al mondo in cui, in un weekend, vengono progettate e lanciate decine di nuove aziende.

Promosso da Google e facilitato da Techstars è un format attivo dal 2009, presente in +150 paesi e con più di 400.000 partecipanti.

Maggiori info su: <https://www.techstars.com/communities/startup-weekend>.

L'evento è libero e chiunque abbia un'idea imprenditoriale può presentarla e provare a svilupparla nell'arco del weekend con il supporto di mentor, facilitatori e giudici che assegnano, al termine del weekend, premi finalizzati a far avanzare il progetto con programmi formativi/consulenziali.

L'evento include:

- 4 workshop formativi;
- 4 pasti;
- sessioni di mentorship con imprenditori ed esperti.



## INFORMAZIONI E ADESIONI

Per maggiori informazioni e per manifestare l'interesse a partecipare a uno dei 4 Innovation Game all'interno del proprio Istituto è possibile contattare:

- Alessandra Ligabue **0376.234317**
- Nicoletta Perini **0376.234300**
- [promoimpresa@mn.camcom.it](mailto:promoimpresa@mn.camcom.it)

Le adesioni saranno accolte in base all'ordine di arrivo, previa verifica degli aspetti procedurali e organizzativi previsti.

