

## Richiesta di Riconoscimento Crediti Formativi

### Laboratori di Imprenditività

#### 1. Dati identificativi dell'attività formativa

<b>Titolo dell'attività</b>	Laboratori di Imprenditività
<b>Soggetto proponente</b>	Gate REI
<b>Soggetto ospitante</b>	SAAD – Università di Camerino, sede di Ascoli Piceno
<b>Corso di laurea coinvolto</b>	Laurea Magistrale in Design per l'Innovazione e la Cultura Digitale (I e II anno)
<b>Sede di svolgimento</b>	Polo Sant'Agostino, Ascoli Piceno
<b>Periodo di svolgimento</b>	Maggio – Giugno 2026

#### 2. Obiettivi del percorso

Il percorso è costruito per accompagnare gli studenti in modo progressivo, partendo dalla comprensione reale del problema fino alla costruzione di un progetto solido e comunicabile.

<b>Validazione prima della soluzione</b>	Prima di lavorare sulla soluzione e sul pitch, gli studenti sono chiamati a verificare bisogni, utenti e contesto, evitando di costruire narrazioni non sostenute dai fatti.
<b>Coerenza progettuale</b>	Ogni fase garantisce coerenza tra problema, utenti, proposta di valore e racconto, sviluppando progetti credibili e non solo ben presentati.
<b>Lavoro incrementale tra le sessioni</b>	Le attività intermedie — in primo luogo le interviste con potenziali utenti — permettono di accumulare evidenze e rendere ogni incontro un avanzamento reale, non una ripartenza.
<b>Approccio pratico e iterativo</b>	Gli studenti testano, ricevono feedback e migliorano progressivamente, acquisendo tecniche di storytelling per costruire un pitch efficace e raccontare il proprio progetto con solide basi di ricerca.

#### 3. Obiettivi formativi e competenze sviluppate

Il percorso mira a sviluppare competenze trasversali applicabili all'attività progettuale universitaria e professionale. In particolare:

<b>Capacità di problem framing</b>	Saper passare dall'idea al problema: identificare il bisogno reale a cui un progetto risponde, definire il contesto d'uso e il destinatario.
<b>Analisi utente e ricerca primaria</b>	Condurre interviste semi-strutturate con potenziali utenti; sintetizzare i risultati in input progettuali. Nota: le interviste sono progettate come attività aggiuntiva facoltativa; gli studenti con vincoli di tempo potranno svolgere il lavoro preparatorio durante le sessioni stesse.
<b>Value Proposition e validazione</b>	Utilizzare il Value Proposition Canvas per mettere in relazione il progetto con bisogni, frustrazioni e desideri degli utenti; analizzare il contesto competitivo.
<b>Comunicazione del valore progettuale</b>	Costruire un pitch strutturato (5 slide, 4 minuti) capace di restituire problema, utente, soluzione e valore in modo coerente e sintetico.
<b>Ricezione del feedback professionale</b>	Esporre il proprio progetto a un interlocutore esterno con background professionale o imprenditoriale; rielaborare il feedback ricevuto.
<b>Autonomia e progressione</b>	Sviluppare il lavoro in modo incrementale tra una sessione e l'altra, partendo preferibilmente da un progetto già elaborato (es. tesi triennale, laboratorio precedente) per approfondirne la dimensione di impatto e valore.

#### 4. Struttura del percorso

Il percorso è articolato in quattro sessioni laboratoriali in presenza (15:00–18:00, circa 3 ore ciascuna), pensate come moduli progressivi: ogni incontro costruisce sul lavoro svolto in quello precedente. Il gruppo di partecipanti è il medesimo per tutte le sessioni (studenti I e II anno della LM in Design per l'Innovazione e la Cultura Digitale).

<b>Sessione 1 · 25 maggio 2026 Dall'idea al problema: cosa stai davvero risolvendo?</b>	
<b>Descrizione</b>	Il primo incontro introduce gli studenti a uno dei passaggi più critici del percorso imprenditoriale: distinguere un'idea da un problema reale. Muovendo dal proprio progetto di design (preferibilmente uno già sviluppato – es. tesi triennale o laboratorio precedente), ciascuno è invitato a chiedersi non "cosa ho realizzato" ma "cosa sto risolvendo e per chi". Il metodo è quello del Design Thinking applicato al contesto progettuale universitario: esercizi guidati, confronto in piccoli gruppi, restituzione in plenaria.
<b>Contenuti e attività</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Definizione del problema di partenza: cosa si sta cercando di risolvere, per chi, in quale contesto.</li> <li>– Identificazione degli utenti di riferimento e costruzione delle personas, in continuità con l'analisi del bisogno.</li> <li>– Introduzione al framework di problem framing.</li> </ul>

<b>Lavoro autonomo</b>	3–5 interviste rapide con potenziali utenti (facoltative per chi non dispone di tempo; in alternativa, il lavoro potrà essere condotto in aula durante la sessione successiva).
------------------------	---

## **Sessione 2 · 27 maggio 2026 Validazione, contesto e proposta di valore**

<b>Descrizione</b>	La seconda sessione apre con la restituzione delle interviste o, per chi non le ha condotte, con un'esercitazione guidata in aula volta a simulare il processo di raccolta e analisi dei feedback utente. Si introduce il Value Proposition Canvas come strumento per mettere a fuoco ciò che il progetto offre realmente — non come elenco di funzionalità, ma come risposta a bisogni specifici.
<b>Contenuti e attività</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Restituzione e analisi delle interviste condotte tra le sessioni (o esercitazione equivalente in aula).</li> <li>– Value Proposition Canvas: definizione del valore offerto in relazione a bisogni, frustrazioni e desideri degli utenti.</li> <li>– Primo sguardo al contesto competitivo e alle alternative esistenti sul mercato o nel settore.</li> <li>– Verifica di coerenza tra proposta progettuale, destinatari e contesto d'uso.</li> </ul>

## **Sessione 3 · 8 giugno 2026 Costruire il racconto del progetto (Storytelling)**

<b>Descrizione</b>	Il terzo incontro affronta la comunicazione del progetto come competenza autonoma. Avendo già lavorato sulla definizione del problema, sugli utenti e sulla proposta di valore, gli studenti hanno materiale concreto su cui costruire la narrazione. La sessione lavora su struttura, ritmo e sintesi del racconto con un vincolo preciso: cinque slide, quattro minuti.
<b>Contenuti e attività</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Storytelling applicato al design: strutturare un racconto che tenga insieme problema, utente, soluzione e valore.</li> <li>– Costruzione della presentazione con vincolo definito: 5 slide, 4 minuti [formato obbligatorio per la sessione finale].</li> <li>– Lavoro su ritmo, sintesi visiva e coerenza del messaggio.</li> </ul>
<b>Lavoro autonomo</b>	Completamento e rifinitura autonoma dei materiali in vista della presentazione finale.

## **Sessione 4 · 10 giugno 2026 Confronto finale: presentazioni e feedback**

<b>Descrizione</b>	L'incontro conclusivo è la sessione di restituzione pubblica. Gli studenti presentano i propri progetti in formato pitch davanti a un relatore ospite con background professionale o imprenditoriale. Il confronto non ha
--------------------	---

	carattere valutativo accademico, ma si configura come dialogo reale tra progetto e mondo del lavoro.
<b>Contenuti e attività</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Presentazioni pubbliche dei progetti (formato pitch: 5 slide, 4 minuti per gruppo).</li> <li>– Testimonianza del relatore ospite: contributo dal mondo professionale o imprenditoriale, in dialogo con i temi del percorso.</li> <li>– Sessione di feedback strutturato: osservazioni puntuali sui progetti da parte del facilitatore e del relatore ospite.</li> </ul>

## 5. Modalità di partecipazione e verifica

<b>Frequenza richiesta</b>	Partecipazione a tutte e quattro le sessioni laboratoriali in presenza. In caso di assenza giustificata a una sessione, è possibile concordare un'attività compensativa con il facilitatore.
<b>Prova finale</b>	Presentazione in formato pitch (5 slide, 4 minuti) del progetto sviluppato durante il percorso, di fronte al facilitatore e al relatore ospite.
<b>Documentazione a supporto</b>	Materiali prodotti durante il percorso (personas, Value Proposition Canvas, slide del pitch) come evidenza del lavoro svolto.

## 6. Referenti

<b>Ruolo</b>	<b>Nome</b>	<b>Contatto</b>
Referente Gate REI – Head of Operations	<b>Marta Pellegrino</b>	<a href="mailto:pellegrino@gaterei.it">pellegrino@gaterei.it</a>
Referente Laboratori Aperti del Piceno	<b>Diana Corradetti</b>	<a href="mailto:Corradetti@gaterei.it">Corradetti@gaterei.it</a>
Referente Gate REI	<b>Gerardo Gervasio</b>	<a href="mailto:gervasio@gaterei.it">gervasio@gaterei.it</a>