ICT_INOV e la metodologia del Design Thinking

Michela Tramonti, PhD

European Training and Research Association for a Cooperation Key to business

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

INTRODUZIONE

ICTNOV - *Modernizing ICT Education for Harvesting Innovation*

Panepistimio Thessalis

Tallinn University

EU-Track

Instituto Politecnico Do Porto

Hanoi University
Trung Tam Xuat Sac John Von Neumann

Kathmandu University
Tribhuvan University

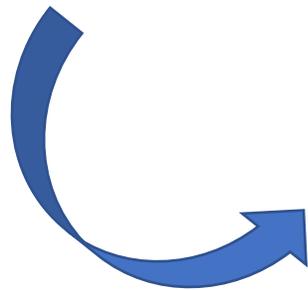Universiti Tenaga Nasional SDN. BHD
University of Malaya

Isra Islamic Foundation (Guarantee)Limited

Erasmus Plus – Capacity Building for Higher Education

ICT-INOV

OBIETTIVI

- Arricchire il **potenziale dell'istruzione superiore ICT** in **Asia** e in **Europa** attraverso la creazione della **capacità di innovazione** degli studenti, garantendo la trasformazione delle loro idee in azione.

- Questo obiettivo sarà favorito dall'i**mplementazione** di un quadro di **apprendimento** basato sulla **combinazione** di **design thinking** e della **gamification** per costruire una forza lavoro nel settore ICT altamente qualificata.

- Coinvolgere sia **università** che **centri di ricerca** provenienti da **Grecia**, **Malesia**, **Vietnam**, **Pakistan**, **Nepal**, **Portogallo**, **Italia** ed **Estonia**.

ICT-INOV

IL DESIGN THINKING

- Il design thinking è un **approccio** incentrato sull'idea che **l'uomo**, pensando come un «**designer**» possa utilizzare **strategie** proprie del **processo di progettazione** per **pensare**, **pianificare**, **prendere decisioni** e **risolvere problemi** specifici.

- **Permette** anche alle persone «non designer» di utilizzare **strumenti creativi** come un **vero «designer»** per affrontare le nuove sfide.
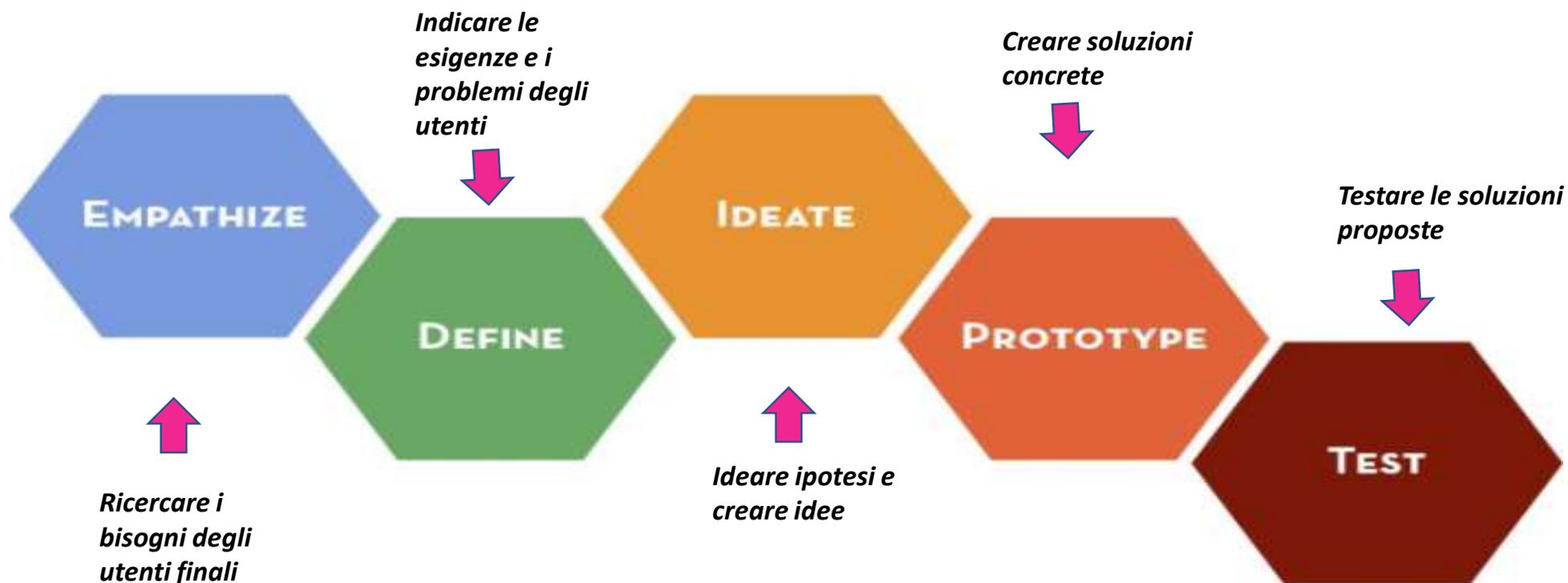
IL DESIGN THINKING

- E' **approccio** pratico e incentrato **sull'utente** per la risoluzione dei problemi, **promuove l'innovazione** che può condurre alla **differenziazione** e ad un **vantaggio competitivo**.

INNOVAZIONE

Ricerca   Idea   Prototipo   Prodotto
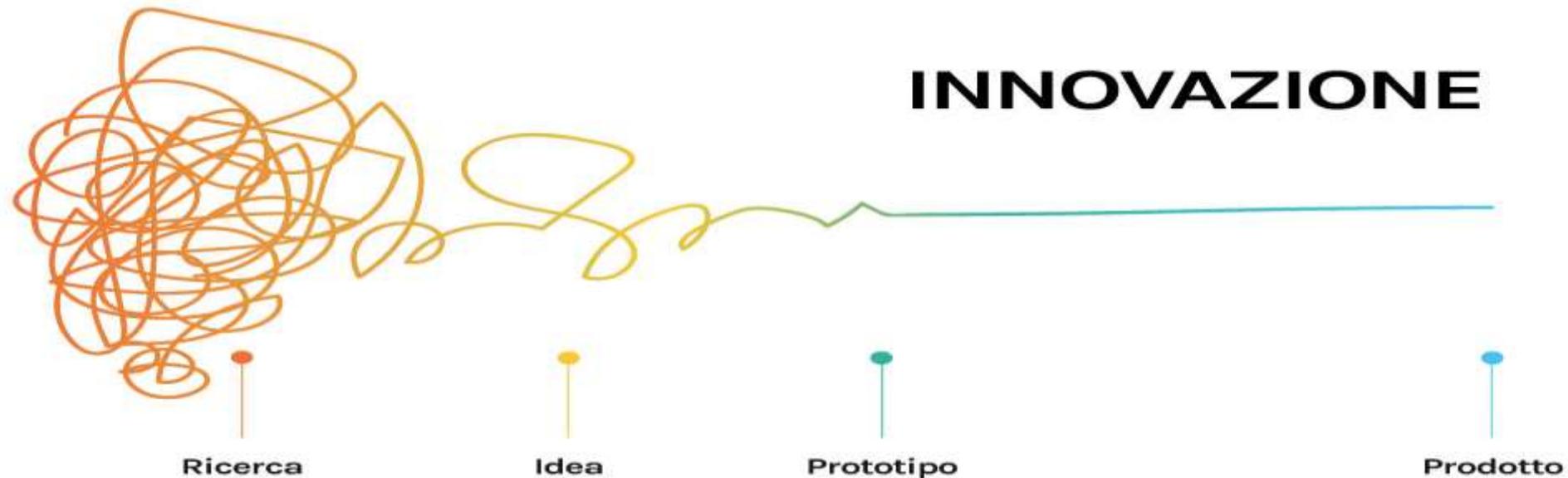
IL DESIGN THINKING

Il design thinking è un **processo iterativo non lineare** che i team utilizzano per comprendere gli **utenti**, sfidare le **ipotesi**, ridefinire i **problemi** e creare **soluzioni innovative** per creare **prototipi** e **testarli**.

Indicare le esigenze e i problemi degli utenti

Creare soluzioni concrete

Testare le soluzioni proposte

EMPATHIZE

DEFINE

IDEATE

PROTOTYPE

TEST

Ricercare i bisogni degli utenti finali

Ideare ipotesi e creare idee

ICT-INOV

IL LAVORO DI RICERCA

PRESENTAZIONE DEL LAVORO FINALE

GLI STRUMENTI

- Piattaforma https://ictinov.e-ce.uth.gr/#/

GLI STRUMENTI

CONCLUSIONI

Nei prossimi mesi, il team del progetto **inizierà a preparare i formatori e a sperimentare la metodologia** e gli **strumenti** sviluppati nel progetto ICT_INOV.

I **lavori realizzati** saranno presentati durante **l'evento finale internazionale**.

Grazie per l'attenzione!

http://ictinov-project.eu/

Web: www.eu-track.eu
E-mail: m.tramonti@eu-track.eu