

**Nome e cognome docente**

Vladi Finotto

**Titolo:** Innovazione e Design Thinking

### **Descrizione**

Il design thinking è un processo e un atteggiamento per risolvere problemi complessi e situazioni incerte attraverso la collaborazione creativa e la focalizzazione sulle persone (sugli esseri umani). Sviluppato da Stanford University e dalla design firm Ideo, il design thinking è stato dapprima applicato alle sfide dello sviluppo di nuovi prodotti e servizi, in seguito è diventato un processo applicato a problemi tra i più vari: sociali, politici, tecnologici, aziendali. Il design thinking offre un bilanciamento tra metodi analitici e creativi (abduction) al fine di supportare team creativi nella definizione di un problema in chiave originale e nello sviluppo di soluzioni originali ed efficaci. Più nello specifico l'obiettivo del design thinking è quello di disciplinare il processo di sviluppo di soluzioni innovative e originali a problemi complessi in situazioni di incertezza facendo leva sulla logica, l'immaginazione, l'intuizione e il ragionamento sistematico. Il mindset del design thinker non è focalizzato sul problema ma sulla soluzione ed è orientato all'azione: caratteristica fondamentale del processo di design thinking, infatti, è la realizzazione di artefatti e prototipi da testare, cambiare e migliorare continuamente grazie ai risultati di sperimentazioni sul campo.

In estrema sintesi, il corso intende introdurre gli studenti alle tecniche, alle logiche e agli assunti del design thinking, strumenti e mindset che si dimostreranno importanti nella risoluzione di una molteplicità di problemi, sfide e incertezze sia organizzative che personali.

Nei tre incontri, in gruppi e attraverso sessioni interattive e "pratiche", gli studenti apprenderanno e metteranno in pratica i principi del design thinking per:

- Individuare la semplicità nella complessità
- Bilanciare funzionalità (utilità) e bellezza
- Risolvere i problemi delle persone
- Migliorare la qualità delle esperienze (lavorative, di vita, commerciali, sociali, ...)

## **Scopo**

Introdurre gli studenti al design thinking e favorire lo sviluppo di competenze e capacità per:

- Stabilire un rapporto empatico con i "clienti"
- Trasformare intuizioni in idee percorribili e realizzabili
- Risolvere problemi complessi e sfaccettati
- Prototipare rapidamente delle soluzioni
- Testare soluzioni e assunti
- Definire la realizzabilità/economicità delle soluzioni proposte
- Articolazione contenuti

Primo incontro: Introduzione al design thinking; Il processo; Scoperta

Secondo incontro: Definizione; Point of view; Ideazione

Terzo incontro: Prototipazione; Test; Iterazione; Business modeling

**Destinatari:** Studenti di qualsiasi disciplina, professionisti e manager impegnati in progetti di innovazione e change management. Il workshop è introduttivo, quindi si rivolge in particolare a destinatari che approcciano il design thinking per la prima volta.

**Prerequisiti:** nessuno in particolare; rudimenti di strategia e/o marketing sono utili ma non richiesti

**Attrezzatura richiesta ai partecipanti:** niente in particolare; un laptop o un table connessi alla rete possono essere utili

**Luogo:** Aula 12, San Sebastiano

**Durata:** 12 ore

**Orario:** 12, 13 e 15 giugno, dalle 9.00 alle 13.00