



CO NN NE CT





Programma delle giornate di Campus Party Connect

17-21 dicembre 2018, MIND Milano Innovation District

Prima giornata: 17 dicembre 2018

La prima giornata corrisponde alla fase di orientamento.

Nella prima parte della giornata viene svolta un'introduzione generale in grado di motivare studentesse e studenti partecipanti, vengono illustrati il funzionamento, le regole e le finalità dell'esperienza.

I gruppi vengono costituiti attraverso un sistema di divisione casuale in modo da evitare relazioni preesistenti per creare per tutti un ambiente nuovo. Si organizzano attività e giochi di team building.

La seconda parte della giornata prevede l'apprendimento dei concetti base della brand identity e dello sviluppo dell'identità di gruppo: nome, logo, mantra (corrispettivo di quello che in ambito aziendale viene chiamato claim). Si individuano le capacità di ciascuno e si ipotizzano i ruoli interni.

Agenda:

ore 09.00 Registrazione degli studenti

ore 09.45 **Cerimonia d'apertura** e welcome speech

ore 10.00 Dimostrazione **Augmented Reality**

ore 10.30 Organizzazione squadre

ore 11.00 Gioco di team building

ore 12.00 Gioco di squadra

ore 13.00 Pausa pranzo

ore 15.00 Talk: **"I talenti inespressi"** con **Gianluca Nicoletti** (giornalista, scrittore, conduttore radiofonico e televisivo italiano, partner del progetto Cervelli Ribelli)

ore 16.00 Workshop: **In principio era il logo(s)**

ore 17.50 Classifica prima giornata e chiusura giornata



Seconda giornata: 18 dicembre 2018

Nella seconda giornata vengono illustrati i vantaggi di un approccio non convenzionale allo sviluppo del proprio progetto e viene spiegato come impostare un piano di sviluppo semplice e razionale.

Il talk, in formato tavola rotonda, vede coinvolti alcuni protagonisti del mondo del business che, intervistati da un moderatore, racconteranno la propria esperienza e daranno ai ragazzi uno scorcio delle nuove possibilità e delle nuove professionalità che la tecnologia sta abilitando in questi anni.

Tramite esercizi e giochi basati sull'importanza di trovare soluzioni alternative per risolvere i problemi si vogliono stimolare il 'coraggio di osare' in fase di ideazione e l'elasticità necessaria per adattare il progetto agli imprevisti che possono occorrere.

Nei workshop si preparano gli studenti alla produzione di un piano di business praticabile allenandoli con un esercizio che li vedrà cimentarsi con la pianificazione di un viaggio.

A fine giornata le squadre devono presentare il proprio piano di sviluppo del prodotto o servizio e riportarlo su canvas.

Agenda

ore 09.00 Ingresso e benvenuto agli studenti

ore 09.30 Tavola rotonda: **le professioni del futuro**; intervengono, tra gli altri, **Martina Rogato** (Sustainability e CSR Expert e presidente di Young Women Network), **Simone 'Akira' Trimarchi** (eSports Caster presso ProGaming Italia), **Andrea Dusi** (founder ed executive chairman di Impactschool)

ore 11.00 Experience: **Augmented Reality**

ore 12.00 Gioco di team building

ore 13.00 Pausa pranzo

ore 15.00 Gioco di team building

ore 16.00 Workshop: **Pianificare bene per lavorare meglio** (redigere un business plan)

ore 17.30 Classifica e chiusura giornata



Terza giornata: 19 dicembre 2018

Come si trasforma un'idea in un prodotto? Iniziando a creare un prototipo.

Questo è l'argomento della terza giornata di Campus Party Connect, affrontato tramite l'allenamento della capacità di lavorare insieme (senza litigare troppo, giungendo a una conclusione condivisa da tutta la squadra e rispettando i tempi di progettazione). Sono anche illustrate le principali forme di finanziamento (crowdfunding, venture capital, rain maker, bandi UE).

I giochi principali di questa giornata servono per esercitare la capacità decisionali e la riprogrammazione continua.

Il workshop verte sull'importanza di dare forma più concreta alla propria idea di business, creandone un prototipo e fornisce gli strumenti basilari per produrre un prototipo che corrisponda alla natura del prodotto/servizio al centro del loro interesse nelle cinque giornate.

Il talk è dedicato al racconto di esperienze di successo in ambito di startup italiane, raccontate brevemente dai protagonisti che illustreranno il loro business e quali ostacoli hanno dovuto superare per realizzarlo.

L'output della giornata è un prototipo per ogni squadra.

Agenda

ore 09.00 Ingresso e benvenuto agli studenti

ore 10.00 Workshop: **Tipi da prototipo** (progettazione e prototipazione)

ore 12.00 Gioco di team building

ore 13.00 Pausa pranzo

ore 14.00 Experience: **Virtual Reality**

ore 15.00 MicroTalk: **Startup e finanziamenti**; intervengono, tra gli altri, **Luca Barboni** (Growth Hacker, fondatore di 247X), **Alessandra Lomonaco** (Community & Business Accelerator di Startup), **Massimo Ciaglia** (Startup Coach & Mentor, Business Innovator & Angel, autore di "The Startup Canvas"), **Raimondo Gissara** (fondatore di #be), **Tommaso Guerra** (fondatore di Golee!)

ore 16.15 Gioco di team building

ore 17.30 Talk: Marketing Donuts. Ricette per cucinare le migliori strategie di marketing digitale, **Domenico Pascuzzi** (National Marketing Director di **Italiaonline**)

ore 17:50 Classifica e chiusura giornata



Quarta giornata: 20 dicembre 2018

Non si chiamerebbe società dell'informazione quella in cui viviamo se la comunicazione non avesse tutta l'importanza che ha. Comunicare in modo chiaro e onesto, ma soprattutto sapersi informare in modo corretto ed evitando le tante trappole che il flusso continuo di notizie ci mette innanzi è fondamentale. Così come adeguare la comunicazione al mezzo e al budget.

Il workshop fornisce ai partecipanti alcune nozioni per riconoscere e verificare l'attendibilità di un'informazione, mentre tramite alcuni esercizi si mettono alla prova le capacità di studenti e studentesse di individuare un'informazione 'scorretta' (fake news). Una seconda parte vede invece illustrati i principi basilari per redigere un piano di comunicazione e le informazioni necessarie a distinguere i principali mezzi di comunicazione (tv, stampa, web, social) per audience.

Il talk è invece dedicato all'importanza, troppo spesso sottovalutata, del fallimento come requisito utile al raggiungimento di un successo imprenditoriale.

Output per le squadre è la stesura di un piano di comunicazione.

Agenda

ore 09.00 Ingresso e benvenuto agli studenti

ore 09.15 Workshop: **Sapere (comunicare) è potere (vendere)**

ore 11.15 Experience: **Augmented Reality**

ore 13.00 Pausa pranzo

ore 14.00 Gioco di team building

ore 15.00 Talk: **Il fallimento fa parte del successo** con **Cristina Pozzi** (co-fondatrice e CEO di Impactscool) e **Andrea Dusi** (founder ed executive chairman di Impactscool)

ore 16.30 Gioco di team building

ore 17.30 Classifica e chiusura giornata



Quinta giornata: 21 dicembre 2018

La giornata conclusiva di Campus Party Connect è quella della selezione dei finalisti e dell'esposizione finale del progetto, tramite realizzazione di un canvas e la preparazione di una presentazione orale davanti a un pubblico ignoto.

In mattinata vengono forniti alle squadre gli strumenti per la realizzazione di una presentazione tramite slide e la preparazione di un discorso per esporla a un pubblico di potenziali finanziatori.

A fine mattinata, non appena terminati i canvas realizzati dalle squadre, vengono selezionati i gruppi finalisti (10 squadre in tutto) che nel pomeriggio hanno l'opportunità di presentare (pitch) il proprio progetto alla giuria.

La giuria sceglie i vincitori dopo di che ci si può dedicare alla premiazione, ai festeggiamenti e ai saluti. Output della giornata sono i poster (su canvas digitale) di ogni squadra in cui viene presentato il lavoro finale.

Agenda

ore 09.00 Ingresso e benvenuto agli studenti

ore 09.30 Workshop: **To pitch or not to pitch** (preparazione della presentazione finale e del pitch)

ore 13.00 Pausa pranzo (e selezione dei 10 progetti finalisti)

ore 15.00 Presentazione dei progetti finalisti ai giurati, tra cui figurano **Marianna Ziliati** (chef, imprenditrice), **Tommaso Guerra** (fondatore di Golee!), **Raimondo Gissara** (fondatore di #be), **Piergiorgio Usai** (DJ e composer)

ore 17.00 Gioco di team building

ore 17.45 **Annuncio del progetto vincitore**

ore 18.00 Chiusura giornata