

PROGRAMMA IOT ACCELERATION

Fondazione Mondo Digitale e Fondazione Lars Magnus Ericsson

DESTINATARI	Studenti di scuola secondaria di secondo grado
OBIETTIVI	<p>Al termine della formazione gli studenti comprenderanno prospettive e opportunità offerte dall'Internet of Things.</p> <p>L'obiettivo è quello di guidare i giovani alla comprensione dei risvolti sociali ed economici legati alla interconnessione di oggetti comuni alla rete e alla scoperta delle possibilità di innovazione e reale integrazione tra gli <i>smart device</i> e la realtà quotidiana.</p> <p>Durante la fase di esercitazione pratica gli studenti verranno introdotti al concetto di Business Model Canvas e allo sviluppo su piattaforma web Ericsson. Saranno così in grado di progettare soluzioni IoT per risolvere problemi o migliorare il contesto in cui vivono.</p> <p>Alla fine del percorso i partecipanti avranno acquisito non solo le competenze tecniche e specialistiche legate al settore dell'Internet delle cose, ma anche le <i>skills</i> trasversali oggi richieste dal mercato del lavoro, dalla capacità progettuale a competenze di team building, problem solving e leadership.</p>
PROGRAMMA	<p>Modulo 1 - Presentazione corso (1h)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduzione su dati, connettività attuale e futura • Impatto della Rete sulla società attuale • Il passaggio da Internet 2.0 a l'Internet delle cose • Introduzione all'IoT <p>Modulo 2 - Presentazione della piattaforma web Ericsson (1 h)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Panoramica delle possibilità pratiche offerte dalla piattaforma • Laboratorio: Introduzione all'utilizzo degli strumenti online di sviluppo <p>Modulo 3 - Applicazioni dell'Internet of Things (2 h)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentazione di un caso studio fornito da Ericsson utilizzato il Business Model Canvas. Analisi del modello e discussione di gruppo • Simulazione di sviluppo su case studies e hardware forniti da Ericsson. Applicazione del Business Model Canvas, esercitazione sui dispositivi e verifica di gruppo <p>Lancio della challenge. Soluzioni IoT a misura di studente</p>

	<p><i>Gli insegnanti lavorano in classe con gli studenti all'ideazione del progetto finale secondo la challenge fornita. La soluzione sarà sviluppata durante l'hackathon finale</i></p> <p>Modulo 4 - Webinar (2 h)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verifiche intermedie di avanzamento dei progetti • Sviluppi secondari della piattaforma web Ericsson <p><i>Gli studenti realizzano in classe il Business Model Canvas della loro idea progettuale</i></p> <p>Hackathon finale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppo della metodologia IoT elaborata durante le fasi 3-4 • Pitch di presentazione • Premiazione del team vincitore <p>Selezione per l'accesso al percorso di pre-accelerazione</p>
<p>COMPETENZE ACQUISITE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza delle architetture basilari delle reti IoT • Capacità di sviluppo su piattaforma Ericsson • Introduzione alla metodologia Business Model Canvas • Capacità di analisi e confronto su casi studio reali • Sviluppo di soluzioni metodologiche innovative • Competenze di team building, problem solving e self coaching • Capacità di ideazione, progettazione e realizzazione in contesti lavorativi simulati
<p>SEDE</p>	<p>Palestra dell'Innovazione</p>
<p>FORMATORE</p>	<p>Luca Frogheri</p>