

POR CAMPANIA FSE 2014/2020

Punto 5.f Ordine del Giorno

Presentazione buona pratica

DETTAGLI DELL'AVVISO RIFERITO ALLA BUONA PRATICA IDENTIFICATA

- **Breve descrizione delle finalità dell'avviso.**
L'Avviso Pubblico "Iniziativa di Formazione con Applicazione Industriale nel Settore ICT e Sviluppo di Nuove Metodologie Didattiche", considerata la volontà di dare vita ad un ecosistema in grado di creare uno sviluppo intelligente, ha inteso sostenere iniziative nel campo dell'innovazione tecnologica e della formazione ossia interventi da realizzare a cura di Università, eventualmente anche in partnership con un'azienda del settore, che prevedevano percorsi formativi per l'utilizzo di metodologie innovative in grado di fornire competenze digitali tali da favorire un facilitato accesso al mercato del lavoro.
 - **Indicare i soggetti attuatori/beneficiari.**
Università con sede operativa in Regione Campania in forma singola o in partnership con una società del settore ICT senza limitazioni di sede.
 - **Tipologia destinatari**
Cittadini italiani, cittadini comunitari e non comunitari, residenti e non residenti in Campania, inoccupati e/o disoccupati titolari almeno di un diploma di istruzione secondaria superiore.
 - **Caratteristiche degli interventi.**
Gli interventi formativi sono finalizzati alla formazione nel settore ICT, in particolare, allo sviluppo di nuove applicazioni e servizi digitali. I progetti forniscono agli studenti le competenze necessarie per: acquisire un efficiente uso delle risorse grafiche e computazionali dei sistemi; diventare sviluppatori di applicazioni innovative, progettare, implementare e commercializzare servizi innovativi su piattaforme tecnologiche; creare e gestire startup tecnologiche.
Gli interventi si sviluppano lungo tre direttive principali: la prima, di natura essenzialmente tecnologica, fornisce le competenze informatiche per un efficiente uso delle risorse grafiche e computazionali dei sistemi; la seconda, di natura più ampia, offre competenze, relativamente sia alle capacità relazionali sia alle capacità di ideare e progettare applicazioni informatiche di grande impatto; la terza, di natura imprenditoriale, mette a disposizione competenze relative alla capacità di creare e gestire una startup tecnologica, anche mediante attività di training on the job nei settori della green economy, blue economy, servizi alla persona, servizi socio-sanitari, valorizzazione del patrimonio e delle attività culturali.
Per quanto attiene la metodologia didattica, i percorsi formativi, tenendo conto della tipologia dei destinatari coinvolti, privilegiano un approccio multidisciplinare all'insegnamento e all'apprendimento, prevedendo anche l'attribuzione di premi a favore di coloro i quali si distinguono a seguito di competizioni in materia di creazione di applicazioni informatiche e/o di startup. Pertanto, un primo livello di formazione ed apprendimento si svolge in aula e i destinatari ricevono importi a titolo indennità di frequenza. Un secondo livello di formazione, al fine di favorire il processo di apprendimento, aumentando la competizione, prevede l'organizzazione di gare/sfide/confronti/prove, aventi come obiettivo la creazione di applicazioni digitali specifiche e/o di startup in grado di risolvere problemi pratici, a valle delle quali vengono premiate le applicazioni più meritevoli con l'attribuzione di premi sotto forma di ricompense in denaro.
- **N. Interventi realizzati.**
1
 - **N. Destinatari coinvolti.**
380

BUONA PRATICA IDENTIFICATA

TITOLO	APPDATE	
<u>Obiettivo progettuale:</u>	Il progetto vuole istituire un programma di sviluppo dell'applicazione IOS, finalizzato – tra l'altro – alla formazione ed alla qualificazione di studenti	
<u>Beneficiari:</u>	Università degli Studi di Napoli Federico II	
<u>Soggetto attuatore:</u>	Università degli Studi di Napoli Federico II	
<u>Sede delle attività:</u>	Corso Nicolangelo Protopisani, 70, 80146 Napoli NA	
<u>Periodo di attuazione:</u>	2019- 2022	
<u>Valore del progetto:</u>	5.320.000,00	
CARATTERISTICHE DELLA BUONA PRATICA -		
SOSTENIBILITÀ NEL TEMPO		
<ul style="list-style-type: none"> Capacità del progetto di reperire nuove risorse esterne (fund raising) per il soggetto promotore/ committente/attuatore 	X	E' attualmente in corso la progettazione di un nuovo intervento formativo destinato a coloro che hanno completato con successo il corso The Pier per il prosieguo dei progetti con NGO. Le risorse per il suddetto corso saranno a carico del partner tecnologico.
EFFICACIA E RILEVANZA DEL TEMA DI POLICY TRATTATO		
<ul style="list-style-type: none"> Per numero di persone potenzialmente coinvolte/coinvolgibili 	X	Il progetto Apple Developer Academy insieme al progetto Foundation Capodimonte al progetto The Pier a coinvolge direttamente tra i 400 e le 450 persone all'anno come destinatari dell'intervento formativo. Indirettamente il progetto coinvolge un gran numero di realtà operanti nel territorio (imprese, istituzioni e associazioni) mediante le collaborazioni che si attivano grazie ai progetti sviluppati dagli studenti nel corso del programma.
<ul style="list-style-type: none"> Per la rilevanza sociale della problematica affrontata 	X	Il progetto ha un alto impatto in termini di diffusione di un'elevata alfabetizzazione digitale nel tessuto territoriale che va dunque ad impattare il tema della digital transformation in molteplici settori, tanto nell'ambito pubblico che privato. Inoltre il progetto ha sviluppato e continua a sviluppare proficue collaborazioni tese ad apportare i vantaggi delle tecnologie digitali in ambiti quali l'accessibilità e l'incisività delle tecnologie digitali. Un esempio particolarmente rilevante è la continua collaborazione con la U.I.C.I. Unione Italiana Ciechi e Ipovedenti con la quale si sono sviluppate diverse soluzioni tecnologiche (app) progettate specificamente per persone non vedenti.
<ul style="list-style-type: none"> Perché può diventare un tema emergente nel breve-medio futuro 	X	Il tema della diffusione di avanzate competenze digitali e delle cosiddette 21th century skills (soft skills, collaborazione, teamwork, problem-solving) è certamente destinato a giocare un ruolo rilevante nell'evoluzione della forza lavoro nel breve-medio futuro. Non solo le aziende del settore tecnologico, ma oramai qualsiasi organizzazione, dalla pubblica amministrazione alle istituzioni culturali fino alle aziende più tradizionali sono coinvolte in un processo di digital transformation che richiede sempre di più persone dotate di un mix di competenze che il progetto Apple Developer Academy si è dimostrato particolarmente efficace nel fornire.
ADEGUATEZZA DEL QUADRO LOGICO PROGETTUALE E ATTUATIVO		
<ul style="list-style-type: none"> Capacità strategica progettuale: Analisi dei fabbisogni dei destinatari 	X	Il corso formativo è in grado di intercettare un'ampia gamma di destinatari grazie alla sua capacità di andare incontro a una molteplicità di fabbisogni. La fascia di destinatari principale è quella dei giovani in età universitaria, i cui bisogni di professionalizzazione e di aggiornamento tecnologico competitivo sono ampiamente prese in considerazione. Il programma inoltre soddisfa la necessità di questa fascia di destinatari di avvicinarsi in maniera pratica e coinvolgente ai temi più rilevanti dello

		sviluppo tecnologico futuro, con uno sguardo sempre attento alla dimensione della sostenibilità sociale ed ambientale, dell'accessibilità e dell'inclusività. Al di là della fascia di destinatari quantitativamente più consistente, il progetto tiene conto anche del fabbisogno di potenziali destinatari molto differenti: persone, anche in età avanzata, che hanno la necessità di ridefinire/reinventare la propria carriera, vuoi per spinta personale o per necessità; persone dall'alto livello di istruzione (dottorati di ricerca, master etc..) che cercano di completare/espandere le loro competenze nel campo delle tecnologie digital, provenendo da campi diversi (Scienze Umane e Sociali, Archeologia, Medicina, Belle Arti, per fare alcuni esempi).
<ul style="list-style-type: none"> Qualità delle azioni progettuali: Definizione del quadro metodologico 	X	<p>Il metodo didattico utilizzato è definito Challenge Based Learning dove la fase formativa è costellata di momenti di sviluppo di software e di soluzione di problemi. Con tale metodo la lezione non è mai una comunicazione dal docente al discente come nel modello classico ma un momento di collaborazione sullo studio di un problema o di una tecnologia. Il CBL è un approccio didattico multidisciplinare coinvolgente ideato dal partner tecnologico che incoraggia gli studenti a sfruttare la tecnologia che usano nella vita quotidiana per risolvere i problemi del mondo reale. Il CBL è collaborativo perché permette agli studenti di lavorare con coetanei, insegnanti ed esperti nelle loro comunità con lo scopo di fare domande, sviluppare una profonda conoscenza di un argomento, identificare e risolvere i problemi, agire, e condividere esperienze.</p> <p>Si cerca in tale modo di venire incontro alle esigenze formative legate alle nuove tecnologie, che devono rappresentare un complemento ai programmi tradizionali universitari.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Definizione della struttura organizzativa: Comitato scientifico / Gruppo di progetto / Docenti-tutor consulenti 	X	<p>Il Comitato scientifico è composto da professori dell'Università competenti per le materie oggetto del corso. Sono inoltre selezionati tutor che vengono formati insieme ai professori dal management del partner tecnologico in relazione alla metodologia didattica innovativa da utilizzare. Sono previste, infine, riunioni con cadenza mensile tra i rappresentanti di Ateneo dedicati al progetto ed il management del partner tecnologico al fine di risolvere eventuali problematiche legate all'attuazione del corso in tempi celeri che non pregiudichino il buon andamento dello stesso.</p>
Disponibilità e chiarezza delle informazioni		
<ul style="list-style-type: none"> Presenza di banche dati/siti sul web liberamente consultabili anche dopo la conclusione del progetto 	X	<p>Sito dedicato alla developer Academy https://www.developeracademy.unina.it/</p>
INNOVATIVITÀ		
<ul style="list-style-type: none"> Metodologia di monitoraggio delle attività progettuali 	X	<p>Il monitoraggio avviene attraverso una serie di riunioni settimanali fra il management didattico e riunioni mensili fra il management di progetto insieme con il partner tecnologico di progetto.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Modalità innovative nelle azioni di sensibilizzazione, comunicazione e diffusione dei risultati all'esterno Di risultato / obiettivo: Servizio offerto 	X	<p>La Future Fair Apple Developer Academy celebra la fine dell'anno accademico con un incontro per presentare app e progetti dei partecipanti alla formazione. Vengono invitate aziende, incubatori e investitori per incontrare gli studenti ed esaminare le app sviluppate durante il periodo di formazione.</p> <p>Prima dell'evento, di norma, vengono messi a disposizione i profili degli studenti e una descrizione delle app sulla piattaforma Future Fair dedicata all'evento, in modo che le aziende possano pianificare in anticipo le loro interviste e gli incontri con gli sviluppatori.</p>

RIPRODUCIBILITÀ	
<ul style="list-style-type: none"> Il progetto è collegato con altre azioni/misure/progetti finalizzati al raggiungimento dell'obiettivo preposto che ne rafforzano la componente di riproducibilità in contesti analoghi 	X <p>Il progetto è collegato ad altri progetti di altri Atenei Campani ai quali vengono messi a disposizione i docenti del corso affinché gli stessi possano acquisire le metodologie didattiche. Inoltre, gli stessi docenti collaborano con il Museo di Capodimonte per erogare corsi di formazione a studenti di scuole secondaria superiore anche afferenti ad aree più depresse e disagiate per rafforzare la parità di accesso alla formazione. I docenti selezionati partecipano inoltre ad una formazione che è proposta proprio dal partner tecnologico sulle metodologia didattiche, modelli di insegnamento, nonché di gestione di aula, interazione con i formandi e processi valutativi.</p>
TRASFERIBILITÀ	
<ul style="list-style-type: none"> Il progetto o sue parti è stato concretamente utilizzato come modello in contesti differenti da quello originario 	X <p>Il progetto è stato utilizzato come modello di Academy per la creazione della stessa in Brasile (http://www.bepid.com.br/)</p>
<ul style="list-style-type: none"> Il progetto è facilmente trasferibile in quanto le situazioni di contesto e organizzative hanno una scarsa influenza sull'attuazione della pratica 	X <p>Il progetto è trasferibile a patto che vengano mantenuti inalterati le condizioni organizzative che sono alla base della buona riuscita dello stesso, ovvero la presenza di un Ente di formazione accademico e un partner tecnologico di rilevanza internazionale.</p>
CONTATTI	
	<p>Il Capo della Ripartizione Ricerca e Terza Missione dell'Università degli Studi di Napoli Federico II - Dottor Alessandro Buttà - rip.ricerca@pec.unina.it</p>