



Cultural entrepreneurship for women
from marginalised backgrounds

Toolkit per educatori di adulti & lavoratori di supporto ai migranti



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union





Crediti

CREATION comprende i seguenti:



IADE - Universidade Europeia

Persona di contatto: Dr Ana Margarida Ferreira - Contatto email: ana.margarida.ferreira@universidadeeuropeia.pt - Indirizzo: IADE, Avenida D. Carlos I, n.º 4, 1200-649 Lisbon, Portugal - Telefono: +351 21 393 9600 <https://www.iade.europeia.pt/en>

HUB NICOSIA

persona di contatto: Dr Stefania Savva - Contatto email: stephania.hubnicosia@gmail.com - Indirizzo: Tagmatarchi Dimitri Poulou 33, Nicosia 1101, Cyprus - Telefono: +357 22 252315, +357 99341214 <https://www.hubnicosia.org/>

Art + Design: elearning lab

Persona di contatto: Dr Nicos Souleles - Contatto email: nicos.souleles@cut.ac.cy - Indirizzo: Cyprus University of Technology, 30 Arch. Kyprianos Str., 3036, Limassol, Cyprus - Telefono: +375 2500 2101 <http://www.elearningartdesign.org/>

European Creative Hubs Network

Persona di contatto: Chryssa Vlachopoulou - Contatto email: chryssa@creativehubs.net - indirizzo: European Creative Hubs Network, 84, Pireos st. 10435, Athens, Greece - telefono: +30 210 3425 335 <https://creativehubs.net/>

Matera Hub

Persona di contatto: Germana Girelli - Contatto email: info@materahub.com - Address: via Luigi Einaudi 73/b, 75100, Matera Italy - Telefono: +39 0835 389438 <https://www.materahub.com/en/>

FIPL

Persona di contatto: Sarah Keegan - Contatto email: sarah@fipl.ie - Indirizzo: Unit A, Virginia Shopping Centre, Virginia, County Cavan, A82CX44, Ireland - Telefono: +353 8736 53670 - <https://fipl.eu/>

JUGEND- & KULTURPROJEKT E.V.

Persona di contatto: Stefan Kiehne - Contatto email: info@jkpev.de - Indirizzo: Hechtstraße 17, 01097 Dresden, Germany - Telefono: +49 351 810 4766 <https://www.jkpev.de/en/>

Contenuti

Prefazione	1
Introduzione - Come utilizzare il toolkit	2
Quadro pedagogico - Basato su EntreComp	4
Musei	5
Risorse per l'apprendimento A: Senso ed empatia	6
Risorse per l'apprendimento B: Mappa e rete	8
Risorse per l'apprendimento C: Idea e prototipo	10
Risorse per l'apprendimento D: Iterare e sviluppare	12
Risorse per l'apprendimento E: Implementare e valutare	14
Risorse per l'apprendimento F: crescere e imparare	16
Design	19
Risorse per l'apprendimento A: Senso ed empatia	20
Risorse per l'apprendimento B: Mappa e rete	22
Risorse per l'apprendimento C: Idea e prototipo	24
Risorse per l'apprendimento D: Iterare e sviluppare	26
Risorse per l'apprendimento E: Implementare e valutare	28
Risorse per l'apprendimento F: crescere e imparare	30
Arts & Crafts	33
Risorse per l'apprendimento A: Senso ed empatia	34
Risorse per l'apprendimento B: Mappa e rete	36
Risorse per l'apprendimento C: Idea e prototipo	38
Risorse per l'apprendimento D: Iterare e sviluppare	40
Risorse per l'apprendimento E: Implementare e valutare	42
Risorse per l'apprendimento F: crescere e imparare	44
Riepilogo delle risorse online	46

Come fare riferimento a questa pubblicazione [APA 7]:

Souleles, N., Samdanis, M., Savva, S., Ferreira, A.M., & Laghos, A. (2020). Cultural entrepreneurship for women from marginalised backgrounds: Toolkit for adult educators. CREATION. <http://creationproject.eu/>

Prefazione

CREATION (Imprenditorialità culturale e artistica nell'educazione degli adulti) è un progetto finanziato dall'Unione Europea nell'ambito di Erasmus+ che mira ad esplorare le radici teoriche, gli approcci pedagogici e la formazione pratica nell'ambito dell'imprenditoria culturale, rivolgendosi in particolare ai gruppi sotto rappresentati, ossia alle donne provenienti da ambienti emarginati. CREATION si rivolge agli educatori di adulti e ai lavoratori di sostegno ai migranti - coloro che sostengono direttamente le donne migranti e i rifugiati.

Il progetto mira a promuovere maggiori opportunità per le donne emarginate di impegnarsi con l'imprenditorialità, ampliare le loro opportunità professionali, creare migliori prospettive di lavoro indipendente e promuovere l'integrazione nelle comunità che li ospitano.

Il consorzio transnazionale CREATION comprende IADE - Universidade Europeia (ENSILIS) (Portogallo), Hub Nicosia (Cipro), Art + Design: elearning lab - design for social change (Cipro), European Creative Hubs Network (ECHN) (Grecia), Materahub (Italia), Future In Perspective Ltd. (FIPL) (Irlanda) and Jugend- & Kulturprojekt e.V. (JKPeV) (Germania).

<http://creationproject.eu/>

Introduzione

Come utilizzare il toolkit

Questo toolkit fornisce una raccolta di attività e risorse di apprendimento integrate e basate sulla progettazione. Si basa su un quadro pedagogico messo a disposizione dal Quadro Europeo di Competenza Imprenditoriale (EntreComp) per l'educazione all'imprenditorialità e sviluppato specificamente dal gruppo Creation (Pagina 4). L'intenzione è che gli educatori e i lavoratori migranti utilizzino questo kit di strumenti per insegnare le capacità e le competenze culturali di base dell'imprenditoria alle donne adulte emarginate.

Il toolkit è diviso in tre unità tematiche: Musei, Design e Arte e artigianato. Ogni unità è indipendente dalle altre e comporta il completamento di un totale di sei fasi per raggiungere tutti i risultati dell'apprendimento. Come indicato a pagina 4, ogni fase si basa su quella precedente per progredire (in senso orario) intorno al cerchio. Immaginate la conoscenza organizzata su un'impalcatura, che progressivamente costruisce maggiore apprendimento per completare eventualmente il cerchio.

Ogni fase è accompagnata da una serie di attività e da un elenco di risorse per completarlo con successo. L'accesso a Internet e un computer sono un prerequisito per completare tutte le fasi delle tre unità tematiche. Si stima che ci vorranno al massimo 24-30 giorni per completare ogni unità tematica.

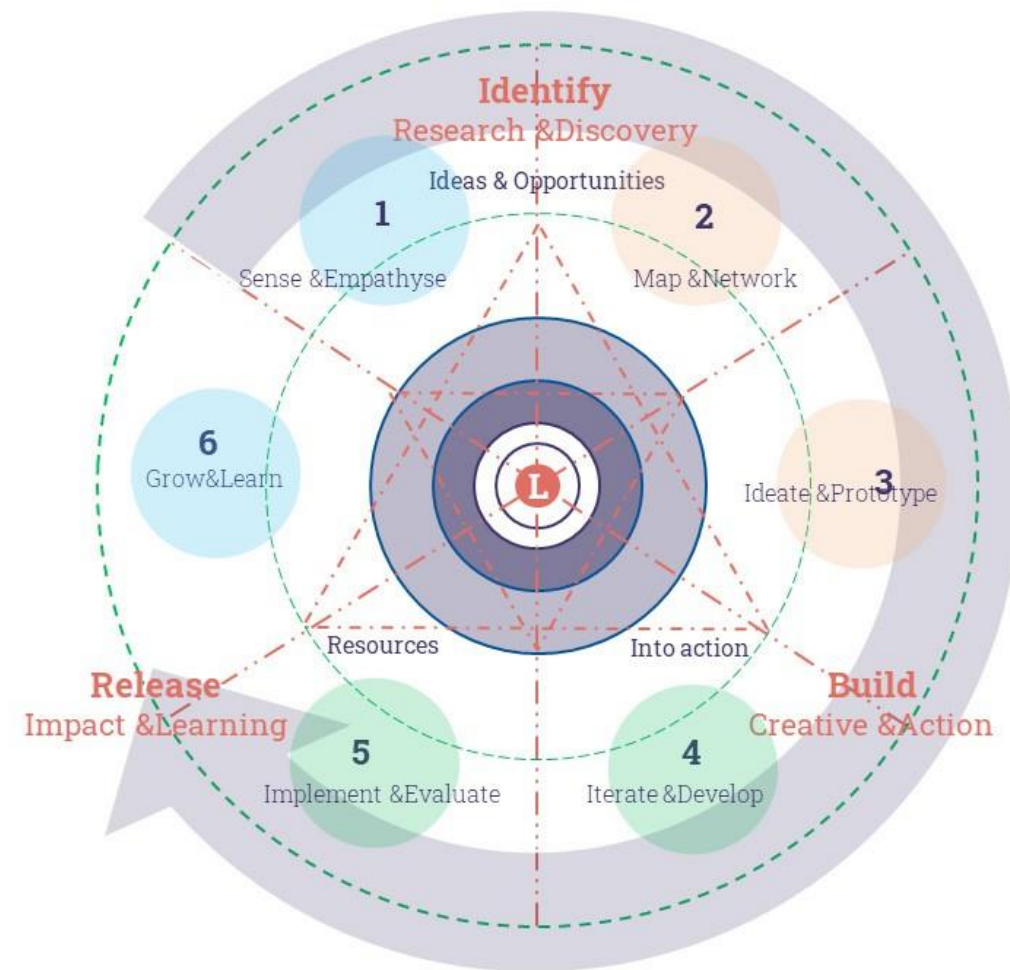
Infine, in qualità di formatore è necessario rimanere consapevoli del fatto che la promozione delle competenze generiche essenziali in materia di imprenditorialità è solo un aspetto del processo di apprendimento.

Il vostro gruppo target di discenti si trova ad affrontare aspetti strutturali, contestuali ed educativi - a sfide uniche nel loro genere e che opereranno in un settore a prevalente predominanza maschile. Ad esempio, gli imprenditori appartenenti a minoranze etniche si confrontano - tra l'altro — con il razzismo, l'inconsapevolezza delle fonti di finanziamento disponibili, la scarsa adozione delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, nonché con le differenze linguistiche e culturali.

“Costruisci il tuo successo professionale intorno a qualcosa che ami — qualcosa che è intrinsecamente e infinitamente interessante per te.”
Martha Stewart, donna d'affari, scrittrice, e personaggio televisivo.

Quadro Pedagogico

Basato sul Quadro Europeo delle Competenze Imprenditoriali (EntreComp)



Fonte: CREATION, 2020

1 Senso ed Empatia

Competenze e obiettivi:

- Individuare le opportunità
- Pensiero etico e sostenibile

2. Mappa e rete

Competenze e obiettivi:

- Creatività
- Visione
- Valutazione delle idee

3. Idea e prototipo

Competenze e obiettivi:

- Prendere l'iniziativa
- Lavorare con gli altri
- Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio

4. Iterare e sviluppare

Competenze e obiettivi:

- Pianificazione e gestione
- Lavorare con gli altri
- Imparare attraverso l'esperienza

5. Implementare e valutare

Competenze e obiettivi:

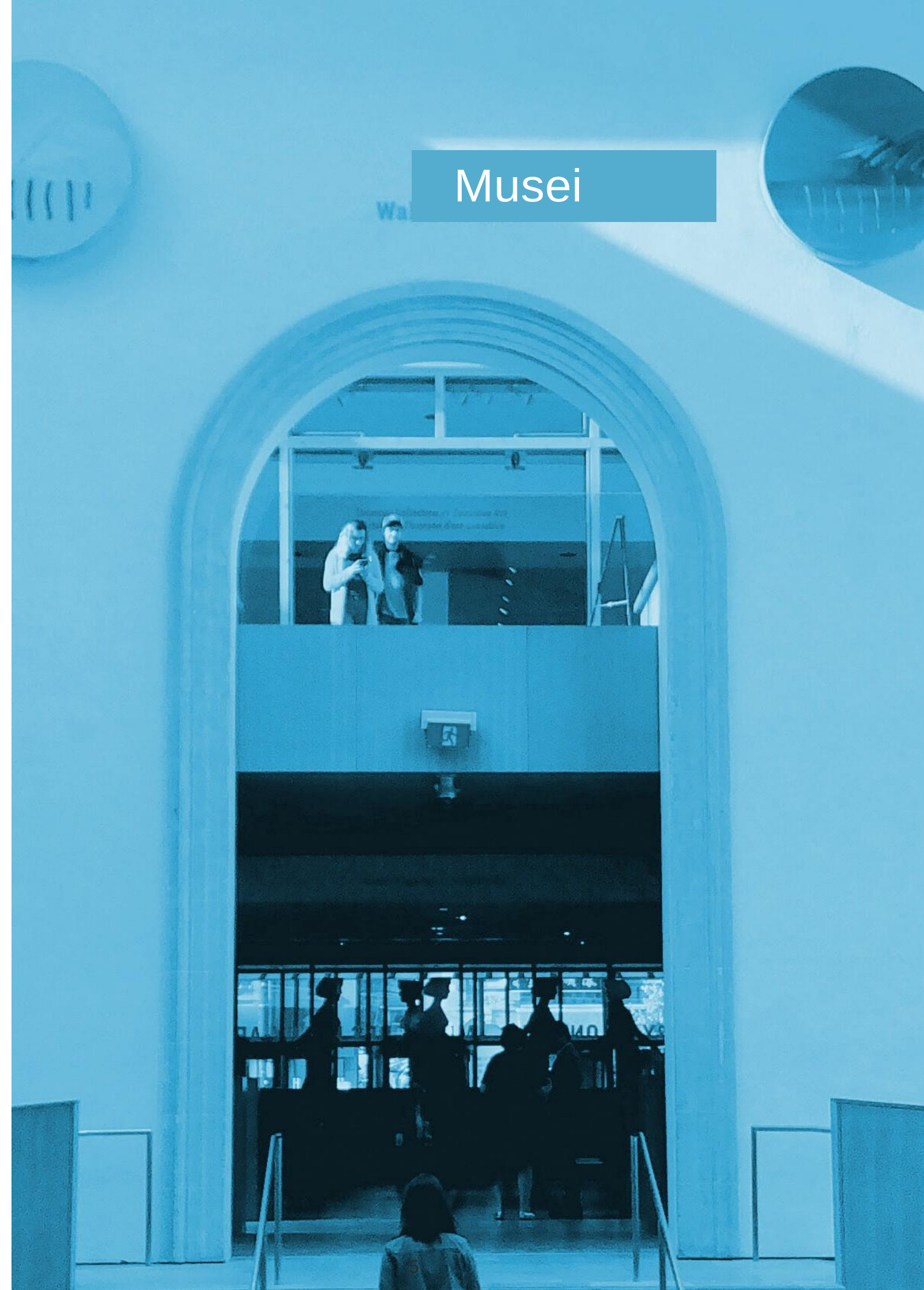
- Motivazione e perseveranza
- Mobilitare le risorse
- Alfabetizzazione finanziaria ed economica
- Mobilitare gli altri

6. Crescere e imparare

Competenze e obiettivi:

- Consapevolezza di sé e auto-efficacia
- Alfabetizzazione finanziaria ed economica
- Mobilitare gli altri

Musei





Risorse per l'apprendimento A:

Senso ed Empatia

Competenze e obiettivi:

- Individuare le opportunità
- Pensiero etico e sostenibile



Risultati dell'apprendimento (LO) 1-4

1. Al termine di questo compito, ci si aspetta che il discente identifichi e definisca opportunità imprenditoriali innovative nel contesto dei musei nel mercato europeo.
2. Al termine di questo compito, ci si aspetta che il discente usi l'empatia per individuare le idee e le opportunità imprenditoriali nel testo dei musei.
3. Al termine di questo compito, ci si aspetta che il discente riconosca i costi e il potenziale di marketing dei vari social media e delle piattaforme online nel contesto del mercato europeo dei musei.
4. Al termine di questo compito, ci si aspetta che il discente rifletta in modo critico sugli aspetti etici e di sostenibilità delle pratiche, delle idee e delle opportunità imprenditoriali nel contesto di un'impresa dei musei.

Tempo massimo stimato per completare le attività:
Due giorni e mezzo.



Attività

1. I Identificare e registrare per iscritto 4-6 opportunità imprenditoriali innovative esistenti in relazione ai musei nel mercato europeo (200-300 parole in totale). (LO1) **[Tempo di completamento stimato per questa attività: 1-2 giorni.]**
2. Riassumere brevemente le caratteristiche e le qualità che rendono ogni opportunità imprenditoriale esistente utile per sé e per gli altri. Spiegate ciascuna delle vostre 4-6 scelte, riassumendo in 50-100 parole. Includete una breve elaborazione sugli aspetti etici e di sostenibilità delle vostre scelte. (LO1, LO2, LO4) **[Tempo di completamento stimato per questa attività: 2 ore.]**
3. Identificare e registrare per iscritto 4-6 esempi di come i musei utilizzano i diversi social media (pagina Facebook, gruppo Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram, YouTube) per promuovere le loro attività. Condividete le vostre scoperte e discutetene con i vostri coetanei e/o con l'istruttore. (LO3) **[Tempo di completamento stimato per questa attività: 1-2 ore.]**

Materiale di supporto all'apprendimento

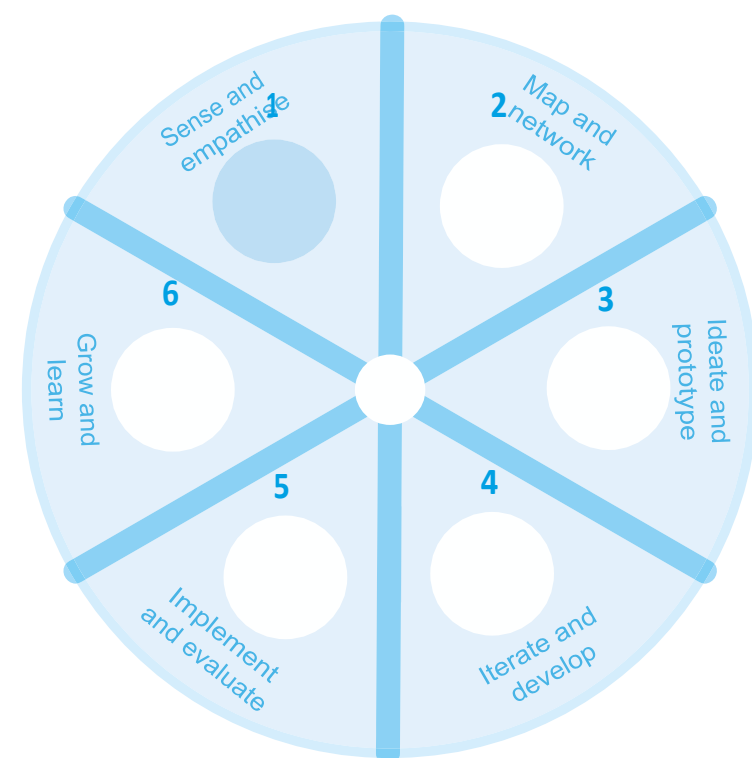
a) Accedere online al documento EntreComp: The EntreComp Competence Framework at: <https://bit.ly/3cmfvza> [2016]

Successivamente, scorrere fino alla pagina 23 di questo documento e leggere le colonne intitolate 'Livello1' e 'Livello 2', che descrivono le ragioni di questa attività.

b) Ci sono dei musei vicino a voi – nella vostra regione o città? Potete esplorarli come risorsa per questa attività? Hanno una presenza sui social media?

c) Esplora i musei disponibili presso la rete europea dei musei: <http://museums.eu>

d) Puoi identificare su Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram e YouTube i musei con una presenza sociale online? Quali sono i caratteri e le qualità che identifichi in questi musei? Ad esempio, in che modo la Tate Modern utilizza i social media: <https://www.tate.org.uk>





Risorse per l'apprendimento B: Mappa e rete

Competenze e obiettivi:

- Creatività
- Visione
- Valutazione delle idee



Risultati dell'apprendimento (LO) 5-9

5. Al termine di questo compito, ci si aspetta che il discente combini idee e conoscenze per creare un'idea imprenditoriale nuova e appropriata.

6. Al termine di questo compito, ci si aspetta che il discente applichi un pensiero strategico, divergente e convergente per creare nuove idee imprenditoriali per i musei.

7. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che il discente riconosca e valuti le idee imprenditoriali sui musei nel mercato europeo.

8. Al termine di questo compito, ci si aspetta che il discente visualizzi ed esprima uno scenario per guidare gli sforzi e le azioni.

9. Al termine di questo compito, ci si aspetta che l'allievo visualizzi le risorse specifiche e i contatti rilevanti per l'idea imprenditoriale.

Tempo massimo stimato per completare le attività: Due giorni e mezzo.

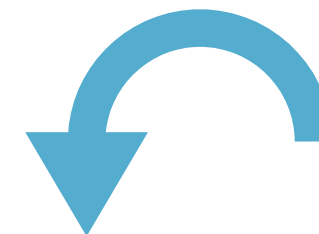


Attività

Sviluppare una prima idea imprenditoriale ampia e ampia, basata sulle seguenti attività: 1. Sviluppare una descrizione di 2-3 diverse idee imprenditoriali (200 parole al massimo per ogni idea). Ci si aspetta che queste idee siano nuove e appropriate. Considerate la novità: cosa potete offrire di unico? (LO5, LO6)[Tempo di completamento stimato per questa attività: 1-2 giorni.]

2. Confrontare e considerare queste idee e selezionarne una che preveda un'opportunità ancora inesplorata per il mercato europeo. Pensate in modo strategico: perché la vostra idea è adeguata e realizzabile? (LO6, LO7) [Tempo di realizzazione stimato per questa attività: 1-2 ore.]

3. Ampliate questa idea articolando le tappe che guideranno le vostre azioni verso il suo completamento. Includere le potenziali risorse e le reti necessarie. Immaginate il futuro di questa idea: cosa la rende sostenibile? (500 parole) (LO8, LO9) [Tempo di completamento stimato per questa attività: 1-2 giorni.]

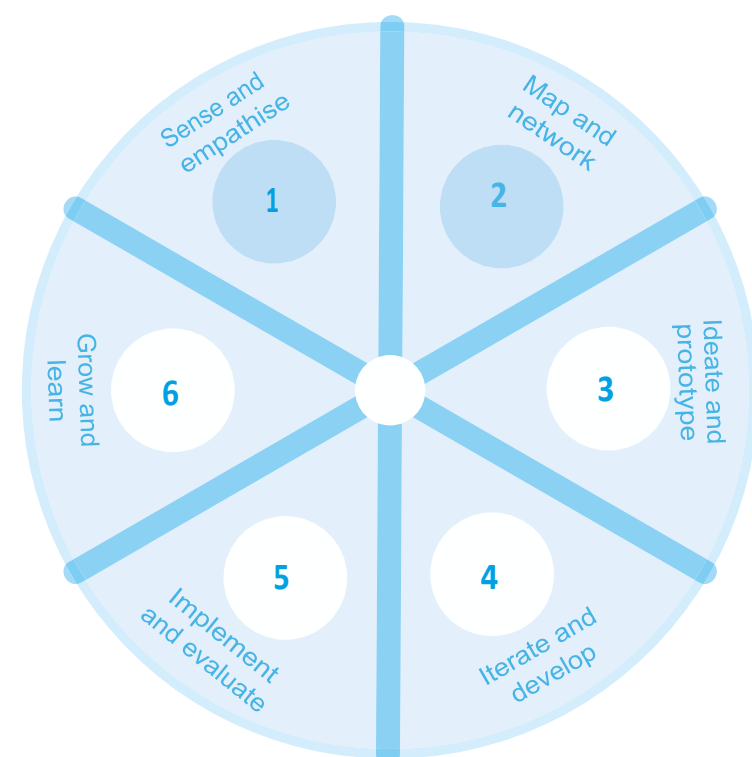


Materiale di supporto all'apprendimento

a) a) Prima di completare le attività di questa sezione, scaricare e leggere i primi tre capitoli del documento intitolato "Sviluppare ed evolvere nei musei, il workbook dell'innovazione" all'indirizzo: <https://bit.ly/3t9zjLX>

b) Esempi di musei innovativi: <https://bit.ly/3t8HqZp>

c) Musei e sostenibilità: <https://bit.ly/3tdaezK>

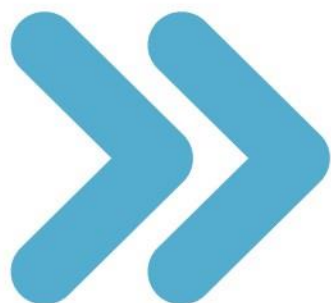




Risorse per l'apprendimento C: Idea e prototipo

Competenze e obiettivi:

- Prendere l'iniziativa
- Lavorare con gli altri
- Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio



Risultati dell'apprendimento (LO) 10-12

10. Al termine di questo compito, ci si aspetta che il discente sviluppi un piano di marketing per le idee imprenditoriali relative ai musei.

11. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che il discente si impegni in collaborazione con gli altri per ideare e prototipare attività correlate.

12. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che il discente, all'interno del processo di creazione di valore, includa modi pianificati per testare le idee e i prototipi fin dalle prime fasi, per stimare l'incertezza e ridurre i rischi.

Tempo massimo stimato per completare le attività: Cinque giorni.



Attività

Attingendo ai precedenti legami attivi si sviluppa ora un'idea specifica di imprenditorialità, basata su quanto segue:

1. Identificare e descrivere in 200-400 parole due opportunità e due sfide rilevanti per l'ambiente esterno in cui si svolgerà la vostra idea imprenditoriale. (LO10) **[Tempo di completamento stimato per questa attività: 1 giorno.]**

2. Utilizzate la vostra rete e gli strumenti online per confrontare la vostra idea imprenditoriale con altre simili esistenti. Chi è il tuo pubblico di riferimento? In che modo offrite loro qualcosa di unico? Quali immagini (branding, loghi, ecc.) vi sembrano adatte a questa idea? In 200-400 parole, articolate la vostra idea considerando questi due punti. (LO10, LO11) **[Tempo di completamento stimato per questa attività: 1-2 giorni.]**

3. Successivamente, cercate e registrate i feedback (immagini, interviste, audio, social media, testi, ecc.) su questa idea dal vostro network e dal pubblico target. Come hanno percepito la tua idea iniziale? Come potete perfezionare questa idea per ridurre i rischi e l'incertezza? Registratelo in non meno di 150 parole. (LO11, LO12) **[Tempo di realizzazione stimato per questa attività: 1-2 giorni.]**

Materiale di supporto all'apprendimento

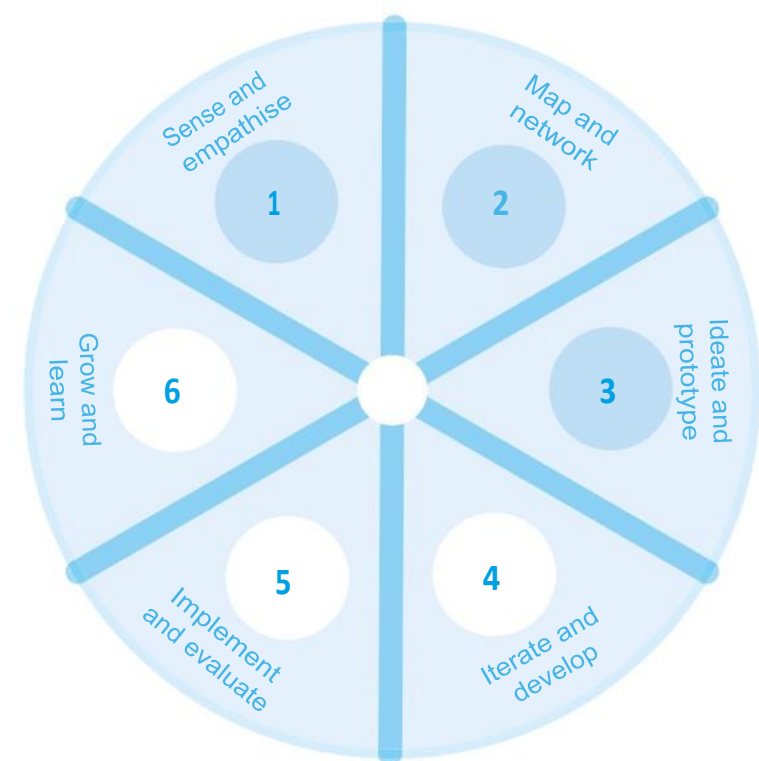
a) Accedere online al documento 'EntreComp: The EntreComp Competence Framework' all'indirizzo: <https://bit.ly/39upCAa> [2016]

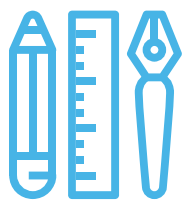
Successivamente, scorrere fino alla pagina 23 di questo documento e leggere le colonne intitolate 'Livello 3' e 'Livello 4'. Queste due colonne descrivono le ragioni delle attività di questa sezione.

b) Scaricare il modello per il 'Business Model Canvas' da: <https://bit.ly/2YzPRi5>

La pagina 1 spiega ogni sezione del modello. La pagina 2 è quella che l'allievo deve completare. In particolare, dopo aver completato le attività 1-3 di questa sezione, l'allievo deve completare le sezioni di questo modello: 'Segmenti dei clienti', 'Proposte di valore' e 'Partner chiave'.

Per la sezione 'Value Proposition' si consiglia al discente di visualizzare quanto segue: <https://youtu.be/VnBUOjxmn1g>

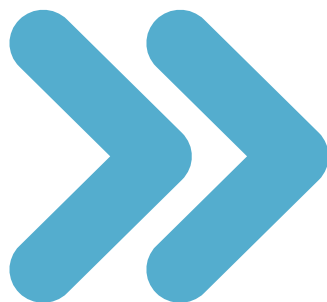




Risorse per l'apprendimento D: Iterare e Sviluppare

Competenze e obiettivi:

- Pianificazione e gestione
- Lavorare con gli altri
- Imparare attraverso l'esperienza



Risultati dell'apprendimento (LO) 13-16

13. Al termine di questo compito, ci si aspetta che il discente definisca le priorità e sviluppi un modello di business innovativo e il relativo piano di implementazione per il settore.

14. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che il discente si impegni in collaborazione con altri per iterare e sviluppare risultati imprenditoriali per i musei in Europa.

15. Al termine di questo compito, ci si aspetta che il discente utilizzi le tecnologie dell'informazione e della comunicazione per coinvolgere i vari soggetti interessati (rete esistente, pubblico target, altre parti interessate) e promuovere i risultati.

16. Al termine di questo compito, ci si aspetta che il discente rifletta criticamente sui propri risultati e riveda le proprie pratiche.

Tempo massimo stimato per completare le attività:

Quattro giorni e mezzo.



Attività

Proseguendo con le attività precedenti: 1. Collaborate con la vostra rete e con altre persone appropriate per classificare e stimare i vari costi e le varie fonti di reddito associati alla vostra idea imprenditoriale. Presentarle in una tabella. (LO13, LO14) **[Tempo di completamento stimato per questa attività: 1-2 giorni.]**

2. Collaborate con i vostri stakeholders (faccia a faccia e/o attraverso le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione) per cercare un feedback e perfezionare e sviluppare ulteriormente il vostro business plan così come registrato finora. (LO15, LO16, LO18, LO19) **[Tempo di completamento stimato per questa attività: 1-2 giorni.]**

3. In 100-200 parole, descrivete come e perché il vostro business plan iniziale è stato modificato. (LO16) **[Tempo di completamento stimato per questa attività: 1-2 ore.]**

4. Avviare almeno un account sui social media per far conoscere online la vostra idea imprenditoriale (facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram, ecc.). Sviluppare contenuti per questo account considerando i vostri "Segmenti personalizzati" e "Proposizioni di valore" come sviluppato in c) Idea e prototipo. **[Tempo di completamento stimato per questa attività: 2-3 ore.]**

Materiale di supporto all'apprendimento

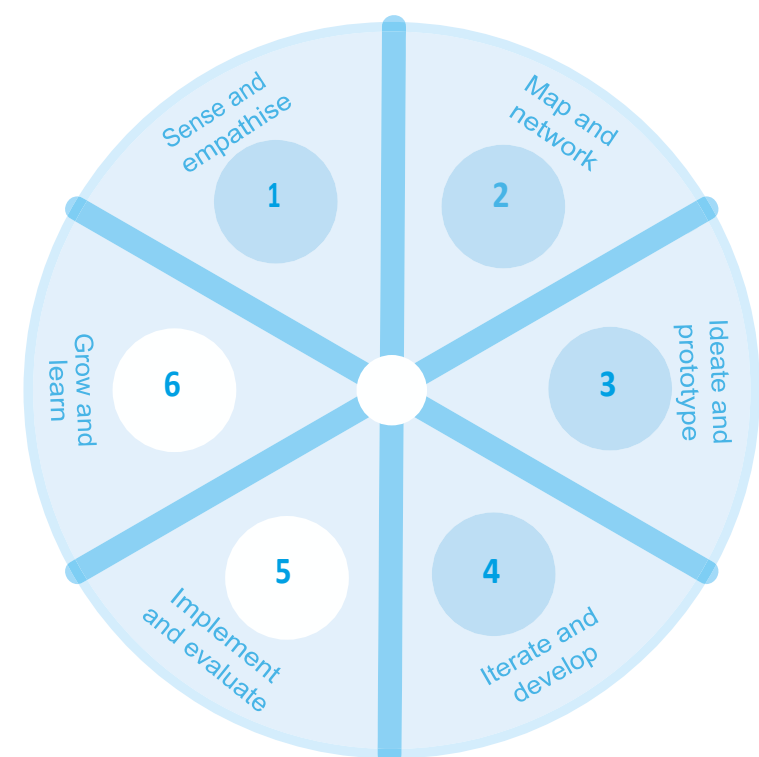
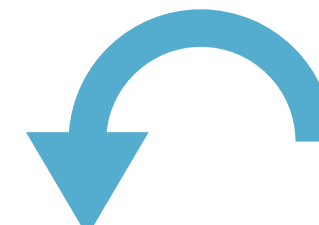
a) Dopo il completamento delle attività 1-4, tornare al 'Modello di business canvas' e completare le sezioni 'Attività chiave', 'Risorse chiave', 'Relazioni con i clienti' e 'Canali'.

b) Completare anche le sezioni 'Struttura dei costi' e 'Flussi di ricavi' del modello.

c) Per l'attività 4, esplora come i musei stanno utilizzando i social media per coinvolgere il pubblico:

<https://bit.ly/39wXyw1>

<https://bit.ly/36qu1IP>





Risorse per l'apprendimento E: Implementare e Valutare

Competenze e obiettivi:

- Motivazione e perseveranza
- Mobilitare le risorse
- Alfabetizzazione finanziaria ed economica
- Mobilitare gli altri



Risultati dell'apprendimento (LO) 17-20

17. Al termine di questo compito, ci si aspetta che l'allievo individui varie opportunità di finanziamento e ne selezioni una o due valide sulla base di prove economiche e ne calcolino i costi e i benefici.

18. Al termine di questo compito, ci si aspetta che il discente organizzi e gestisca in modo efficiente le diverse risorse disponibili, incluse le tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

19. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che l'allievo dimostri una comunicazione, una negoziazione e una leadership efficaci.

20. Al termine di questo compito, ci si aspetta che l'allievo dimostri resilienza di fronte all'incertezza, ambiguità e stress.

Tempo massimo stimato per completare le attività:
Quattro giorni e mezzo.



Materiale di supporto all'apprendimento

1. Indagare e identificare almeno due potenziali fonti di sostegno finanziario. Come potete finanziare la vostra idea? Come potete convincere gli altri a investire nel vostro progetto? (crowdfunding, risparmi personali, prestito bancario, altri finanziamenti). Descrivete brevemente in 100-200 parole i vostri piani finanziari e/o di finanziamento. (LO17, LO18, LO19, LO22)[Tempo di completamento stimato per questa attività: 1-2 giorni.]

2. Comunicare con un imprenditore del settore culturale per ottenere un feedback e una valutazione del vostro business plan. Questa persona potrebbe diventare il vostro mentore. (LO17, LO19)[Tempo di completamento stimato per questa attività: 1-2 giorni.]

3. In 200-300 parole, identificate ed elencate brevemente fino a due sfide che avete dovuto affrontare finora nello sviluppo del vostro business plan e come avete risolto queste sfide. (LO19, LO20) [Tempo di completamento stimato per questa attività: 1-2 ore.]

a) È probabile che le risorse per il sostegno finanziario siano specifiche per il paese. Ci sono anche opportunità a livello europeo per il finanziamento delle piccole e medie imprese (PMI). Il discente è incoraggiato a cercare entrambi. I due link seguenti forniscono informazioni su opzioni e opportunità nell'UE:

<https://bit.ly/2MB95I0>

<https://bit.ly/3iYV2BT>

b) Le basi del crowdfunding:

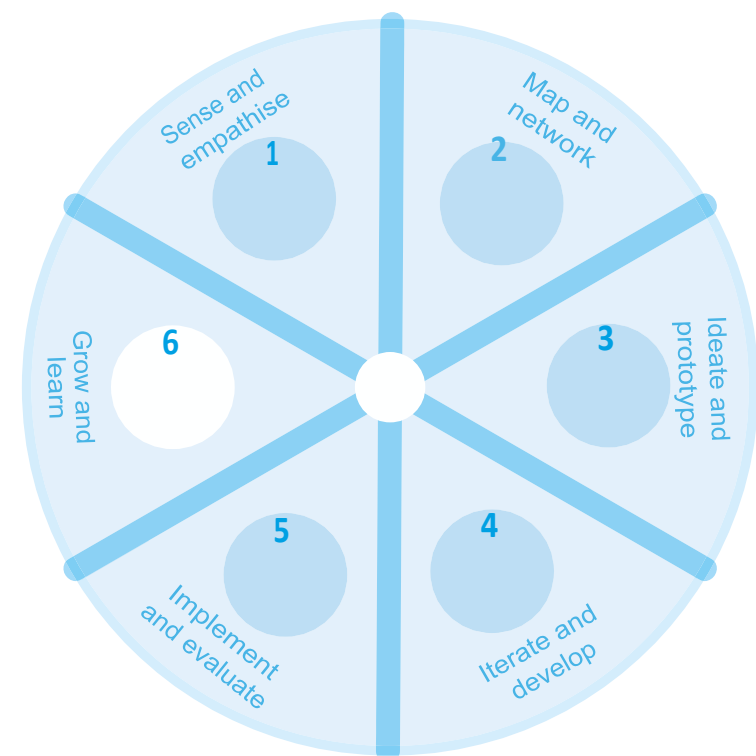
<https://bit.ly/2YwcHHs>

c) Scopri gli artisti e le organizzazioni che utilizzano Kickstarter per realizzare ambiziosi progetti di arte visiva e performance:

<https://bit.ly/3oxSX0H>

d) La Guida essenziale al finanziamento della folla di Indiegogo:

<https://bit.ly/3afv8Wo>





Risorse per l'apprendimento F:

Crescere e imparare

Competenze e obiettivi:

- Autoconsapevolezza e autoefficacia
- Alfabetizzazione finanziaria ed economica
- Mobilitare gli altri



Risultati dell'apprendimento (LO) 21-24

21. Al termine di questo compito, ci si aspetta che il discente raccolga tutte le conoscenze acquisite attraverso la sequenza delle attività precedentemente completate per intraprendere il compito di diventare un imprenditore autonomo.

22. Al termine di questo compito, ci si aspetta che il discente arrivi in ritardo e valuti l'impatto sociale, culturale ed economico delle sue attività imprenditoriali.

23. Al termine di questo compito, ci si aspetta che il discente identifichi e valuti i punti di forza e di debolezza personali, incluse le capacità di comunicazione, di negoziazione e di leadership che informano la pratica professionale.

24. Al termine di questo compito, ci si aspetta che il discente identifichi e valuti le opzioni e le opportunità future di crescere ed espandersi.

Stima del tempo massimo per completare le attività: Tre giorni e mezzo.

Attività

1. Compilate tutto quello che avete sviluppato finora in un unico documento - il business plan completo. Includete i seguenti campi: Sintesi, descrizione dell'azienda, descrizione dei prodotti e dei servizi, piano di marketing, piano operativo e piano finanziario. (LO21)[Tempo di completamento stimato per questa attività: 1-2 giorni.]

2. Determinate come misurerete l'impatto sociale, culturale ed economico della vostra impresa. Quali indicatori chiave di performance utilizzerete per la valutazione futura della vostra impresa? Elencare e giustificare questi indicatori (100-200 parole in totale). (LO22)[Tempo di completamento stimato per questa attività: 1-2 ore.]

3. Riflettete sui vostri punti di forza e di debolezza e valutate i vostri punti di forza e le vostre debolezze, comprese le capacità di comunicazione, di negoziazione e di leadership. Quali passi intraprenderai per affrontare le aree di miglioramento? Discutete questi punti con il vostro mentore e/o istruttore. (LO23, LO24)[Tempo di completamento stimato per questa attività: 1 giorno.]

Materiale di supporto all'apprendimento

a) Modello di business plan campione. Fornisce informazioni su come strutturare il business plan finale:

<https://bit.ly/3cpRUxx>

b) Informazioni su come avviare un'attività in Europa:

<https://bit.ly/2MgZJuN>

c) Esempi di indicatori chiave di performance (KPI) per l'arte, l'intrattenimento e la ricreazione:

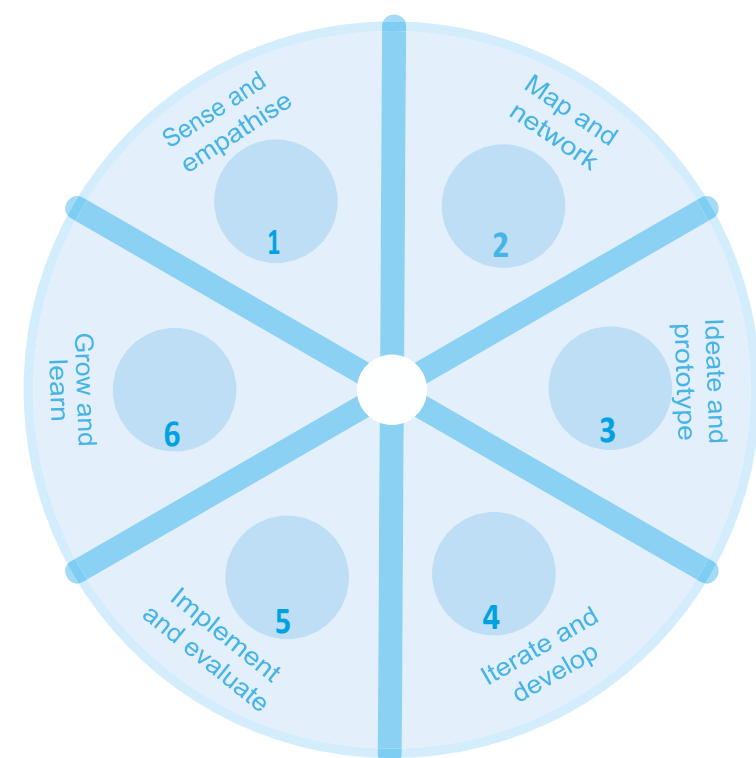
<https://bit.ly/3cC9b6X>

d) WEGATE è un portale europeo per l'imprenditoria femminile. Comprende varie risorse, come il tutoraggio, la guida e le storie di successo:

<https://wagate.eu/>

e) Verificare se nel vostro paese esiste un Impact Hub e quali servizi possono offrire per la creazione di un'impresa, il networking e l'espansione:

<https://impacthub.net/>



"La passione, la creatività e la resilienza sono le competenze più cruciali nel mondo degli affari. Se le avete, siete pronti ad imbarcarvi nel viaggio..."

— Jo Malone

Fondatore di Jo Malone

Design



Risorse per l'apprendimento A: Senso ed empatia

Competenze e obiettivi:

- Individuare le opportunità
- Pensiero etico e sostenibile



Risultati dell'apprendimento (LO) 1-4

1. Al termine di questo compito, ci si aspetta che l'allievo si identifichi e definisca opportunità imprenditoriali innovative nel contesto del design nel mercato europeo.

2. Al termine di questo compito, ci si aspetta che il discente usi l'empatia per individuare le idee e le opportunità imprenditoriali nel contesto del design.

3. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che il discente riconosca i costi e il potenziale di marketing di vari social media e piattaforme online nel contesto del design.

4. Al termine di questo compito, ci si aspetta che lo studente rifletta in modo critico sugli aspetti etici e di sostenibilità delle pratiche imprenditoriali, delle idee e delle opportunità nel contesto del design.

Tempo massimo stimato per completare le attività: Due giorni e mezzo.



Attività

1. Identificare e registrare per iscritto 4-6 opportunità imprenditoriali innovative esistenti in relazione ai musei nel mercato europeo (200-300 parole in totale).

(LO1) **[Tempo di completamento stimato per questa attività: 1-2 giorni.]**

2. Riassumere brevemente le caratteristiche e le qualità che rendono ogni opportunità imprenditoriale esistente utile per sé e per gli altri.

Spiegate le vostre 4-6 scelte, riassumendole in 50-100 parole. Elaborate brevemente gli aspetti etici e di sostenibilità delle vostre scelte. (LO1, LO2, LO4)

[Tempo di completamento stimato per questa attività: 2 ore.]

3. Identificare e registrare per iscritto 4-6 esempi di come i designer utilizzano i diversi social media (pagina Facebook, gruppo Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram, YouTube) per promuovere le loro attività.

Condividete i vostri risultati e discutetene con i vostri colleghi e/o con l'istruttore. (LO3) **[Tempo di completamento stimato per questa attività: 1-2 ore.]**

Materiale di supporto all'apprendimento

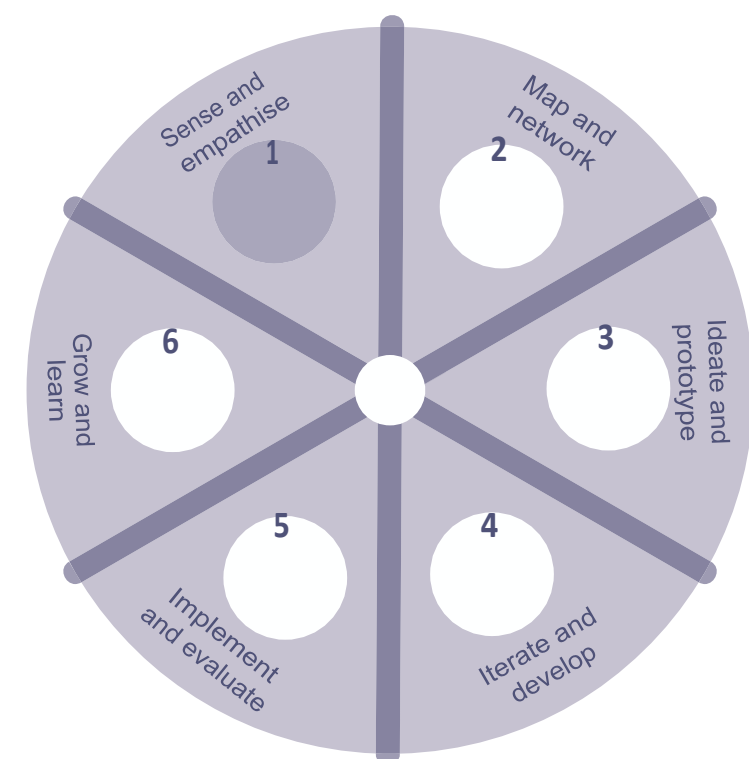
a) Accedere online al documento 'EntreComp: The EntreComp Competence Framework' all'indirizzo: <https://bit.ly/3pAy2LP> [2016]

Successivamente, scorrere fino alla pagina 23 di questo documento e leggere le colonne intitolate 'Livello 1' e 'Livello 2'. Queste due colonne descrivono le ragioni di questa attività.

b) Ci sono punti vendita di design (vari prodotti o servizi legati al design, ecc.) nelle vostre vicinanze, nella vostra regione o città? Potete esplorarli come ispirazione o risorsa per questa attività? Hanno una presenza mediatica così ampia?

c) Esplorate ciò che altri stanno progettando: <https://europeandesign.org/> <https://www.designweek.co.uk/>

d) Potete identificare su Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram e YouTube i punti vendita di design con una presenza sociale on line? Quali sono le caratteristiche e le qualità di questi punti vendita di design? Ad esempio, in che modo l' AISPI utilizza i social media: <https://aispi.co/about/>





Risorse per l'apprendimento B: Mappa e rete

Competenze e obiettivi:

- Creatività
- Visione
- Valutazione delle idee



Risultati dell'apprendimento (LO) 5-9

5. Al termine di questo compito, ci si aspetta che l'allievo si metta in contatto con idee e conoscenze per creare un'idea innovativa e appropriata per l'imprenditore.

6. Al termine di questo compito, ci si aspetta che il discente applichi un pensiero strategico, divergente e convergente per creare nuove idee imprenditoriali nel contesto del design..

7. Al termine di questo compito, si prevede che il discente riconoscerà e valuterà le idee imprenditoriali sul design nel mercato europeo.

8. Al completamento di questo compito, si prevede che il discente visualizzerà e articolerà uno scenario per guidare gli sforzi e le azioni.

9. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che il discente identifichi risorse specifiche e contatti rilevanti per l'idea imprenditoriale.

Tempo massimo stimato per completare le attività:
Due giorni e mezzo.



Attività

Sviluppare una prima idea imprenditoriale ampia e ampia, basata sulle seguenti attività:

1. Sviluppare una descrizione di 2-3 diverse idee imprenditoriali (200 parole al massimo per ogni idea). Ci si aspetta che queste idee siano nuove e appropriate. Considerate la novità: cosa potete offrire di unico? (LO5, LO6) [Tempo di

completamento stimato per questa attività: 1-2 giorni.]

2. Confrontare e considerare queste idee e selezionarne una che preveda un'opportunità ancora inesplorata per il mercato europeo. Pensate in modo strategico: perché la vostra idea è adeguata e realizzabile? (LO6, LO7) [Tempo di realizzazione stimato per questa attività: 1-2 ore.]

3. Ampliate questa idea articolando le tappe che guideranno le vostre azioni verso il suo completamento. Includere le potenziali risorse e le reti necessarie. Immaginate il futuro di questa idea: cosa la rende sostenibile? (500 parole) (LO8, LO9) [Tempo di completamento stimato per questa attività: 1-2 giorni.]

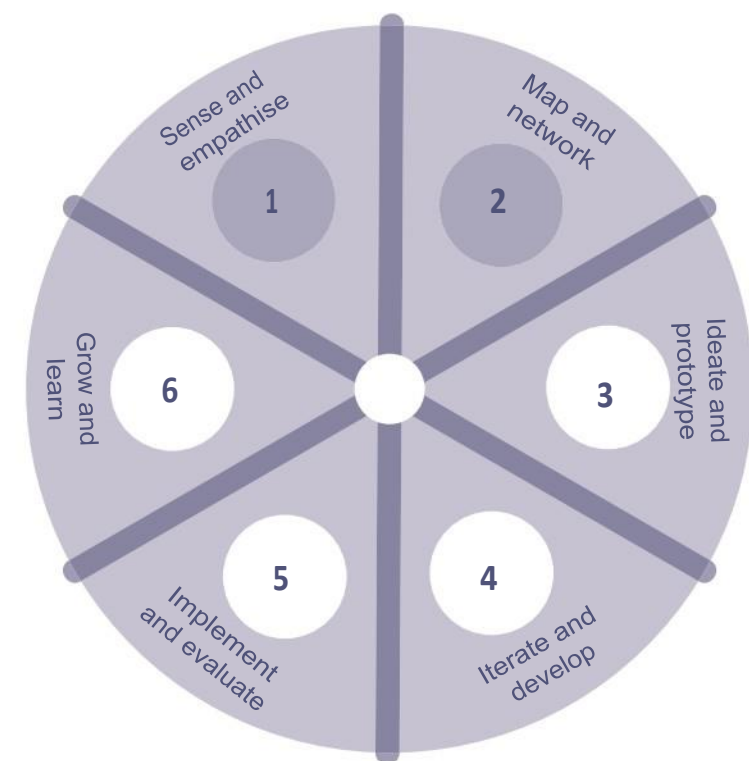
Materiale di supporto all'apprendimento

a) Leading women in design
<https://bit.ly/3pyN4BT>

b) Design di prodotti vincitori di premi:
<https://bit.ly/3r9RpvN>

c) Una risorsa utile per considerare i temi della sostenibilità: <https://bit.ly/3cqIhyK>

d) Concetti di design d'ispirazione:
<https://bit.ly/3ovzJji>





Risorse per l'apprendimento C: Idea e prototipo

Competenze e obiettivi:

- Prendere l'iniziativa
- Lavorare con gli altri
- Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio



Risultati dell'apprendimento (LO) 10-12

10. Al termine di questo compito, ci si aspetta che il discente sviluppi un piano di marketing per le idee imprenditoriali relative al design.

11. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che il discente si impegni in collaborazione con gli altri per ideare e prototipare i risultati del progetto.

12. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che il discente, all'interno del processo di creazione di valore, includa modi pianificati per testare le idee e i prototipi fin dalle prime fasi, per stimare l'incertezza e ridurre i rischi.

Tempo massimo stimato per completare le attività: Cinque giorni.



Attività

Attingendo ai precedenti legami attivi, si sviluppa ora un'idea specifica di imprenditorialità, basata su quanto segue:

1. Identificare e descrivere in 200-400 parole, due opportunità e due sfide rilevanti per l'ambiente esterno in cui la vostra idea imprenditoriale avrà luogo. (LO10) **[Tempo di completamento stimato per questa attività: 1 giorno.]**

2. Utilizzate la vostra rete e gli strumenti online per confrontare la vostra idea imprenditoriale con altre simili esistenti. Chi è il tuo pubblico di riferimento? In che modo offrite loro qualcosa di unico? Quali immagini (branding, loghi, ecc.) vi sembrano adatte a questa idea? In 200-400 parole, articolate la vostra idea considerando questi due punti. (LO10, LO11) **[Tempo di completamento stimato per questa attività: 1-2 giorni.]**

3. Poi, cercate e registrate i feedback (immagini, interviste, audio, social media, testi, ecc.) per questa idea dal vostro network e dal pubblico target. Come hanno percepito la tua idea iniziale? Come potete perfezionare questa idea per ridurre i rischi e l'incertezza? Registratelo in non meno di 150 parole. (LO11, LO12) **[Tempo di realizzazione stimato per questa attività: 1-2 giorni.]**

Materiale di supporto all'apprendimento

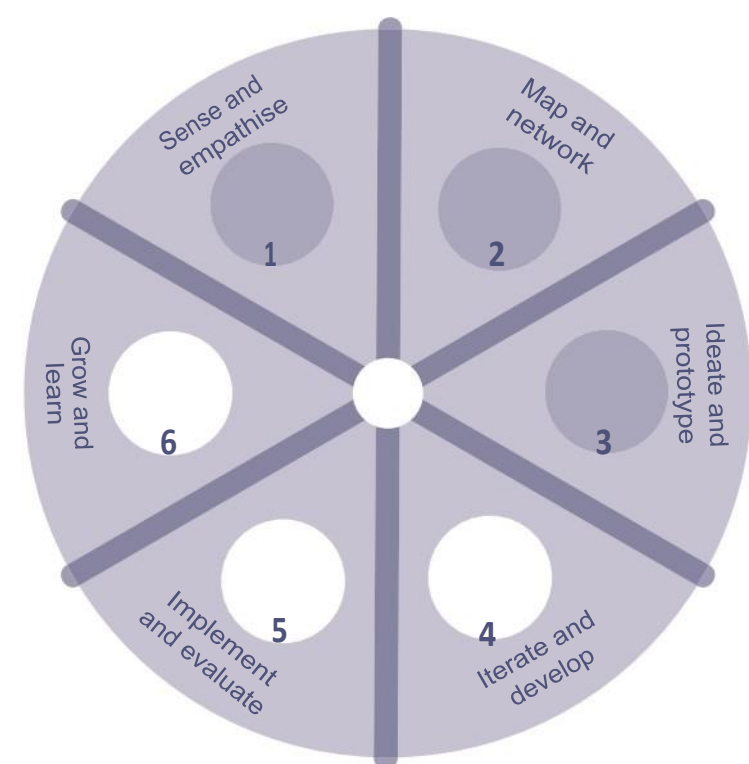
a) Accedere online al documento 'EntreComp: The EntreComp Competence Framework' all'indirizzo: <https://bit.ly/3oz3WXV> [2016]

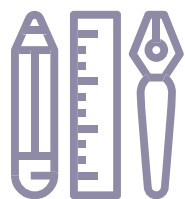
Successivamente, scorrere fino alla pagina 23 di questo documento e leggere le colonne intitolate 'Livello 3' e 'Livello 4'. Queste due colonne descrivono le ragioni delle attività di questa sezione.

b) Scaricare il modello per 'Business Model Canvas' da: <https://bit.ly/2Yu8Cnq>

La pagina 1 spiega ogni sezione del modello. La pagina 2 è quella che deve essere completata. In particolare, dopo che l'allievo ha completato le attività 1-3 di questa sezione, deve completare le sezioni di questo modello: 'Segmenti dei clienti', 'Proposizioni di valore' e 'Partner chiave'...

Per la sezione 'Value Proposition', si consiglia al discente di visualizzare quanto segue: <https://youtu.be/VnBUOjxmn1g>





Risorsa di apprendimento D: Iterare e sviluppare

Competenze e obiettivi:

- Pianificazione e gestione
- Lavorare con gli altri
- Imparare attraverso l'esperienza



Risultati di apprendimento (LO) 13-16

13. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che lo studente definisca le priorità e sviluppi un modello di business innovativo e il relativo piano di implementazione per il settore.

14. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che l'allievo si impegni in modo cooperativo con altri per iterare e sviluppare produzioni imprenditoriali per i musei in Europa.

15. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che l'allievo usi Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per impegnarsi con varie parti interessate (rete esistente, pubblico di destinazione e altre parti interessate) e promuovere risultati.

16. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che l'allievo rifletta criticamente sui propri risultati e riveda le proprie pratiche.

Tempo massimo stimato per completare le attività: Quattro giorni e mezzo.



Attività

Continuando con le attività precedenti:

1. Collabora con la tua rete e con altre persone appropriate per valutare i vari costi e le fonti di reddito associate alla tua idea imprenditoriale. Presentateli in una tabella. (LO13, LO14)[Tempo stimato di completamento per questa attività: 1-2 giorni].
2. Collaborare con i vostri stakeholder (faccia a faccia e/o attraverso tecnologie dell'informazione e della comunicazione) per cercare un feedback e perfezionare e sviluppare ulteriormente il tuo business plan come registrato finora. (LO15, LO16, LO18, LO19) [Tempo stimato di completamento per questa attività: 1-2 giorni].
3. In 100-200 parole, descrivete come e perché il vostro business plan iniziale è stato modificato. (LO16)[Tempo stimato di completamento per questa attività: 1-2 ore].
4. Avviare almeno un account di social media per creare una presenza online per la vostra idea imprenditoriale (Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram, ecc.). Sviluppate il contenuto per questo account considerando i vostri "Segmenti di clienti" e "Proposte di valore come sviluppato in c) Ideare e prototipare. [Tempo stimato di completamento per questa attività: 2-3 ore].

Materiale di supporto all'apprendimento

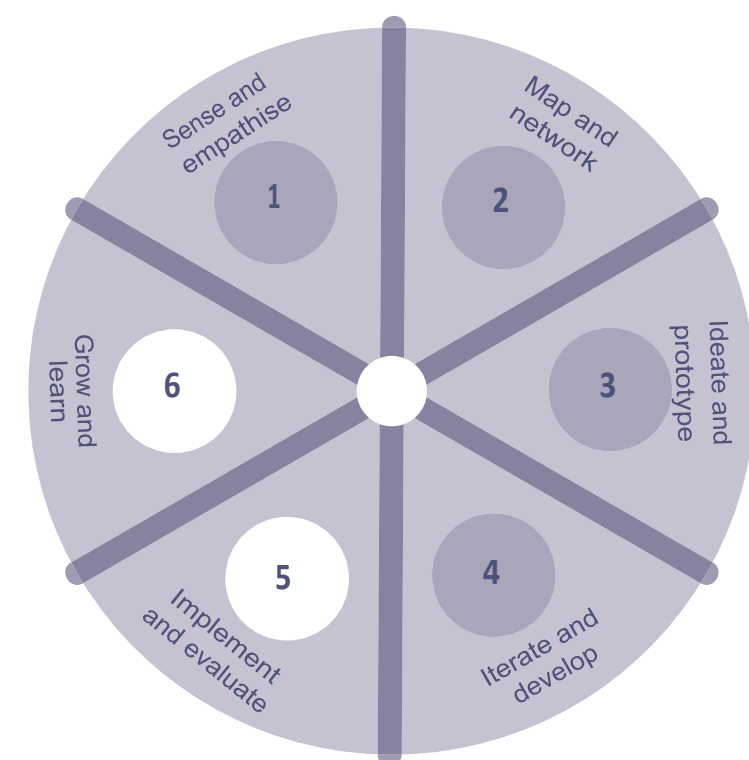
a) Dopo il completamento delle attività 1-4, tornare al 'Business Model Canvas', e completate le sezioni "Attività chiave", "Risorse chiave", "Relazioni relazioni con i clienti" e "canali".

b) Completate anche le sezioni "Struttura dei costi" e "Flussi di entrate" del modello.

c) Per l'attività 4, leggi come i designer usano i social media: <https://bit.ly/32CwZl8>

d) Per esempio, come sta usando AISPI i social media (Instagram, Facebook):

<https://aispi.co/about/>

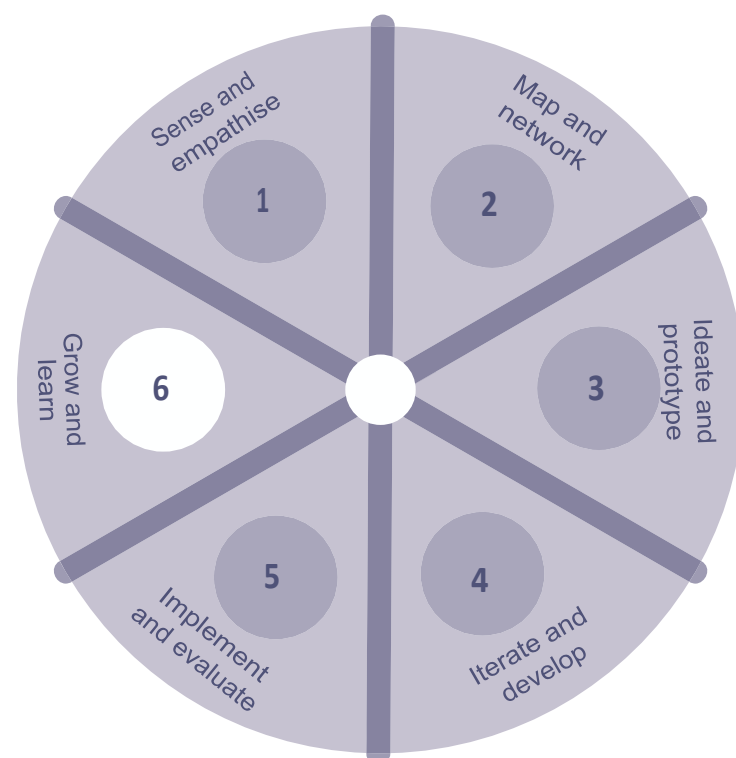




Risorsa di apprendimento E: Attuare e valutare

Competenze e obiettivi:

- Motivazione e perseveranza
- Mobilitazione delle risorse
- Alfabetizzazione finanziaria ed alfabetizzazione economica
- Mobilitare gli altri



Risultati di apprendimento (LO) 17-20

17. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che l'allievo identifichi varie opportunità di finanziamento, selezioni una o due opportunità valide basate su sull'evidenza economica e ponderare i costi contro i benefici.

18. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che l'allievo organizzi e gestisca efficacemente risorse diverse e disponibili, incluse le Tecnologie dell'Information e della Comunicazione.

19. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che lo studente dimostri una comunicazione efficace, negoziazione e leadership.

20. Al completamento di questo compito, si ci si aspetta che l'allievo dimostri resilienza nell'incertezza, ambiguità e pressione.

Tempo massimo stimato per completare le attività: Quattro giorni e mezzo.



Attività

1. Indagare e identificare almeno due potenziali fonti di sostegno finanziario. Come puoi finanziare il tuo concetto? Come puoi convincere altri a investire nella tua idea? (Crowdfunding, risparmi personali, prestito bancario o altri finanziamenti). Brevemente descrivi in 100-200 parole i tuoi piani finanziari e/o di finanziamento. (LO17, LO18, LO19, LO22) [Tempo stimato di completamento per questa attività: 1-2 giorni].

2. Comunicare con un imprenditore nelle industrie culturali per cercare un feedback e una valutazione del tuo business plan. Questa persona potrebbe diventare il tuo mentore. (LO17, LO19) [Tempo stimato di completamento per questa attività: 1-2 giorni].

3. In 200-300 parole, identifica ed elenca brevemente fino a due sfide con cui ti sei confrontato finora nello sviluppare il tuo business plan e come hai risolto queste sfide. (LO19, LO20) [Tempo stimato di completamento per questa attività: 1-2 ore].

Materiale di supporto all'apprendimento

a) Le risorse per il sostegno finanziario sono probabilmente specifiche per ogni paese. Ci sono anche opportunità a livello europeo opportunità di finanziamento per le piccole e medie imprese (PMI). Lo studente è incoraggiato a cercare entrambi. I due link seguenti forniscono informazioni sulle opzioni e le opportunità nell'UE:
<https://bit.ly/3iZTKq0>
<https://bit.ly/2L1yrrB>

b) Le basi del crowdfunding:
<https://bit.ly/3owKNpv>

c) Scopri gli artisti e le organizzazioni che usano Kickstarter per realizzare progetti ambiziosi nell'arte visiva e nella performance: <https://bit.ly/3alQCko>

d) La guida essenziale al finanziamento da Indiegogo:
<https://bit.ly/3r6h08J>



Risorsa di apprendimento F: Crescere e imparare

Competenze e obiettivi:

- Autoconsapevolezza e autoefficacia
- Alfabetizzazione finanziaria ed economica
- Mobilitare gli altri



Risultati di apprendimento (LO) 21-24

21. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che lo studente compili tutte le conoscenze acquisite attraverso la sequenza di attività precedentemente completate per intraprendere per intraprendere il compito di diventare un imprenditore autonomo.

22. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che lo studente articoli e valuti l'impatto sociale, culturale ed economico culturale ed economico delle sue attività imprenditoriali.

23. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che l'allievo e valuti i punti di forza e di debolezza personali, tra cui la comunicazione, la negoziazione e le abilità di leadership che informano la pratica professionale.

24. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che l'allievo identifichi e valuti le opzioni future, le opportunità di crescita ed espansione.

Tempo massimo stimato per completare le attività: Tre giorni e mezzo.

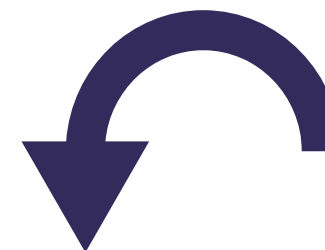


Attività

1. Compilate tutto ciò che avete sviluppato finora in un unico documento. Il business plan complete Include quanto segue: Riassunto esecutivo, descrizione dell'azienda, descrizione dei prodotti e dei servizi, piano di marketing, piano operativo e piano finanziario. (LO21)[Tempo stimato di completamento per questa attività: 1-2 giorni].

2. Determinate come misurerete l'impatto sociale, culturale ed economico della vostra impresa. Quali indicatori di performance chiave userete per la futura valutazione della vostra impresa? Elencate e giustificate questi indicatori (100-200 parole in totale). (LO22) [Tempo stimato di completamento per questa attività: 1-2 ore].

3. Riflettere sui vostri punti di forza e di debolezza personali tra cui le capacità di comunicazione, negoziazione e di comunicazione, di negoziazione e di leadership. Quali passi fare per affrontare le aree da migliorare? Discutete questi punti con il tuo mentore e/o con l'istruttore. (LO23, LO24) [Tempo di completamento stimato per questa attività: 1 giorno].



Materiale di supporto all'apprendimento

a) Esempio di modello di business plan. Questo fornisce informazioni su come strutturare il business plan finale:

<https://bit.ly/3r6lhcc>

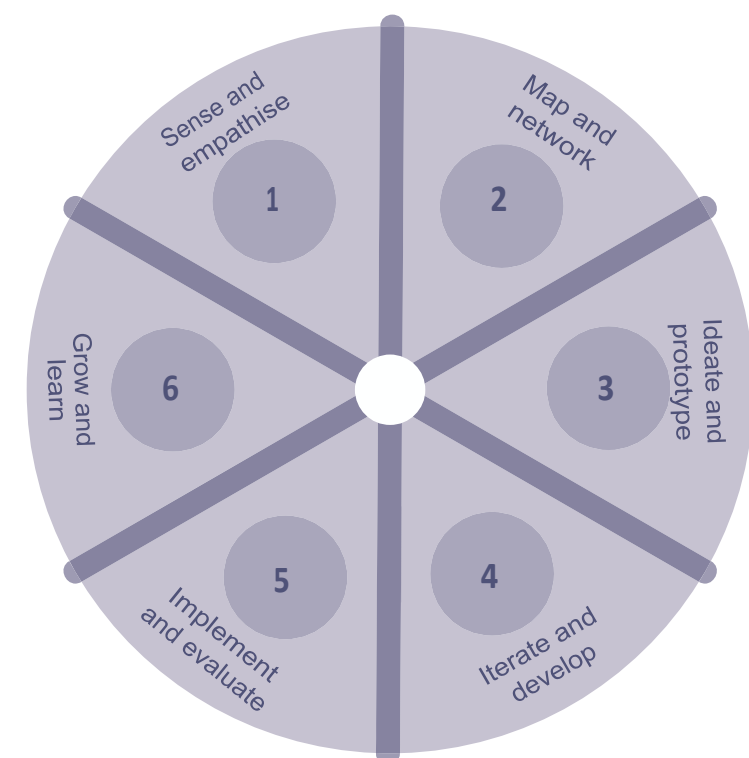
b) Informazioni su come iniziare un'attività in Europa:

<https://bit.ly/3pBZKrB>

c) Esempi di indicatori chiave di performance Indicatori (KPI) per le arti, l'intrattenimento e il tempo libero: <https://bit.ly/3cqeeas>

d) WEGATE è un gateway europeo per l'imprenditoria femminile. Include varie risorse, come mentorship, orientamento e storie di successo: <https://wagate.eu/>

e) Controlla se c'è un Impact Hub nel tuo paese e quali servizi possono offrire per assistere la creazione di un'impresa, il networking e l'espansione: <https://impacthub.net/>



"Voglio che ogni bambina a cui è stato
che è prepotente, si senta dire di nuovo
che ha capacità di leadership".

— Sheryl Sandberg

Direttore Operativo di Facebook

Arts & Crafts





Risorsa di apprendimento A: Sentire e immedesimarsi

Competenze e obiettivi:

- Individuare le opportunità
- Pensiero etico e sostenibile



Risultati di apprendimento (LO) 1-4

1. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che lo studente identifichi e definisca le opportunità imprenditoriali innovative nel settore delle arti e mestieri nel mercato europeo.
2. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che lo studente usi l'empatia per individuare idee e opportunità imprenditoriali nel campo delle arti e dei mestieri.
3. Al completamento di questo compito ci si aspetta che l'allievo riconosca le possibilità e il potenziale di marketing di vari social media e piattaforme nel contesto di Arti e mestieri.
4. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che lo studente consideri e rifletta criticamente sugli aspetti etici e di sostenibilità di pratiche, idee e opportunità imprenditoriali nel settore delle arti e e artigianato.

Tempo massimo stimato per completare le attività: Due giorni e mezzo.



Attività

1. Identificare e registrare per iscritto 4-6 opportunità imprenditoriali innovative esistenti in relazione ai musei nel mercato europeo (200-300 parole in totale). (LO1) [Tempo stimato di completamento per questa attività: 1-2 giorni].
2. Riassumete brevemente le caratteristiche e le qualità che rendono ogni opportunità imprenditoriale esistente utile per te e per gli altri. Spiega le tue 4-6 scelte, riassumendo ognuna di esse in 50-100 parole. Elaborate brevemente gli aspetti etici e di sostenibilità delle tue scelte. (LO1, LO2, LO4) [Tempo stimato di completamento per questa attività: 2 ore].
3. Identificare e registrare per iscritto 4-6 esempi di come i musei usano diversi social media (pagina Facebook, gruppo Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram, YouTube) per promuovere le loro attività. Condividete i vostri risultati e discutateli con i vostri compagni e/o l'istruttore. (LO3) [Tempo stimato di completamento per questa attività: 1-2 ore].

Materiale di supporto all'apprendimento

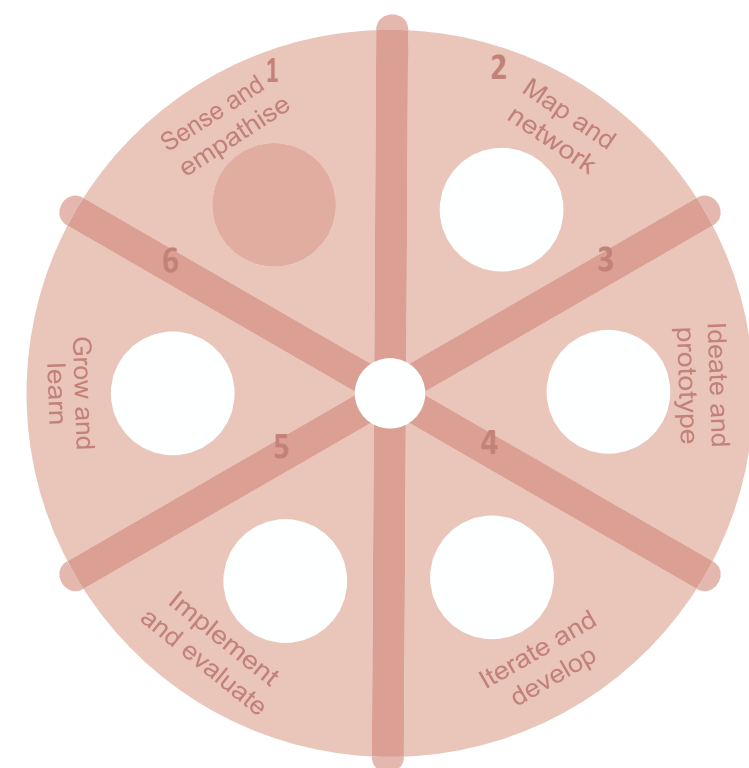
a) Accedi online al documento EntreComp: Il quadro di competenza dell'imprenditorialità all'indirizzo: <https://bit.ly/2YvI0SI> [2016]

Poi, scorrete fino a pagina 23 di questo documento, e leggete le colonne intitolate 'Livello 1' e 'Livello 2'. Queste due colonne descrivono le ragioni di questa attività.

b) Ci sono degli studi di arti e mestieri nella tua regione o nella tua città? Puoi esplorarli come ispirazione o risorsa per questa attività? Hanno una presenza sui social media?

c) Esplora ciò che gli altri stanno creando con arti e mestieri: <https://bit.ly/3owicAz>

d) Puoi identificare su Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram e YouTube i negozi di arti e mestieri/studi con una presenza sociale online? Quali caratteristiche e qualità identifichi da questi sbocchi di design? Per esempio, come sta usando i social media Maria A. Aristidou: <https://bit.ly/3tbJa3R>





Risorsa di apprendimento B: Mappa e rete

Competenze e obiettivi:

- Creatività
- Visione
- Valutare le idee



Risultati di apprendimento (LO) 5-9

5. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che l'allievo combini idee e conoscenze per creare un'idea imprenditoriale nuova e appropriata.

6. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che lo studente applichi il pensiero strategico, divergente e convergente per creare nuove idee imprenditoriali in Arti e Mestieri.

7. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che l'allievo riconosca e valuti le idee imprenditoriali in Arti & Mestieri nel mercato europeo.

8. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che l'allievo visualizzi e articoli uno scenario per guidare gli sforzi e le azioni.

9. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che l'allievo identifichi risorse specifiche e contatti rilevanti per l'idea imprenditoriale.

Tempo massimo stimato per completare le attività:
Due giorni e mezzo.

Attività

Sviluppare un'ampia idea imprenditoriale iniziale basata sulle seguenti attività:

1. Sviluppare una descrizione di 2-3 idee imprenditoriali diverse (200 parole al massimo per ogni idea). Ci si aspetta che queste idee siano nuove e appropriate. Considera la novità: cosa puoi offrire di unico? (LO5, LO6) [Tempo stimato di completamento per questa attività: 1-2 giorni].

2. Confronta e considera queste idee e sceglierne una che prevede un'opportunità ancora inesplorata nel mercato europeo. Pensa in modo strategico: perché la tua idea è appropriata e fattibile? (LO6, LO7) [Tempo stimato di completamento per questa attività: 1-2 ore].

3. Espandete questa idea articolando

le tappe che guideranno le vostre azioni verso il suo completamento.

Includi le potenziali risorse e reti necessarie. Immaginate il

futuro di questa idea: cosa la rende sostenibile? (500 parole) (LO8, LO9) [Tempo stimato di completamento per questa attività: 1-2 giorni].

Materiale di supporto all'apprendimento

a) Le donne leader nelle arti e artigianato: <https://bit.ly/2Yr6n4b>

b) Cosa fanno gli altri con le arti e i mestieri:

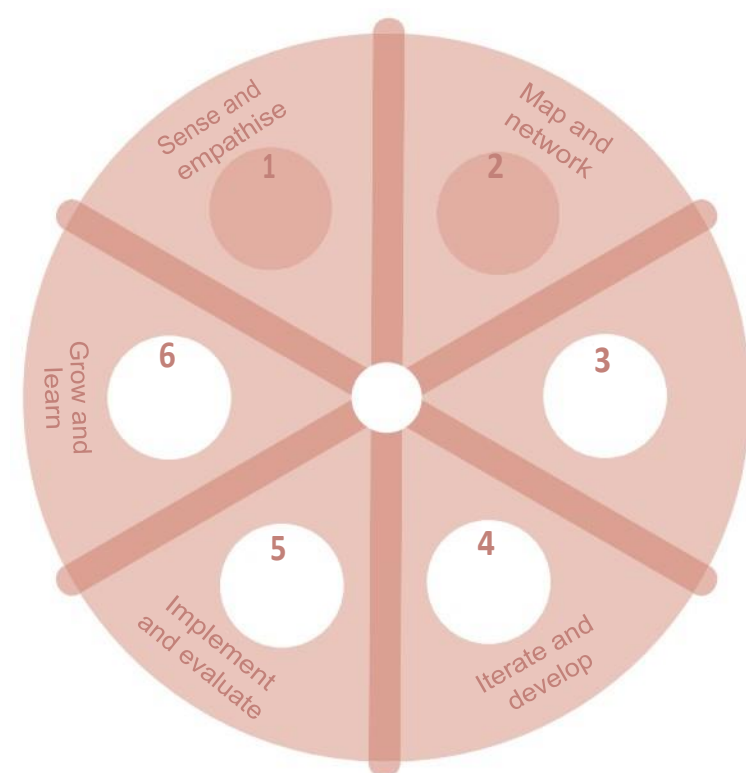
<https://bit.ly/3j3mpuE>

c) Una risorsa utile per considerare questioni di sostenibilità:

<https://bit.ly/39tjyb4>

d) Concetti ispiratori della ceramica: <https://bit.ly/3pyltQ6>

e) Concetti ispiratori di mobili: <https://bit.ly/3oBP2Qy>





Risorsa di apprendimento C: Ideare e prototipare

Competenze e obiettivi:

- Prendere l'iniziativa
- Lavorare con gli altri
- Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio



Risultati di apprendimento (LO) 10-12

10. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che lo studente sviluppi un piano di marketing per idee imprenditoriali relative al settore delle arti e mestieri.

11. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che l'allievo si impegni in modo cooperativo con gli altri per ideare e prototipare prodotti nel settore dell'Arte & dei Mestieri.

12. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che lo studente, all'interno del processo di creazione del valore, includa modi pianificati di testare idee e prototipi fin dalle prime fasi per stimare l'incertezza e ridurre i rischi.

Tempo massimo stimato per completare le attività: Cinque giorni.



Attività

Attingendo alle attività precedenti, sviluppa ora una specifica idea imprenditoriale, basata sui seguenti punti:

1. Identifica e descrivi in 200-400 parole due opportunità e due sfide rilevanti per l'ambiente esterno in cui la tua idea imprenditoriale avrà luogo. (LO10) [Tempo di completamento stimato per questa attività: 1 giorno].

2. Usa la tua rete e gli strumenti online per confrontare la vostra idea imprenditoriale con altre simili esistenti. Chi è il tuo pubblico di riferimento? In che modo state offrendo loro qualcosa di unico? Quali immagini (branding, loghi, ecc.) consideri appropriati per questa idea? In 200-400 parole, articolate la vostra idea, considerando questi due punti. (LO10, LO11) [Tempo stimato di completamento per questa attività: 1-2 giorni].

3. Poi, cercate e registrate il feedback (immagini, interviste, audio, social media media, testo, ecc.) su questa idea da parte della tua rete e del tuo pubblico di riferimento. Come hanno percepito la tua idea imprenditoriale? Come puoi perfezionare ulteriormente questa idea per ridurre i rischi e l'incertezza? Scrivi questo in non meno di 150 parole. (LO11, LO12) [Tempo stimato di completamento per questa attività: 1-2 giorni].

Materiale di supporto all'apprendimento

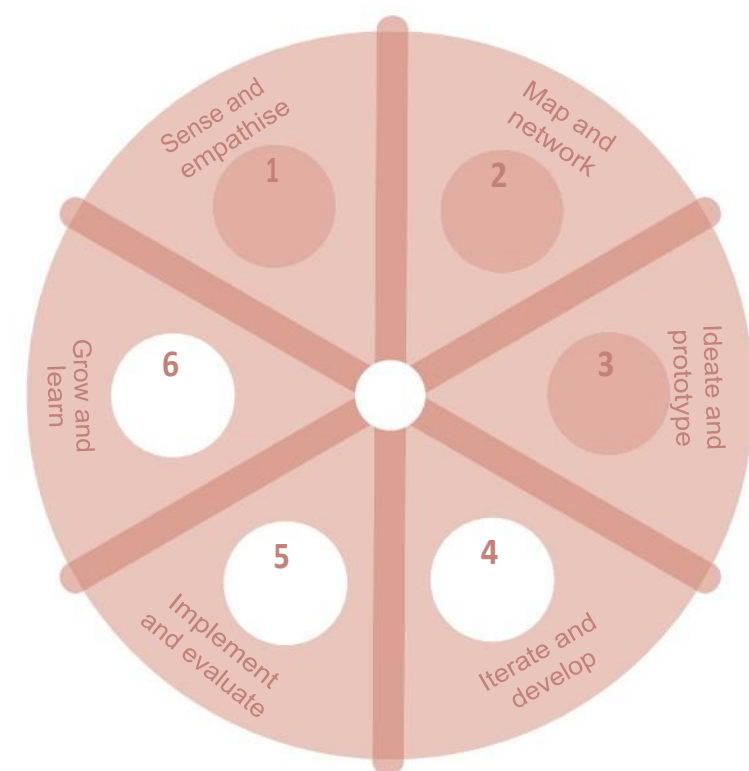
a) Accedi online al documento EntreComp: Il quadro delle competenze imprenditoriali" su: <https://bit.ly/3ad5nWK> [2016]

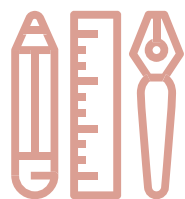
Poi, scorrete fino a pagina 23 di questo documento e leggete le colonne intitolate "Livello 3" e "Livello 4". Queste due colonne descrivono le ragioni delle attività di questa sezione.

b) Scarica il modello 'Business Model Canvas' da <https://bit.ly/2NQYp2f>

La pagina 1 spiega ogni sezione del modello. La pagina 2 è quella che lo studente deve completare. In particolare, dopo che l'allievo ha completato le attività 1-3 di questa sezione, deve completare le sezioni di questo modello: "Segmenti di clienti", "Proposte di valore" e "Partner chiave".

Per la sezione 'Value Proposition', si consiglia al discente di visualizzare quanto segue: <https://youtu.be/VnBUOjxmn1g>





Risorsa di apprendimento D: Iterare e sviluppare

Competenze e obiettivi:

- Pianificazione e gestione
- Lavorare con gli altri
- Imparare attraverso l'esperienza



Risultati di apprendimento (LO) 13-16

13. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che lo studente definisca le priorità e gli sviluppi di un modello di business innovativo e il relativo piano di implementazione per il settore.

14. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che l'allievo si impegni cooperativamente con gli altri per iterare e sviluppare produzioni di Arti e Mestieri in Europa.

15. Al completamento di questo compito, è previsto che l'allievo utilizzi Tecnologie d'informazione e comunicazione per impegnarsi con varie parti interessate (reti esistenti, pubblico destinatario, altre parti interessate) e promuovere risultati.

16. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che l'allievo rifletta criticamente sui propri risultati e riveda le proprie pratiche.

Tempo massimo stimato per completare le attività:
Quattro giorni e mezzo.



Attività

Continuando con le attività precedenti:

1. Collabora con la tua rete e con altre persone appropriate per elencare e stimare i vari costi e le fonti di reddito associate alla tua idea imprenditoriale. Presentateli in una tabella. (LO13, LO14) [Tempo stimato di completamento per questa attività: 1-2 giorni].

2. Collaborate con le vostre parti interessate (faccia-a-faccia e/o attraverso le Tecnologie di Informazione e Comunicazione per cercare un feedback e perfezionare e sviluppare ulteriormente il tuo business plan come registrato finora. (LO15, LO16, LO18, LO19) [Tempo stimato di completamento per questa attività: 1-2 giorni].

3. In 100-200 parole, descrivete come e perché il vostro business plan iniziale è stato modificato. (LO16) [Tempo stimato di completamento per questa attività: 1-2 ore].

4. Avviare almeno un account di social media per creare una presenza online per la vostra idea imprenditoriale (facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram, etc.). Sviluppa il contenuto per questo account considerando i tuoi 'segmenti di clienti' e 'Proposte di valore' come sviluppate in c) Ideare e prototipare. [Tempo stimato di completamento per questa attività: 2-3 ore].

Materiale di supporto all'apprendimento

a) Dopo il completamento delle attività

1-4, tornare al 'Business Model Canvas', e completate le sezioni 'Attività chiave', 'Risorse chiave', 'Relazioni con i clienti' e 'Canali'.

c) Completate anche le sezioni

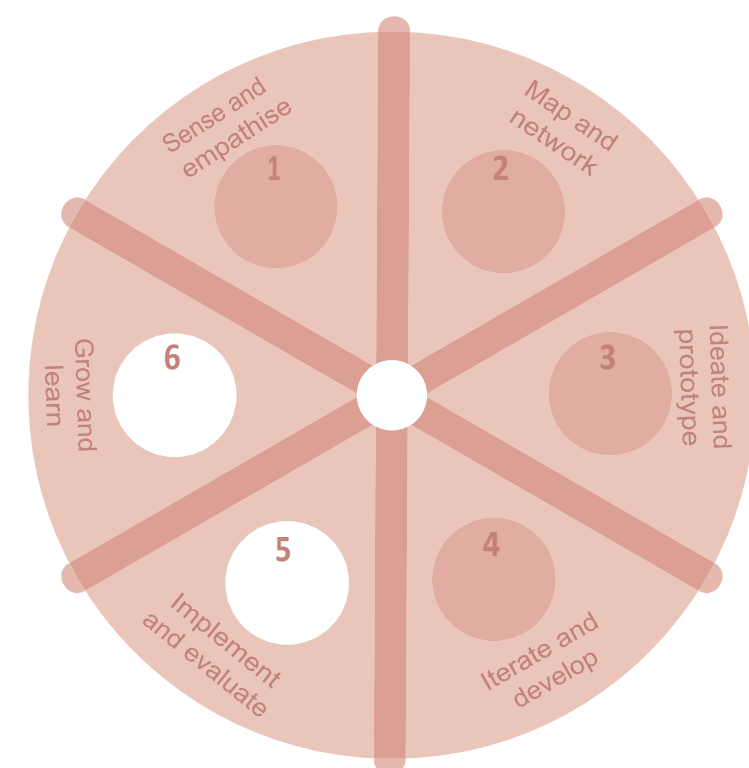
"Struttura dei costi" e "Flussi di entrate" del modello.

c) Per l'attività 4, informazioni utili su come usare i social media per le arti e artigianato:

<https://bit.ly/3cqgLS0>

d) Quattro artisti condividono consigli per usare Instagram per far crescere la tua pratica artistica:

<https://bit.ly/3cqRozw>





Risorse di apprendimento E: Attuare e valutare

Competenze e obiettivi:

- Motivazione e perseveranza
- Mobilitare le risorse
- Alfabetizzazione finanziaria ed economica
- Mobilitare gli altri



Risultati di apprendimento (LO) 17-20

17. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che l'allievo identifichi varie opportunità di finanziamento e selezionerà una o due di quelle valide sulla base di prove economiche e pesare i costi contro i benefici.

18. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che l'allievo organizzi e gestisca in modo efficiente risorse diverse e disponibili incluse le tecnologie dell'informazione e di comunicazione.

19. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che lo studente dimostri una comunicazione efficace, negoziazione e leadership.

20. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che l'allievo dimostri resilienza in condizioni di incertezza, ambiguità e pressione.

Tempo massimo stimato per completare le attività: Quattro giorni e mezzo.



Attività

1. Investiga e identifica almeno due potenziali fonti di sostegno finanziario. Come puoi finanziare la tua idea? Come puoi convincere altri ad investire nella tua idea? (Crowdfunding, risparmi personali, prestito bancario o altri finanziamenti). Descrivi brevemente in 100-200 parole quali i tuoi piani finanziari e/o di finanziamento. (LO17, LO18, LO19, LO22) [Tempo stimato di completamento per questa attività: 1-2 giorni].

2. Comunicare con un imprenditore nell'industria culturale per cercare un feedback e una valutazione del tuo business plan. Questa persona potrebbe diventare il tuo mentore. (LO17, LO19) [Tempo di completamento stimato per questa attività: 1-2 giorni].

3. In 200-300 parole, identificate e elencate brevemente fino a due sfide che hai dovuto affrontare finora nello sviluppare il tuo business plan e come hai risolto queste sfide. (LO19, LO20) [Tempo stimato di completamento per questa attività: 1-2 ore].

Materiale di supporto all'apprendimento

a) Le risorse per il sostegno finanziario sono probabilmente specifiche per ogni paese. Ci sono anche opportunità a livello europeo per finanziare le piccole e medie imprese (PMI).

Lo studente è incoraggiato a cercare entrambi. I due link seguenti forniscono informazioni sulle opzioni e le opportunità nell'UE:

<https://bit.ly/39yUmjA>

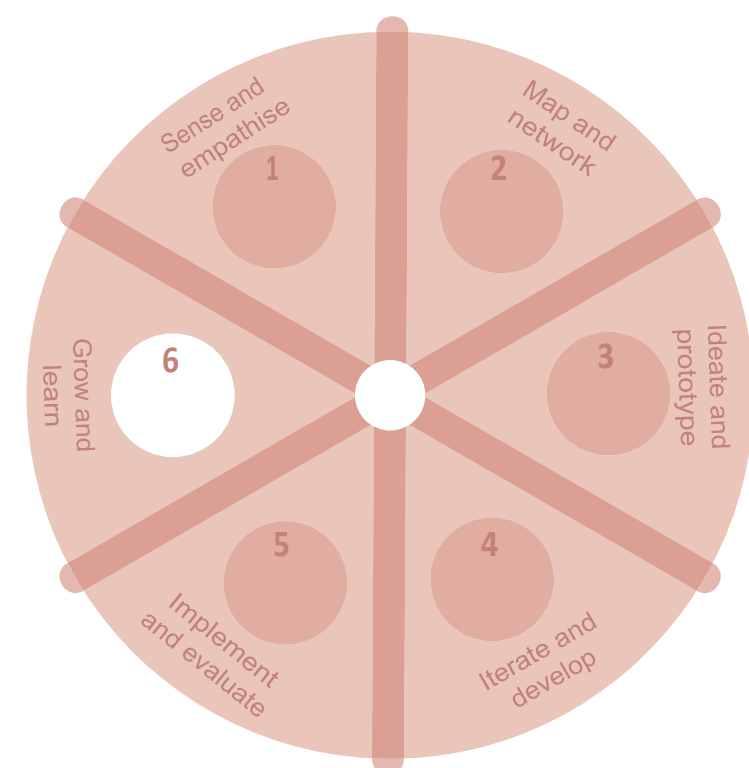
<https://bit.ly/39x8p9f>

b) Le basi del crowdfunding: <https://bit.ly/3oB8kWa>

c) Scopri gli artisti e le organizzazioni che usano Kickstarter per realizzare progetti ambiziosi nell'arte visiva e nella performance:

<https://bit.ly/3r6KYJS>

d) La guida essenziale al finanziamento da Indiegogo: <https://bit.ly/3cq5yAE>





Risorse di apprendimento F: Crescere e imparare

Competenze e obiettivi:

- Autoconsapevolezza e autoefficacia
- Alfabetizzazione finanziaria ed economica
- Mobilitare gli altri



Risultati di apprendimento (LO) 21-24

21. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che lo studente raccolga tutte le conoscenze acquisite attraverso la sequenza di attività precedentemente completate per intraprendere il compito di diventare un imprenditore autonomo.

22. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che lo studente articoli e valuti l'impatto sociale, culturale ed economico delle sue attività imprenditoriali.

23. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che l'allievo identifichi e valuti i punti di forza e di debolezza personali, tra cui la comunicazione, la negoziazione e le abilità di leadership che informano la pratica professionale.

24. Al completamento di questo compito, ci si aspetta che l'allievo identifichi e valuti le opzioni future e le opportunità per crescere ed espandersi.

Tempo massimo stimato per completare le attività:
Tre giorni e mezzo.

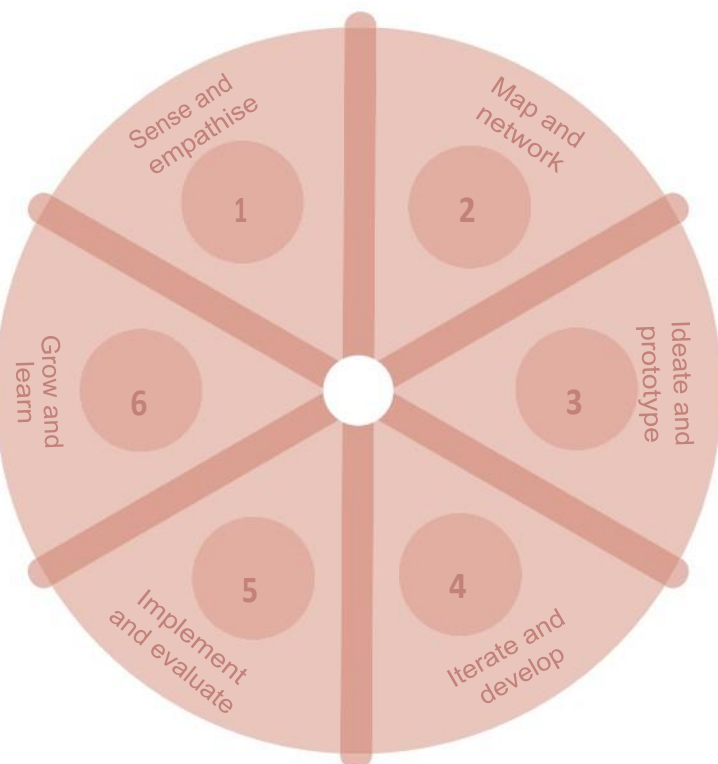
Attività

1. Compilate tutto ciò che avete sviluppato finora in un unico documento, il business plan completo. Includi i seguenti: riassunto esecutivo, descrizione dell'azienda, descrizione dei prodotti e dei servizi, Piano di marketing, Piano operativo e finanziario. (LO21)
[Tempo stimato di completamento per questa attività: 1-2 giorni].
2. Determinate come misurerete l'impatto sociale, culturale ed economico della vostra impresa. Quali indicatori di performance chiave userete per la futura valutazione della vostra impresa? Elencate e giustificate questi indicatori (100-200 parole in totale). (LO22)
[Tempo stimato di completamento per questa attività: 1-2 ore].
3. Riflettete sui vostri punti di forza e debolezze e valutate i vostri punti di forza e di debolezza personali, compresa la comunicazione, la negoziazione e le capacità di leadership. Quali misure adatterai per affrontare aree di miglioramento? Discutete questi punti con il tuo mentore e/o istruttore. (LO23, LO24)
[Tempo di completamento stimato per questa attività: 1 giorno].

Materiale di supporto all'apprendimento

- a) Modello di business plan campione. Questo fornisce informazioni su come strutturare il business plan finale:
<https://bit.ly/36pvIW3>
- b) Informazioni su come iniziare un'attività in Europa:
<https://bit.ly/2YvETKO>
- c) Esempi di indicatori chiave di performance Indicatori (KPI) per le arti, l'intrattenimento e il tempo libero: <https://bit.ly/39x2DnV>
- d) WEGATE è un gateway europeo per l'imprenditoria femminile. Include varie risorse, come mentorship, orientamento e storie di successo:
<https://wagate.eu/>
- e) Controlla se c'è un Impact Hub nel tuo paese e quali servizi possono offrire per assistere la creazione di un'impresa, il networking e l'espansione:

<https://impacthub.net/>



Summary of online resources

Museums

EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework [2016]: <https://bit.ly/3iZBBJ0>

Museums at the European Museums Network: <http://museums.eu>

Tate Modern: <https://www.tate.org.uk>

Developing and evolving in museums, innovation workbook' at:

<https://bit.ly/2Ma4lTD>

Examples of innovative museums: <https://bit.ly/3pyW75P>

Museums and sustainability: <https://bit.ly/3pA6qX8>

Template for the 'Business Model Canvas' from: <https://bit.ly/3afG6ew>

Value Proposition: <https://youtu.be/VnBUOjxmn1g>

Museums and social media:

<https://bit.ly/2MEMyDS>

<https://bit.ly/3r6nrIO>

Information about options and opportunities in the EU: <https://bit.ly/36shT3v>

<https://bit.ly/3r9ZFfh>

The basics of crowdfunding: <https://bit.ly/36qmOlo>

Kickstarter: <https://bit.ly/2MGKjj7>

The Essential Guide to Crowdfunding by Indiegogo: <https://bit.ly/3pA7t9w>

Sample template for a business plan. How one can structure the final business plan: <https://bit.ly/3taGZh5>

Examples of Key Performance Indicators (KPIs) for arts, entertainment and recreation: <https://bit.ly/3owIOCD>

European Gateway for Women's Entrepreneurship: <https://wagate.eu/>

Impact Hub in your country: <https://impacthub.net/>

Design

EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework [2016]:

<https://bit.ly/3pxANgR>

Explore what others are designing: <https://europeandesign.org/>
<https://www.designweek.co.uk/>

How is AISPI using social media: <https://aispi.co/about/>

Leading women in design:

<https://bit.ly/3pD90M8>

Award winning product designs:

<https://bit.ly/3ozXhwm>

A useful resource to consider sustainability issues: <https://bit.ly/3ozXhwm>

Inspirational design concepts:

<https://bit.ly/3td9bA7>

Template for Business Model Canvas from:

<https://bit.ly/3afICI3>

Value Proposition:

<https://youtu.be/VnBUOjxmn1g>

How designers are using social media:

<https://bit.ly/32CwZl8>

How is AISPI using social media (Instagram, Facebook): <https://aispi.co/about/>

Information about options and opportunities in the EU: <https://bit.ly/3r5dCLh>

<https://bit.ly/3tanhSH>

The basics of crowdfunding:

<https://bit.ly/2NF7Xgv>

Artists and organisations using Kick- starter to realise ambitious projects in visual arts and performance: <https://bit.ly/3axhsX9>

The Essential Guide to Crowdfunding by Indiegogo:

Sample business plan template: <https://bit.ly/3j00hkJ>

Information on how to start a business in Europe: <https://bit.ly/3oAkeQd>

Examples of Key Performance Indicators (KPIs) for arts, entertainment and recreation: <https://bit.ly/2Ys9x7w>

European Gateway for Women's Entrepreneurship: <https://wagate.eu/>

Impact Hub in your country: <https://impacthub.net/>

Arts & Crafts

EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework [2016]: <https://bit.ly/3r5DCq2>

Explore what others are creating

with arts and crafts: <https://bit.ly/3t7HvfQ>

How is Maria A. Aristidou using social media: <https://bit.ly/2M9g7xx>

Leading women in arts and crafts: What others are doing with arts and crafts: <https://bit.ly/3cp7QzX>

Issues of sustainability:

<https://bit.ly/39zhb6K>

Inspirational ceramic concepts: <https://bit.ly/3ajHooY>

Inspirational furniture concepts: <https://bit.ly/36nNdjN>

Business Model Canvas template: <https://bit.ly/3r6OXG8>

Value Proposition: <https://youtu.be/VnBUOjxmn1g>

How to use social media for arts and crafts: <https://bit.ly/3tb0ypD>

Four Artists Share Tips for Using Instagram to Grow Your Art Practice: <https://bit.ly/2YrHcOH>

Information about options and opportunities in the EU: <https://bit.ly/39xtbFO>

<https://bit.ly/3j1rJOY>

The basics of crowdfunding: <https://bit.ly/39zhWN8>

Artists and organisations using Kickstarter: <https://bit.ly/3cr1Q9R>

The Essential Guide to Crowdfunding by Indiegogo: <https://bit.ly/3iZs9pb>

Sample business plan template: <https://bit.ly/3colWk4>

Information on how to start a business in Europe: <https://bit.ly/3otNZ5j>

Examples of Key Performance Indicators (KPIs) for arts, entertainment and recreation: <https://bit.ly/39vKyqk>

European Gateway for Women's Entrepreneurship: <https://wagate.eu/>

Impact Hub in your country: <https://impacthub.net/>



CREATION

<http://creationproject.eu/>

ISBN 978-9925-586-54-7