



**VERBALE DELLA RIUNIONE DELLA COMMISSIONE  
AGGIUDICATRICE DEL GIANLUCA SPINA AWARD FOR TEACHING  
EXCELLENCE AND INNOVATION DEL 04 OTTOBRE 2024**

Oggi 04 ottobre 2024 alle ore 14.30 si è riunita la Commissione Aggiudicatrice del Gianluca Spina Award for Teaching Excellence and Innovation, formata dai seguenti membri:

- Prof.ssa Valeria Mininno, Dipartimento di Ingegneria dell'Energia, dei Sistemi, del Territorio e delle Costruzioni, Università di Pisa, membro indicato dal Direttivo AiIG
- Prof.ssa Antonella Moretto, Dipartimento di Ingegneria Gestionale, Politecnico di Milano, membro indicato dall'Associazione Gianluca Spina.
- Prof. Fabio Nonino, Ingegneria Informatica, Automatica E Gestionale "Antonio Ruberti", Università La Sapienza, membro indicato dal Direttivo AiIG

La Commissione ha quindi analizzato le proposte ammesse alla valutazione, di seguito sintetizzate.

**Cinzia Battistella**  
**3E-LEARNING**

Il progetto è interno ad un progetto finanziato dall'Unione Europea, con il coinvolgimento di 7 partner da Italia, Slovenia, Polonia, Portogallo e Turchia.

Il progetto 3E-LEARNING mira a favorire la trasformazione digitale con un percorso educativo gamificato per istituzioni scolastiche e universitarie, concentrandosi su competenze strategiche come imprenditorialità digitale e management, oltre a prontezza, flessibilità e proattività. Operando in sei aree di DigCompEdu, il progetto offre un nuovo modello di apprendimento basato su giochi di ruolo online che coinvolgono gli studenti nel ruolo di nuovi imprenditori digitali. L'obiettivo è accrescere le capacità di imprenditorialità digitale attraverso l'esperienza del business game, supportata da ulteriori esperienze formative innovative studiate e testate durante il progetto.

**Angelo Cavallo**  
**Hi-tech Entrepreneurship LAB: From Science to the Market**

Il corso è concepito per formare dottorandi con idee per potenziali progetti innovativi sulle tecniche di validazione del mercato e del modello di business. In particolare, i partecipanti avranno l'opportunità di acquisire metodologie collaudate di strategia imprenditoriale, preziose per lo sviluppo commerciale di progetti scientifici. Inoltre, il corso prevede la possibilità di ricevere approfondimenti e feedback da esperti in nuova imprenditorialità, creazione e crescita di modelli di business, inclusi professori del POLIMI, venture capitalist, business angel, responsabili di incubatori e top manager.

**Filippo Chiarello**

**Project Design & Management for Data Science**

Il corso "Project Design & Management for Data Science" è destinato agli studenti magistrali di Data Science e Informatica Umanistica. Ha l'obiettivo di dotare i progettisti di AI delle competenze necessarie per sviluppare

prodotti con impatto aziendale e sociale. Alla quarta edizione nel 2024/2025, il corso affronta le sfide dell'Intelligenza Artificiale con un approccio innovativo che unisce teoria, pratica, collaborazione interdisciplinare e contatti con aziende innovative. Attraverso un'analisi di un anno, sono state individuate le lacune nei laureati in termini di comprensione degli impatti decisionali e visione olistica. Il focus del corso è su Design Thinking e casi reali, con studenti che lavorano in gruppi simulando un reparto R&D aziendale, creando soluzioni AI per problemi concreti e presentando prototipi come prova finale. Gli strumenti qualitativi e quantitativi aiutano a integrare design thinking e analisi dei dati all'avanguardia, sottolineando l'importanza della diversità nella corretta progettazione.

**Mariangela Piazza**

**“Lab of Crowdsourcing”: experiencing crowdsourcing competitions and unveiling generative AI’s impact on solving innovation and creativity problems**

Il "Lab of Crowdsourcing" è un corso di 3 ECTS per gli studenti della laurea magistrale in Ingegneria Gestionale dell'Università di Palermo, disponibile da marzo a giugno 2024. Creato per fornire conoscenze ed esperienze pratiche sull'innovazione aperta, il laboratorio risponde alla crescente adozione del crowdsourcing da parte delle organizzazioni. Secondo "The Open Innovation Barometer" de The Economist, il 90% delle aziende adotterà il crowdsourcing entro il 2025 (The Economist Group 2022). Il corso mira a sviluppare le capacità degli studenti nella gestione delle competizioni di crowdsourcing, esplorando sia i benefici che le sfide. Gli studenti esamineranno il punto di vista delle organizzazioni che cercano idee innovative e dei partecipanti esterni che contribuiscono con soluzioni.

**Andrea Urbinati**

**Challenge-based Learning In Ambito Sustainability Management**

Proporre agli studenti del terzo anno d’Ingegneria Gestionale una sfida reale di sostenibilità, lanciata da alcune aziende, con l’obiettivo di fornire loro le conoscenze e competenze necessarie per diventare futuri Sustainability Manager. Questo approccio basato sulle sfide mira a creare un laboratorio permanente che aiuti gli studenti ad acquisire competenze nel campo energetico, ambientale, dell'economia circolare e nelle politiche di impatto sociale, come diversità, inclusione e leadership sostenibile. Queste competenze potranno poi essere applicate in modo pratico e concreto nelle aziende.

La Commissione sottolinea il valore dell’insieme delle proposte ricevute che affrontano tematiche innovative rilevanti negli ambiti di interesse dell’Ingegneria Gestionale.

Le direzioni di lavoro che emergono riguardano:

- Il contributo e il supporto dell’AI a diversi ambiti del management
- Modalità innovative di insegnamento congiunto di competenze hard e soft
- La didattica esperienziale per formare competenze di sostenibilità e impatto
- Il coinvolgimento di diversi stakeholder, come parte di valore del processo didattico e di apprendimento
- L’attenzione alle ricadute sociali delle attività formative e l’integrazione con il territorio e gli stakeholder locali

La Commissione si è riunita due volte: una prima volta per concordare la modalità di lavoro e una seconda volta per discutere la valutazione realizzata individualmente e accordarsi sul progetto vincitore. Al fine di evitare conflitto di interesse di qualsiasi natura (per esempio: colleghi o collaboratori della medesima università, rapporti personali, etc), è stata effettuata una suddivisione dei progetti, al fine di permettere che ciascuno di questi avesse due valutazioni indipendenti, realizzate sulla base dei criteri definiti nel bando.

Dopo un'attenta analisi delle proposte e considerando l'insieme dei criteri di valutazione, la Commissione ha deciso di premiare il progetto **“3E-LEARNING - Entrepreneurial E-Learning Experience for Training Secondary Schools Students”**.

Il progetto è stato selezionato per un approccio innovativo ed esperienziale della didattica, che permette di coniugare in una modalità di insegnamento interattiva e progettuale l'apprendimento di competenze sia hard sia soft. Inoltre, il focus su un target prevalente di studente delle scuole secondarie assicura un contributo rilevante al ruolo sociale della formazione, che rende la progettualità interessante non solo in ottica di seconda missione ma anche di terza missione dell'Università.

Durante la premiazione, che avrà luogo il 12 ottobre p.v. nel corso della XXXIV RSA dell'AiIG, la vincitrice avrà modo di esporre sinteticamente il proprio progetto.

Come previsto da bando, le proposte ricevute saranno rese pubbliche mediante il sito AiIG, previa autorizzazione degli autori, al fine di favorire la conoscenza e la diffusione delle iniziative in corso e di alimentare lo scambio delle esperienze in atto per l'innovazione e il miglioramento della didattica.

La Commissione Aggiudicatrice del Gianluca Spina Award for Teaching Excellence and Innovation,

Prof.ssa Valeria Mininno

Prof.ssa Antonella Moretto

Prof. Fabio Nonino

Milano, 4 ottobre 2024