



donna forza8

Capace di qualsiasi impresa

Grammatica & Sessismo

7 novembre 2016 – Univ. Tor Vergata

NUOVI MODELLI PER NUOVE SFIDE



SHARING ECONOMY

I “bisogni” della società richiedono **soluzioni innovative** e nuovi modelli di **creazione di valore condiviso**.

- AirBnB
- CarSharing
- Social Network
- Big Data
- ...

GRANDE FRAMMENTAZIONE DEL SISTEMA PRODUTTIVO ITALIANO

Struttura dimensionale dominata da forte prevalenza di **piccole e micro imprese (99,4%)**. Su **4,4 milioni** di imprese attive (2012), il **94,8%** è rappresentato da **microimprese*** ed il **4,6%** da piccole imprese.



Fonte: ISTAT, Rapporto annuale 2014

Il sistema delle imprese. Effetti della crisi e potenzialità di crescita
e Il Sole 24 Ore <http://nova.ilsole24ore.com/progetti/le-imprese-ibride-che-generano-valore-condiviso/>

*Microimpresa: meno di 10 dipendenti e un fatturato annuo inferiore ai 2 milioni di euro.

DISOCCUPAZIONE GIOVANILE

Uno dei grandi problemi dell'Italia è sicuramente la **disoccupazione giovanile (15-24 anni)**, un male non solo economico ma anche psicologico e culturale per i giovani italiani.

- **37,9%**, è il tasso di disoccupazione giovanile in Italia nel 2015
- **22%**, è la percentuale media di disoccupazione giovanile nell'Eurozona.

Tra le **cause**:

- cattivi collegamenti fra scuola e impresa
- diffusa mentalità anti-impresa
- criminalità organizzata.

[Fonte: Dati Eurostat 2015, elaborazioni e considerazioni de Il Sole 24 Ore]



INCAPACITÀ DI ATTRARRE TALENTI

L'Italia vive **un'emorragia di talenti**: i giovani migliori e più preparati se ne vanno e il Paese è incapace di attrarne di nuovi.

Sono quasi **5 milioni gli italiani all'estero**:

- il **36,7%** è rappresentato dalla **fascia di età 18-34 anni**, seguita dai 35-49 anni (25,8%)
- **Flusso in uscita in continuo aumento**: nel 2015 + 6,2% rispetto al 2014
- **l'Italia è al 36° posto** al mondo nella capacità di attrarre talenti (1° posto Svizzera, 2° Singapore, 3° Lussemburgo, 4° Stati Uniti).

[Fonte: Rapporto *Italiani nel mondo 2016* di Fondazione Migrantes in www.huffingtonpost.it/2016/10/06/rapporto-migrantes-emigrati_n_12370826.html e Studio Adecco-Business School Insead presentato al World Economic Forum di Davos nel 2015, in www.repubblica.it/economia/2015/01/20/news/italia_incapace_di_attrarre_talent_36esima_al_mondo_peggio_di_spagna_e_portogallo-105334493/]



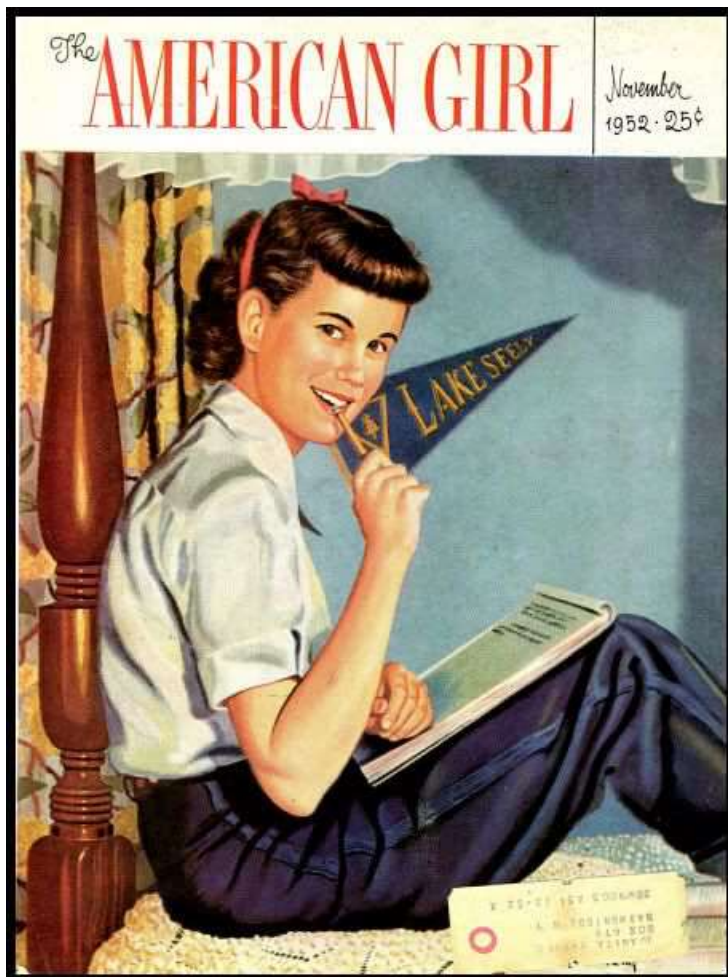


DISOCCUPAZIONE FEMMINILE

- 13,8% nel 2015 (8,5% nel 2008).
- 46,1% di tasso di inattività (non sono impegnate in alcuna attività e hanno smesso di cercarla) per le donne tra i 15 e i 64 anni contro il 26,7% degli uomini.

[ISTAT, Rapporto annuale 2015, La situazione del Paese]

Secondo una statistica EUROSTAT la metà delle donne lascia il lavoro dopo il primo figlio.



GENERE E SCELTE FORMATIVE

- Il 60,3% dei laureati è rappresentato da **donne**.
- **48%** le donne che si laureano in corso (contro il 44% degli uomini).
- **30%** degli iscritti nelle facoltà scientifiche (STEM - Science, Technology, Engineering and Mathematics) è **donna**, meno del 20% nella facoltà di Ingegneria.
- Negli anni '80 la popolazione studentesca informatica era costituita da **50% donne**, oggi è del **20%**.

[Fonte: AlmaLaurea, 2012]

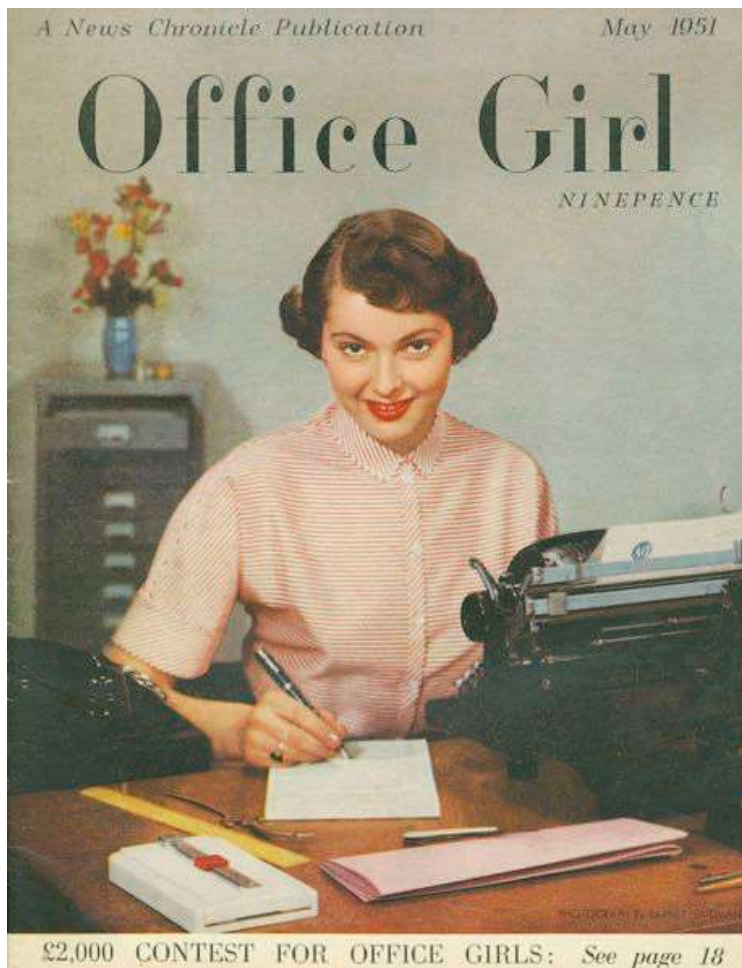
I PROBLEMI gender divide

DONNE E HI-TECH

- Meno dell'15% delle imprese Hi-Tech è di proprietà di donne.
- Solo il 15% degli addetti ICT è donna.
- **Digital skill shortage** previsto in Europa tra il 2016-2020 è di 900.000 addetti.

[Fonte: Studio Commissione Europea su Hi-Tech, ec.europa.eu]





I PROBLEMI gender divide

DONNE E LAVORO

Differenze di genere anche rispetto al tipo di contratto:

- **67% delle occupate ha un lavoro stabile**, contro il 78% degli occupati
- **48% delle donne ha un contratto a tempo indeterminato**, rispetto al 58% degli uomini.

... e quando lo cercano ...

[Fonte: Rapporto 2016 AlmaLaurea - XVIII Rapporto AlmaLaurea sul Profilo e Condizione occupazionale dei laureati italiani]

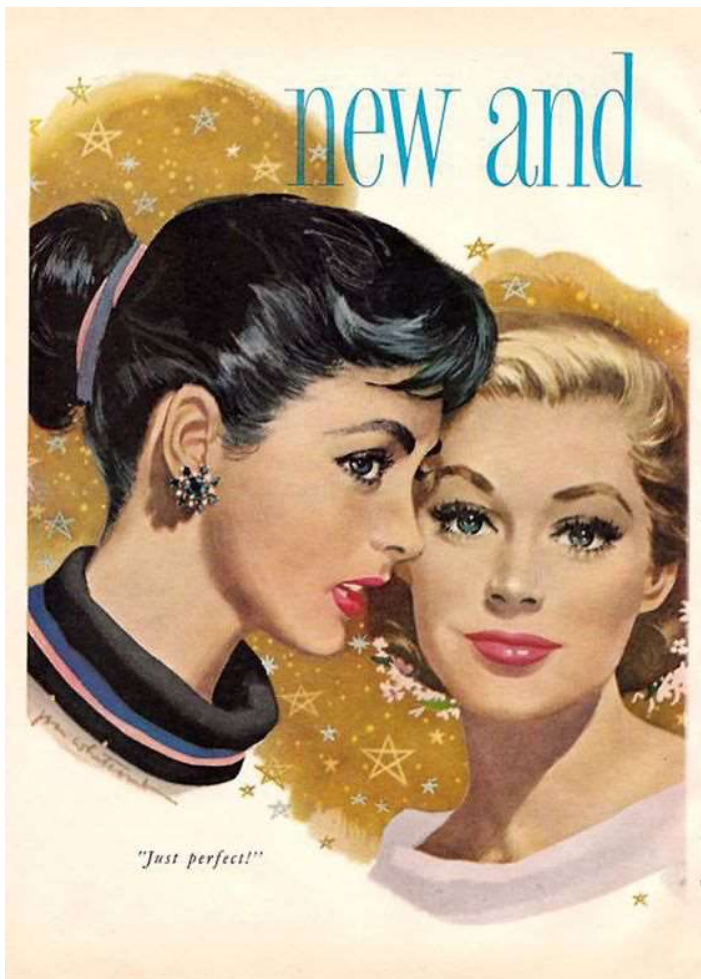
DIVARIO SALARIALE

- Gender pay gap dell'Eurozona = 16%.
- 20% di differenziale a favore dei maschi, tra i laureati magistrali che a cinque anni hanno iniziato l'attuale attività dopo la laurea e lavorano a tempo pieno (€ 1.624 uomini vs € 1.354 donne)
- il differenziale sale al 32% tra i laureati con figli, sempre a favore degli uomini, ed al 19% tra quanti non hanno figli.

[Fonte: AlmaLaurea, 2012]

[Fonte: Rapporto 2016 AlmaLaurea - XVIII Rapporto AlmaLaurea sul Profilo e Condizione occupazionale dei laureati italiani]





I PROBLEMI gender divide

DONNE E PROPENSIONE PER L'AUTOIMPIEGO

L'incidenza sia delle **lavoratrici autonome** che delle **donne imprenditrici** resta, nonostante il calo congiunturale, nettamente più elevata della media dei paesi OCSE (dati 2012):

Italia **16,2%**
VS
Paesi OCSE **10,1%**

[Fonte: Fondazione R.ETE. Imprese Italia, L'impresa al femminile in Italia e in Europa
Un confronto internazionale sui dati dell'imprenditoria femminile, settembre 2014]

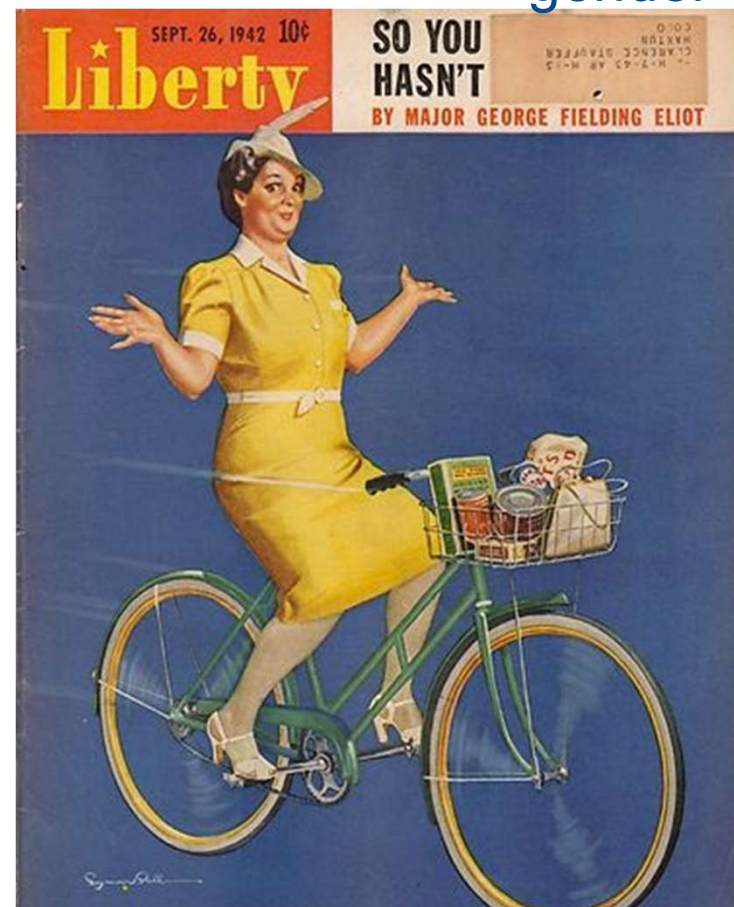
STARTUP INNOVATIVE* E DONNE

È “rosa” solo il 12,4% delle
startup innovative.

Nella **Silicon Valley** solo il 2,7%
delle aziende ha una donna a capo.

[Fonte: Unioncamere, gennaio 2015]

*Startup Innovative come definite dal “Decreto Crescita 2.0” - Legge 221/2012 e successive modifiche



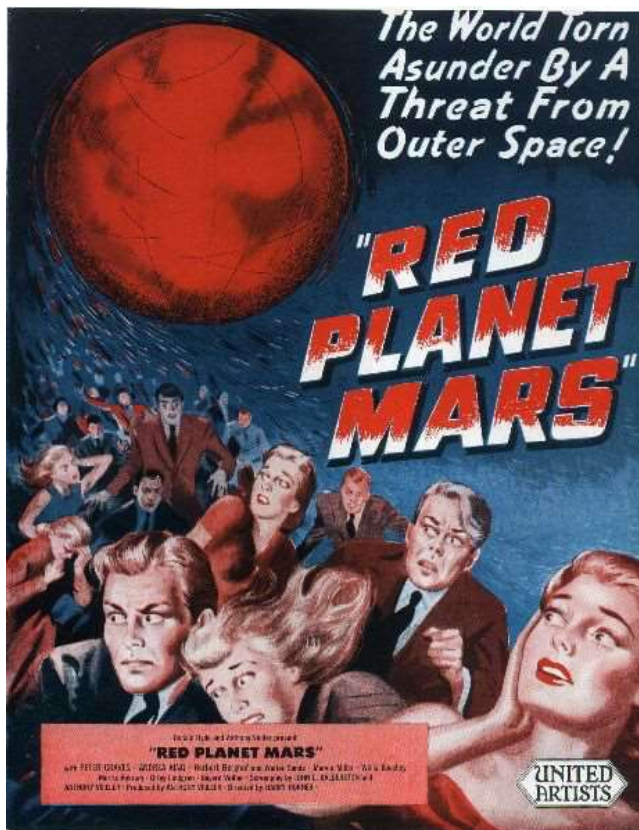
I PROBLEMI gender divide



RICERCA, BREVETTI E VENTURE CAPITAL

- Solo l'8,3% dei brevetti concessi dall'EPO (European Patent Office) è rilasciato a donne.
- Solo il 20,3% di aziende avviate con capitale di rischio appartiene a imprenditrici.

[Fonte: Studio Commissione Europea su Hi-Tech, ec.europa.eu]



Fonte: ISTAT, Rapporto annuale 2014
Il sistema delle imprese. Effetti della crisi e potenzialità di crescita
e Il Sole 24 Ore
<http://www.infodata.ilsole24ore.com/2014/12/24/digital-divide-chi-dove-e-perche-in-italia-non-si-e-mai-connesso-a-internet/>

PROBLEMA

arretratezza digitale

IL DIGITAL DIVIDE ITALIANO ➤ In Italia il **38,3%** della popolazione non è connessa.

IL POTENZIALE DELL'ICT
NON E' SFRUTTATO
APPIENO ➤ Nel 2013 **solo il 5%** delle imprese sopra i 10 addetti
dichiara di **vendere on line** almeno l'**1%** del proprio
fatturato, contro il **14% della media europea**.

NON SOLO UN PROBLEMA
DIMENSIONALE ➤ Fra le **grandi imprese** solo il **15%** vende online
contro il **34% della media Europea**.

NON SOLO CARENZA DI
INFRASTRUTTURE DIGITALI ➤ Il **95%** delle imprese Italiane si connette in Banda
Larga.



criticità nella cultura dell'innovazione

In base alla strategia “**Europa 2020**”, i Paesi UE dovranno investire in Ricerca e Sviluppo il **3% del loro PIL** da qui al 2020:

- **1,26% Italia**
- **2,85%** della Germania
- **3,06%** della Danimarca
- **3,33%** della Svezia e la media OCSE del **2,36%***.

È un **problema culturale** che riguarda **non solo l'offerta ma anche la domanda di innovazione**.

[*Dati OCSE 2013, in COTEC - Fondazione per l'Innovazione Tecnologica, *Rapporto annuale 2016 sull'innovazione*, a cura di Marco Riva e Claudio Roveda]



We Can Do It!



Serve un'innovazione della cultura.

Rilanciare le capacità delle donne
costituisce un'opportunità
imperdibile per lo sviluppo
competitivo delle imprese ed
economico del Paese



Soluzioni DISRUPTIVE

SOCIAL INNOVATION ...a different way of thinking

«Social innovation refers to **new ideas**
that work in meeting **social goals**»

Mulgan, Tucker, Ali, Sanders
(2007)

Design thinking for social innovation

La **social innovation** rappresenta la **capacità di una comunità** di fondare la sua esistenza sulla **condivisione** di valori etici, una **democrazia partecipata**, l'attitudine al **cambiamento** delle regole e alla creazione e utilizzo, di innovazioni scientifiche e tecnologiche.

Social innovation è creazione di nuove idee, prodotti, servizi che soddisfano bisogni sociali e simultaneamente creano nuove collaborazioni e relazioni.

«**Innovazione**» ha un doppio significato:

- innovazione intesa come utilizzo di **tecnologie**
- **innovazione realizzata da una comunità** e non da un unico individuo o un organismo.

OPEN INNOVATION

...a different form of innovation

L'open innovation è un paradigma che afferma che i sistemi per crescere e innovare, possono e debbono fare **ricorso ad idee esterne**, così come a quelle interne, ed accedere con **percorsi interni ed esterni ai mercati** se vogliono progredire nelle loro competenze tecnologiche.

Henry Chesbrough,
The era of open innovation
(2003)

È un fenomeno globale non esclusivo del mondo del business

L'**open innovation** è un modello di business che si fonda sul riconoscimento che le risorse (economiche, conoscitive, giuridiche, tecnologiche e di consenso) disponibili all'interno di una singola organizzazione, sia essa pubblica o privata, sono limitate e che pertanto occorre **guardare all'esterno**, potenziando le proprie capacità di:

- **identificare innovazioni** tecnologiche, di prodotto/processo e di mercato al di fuori della propria organizzazione
- **acquisire** tali soluzioni innovative
- **internalizzare** le stesse nei propri processi gestionali e produttivi.

RETE DEGLI SPAZI ATTIVI



BIC Lazio, società della Regione Lazio, promuove la creazione e lo sviluppo di startup innovative. Offre competenze specifiche, partnership tecnologiche, produttive, finanziarie e commerciali, oltre a opportunità di networking in grado di garantire una risposta efficace alla crescita competitiva delle neo imprese.

SOLUZIONI DISRUPTIVE

SPORTELLI DONNA FORZA 8

In ogni incubatore/acceleratore BIC c'è uno
Sportello Donna Forza 8.

Lo sportello costituisce il **raccordo per le iniziative a favore dell'imprenditoria femminile.**



Supporto all'imprenditoria femminile

- **Idea generation/Startup Storming:** incontri dedicati alla elencazione d'idee e progetti d'impresa
- **Idea Validation:** percorsi di validazione dell'idea/progetto imprenditoriale
- **Incubazione:** servizi per la crescita e lo sviluppo del progetto di business delle startup
- **Accelerazione:** servizi di lancio della startup sul mercato
- **FabLab:** laboratori di progettazione e realizzazione di prototipi



“Insegnare non è riempire
un secchio,
ma accendere un fuoco”

[William B. Yeats]



“Se ho visto più lontano,
è perché stavo sulle
spalle di giganti”

[Isaac Newton]



STARTUP ENGINE

percorso per la creazione di Startup

	STRUMENTI	DURATA	SPAZIO FISICO	COSTO
DIFFUSIONE DELLA IMPRENDITORIALITÀ	Startupper School Academy 	DA 4 ore	Aule dell'istruzione Secondaria Superiore	Gratuito
SCOUTING D'IDEE	Startup Storming 	DA 2-4 ore		Gratuito + 
VALIDAZIONE D'IDEE	StartupLab TradValidation blended learning] OpenValidation corso intensivo]  	DA 5-6 settimane		
SVILUPPO PROGETTO	Startuppering 	DA 2-6 mesi		
COSTITUZIONE STARTUP				
AVVIO STARTUP	Startup Go-To-Market 	24 mesi rinnovabili annualmente fino a un massimo di 36 mesi		
CONSOLIDAMENTO	Startup Expansion 	12 mesi		

LA COLLABORAZIONE
è L'ELEMENTO CHIAVE
DEL TALENTWORKING
E SI REALIZZA TRA I
SUOI PROTAGONISTI

che si "arricchiscono" lavorando insieme
facendo della condivisione e della co-
progettazione un elemento fondamentale
della loro crescita



Banca del Tempo

10 minuti di banca del tempo per ogni entrata
5 minuti supplementari nel caso di adesione all'opzione
spazio storage e armadietti.

Prenotazione obbligatoria su www.biclazio.it solo per "HOUSE"
e per l'accesso a storage ed armadietto.

Con l'obiettivo di creare una comunità partecipativa ed utile ai
fini della co-progettazione, sarà data priorità alle richieste di
accesso per periodi superiori ai 22 gg.

GLI SPAZI DEL FABLAB



Digital Lab

Area dedicata alla produzione degli oggetti: un'officina in cui ognuno potrà fabbricare da sé un oggetto fisico partendo da un file digitale.

Interactive Lab

Area dedicata all'analisi, acquisizione e progettazione, 3D scanning, modellazione solida e modellazione superfici, video, grafica, design di prodotti fisici e virtuali, new media ed interaction design

Training Lab

Area didattica dedicata al FabLab per l'erogazione di corsi, workshop, tutorial, seminari, incontri ecc...

Relax and Networking area

Area dedicata al relax e alla contaminazione interattiva e dinamica tra i fruitori del FabLab

HACKATHON



- **Finalità:** rispondere a «sfide sociali» a premi per il benessere ed il miglioramento della qualità di vita dei cittadini, attraverso soluzioni innovative ICT e IoT
- **Obiettivo:** valorizzare giovani talenti nei settori delle tecnologie informatiche e del coding
- **Metodologia:** Crowdsourcing
- **Mezzo:** Call
- **Chi:** sviluppatori hardware e software, designer, creativi, esperti di business, imprenditori e aspiranti tali, ed in generale chiunque (persona fisica, team imprenditoriale, giovane startup) sia appassionato di programmazione e di nuove tecnologie nel campo dell'ICT, delle mobile application e dell'Internet of Things in genere
- **Come:** individualmente o in team 24 o 48 ore di programmazione
- **Cosa:** sviluppare nuove soluzioni e/o applicazioni e/o software o migliorare un sistema e/o un'applicazione o un software open source esistenti

JAM



- **Finalità:** rispondere a «sfide sociali» a premi per il benessere ed il miglioramento della qualità di vita dei cittadini, attraverso l'individuazione di nuovi servizi o di soluzioni migliorative di servizi esistenti
- **Obiettivo:** valorizzare giovani talenti e creativi
- **Metodologia:** Crowdsourcing
- **Mezzo:** Call
- **Chi:** designer di prodotto o di servizio, esperti di business marketing o comunicazione, professori, studenti, insegnanti, hackers, makers, imprenditori e aspiranti tali ed in generale chiunque (persona fisica, team imprenditoriale, giovane startup) possa apportare contributi utili alle tematiche della Call
- **Come:** in team 24 o 48 ore di progettazione collaborativa
- **Cosa:** sviluppare nuovi servizi o migliorare quelli esistenti, in un'ottica di maggior soddisfazione sia di chi ne fruisce che di chi li fornisce

OPEN INNOVATION

il programma BIC Lazio per l'imprenditorialità nelle scuole



Le azioni del programma 2015/6:

- **Startupper tra i banchi di scuola**
 - 61 Istituti coinvolti
 - 4.000 studenti
 - 200 incontri
- **Startupper Video Contest**
 - 27 Istituti coinvolti
 - 600 studenti
 - 30 video di idee d'impresa
- **Startupper School Lab for Makers**
 - 27 Istituti coinvolti
 - 119 studenti
 - 21 idee d'impresa
- **Startupper School Tutorial**
 - 26 Istituti coinvolti

<https://www.youtube.com/watch?v=l1dV92ejHDY>

CROWDFUNDING



Raccolta fondi con strumenti 2.0 per il sostegno finanziario alla realizzazione di progetti innovativi proposti da startup.

- **EQUITY CROWDFUNDING**
- **REWARDS CROWDFUNDING**
- **CROWDFUNDING PEER-TO-PEER**

[Fonte: Guida della Commissione Europa, // Crowdfunding. Cosa è.]

GAMIFICATION



“Scegli il lavoro che ami
e non lavorerai mai,
neanche un giorno nella vita”

[Confucio]

DI METODI E MODELLI

Utilizzo di elementi mutuati dai giochi e delle tecniche di game design in contesti esterni ai giochi. La *gamification* può essere applicata in diversi campi: non si limita solamente al social-business o web-engagement ma può essere applicata in tutte quelle occasioni dove l'obiettivo finale è comunicare e diffondere un messaggio.

CROWDSOURCING



Condivisione di conoscenze su larga scala per l'ideazione, lo sviluppo e la realizzazione di progetti innovativi.

FAVOLE IN AGGIORNAMENTO

Favole in Aggiornamento - Maria Iovine <https://www.youtube.com/watch?v=-l6lIOAwik>

