

Corso di Alta Formazione:

Design dell'innovazione, Fund Raising e Project Management per la Cultura e il Territorio

"Cultural Project Management per l'Ecosistema Borghi"

Corso realizzato da:



UNIONCAMERE
VENETO

Un **percorso gratuito** promosso da **Unioncamere del Veneto**, con il **patrocinio del Comune di Vittorio Veneto (TV)**, nell'ambito del progetto **HyperVillage – PNRR TOCC** Capacity building per gli operatori della cultura per gestire la transizione digitale (CUP: C91B23000470004).

Cos'è?

Un corso di **alta formazione teorica e pratica** per chi vuole imparare a **ideare, pianificare e gestire progetti culturali e creativi**, trasformando intuizioni e idee in azioni concrete.

Si potranno apprendere **metodi, strumenti e casi pratici** per capire come far funzionare davvero un progetto: dalla visione alla realizzazione, fino alla valutazione dei risultati.

A chi si rivolge?

Il corso è **gratuito ed aperto a tutti**. È specialmente rivolto a **giovani tra i 18 e i 30 anni** con tempo, curiosità e voglia di sperimentare, ma anche a **operatori culturali, ricercatori, studenti, professionisti e membri di associazioni o imprese creative** che desiderano dare forma a nuove iniziative.

Non serve esperienza pregressa: il corso parte dalle basi, ma con **contenuti di livello universitario** e una **docenza qualificata**.

Cosa si impara?

- **Design thinking e innovazione:** ideare prodotti e servizi culturali e turistici attraverso metodologie di design dell'innovazione.
- **Business modeling:** costruire modelli economici sostenibili e realistici.
- **Project management:** pianificare, gestire e controllare tempi, costi e qualità.
- **Finanziamenti e project financing:** capire come intercettare e gestire risorse pubbliche e private.
- **Monitoraggio e impatto:** valutare e comunicare i risultati con KPI e storytelling.
- **Strumenti digitali e intelligenza artificiale:** conoscere le principali piattaforme e applicazioni digitali a supporto della progettazione, della collaborazione e dell'innovazione.



Struttura del corso

- Il percorso formativo ha una **durata complessiva di 64 ore**, articolate in 4 sprint da 16 ore. Il percorso si svolge **per il 75% online su piattaforma Zoom** e **per il restante 25% in presenza** presso l'**Innovation Lab Marca Trevigiana di Vittorio Veneto (TV)**, – Viale Vittorio Emanuele II, 1 – Vittorio Veneto (TV).
- Si tratta di un **percorso intensivo e pratico**, che combina lezioni interattive, esercitazioni di gruppo e casi studio reali. Ogni partecipante sarà accompagnato nella definizione di un **piano progettuale personale**, utile per mettere subito in pratica le competenze acquisite.
- **Attestato di partecipazione** rilasciato da **Unioncamere del Veneto**, riservato a chi **frequenta almeno il 70% delle ore complessive (45 ore su 64)**.

Programma didattico

Sprint

Descrizione sintetica



1. **Innovazione sociale, design strategico e modelli di business culturali**

Come trasformare idee creative in iniziative sostenibili. Si esplorano le logiche del design thinking, le leve dell'innovazione sociale e gli strumenti per costruire modelli economici solidi e orientati al territorio.



2. **Project Management: pianificazione, esecuzione e controllo**

Strutturare un progetto culturale o turistico in tutte le sue fasi: ideazione, pianificazione, gestione dei costi e monitoraggio dei risultati. Focus su tecniche operative, gestione dei rischi e team collaboration.



3. **Applicazioni digitali e IA per la collaborazione e la co-progettazione**

Dalle piattaforme collaborative agli strumenti di IA generativa: come usare la tecnologia per facilitare il lavoro di gruppo, ottimizzare i processi creativi e migliorare la comunicazione nei progetti complessi.



4. **Stakeholder, utenti e miglioramento continuo**

Dalla valutazione dell'impatto alla comunicazione dei risultati. Come gestire relazioni, comunità e utenti in un'ottica di apprendimento organizzativo e miglioramento continuo. Focus su KPI, storytelling e feedback loops.

Le quattro fasi di ogni sprint

- A. **Keynotes** – per entrare nella prospettiva giusta e comprendere i concetti chiave.
- B. **Toolbox** – per acquisire strumenti e metodi operativi immediatamente applicabili.
- C. **Lab** – per sperimentare casi concreti, lavorare in gruppo e consolidare le competenze.
- D. **Retrospective** – per riflettere sull'apprendimento e tradurlo nel proprio piano progettuale personale.

Calendario:

Sprint	Keynotes (online - Zoom)	Toolbox (online - Zoom)	Lab (in presenza)*	Retrospective (online - Zoom)
1	10/11/2025	21/11/2025	28/11/2025	01/12/2025
2	19/01/2026	30/01/2026	06/02/2026	09/02/2026
3	23/02/2026	06/03/2026	13/03/2026	16/03/2026
4	30/03/2026	10/04/2026	17/04/2026	20/04/2026

Tutti gli appuntamenti sono di 4 ore, dalle ore 14:00 alle ore 18:00.

**Per giustificati motivi, sarà possibile collegarsi da remoto anche durante le attività in presenza.*

Docenti

Lorenzo Liguoro: docente e project manager con oltre 18 anni di esperienza in progetti europei e interventi complessi di sviluppo territoriale e innovazione sociale. Vice Presidente di Sherpa srl – Spinoff dell'Università di Padova, insegna a contratto in quattro Atenei italiani e collabora con enti pubblici, università, imprese e cooperative per lo sviluppo locale e culturale.

Simone Giotto: project manager, consulente docente e socio-fondatore di Alterevo Società Benefit srl. Si occupa da oltre 15 anni di innovazione sociale, progettazione complessa, valutazione di impatto e politiche pubbliche.

Info e iscrizioni:

<https://forms.gle/MHAmFr1m4oCvUjn28>



Corso finanziato tramite avviso pubblico per la presentazione di proposte progettuali di capacity building per gli operatori della cultura, nell'ambito del PNRR, MISSIONE 1 - Digitalizzazione, innovazione, competitività, cultura e turismo, COMPONENTE 3 - Turismo e cultura 4.0, MISURA 3 - Industrie culturali e creative, INVESTIMENTO 3.3 – “Capacity building per gli operatori della cultura per gestire la transizione digitale e verde”: Sub-investimento 3.3.1 “Interventi per migliorare l'ecosistema in cui operano i settori culturali e creativi, incoraggiando la cooperazione tra operatori culturali e organizzazioni e facilitando upskill e reskill” (Azione A I), finanziato dall'Unione europea - NextGenerationEU e gestito dal Ministero della Cultura”.