



YOUR GUIDE TO MOOW CODE

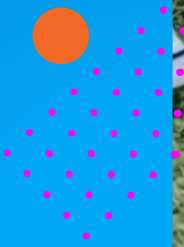


Co-funded by
the European Union

 CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

Il sostegno della Commissione Europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del suo contenuto, che riflette esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Le risorse MOOW CODE © 2024 del consorzio MOOW CODE sono concesse in licenza sotto CC BY-NC-SA 4.0. Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>





LINEE GUIDA

PER GLI ORGANIZZATORI





INDICE DEI CONTENUTI

MOOW CONCEPT	4
1.1. L'IDEA DI MOOW IN SINTESI.....	5
1.2. BENEFICI, RISULTATI, IMPATTI E LIMITAZIONI ATTESI.....	5
1.3. LIMITAZIONI DI MOOW	11
PANORAMICA DELLE CAPACITÀ E DELLE RISORSE NECESSARIE PER UN'IMPLEMENTAZIONE DI SUCCESSO DEL MOOW	12
LINEE GUIDA E RACCOMANDAZIONI ("COSE DA FARE" E "COSE DA NON FARE") PER LA PIANIFICAZIONE E L'IMPLEMENTAZIONE DI UN MOOW	16
I. FASE PRE-MOOW	17
II. EVENTO MOOW.....	25
III. FASE POST MOOW.....	30
VALUTAZIONE DEL RISCHIO NELL'IMPLEMENTAZIONE DI MOOW	35
I. FASE PRE MOOW	36
II. FASE MOOW	38
III. FASE POST MOOW.....	41
PROBLEMI DI SICUREZZA E PRIVACY	45



01

MOOW CONCEPT



1.1. L'idea di MOOW in sintesi

MOOW è un formato sinergico e multiforme di apprendimento digitale e co-creazione nell'istruzione superiore. MOOW si basa sui punti di forza dei MOOC tradizionali, delle Entrepreneurial Weeks universitarie e degli acceleratori e bootcamp online per la fase delle idee. Tuttavia, a differenza di questi formati, i MOOW offrono un ambiente di apprendimento completamente digitale e altamente interattivo, impostato in un intervallo di tempo rigido (una settimana) ed è progettato per facilitare lo sviluppo di nuove idee, prodotti e soluzioni attraverso la collaborazione e la co-creazione. Le principali differenze tra MOOC e MOOW sono le seguenti:

1. Gli studenti MOOC studiano principalmente da soli, con scambi scritti tra studenti che di solito sono l'unico formato di interazione. Al contrario, gli studenti MOOW collaboreranno in Bootcamp MOOW altamente interattivi e orientati al prodotto, con conseguenti esperienze di apprendimento e co-creazione migliorate.
2. Gli studenti MOOC studiano nei loro tempi e al loro ritmo. Rispetto a questo, i partecipanti al MOOW si impegneranno in un lasso di tempo stabilito (la "settimana") e il ritmo è dato attraverso un approccio guidato simile a un bootcamp, con conseguente maggiore coinvolgimento dei partecipanti e, in definitiva, un tasso di abbandono inferiore.
3. I partecipanti al MOOC spesso si sentono distaccati dai risultati tangibili dei loro apprendimenti. Al contrario, i partecipanti al MOOW lavorano in modo collaborativo su idee implementabili e le vedono trasformarsi in soluzioni e prodotti praticabili.

Un MOOW include una collaborazione in stile Bootcamp in cui i partecipanti sviluppano idee e prototipi come soluzioni a sfide del mondo reale, nonché eventi accessibili al pubblico (lezioni, dibattiti di gruppo) per il pubblico generale. Grazie al formato universale del MOOW, le università possono scegliere diversi argomenti per i loro MOOW che affrontano una varietà di urgenti problemi sociali. Un aspetto strategico dell'esperienza del MOOW Bootcamp è il suo orientamento imprenditoriale e di risoluzione dei problemi.

Il MOOW Bootcamp consentirà a studenti, educatori, sviluppatori e imprenditori di lavorare congiuntamente su soluzioni innovative (concetti di idee, prototipi e/o prodotti minimi praticabili MVP) in formato digitale.

1.2. Benefici, risultati, impatti e limitazioni attesi

I MOOW produrranno risultati tangibili: nuove idee, prototipi e/o MVP da implementare dai partecipanti in un ambiente completamente digitale che affrontino una varietà di urgenti questioni sociali. Quindi, generare, prototipare, implementare (ed eventualmente commercializzare) nuove idee e prodotti derivanti dalle collaborazioni MOOW.

I risultati chiave della partecipazione a MOOW sono la generazione di idee, la prototipazione e l'implementazione in un ambiente collaborativo digitale. Nuove idee e prodotti derivanti dalle collaborazioni MOOW. Ci aspettiamo che ogni MOOW produca almeno 4-6 idee o prodotti. I risultati di MOOW non si limitano a specifiche aree accademiche: possono essere applicati per affrontare un'ampia gamma di urgenti questioni nell'istruzione superiore e nella società.

I risultati come i materiali elaborati per organizzare MOOW e la piattaforma saranno disponibili per uso non commerciale.

Gli impatti diretti e indiretti sono previsti a più livelli: impatti su studenti ed educatori generati dalle attività del progetto; impatti derivanti dalla cooperazione tra le organizzazioni partecipanti e il loro personale amministrativo; impatti ottenuti attraverso la diffusione dei risultati di MOOW oltre gli organizzatori. Inoltre, i MOOW genereranno impatti a livello locale/regionale, nazionale ed europeo. La partecipazione ai MOOW potenzierà il personale universitario in nuove competenze. Poiché le attività dei MOOW coinvolgono studenti e insegnanti e facilitano lo sviluppo di soluzioni uniche e pronte all'uso, gli educatori che spesso non hanno la comprensione e le competenze tecniche necessarie per implementare miglioramenti digitali nei corsi che insegnano, avranno l'opportunità di aggiornare le proprie competenze. Pertanto, l'esperienza dei MOOW avrà un impatto duraturo sulle pratiche di apprendimento e insegnamento digitali negli istituti di istruzione superiore. Inoltre, migliorerà le competenze degli insegnanti nella progettazione di soluzioni innovative.

Gli studenti acquisiranno competenze pratiche e trasferibili verso la creatività. Trarranno vantaggio dalla collaborazione congiunta con imprenditori e insegnanti e acquisiranno competenze nella creazione e nello sviluppo di idee. Avranno l'opportunità di produrre idee concettuali, prototipi o MVP. I MOOW consentiranno loro anche di diversificare ed espandere le proprie reti professionali.

I vantaggi specifici per questi e altri gruppi sono presentati nella tabella seguente

	Studenti partecipanti	Partecipanti educatori	Personale amministrativo e di supporto dell'università	HEIs	Stakeholders
Promuovere la trasformazione digitale e l'innovazione nell'istruzione superiore	<ul style="list-style-type: none"> • maggiore accesso a formati di apprendimento digitale innovativi nell'istruzione superiore 	<ul style="list-style-type: none"> • maggiori opportunità di co-creare con gli studenti ed esplorare nuovi approcci di insegnamento digitale 	<ul style="list-style-type: none"> • l'empowerment per applicare, gestire e supportare formati di istruzione digitale innovativi, multiformi e su larga scala 	<ul style="list-style-type: none"> • maggiore capacità istituzionale per la trasformazione digitale • maggiore capacità istituzionale per formati innovativi di apprendimento e collaborazione digitale 	
Promuovere l'imprenditorialità, la creazione di prodotti e gli apprendimenti e le pratiche di gestione dei progetti tra studenti, educatori e personale universitario	<ul style="list-style-type: none"> • maggiori competenze imprenditoriali, di problem-solving, di sviluppo di prodotti e di gestione di progetti • maggiori opportunità di imparare da professionisti, imprenditori ed esperti della vita reale • reti professionali ampliate e migliori prospettive di carriera • esperienza acquisita nella produzione di idee, prototipi o MVP da sfruttare nelle 	<ul style="list-style-type: none"> • maggiore comprensione di metodi e approcci innovativi alla formazione incentrata sull'imprenditorialità • opportunità di coinvolgere gli studenti attraverso l'apprendimento digitale e la co-creazione • responsabilizzazione dei partecipanti per generare ed elaborare idee innovative e 	<ul style="list-style-type: none"> • conoscenza avanzata e sviluppo di una comprensione pratica di formati innovativi di apprendimento digitale e di co-working nell'istruzione superiore 	<ul style="list-style-type: none"> • miglioramento dell'offerta di competenze trasversali: imprenditorialità, problem solving, sviluppo di prodotti e altro 	<ul style="list-style-type: none"> • accesso a soluzioni innovative (idee, prototipi, MVP) pronte per essere sfruttate e implementate dalle aziende; nuove iniziative imprenditoriali avviate dai partecipanti al Bootcamp

	università e oltre responsabilizzazione dei partecipanti per generare ed elaborare idee innovative e trasformarle in soluzioni e prodotti tangibili	trasformarle in soluzioni e prodotti tangibili			
Promuovere i collegamenti tra università e società nell'era digitale					<ul style="list-style-type: none"> • maggiori opportunità e prospettive migliorate per la collaborazione tra università e imprese e per l'apprendiment o e la formazione combinati

Sviluppare e rafforzare la capacità istituzionale di organizzare eventi di apprendimento digitale multiforme, innovativi e orientati ai risultati			<ul style="list-style-type: none"> competenze trasversali potenziate (pensiero imprenditoriale, gestione dei progetti, comunicazione e lavoro di squadra) nuove competenze e capacità nella pianificazione e implementazione di eventi digitali universitari 	<ul style="list-style-type: none"> maggior capacità istituzionale di organizzare eventi digitali su larga scala 	
Promuovere la cooperazione interdipartimentale e istituzionale, la partnership e la condivisione di conoscenze nell'istruzione digitale	<ul style="list-style-type: none"> nuovi contatti e opportunità di cooperazione con studenti di altri Istituti di istruzione superiore promozione e arricchimento delle relazioni tra studenti e insegnanti 	<ul style="list-style-type: none"> nuovi contatti e opportunità di cooperazione con colleghi di altri Istituti di istruzione superiore promozione e arricchimento delle relazioni tra studenti e insegnanti 	<ul style="list-style-type: none"> nuovi contatti e opportunità di cooperazione con colleghi di altri Istituti di istruzione superiore 	<ul style="list-style-type: none"> rafforzamento della cooperazione e delle partnership tra dipartimenti, unità accademiche e istituzioni nell'istruzione digitale 	
Promuovere l'apprendimento collaborativo digitale nell'istruzione superiore	<ul style="list-style-type: none"> sviluppo di competenze di apprendimento digitale applicato e di co-creazione, competenze ICT 	<ul style="list-style-type: none"> sviluppo di competenze di apprendimento digitale applicato e di co-creazione, competenze ICT 	<ul style="list-style-type: none"> sviluppo di competenze di apprendimento digitale applicato e di co-creazione, competenze ICT 		

LIVELLO ORGANIZZATIVO

Le organizzazioni che collaborano nei MOOW:

- miglioreranno la loro capacità di guidare la trasformazione digitale e l'innovazione nelle loro istituzioni
- miglioreranno l'immagine pubblica come partecipanti al movimento MOOW
- acquisiranno competenze di gestione dei progetti
- amplieranno le relazioni con gli stakeholder
- promuoveranno la cooperazione internazionale

LIVELLO LOCALE/REGIONALE

Si prevede che i MOOW creeranno un effetto di ricaduta nella regione. Altre università locali e regionali adotteranno misure per promuovere il cambiamento digitale e promuovere nuove soluzioni digitali nell'insegnamento, nell'apprendimento e nella cooperazione acquisendo conoscenze e da un'università ospitante MOOW. Attraverso una Terza Missione rafforzata e un migliore coinvolgimento tra università e stakeholder locali, i MOOW avranno anche un effetto sull'economia locale. Inoltre, i MOOW saranno vantaggiosi per l'economia locale perché porteranno avanti l'innovazione digitale nell'istruzione e nella formazione e incoraggeranno l'imprenditorialità tecnologica. I partecipanti ai Bootcamp MOOW possono scegliere di intraprendere carriere come imprenditori o innovatori tecnologici o in settori guidati dall'innovazione. Ciò potrebbe offrire all'economia locale una spinta in termini di diversificazione e innovazione.

LIVELLO NAZIONALE

Simili impatti potrebbero verificarsi a livello nazionale. Le università di tutto il paese potranno imparare dalle istituzioni ospitanti MOOW e i partecipanti MOOW potrebbero contribuire all'economia nazionale con le loro nuove competenze, prospettive, idee e prodotti. Altri impatti previsti a livello nazionale includono (1) una maggiore consapevolezza da parte dei decisori politici della rilevanza di MOOW e dell'istruzione digitale innovativa; (2) lo sviluppo di concetti, metodologie, forme e pratiche di istruzione secondaria, istruzione professionale e istruzione per adulti ispirati da MOOW (3) il miglioramento della competitività e dell'immagine dei sistemi nazionali di istruzione superiore. Inoltre, le idee, i prototipi e gli MVP sviluppati durante i Bootcamp pilota saranno disponibili per lo sfruttamento da parte di altre istituzioni nel paese e oltre. L'impatto a livello nazionale è particolarmente evidente poiché molti dei risultati dei Bootcamp saranno forniti in una lingua locale e saranno personalizzati in base alle condizioni locali.

LIVELLO EUROPEO

MOOW CODE avrà un impatto nelle seguenti aree: (1) una maggiore cooperazione tra istituzioni in tutta Europa nell'istruzione digitale; (2) rafforzato le reti professionali orizzontali tra il personale universitario coinvolto nell'organizzazione e nell'implementazione dei MOOW; (3) ripensato i ruoli di studenti e insegnanti come passaggio da ruoli tradizionali a co-creatori nel processo di apprendimento. Il progetto contribuirà anche ad affrontare le priorità e gli obiettivi politici delineati nei documenti e nelle iniziative dell'UE, tra cui il piano d'azione per l'istruzione digitale dell'UE (che promuove lo sviluppo di aziende digitali e facilita l'implementazione di tecnologie digitali nell'istruzione), la

rinnovata agenda dell'UE per l'istruzione superiore (che affronta le discrepanze di competenze nella prontezza digitale del personale e degli studenti universitari, supportata da tecnologie all'avanguardia e progetti di istruzione aperta), l'iniziativa HEI (che promuove l'insegnamento e l'apprendimento digitale con un focus su innovazione e imprenditorialità

1.3. Limitazioni di MOOW

La limitazione principale di MOOW deriva dalla sua durata di una settimana. Si tratta di un lasso di tempo relativamente breve per (1) insegnare agli studenti la creazione di idee e alcuni aspetti della salute mentale o della sostenibilità nell'istruzione digitale e (2) sviluppare completamente il concetto/prodotto dell'idea in un periodo così breve. D'altro canto, gli studenti non sono disposti a partecipare a corsi più lunghi.

La seconda limitazione è correlata al modulo di autoapprendimento. Ci si aspetta che gli studenti acquisiscano conoscenze dalle fonti presentate per lavorare efficacemente in team e collaborare con insegnanti e imprenditori. Ciò richiede autodisciplina da parte degli studenti.

La successiva limitazione deriva dalle forme di contatto online. Sebbene l'insegnamento e la cooperazione online possano essere molto utili, influenzano le dinamiche di gruppo. L'impegno e la connessione tra i membri del team sono più ridotti rispetto a quando si lavora e si collabora di persona. Gli strumenti di gestione del lavoro collaborativo non possono seguire esattamente l'energia delle attività della vita reale.

Una tecnologia affidabile e di facile utilizzo è fondamentale per un MOOW di successo. Tuttavia, nessuna tecnologia è affidabile al 100%. Alcuni guasti possono verificarsi in qualsiasi punto del sistema. Potrebbe trattarsi di un problema del server, di problemi con i PC degli studenti oppure potrebbe verificarsi un guasto della connessione Internet.



02

PANORAMICA DELLE CAPACITÀ E
DELLE RISORSE NECESSARIE PER
UN'IMPLEMENTAZIONE DI



Il successo di MOOW dipende dal livello delle seguenti capacità e risorse:

2.1 Capacità-abilità

Aspetti da considerare	Linee guide
Squadra organizzativa	<ul style="list-style-type: none"> le competenze dovrebbero comprendere: sviluppo del programma, pianificazione delle attività, coinvolgimento di studenti/insegnanti/relatori/esperti/ospiti, relazioni con partner e stakeholder, marketing, comunicazione e sensibilizzazione per essere in grado di preparare, organizzare e implementare i MOOW
Facilitatori	<ul style="list-style-type: none"> Devono essere formati in termini di obiettivi, piattaforma e strumenti MOOW e attività da MOOW Playbook per l'apprendimento e la co-creazione del Bootcamp. Il loro atteggiamento positivo verso la tecnologia esercita un impatto sui risultati di apprendimento degli studenti. Dovrebbero anche essere in grado di mostrare stili di insegnamento interattivi, incoraggiando l'interazione tra gli studenti e con l'istruttore.

2.2. Requisiti tecnologici

Aspetti da considerare	Linee guide
Quali caratteristiche dovrebbe avere il server?	<ul style="list-style-type: none"> virtuale fisico
Come dovrebbe essere la connessione Internet?	<ul style="list-style-type: none"> Internet a banda larga ad alta velocità router e punti di accesso di buona qualità
Quali caratteristiche dovrebbe avere un browser web?	<ul style="list-style-type: none"> Microsoft Edge v.105.0.1343.33 and later Google Chrome Mozilla Firefox Safari
Quali caratteristiche dovrebbero avere i computer personali utilizzati dai partecipanti al MOOW?	<ul style="list-style-type: none"> 2 Mb internet camera M.2 PCIe SSD 512 GB Processore - i.e. Intel i5 8th or higher RAM 16Gb DDR4 Connessione Wi-Fi Altoparlanti stereo integrati

	<ul style="list-style-type: none"> • Due microfoni integrati • Screen diagonal 15,6"
--	--

2.3. Caratteristiche comunicative

Aspetti da considerare	Linee guide
Quali sono le esigenze della rete Internet? Da cosa dipende la buona qualità dell'interfaccia?	<ul style="list-style-type: none"> • la configurazione della rete dovrebbe consentire sia lo scambio sincrono che asincrono; • gli studenti dovrebbero avere un accesso comodo (ad esempio tramite un accesso remoto); • la rete dovrebbe richiedere un tempo minimo per lo scambio di documenti
Quali sono le esigenze della rete Internet? Da cosa dipende la buona qualità dell'interfaccia?	<ul style="list-style-type: none"> • facile da usare: un'interfaccia utente di qualità è composta da elementi necessari che sono logici e concisi • semplicità: limita la tua interfaccia agli elementi essenziali per l'utente. Non aggiungere elementi solo per alimentare il tuo ego, ma piuttosto concentrati sulla qualità dell'esperienza utente • coerenza: mantieni linguaggio, layout e design in tutta la tua interfaccia. In questo modo rendi più facile per i tuoi utenti capire come funzioneranno le cose, aumenti la loro efficienza e migliori l'esperienza utente. • navigazione chiara: crea etichette chiare e concise per pulsanti e azioni. Più le tue etichette, la tua navigazione e il tuo contenuto sono facili da leggere, più facile sarà per gli utenti capire cosa fare. • gerarchia visiva: il contrasto tra le diverse dimensioni, colori e posizionamenti degli elementi dovrebbe funzionare insieme per dare una chiara comprensione della tua interfaccia e di cosa dovrebbe fare un utente. Una gerarchia visiva ben progettata riduce l'apparenza di complessità e aiuta gli utenti a svolgere i loro compiti. • reattività: fai sapere ai tuoi utenti cosa sta succedendo e che il loro sforzo di interagire con l'interfaccia è stato compreso. Ad esempio, crea una risposta per far sapere loro che hanno premuto un pulsante con successo o crea una barra di avanzamento per far sapere agli utenti che la schermata successiva si sta caricando in modo che non diano per scontato che sia bloccata.

	<ul style="list-style-type: none"> • funzionalità generale: considera le attività e i compiti che gli utenti hanno maggiori probabilità di svolgere e quindi semplifica il processo per rendere ciascuno il più rapido e semplice possibile per gli utenti. Considera attentamente quali funzioni sono necessarie e quali obiettivi gli utenti stanno cercando di raggiungere. Invece di creare semplicemente un elenco di dove gli utenti possono navigare, considera cosa vorranno fare i tuoi utenti e aiuta a facilitare tali attività attraverso il tuo design.
Qual è la ricchezza della tecnologia?	<ul style="list-style-type: none"> • un mezzo ricco - sia comunicazione sincrona che asincrona • supporta una varietà di elementi didattici - testo, grafica, messaggi audio e video. • interattività - capacità di coinvolgere fornendo interazione e feedback rapidi e avvincenti agli studenti • presentazione basata sui problemi del materiale didattico
Quali sono le caratteristiche dei buoni strumenti di comunicazione?	<ul style="list-style-type: none"> • supportare l'interazione tra insegnanti e studenti (ad esempio, e-mail, chatroom, ad esempio Slack) • gli strumenti della comunità (social media, ad esempio Facebook) • gli strumenti nell'apprendimento online (piattaforme che consentono la co-creazione e la cooperazione, ad esempio Mural, Microsoft Whiteboard, Google Jamboard) Help Desk: il modo migliore per assistere gli studenti,
Quali dovrebbero essere le strutture tecnologiche utili nella comunicazione con gli studenti?	<ul style="list-style-type: none"> • risorse offline e online - essere solo un manuale cartaceo per aiutare l'apprendimento, un'opzione per aiutare gli studenti che richiedono assistenza diretta, come terminologia e glossario • risorse umane - ad esempio, utenti esperti, formatori, per fornire assistenza tecnica e consigli



03

LINEE GUIDA E
RACCOMANDAZIONI ("COSE DA
FARE" E "COSE DA NON FARE")
PER LA PIANIFICAZIONE E



Linee guida e raccomandazioni pratiche (i "cose da fare" e "cose da non fare") sono fornite agli HEI da considerare quando pianificano e implementano un MOOW. Queste raccomandazioni riguardano argomenti quali:

- a. Selezione del tema del MOOW,
- b. Coinvolgimento degli stakeholder,
- c. Comunicazione interna ed esterna,
- d. Controllo di qualità
- e. Valutazione del rischio nell'implementazione del MOOW nonché problemi di sicurezza e privacy

Si possono distinguere tre fasi principali dei MOOW:

- I. Fase pre-MOOW
- II. Evento MOOW
- III. Fase post-MOOW

I. Fase pre-MOOW

Questo passaggio è fondamentale per assicurarsi che gli elementi chiave di MOOW siano in atto al momento dell'evento. In particolare, la fase pre-MOOW riguarda gli otto elementi principali:

1. Studenti che collaboreranno al progetto
2. Personale, ovvero docenti universitari e personale amministrativo e le loro conoscenze e competenze, l'importanza che attribuiscono al progetto
3. Stakeholder esterni, ovvero operatori commerciali e le loro esigenze
4. Argomenti su cui si lavorerà durante la settimana che dovrebbero dare origine a idee/PRV
5. Collaborazione congiunta tra studenti e facilitatori
6. Aspetti tecnici, ovvero tecnologie disponibili per i loro utenti
7. Comunicazione
8. Problemi di qualità.

La tabella seguente fornisce una checklist per la fase pre-MOOW.

Elementi Pre-MOOW	Aspetti da considerare
Partecipanti	<ul style="list-style-type: none">• Qual è il livello di interesse degli studenti per MOOW?• Chi reclutare?• Quanti partecipanti dovrebbero essere selezionati?• Come reclutare gli studenti?• Quando iniziare il reclutamento?• Come coinvolgere gli studenti?
Insegnanti	<ul style="list-style-type: none">• Quali sono le conoscenze professionali dei docenti universitari che possono influenzare la scelta dell'argomento?• Qual è l'approccio dei docenti universitari al progetto?• Chi reclutare?

	<ul style="list-style-type: none"> • Come coinvolgere il personale?
Team organizzativo	<ul style="list-style-type: none"> • Chi dovrebbe essere il membro del team organizzativo MOOW? • Come reclutare i membri del team organizzativo MOOW • Quali dovrebbero essere le responsabilità del team? • Come preparare il team?
Esperti esterni	<ul style="list-style-type: none"> • Chi invitare per la cooperazione? • Come invitare esperti esterni per la partecipazione? • Come coinvolgere gli esperti?
Argomenti	<ul style="list-style-type: none"> • Quali sono gli argomenti interessanti per gli studenti? • Quali sono gli argomenti interessanti per gli stakeholder esterni? • Quali sono le capacità dell'Università che determinano la scelta dell'argomento?
Aspetti tecnici	<ul style="list-style-type: none"> • Quali dovrebbero essere le capacità tecniche dell'Università? • Quali dovrebbero essere le capacità tecniche degli studenti e degli stakeholders?
Comunicazione	<ul style="list-style-type: none"> • Come promuovere l'evento MOOW a studenti, insegnanti e stakeholder? • Come comunicare con gli studenti? • Cosa dovrebbe includere l'invito al workshop?
Qualità	<ul style="list-style-type: none"> • Come valutare la soddisfazione da MOOW? • Come valutare i risultati MOOW?

Partecipanti

Aspetti da considerare	Linee guida
Qual è il livello di interesse degli studenti per MOOW?	<p>Identifica gli studenti potenzialmente interessati a MOOW.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ad esempio, potresti considerare le esperienze passate della tua istituzione in eventi simili. • Potresti chiedere agli insegnanti che vuoi coinvolgere nella realizzazione del progetto di riconoscere l'interesse dichiarato durante le lezioni. • L'altra possibilità suggerita è un breve sondaggio tramite i social media della tua università. Cerca di raggiungere con

	informazioni su MOOW altre università per reclutare una parte dei partecipanti al di fuori dell'università
Chi reclutare?	<ul style="list-style-type: none"> • Il reclutamento dovrebbe essere inclusivo senza discriminazioni dovute a genere, età, etnia, credo religioso ecc. Possono partecipare a MOOW sia studenti di laurea triennale che magistrale. • Tutti gli studenti interessati all'evento dovrebbero avere pari opportunità di partecipare al corso. • Il gruppo più interessato al progetto potrebbe essere costituito da studenti che hanno intenzione di avviare un'attività in proprio e frequentare corsi come imprenditoria aziendale. • L'Università potrebbe anche decidere di includere MOOW come parte di un programma di sviluppo dei talenti.
Quanti partecipanti dovrebbero essere selezionati?	<ul style="list-style-type: none"> • Almeno 15 studenti partecipanti devono completare il MOOW. Per questo motivo seleziona 20-25 partecipanti e coinvolgi nel MOOW almeno 18 persone, avendo la lista di riserva.
Come reclutare gli studenti?	<ul style="list-style-type: none"> • Il modulo dedicato del processo di reclutamento è l'Impact Day per studenti ed educatori. Un Impact Day standard sarà una sessione fisica o online di 2-3 ore composta da presentazioni e attività interattive. PR4/A5. • Dovrebbe essere creato un modulo di domanda che dovrebbe includere informazioni sul campo di studio ma anche la motivazione a partecipare all'evento MOOW.
Quando iniziare il reclutamento?	<ul style="list-style-type: none"> • L'Impact Day si terrà in ogni università 2-4 settimane prima del lancio del MOOW. • L'altra forma di reclutamento dovrebbe iniziare nello stesso periodo.
Come coinvolgere gli studenti?	<ul style="list-style-type: none"> • Dopo aver terminato il corso potrebbe essere offerto un certificato congiunto. • L'altra possibilità è quella di ottenere i punti ECTS degli studenti per la partecipazione al MOOW.

Insegnanti

Aspetti da considerare	Linee guida
Chi reclutare?	<ul style="list-style-type: none"> • Gli insegnanti in diverse fasi della carriera (dottorati, post-doc, professori) avranno l'opportunità di partecipare al progetto • Il reclutamento può essere basato sugli interessi di ricerca degli insegnanti. In caso di elevata coerenza con l'area degli argomenti, si prevedono i migliori risultati.
Come coinvolgere il personale?	<ul style="list-style-type: none"> • Oltre al compenso, dovrà essere fornita una certificazione congiunta di partecipazione al progetto.

Organizing team

Aspetti da considerare	Linee guida
Chi dovrebbe essere il membro del team organizzativo MOOW?	<ul style="list-style-type: none"> • Il team sarà composto principalmente da personale universitario che ha preso parte al Workshop (PR3) e sarà in genere presieduto da un dirigente universitario senior. • Dovrebbero essere reclutati 5-7 membri che lavoreranno alla preparazione e all'implementazione di MOOW. • Si prevede che l'unità accademica leader sia quella con competenza nell'argomento di MOOW (salute mentale o sostenibilità digitale). • Inoltre, il team organizzativo dovrebbe coinvolgere rappresentanti di: (1) un'unità di formazione aziendale e/o imprenditoriale, (2) un team di formazione digitale o innovazione digitale, (3) un acceleratore universitario o un programma di supporto aziendale simile. • Le università partner faranno uno sforzo extra per iscrivere partecipanti che dimostrino un forte potenziale imprenditoriale e lungimirante e siano impegnati a promuovere l'innovazione nell'istruzione superiore.
Come reclutare i membri del team organizzativo MOOW	Il team dovrebbe essere reclutato nei mesi 10-12 del progetto. Sebbene ogni università possa sviluppare la propria strategia di reclutamento, si possono usare le seguenti idee:

	<ul style="list-style-type: none"> • Annunciare un bando aperto tra i dipartimenti per pubblicizzare il reclutamento • Consultare i presidi dei dipartimenti e i responsabili dei programmi, i direttori dei centri di formazione e altri responsabili delle unità accademiche e sollecitare i loro consigli e supporto
Quali dovrebbero essere le responsabilità del team?	<p>È necessario decidere chi dovrebbe fare cosa in termini di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • definizione del programma MOOW, • scelta e preparazione di attività e strumenti, • lancio di una piattaforma MOOW, • organizzazione di un Impact Day prima del lancio/reclutamento di studenti, insegnanti ed esperti esterni • gestione della comunicazione/social media • impostazione della registrazione • autorizzazione per questioni di privacy

Esperti esterni

Aspetti da considerare	Linee guida
Chi invitare per la cooperazione?	Gli esperti esterni svolgono un ruolo significativo in quanto partecipano a: (1) giornate di impatto il cui scopo è reclutare studenti e personale e sono (2) facilitatori durante il MOOW. Dovrebbero essere sviluppatori e imprenditori con esperienza e risultati negli argomenti del MOOW.
Come invitare gli esperti a partecipare?	Identifica esperti potenzialmente interessati a MOOW: <ul style="list-style-type: none"> • Puoi usare il database dei tuoi partner universitari • Puoi contattare associazioni imprenditoriali, ONG • L'altra fonte sono gli Alumni della tua Università
Come coinvolgere gli esperti?	Gli esperti possono trarre vantaggio dalla partecipazione al progetto: <ul style="list-style-type: none"> • avendo la soluzione al loro problema pratico elaborata tramite MOOW • riconoscendo la loro partecipazione come parte della loro strategia di responsabilità sociale • una certa quantità di remunerazione pagata dai fondi di gestione

Argomenti

Aspetti da considerare	Linee guida
Quali sono gli argomenti interessanti per gli studenti?	<ul style="list-style-type: none"> ● Considera qual è il campo di studio degli studenti che dovrebbero partecipare a MOOW (ad esempio, economia e commercio, giurisprudenza, assistenza sanitaria, ecc.) ● Considera quali potrebbero essere le motivazioni degli studenti a partecipare a MOOW. Forse vogliono acquisire determinate conoscenze o competenze (ad esempio, la creazione dell'azienda, il miglioramento della salute mentale, ecc.). ● Potresti considerare quali argomenti saranno importanti per la loro futura vita professionale e personale (ad esempio, equilibrio tra lavoro e vita privata, benessere, consapevolezza) ● Controlla quali argomenti importanti sono recentemente popolari e discussi vigorosamente sui social media (ad esempio, diffusione del lavoro da remoto, cambiamenti climatici, crisi energetica e le sue conseguenze). ● Puoi anche semplicemente chiedere agli studenti che vuoi coinvolgere in MOOW di argomenti che potrebbero interessarli, ad esempio, conducendo brevi sondaggi tramite e-mail o social media o direttamente durante le lezioni.
Quali sono gli argomenti interessanti per gli stakeholder esterni?	<ul style="list-style-type: none"> ● Considerare le sfide affrontate dagli stakeholder coinvolti nell'evento MOOW (ad esempio, problemi frequenti in un'azienda o in una pubblica amministrazione, difficoltà della società locale). ● Definire chiaramente qual è l'area di competenza degli esperti esterni che saranno coinvolti nella conduzione del MOOW (ad esempio, innovazioni, sviluppo aziendale o di prodotto, gestione della qualità, sostenibilità, salute mentale) ● Considerare quali sono i problemi della società locale (ad esempio, povertà, alto tasso di disoccupazione nel mercato del lavoro locale, mancanza di infrastrutture adeguate) o di tutta l'umanità (ad esempio, pandemie, riscaldamento globale, terrorismo).

Quali sono le capacità dell'Università che determinano la scelta dell'argomento?	<ul style="list-style-type: none"> • Definisci chiaramente il profilo della tua istituzione: qual è il dominio principale della sua attività (ad esempio scienza, discipline umanistiche o scienze sociali). • Considera qual è l'area di competenza del personale universitario che prenderà parte al MOOW (ad esempio economia, agricoltura, energetica, ingegneria meccanica, biotecnologia). • Puoi anche considerare le esperienze passate della tua istituzione in eventi simili: quali eventi sono stati e quali eventi non sono stati condotti presso la tua università.
--	---

Aspetti tecnici

Aspetti da considerare	Linee guida
Quali dovrebbero essere le capacità tecniche dell'Università? Quali dovrebbero essere le capacità tecniche degli studenti e delle parti interessate?	<ul style="list-style-type: none"> • Prendi familiarità con i requisiti tecnici della piattaforma MOOW alcune settimane prima dell'evento principale. • Controlla se il tuo istituto ha dispositivi informatici che soddisfano i requisiti della piattaforma, ad esempio, parametri tecnici adeguati, sistema operativo e la versione corrente del browser web. • Controlla se la tua università ha un'infrastruttura di rete adeguata che fornisca un accesso ininterrotto a Internet. • Controlla se la tua università ha abbastanza spazio sul server di cui avrai bisogno per avviare la piattaforma. • Leggi la guida utente della piattaforma fornita dall'amministratore della piattaforma. • Considera chi potrebbe essere responsabile (chi ha le competenze appropriate) per l'amministrazione della piattaforma nel tuo istituto e designalo. • Testa la piattaforma prima dell'evento principale. Se non funziona, contatta l'amministratore della piattaforma.
Quali dovrebbero essere le capacità tecniche dell'Università? Quali dovrebbero essere le capacità tecniche degli studenti e delle parti interessate?	<ul style="list-style-type: none"> • Valuta se studenti e stakeholder hanno le competenze appropriate per utilizzare il sistema e il browser web richiesti dalla piattaforma. • Fornisci agli studenti e agli stakeholder i requisiti della piattaforma. • Assicurati che i dispositivi informatici degli stakeholder

	<p>soddisfino i requisiti della piattaforma. In caso contrario, puoi condividere i tuoi dispositivi con loro.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valuta se gli studenti hanno accesso a dispositivi che soddisfano i requisiti della piattaforma. In caso contrario, puoi offrire loro l'accesso gratuito alle attrezzature, ad esempio, nelle aule. • Chiedi a studenti e stakeholder di testare la piattaforma prima dell'evento principale. • Chiedi a studenti e stakeholder di leggere la guida utente della piattaforma fornita dall'amministratore della piattaforma.
--	---

Comunicazione

Aspetti da considerare	Linee guida
Come promuovere l'evento MOOW a studenti, insegnanti e stakeholder?	<ul style="list-style-type: none"> • Sono necessarie strategie push per raggiungere gli studenti con informazioni su MOOW. Puoi usare: • e-newsletter • mailing • Facebook, Twitter ecc. • Puoi anche usare altri metodi come una bacheca informativa o una newsletter stampata, ma la loro efficacia è solitamente inferiore.
Come comunicare con gli studenti?	<p>Sarà necessaria una comunicazione aggiuntiva (oltre al processo di reclutamento) da parte del team organizzativo e degli insegnanti sotto forma di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • e-mail • riunioni online con gruppi di studenti interessati • riunione faccia a faccia <p>Gli studenti devono essere informati su:</p> <ul style="list-style-type: none"> • vantaggi della partecipazione a MOOW • struttura del corso • preparazione necessaria
Cosa dovrebbe includere il piano di comunicazione?	<ul style="list-style-type: none"> • Prepara un testo promozionale: includi titolo, data, ora, argomento, relatori, informazioni sulla registrazione e guida passo passo se necessario, informazioni di una persona di contatto in caso di domande più hashtag da condividere.

	<p>Pensa a tutti i canali/pubblici che hai e crea testi su misura per ognuno di essi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prepara il testo della pagina di registrazione: includi testo promozionale e informazioni tecniche importanti per gli studenti che partecipano a MOOW • Prepara la conferma via e-mail, promemoria e messaggi di follow-up • Prepara una breve guida utente su come utilizzare la piattaforma MOOW
--	--

Qualità

Aspetti da considerare	Linee guida
Come valutare la soddisfazione da MOOW?	<ul style="list-style-type: none"> • Per il personale e gli studenti preparare un questionario di soddisfazione che misuri il loro livello di esperienze positive dalla partecipazione al MOOW
Come valutare i risultati MOOW?	<ul style="list-style-type: none"> • Per il personale universitario preparare un sondaggio che misuri il miglioramento della conoscenza delle tecnologie digitali, soluzioni e strumenti; miglioramento delle competenze nella gestione dei progetti, risoluzione dei problemi imprenditoriali e capacità di lavoro di squadra • Per i partecipanti preparare sondaggi che misurino: miglioramento della conoscenza nell'argomento del MOOW; miglioramento nell'aumento della conoscenza pratica delle tecnologie digitali, soluzioni e strumenti, miglioramento nell'aumento delle competenze nello sviluppo del prodotto e capacità di lavoro di squadra digitale, miglioramento dell'interesse nell'esplorare opportunità imprenditoriali nell'istruzione digitale, come la creazione/adesione a una start-up EdTech

II. Evento MOOW

L'obiettivo di un evento MOOW è presentare ai partecipanti un problema specifico, fornire esempi pratici e quindi invitare alla co-creazione attiva attraverso discussioni di gruppo, attività ecc. L'evento non dovrebbe assomigliare a una lezione, ma dovrebbe fornire approcci pratici all'argomento e lasciare tempo per la discussione e l'interazione. Ecco una proposta di schema del workshop:

- Check-in dei partecipanti
- Avvio: benvenuto e introduzione alla sfida
- Lavoro di squadra: sviluppo del processo di idea di co-creazione
- Presentazione dei risultati
- Valutazione e chiusura

La durata pianificata dell'evento MOOW dovrebbe tenere conto della disponibilità delle persone (dal lavoro, questioni private e altre attività), in particolare degli esperti esterni impegnati nella conduzione del MOOW. L'evento dovrebbe iniziare un lunedì mattina e terminare un venerdì pomeriggio. L'orario di inizio del lunedì potrebbe essere nella seconda parte della mattinata (ad esempio alle 10:00), per dare alle persone più tempo per effettuare l'accesso. Ciò offre anche l'opportunità di risolvere problemi tecnici emergenti. Il lavoro essenziale su idee e soluzioni innovative non dovrebbe durare più di 5 ore al giorno, perché l'esaurimento mentale non favorisce il pensiero e l'azione creativi. Non consigliamo di pianificare alcuna attività per il tardo pomeriggio o la sera nei giorni feriali, così come durante il sabato o la domenica. Ciò potrebbe scoraggiare i partecipanti dal partecipare all'evento.

Fase	Linee guida
Check-in	<ul style="list-style-type: none"> • Prima dell'avvio, consentire almeno 1 ora per il login e per risolvere eventuali problemi tecnici. • Assicurarsi di verificare l'identità di tutti i partecipanti. • Fornire loro materiale informativo al momento del login (ad esempio, programma per l'evento). • Se si elaboreranno i dati personali dei partecipanti, richiedere l'autorizzazione GDPR: i partecipanti devono accettare i termini GDPR relativi all'uso dei propri dati personali.
Starting-up	<ul style="list-style-type: none"> • L'evento principale del MOOW dovrebbe iniziare con un benvenuto ufficiale dei partecipanti, seguito da una presentazione dettagliata del programma del MOOW. È anche una buona pratica iniziare con alcune presentazioni online ed esercizi di facilitazione. Tali esercizi favoriscono la rottura del ghiaccio e possono includere varie attività ludiche, in cui i partecipanti si dividono in squadre e si presentano a vicenda all'interno delle squadre, specificando informazioni di base su di loro, come il loro nome, affiliazione, esperienze passate con l'argomento del MOOW e le loro aspettative dalla partecipazione al MOOW. • Il tema del MOOW dovrebbe essere presentato anche all'inizio dell'evento, possibilmente con presentazioni online dettagliate da parte di esperti o "proprietari del problema" (ad esempio, un'azienda cooperativa che spiega problemi frequenti, rappresentanti del governo locale o della pubblica amministrazione che dimostrano le difficoltà della società locale o immigrati che raccontano la loro esperienza).

	<ul style="list-style-type: none"> • Tieni presente che il tema del MOOW potrebbe essere abbastanza familiare per una parte dei partecipanti, ma sconosciuto ad altri. Pertanto, suggeriamo di impostare il tono della presentazione "pensando al principiante". Non danneggerà coloro che hanno familiarità con il problema, avere un riassunto e forse una struttura dei loro pensieri nell'aspettativa del MOOW. • Sii consapevole del tono di voce e dell'umore che imposti durante l'evento. Ti consigliamo di essere entusiasta e piuttosto amichevole che severo. Quando l'umore è amichevole, è più facile superare gli inevitabili gocciolamenti di lunghe ore di scarsa energia nel pomeriggio.
During the teamwork	<ul style="list-style-type: none"> • Raccomandiamo di suddividere la fase di lavoro di squadra in attività ed esercizi, con un limite di tempo specifico dopo il quale potrebbe esserci una nuova fase di MOOW, al fine di rendere il lavoro di squadra più efficiente e mirato. • La singola attività durante il lavoro di squadra non dovrebbe durare più di 90 minuti per evitare l'esaurimento dei partecipanti. • Le diverse fasi di MOOW potrebbero essere introdotte da discorsi o presentazioni online, che specificano il problema, i requisiti e i risultati attesi. Le informazioni introduttive potrebbero essere fornite da esperti o proprietari del problema. • Per rendere l'evento MOOW più interessante, puoi introdurre nel programma webinar o workshop aggiuntivi: <ul style="list-style-type: none"> - tavola rotonda moderata, - presentazioni con o senza slideshow, - discussione con domande preselezionate, - discussione libera con chat o funzione "mani in alto" per coinvolgere il pubblico - consentire alle persone di porre domande tramite uno strumento Q&A - sessioni di breakout in gruppi più piccoli, con un facilitatore in ogni gruppo - workshop con l'uso di strumenti a supporto del lavoro di squadra, come Trello o Jambord - workshop con l'uso di Mentimeter e sondaggi per l'interazione - workshop con l'uso di "quaderni di lavoro" con esercizi che i partecipanti ricevono prima dell'evento

- Assicurati che i tempi siano mantenuti entro limiti accettabili.
- Non dimenticare le pause tra attività e fasi. Ogni tanto le pause sono importanti per il pensiero creativo e critico, soprattutto se i partecipanti sono rimasti bloccati nei loro pensieri o nella discussione in corso, o semplicemente sono mentalmente esausti durante il lavoro. Le pause pianificate possono rompere la routine e dare ai partecipanti una nuova spinta. La pausa può assumere la forma di:
 - Momento di convocazione: un momento di convocazione è una forma di pausa, in cui tutti i partecipanti all'evento si riuniscono e viene svolta un'attività energizzante, o una "torcia": ogni individuo dice qualcosa per circa 30 secondi, facendo un giro di discorsi. Tale attività crea legami nel modo in cui tutti parlano e le persone ascoltano tutti: c'è un argomento di conversazione per tutti. Sulla base dei discorsi, le persone interessate a cose simili possono trovarsi più facilmente. Questo è un buon modo per avere un'istantanea di tutti i team. I partecipanti possono partecipare al momento di convocazione in stanze virtuali comuni.
 - Lightning talk: questa forma di pausa è una serie di "mini-keynote", in cui gli esperti presentano una breve introduzione di 15 minuti per il loro dominio di competenza. A tali esperti potrebbe essere chiesto di condividere alcuni suggerimenti e trucchi o conoscenze di base su come svolgere un'attività che è preziosa per la maggior parte dei team (ad esempio, come utilizzare uno strumento). La questione chiave è avere 15 minuti di introduzione all'argomento e poi i team possono provare nuovi strumenti e tecniche e forse contattare l'esperto per ulteriori indicazioni. I lightning talk dovrebbero essere programmati in anticipo: gli esperti devono essere designati prima. Se non hai molti esperti, allora potresti essere in grado di trovare alcuni partecipanti che sono veramente esperti in una cosa o nell'altra. Prova semplicemente a sondare i tuoi partecipanti e vedere chi sono quelli che sono veramente competenti in cose. I partecipanti possono partecipare ai lightning talk in varie stanze virtuali.
- Non dovresti preoccuparti se non tutti si uniscono a una pausa. Ad alcune persone piace non interrompere il loro buon flusso di concentrazione. Lasciali lavorare.
- Assicurati che gli esperti o altri facilitatori siano disponibili online per rispondere alle domande poste dai partecipanti e fornire indicazioni che non sono state fornite all'inizio del MOOW. Potrebbero appartenere a un gruppo di problem owner, supporto tecnico o

	<ul style="list-style-type: none"> • team organizzativo e dovrebbero essere in grado di intervenire nel lavoro di un team, se necessario. • Assicurati anche che i team abbiano sempre utenti (partecipanti) disponibili come controparti di interazione pertinenti. • Poiché il MOOW è pianificato su più giorni, assicurati che i partecipanti ricevano supporto durante il lavoro che svolgono offline (potrebbero voler, ad esempio, sviluppare le idee nel pomeriggio, oltre il programma) prima di tornare al lavoro collettivo sulla piattaforma. <p>Assicurati che i team abbiano sempre tutti gli strumenti e i modelli disponibili nell'ambiente collaborativo.</p>
Presentazioni dei risultati	<ul style="list-style-type: none"> • In questa fase, i team specifici presentano i risultati del loro lavoro. Ogni presentazione dovrebbe illustrare le caratteristiche principali del prodotto o della soluzione, le principali considerazioni e giustificazioni per le scelte fatte. • Le presentazioni potrebbero essere un evento aperto che consente a un pubblico più ampio (coloro che non hanno partecipato al lavoro di squadra) di osservare i risultati degli sforzi dei partecipanti. • A ogni team dovrebbe essere data una presentazione di 10-15 minuti. Presentazioni più lunghe scoraggerebbero gli altri team e il pubblico online, che abbandonerebbero l'evento. • Se i team dovessero preparare una presentazione multimediale, potrebbe essere utile limitare il numero di slide e definirne il contenuto (ad esempio 1 slide per la presentazione dell'idea, 1 slide per le specifiche tecniche, ecc.) per controllare meglio la lunghezza della presentazione. • La presentazione degli output potrebbe essere trasmessa sui canali dei social media. Ciò dà risonanza al MOOW, attirando eventualmente l'attenzione dei partner che potrebbero supportare lo sviluppo post-hack.

Valutazione e chiusura	<ul style="list-style-type: none"> • La valutazione di idee e soluzioni è parte integrante del MOOW e un momento importante dell'evento, perché fornisce feedback ai team, suggerendo eventualmente dei miglioramenti. Pertanto, dovresti designare un team responsabile della valutazione degli sforzi dei partecipanti. Il team di valutazione potrebbe includere esperti e problem owner. • Dovrebbero avere abbastanza tempo per valutare le proposte e presentare le loro motivazioni per la valutazione. • L'evento dovrebbe concludersi con un discorso riassuntivo e ringraziamenti ai partecipanti, agli esperti, ai collaboratori e ad altri facilitatori.
-------------------------------	---

III. Fase Post MOOW

La tabella seguente fornisce una checklist per la fase post-MOOW.

Elementi Post-MOOW	Aspetti da considerare
1. Comunicazione	<ul style="list-style-type: none"> • Cosa è necessario per una buona comunicazione con gli stakeholder del progetto? • Chi sarà il destinatario delle informazioni? • Quanti canali saranno necessari per una buona comunicazione dei risultati del progetto? • Quanto durerà la comunicazione con gli stakeholder? • Quali dati saranno resi disponibili dopo il progetto?
2. Attività per lo sviluppo finale dell'output/degli output	<ul style="list-style-type: none"> • Quali tipi di attività saranno intraprese dopo la fine del progetto MOOW? • Quale sarà lo scopo di queste attività? • Quale sarà il ruolo dei singoli partner alla fine e dopo il progetto? • Come saranno implementati i risultati del progetto (nuove idee, prototipi, MVP)?
3. Test e valutazione	<ul style="list-style-type: none"> • Perché le attività devono essere testate e valutate alla fine del progetto MOOW? • Quali risultati/output si aspettano le singole università? • Quale sarà il valore aggiunto di queste attività per i partner del progetto? • Quali opportunità derivano dal progetto completato?

1. Comunicazione

Aspetti da considerare	Linee guida
Cosa serve per una comunicazione che rafforzi il rapporto con gli stakeholder del progetto?	<ul style="list-style-type: none"> ● Mappa gli stakeholder del progetto MOOW ● Utilizza le esperienze passate della tua istituzione in eventi simili. ● Utilizza software di comunicazione sicuri e più diffusi, ad esempio ZOOM, TEAMS, MEET, FB Messenger e WhatsUp ecc. ● Coinvolgi i tuoi stakeholder in attività aggiuntive prima dell'inizio della prossima edizione del progetto MOOW. ● Rafforza il contatto ponendo domande, ad esempio tramite sondaggi sui social media della tua università. ● Avvia discussioni rapide che incoraggino i membri del team a comunicare tra loro ● Ricevi e invia messaggi importanti
Chi sarà il destinatario delle informazioni? Quanti canali saranno necessari per una buona comunicazione dei risultati del progetto?	<ul style="list-style-type: none"> ● Identificare e raggruppare i destinatari delle informazioni. ● Utilizzare soluzioni automatizzate per inviare informazioni a livelli superiori
Chi sarà il destinatario delle informazioni? Quanti canali saranno necessari per una buona comunicazione dei risultati del progetto?	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizza i social media e coinvolgi gli studenti per co-creare la comunicazione. ● Prepara materiali interessanti per altre piattaforme, ad esempio LinkedIn, per collegarti con utenti professionali. ● Utilizza tutti i tipi di canali ● Utilizza comunicatori popolari per rispondere alle domande dei tuoi stakeholder in tempo reale. ● Utilizza dischi virtuali o siti Web per condividere rapidamente materiali come file di presentazione e documenti importanti. ● Utilizza soluzioni automatizzate per raggiungere un ampio gruppo di destinatari più rapidamente e in un momento opportunamente pianificato, ad esempio tramite posta, newsletter

Quanto durerà la comunicazione con gli stakeholder? Quali dati saranno resi disponibili dopo il progetto?	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare anche dopo la fine del progetto • Assicurarsi che le informazioni sul progetto abbiano link e risorse aggiornati
Quanto durerà la comunicazione con gli stakeholder? Quali dati saranno resi disponibili dopo il progetto?	<ul style="list-style-type: none"> • Analizza che tipo di impatto vuoi ottenere • Controlla se i dati condivisi sono in linea con la tua politica sulla privacy e le linee guida del progetto • Controlla la qualità e la tempestività dei dati forniti

2. Attività per lo sviluppo finale dell'output

Aspetti da considerare	Linee guida
Qual è il livello di interesse degli studenti per MOOW?	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica gli studenti potenzialmente interessati a MOOW. • Ad esempio, puoi considerare le esperienze passate della tua istituzione in eventi simili. • Puoi chiedere agli insegnanti che vuoi coinvolgere nella realizzazione del progetto di riconoscere l'interesse dichiarato durante le lezioni. • L'altra possibilità suggerita è un breve sondaggio tramite i social media della tua università. • Prova a raggiungere con informazioni su MOOW altre università per reclutare una parte dei partecipanti al di fuori dell'università
Quali tipi di attività saranno intraprese dopo la fine del progetto MOOW?	<ul style="list-style-type: none"> • Crea un elenco di attività che saranno implementate dopo la fine del progetto MOOW. • Puoi usare le linee guida degli obiettivi del progetto e verificare quali sono già state raggiunte. • Dividi le attività in tre categorie: strategica (condizionare il lancio di successivi progetti basati su MOOW da parte delle università partner), tattica (consentire l'uso dei risultati del progetto per lanciare attività aziendali e formative reali nel prossimo futuro), operativa (consentire la raccolta di nuovi feedback dal progetto, mantenere l'interesse degli stakeholder e pianificare ulteriori passaggi).
Quale sarà lo scopo di queste attività?	<ul style="list-style-type: none"> • Crea un elenco di obiettivi che vuoi raggiungere utilizzando gli effetti del progetto MOOW. • Scegli quali attività e strumenti saranno applicabili solo all'università o all'uso universale

	<ul style="list-style-type: none"> ● Pensa e scegli quali attività e strumenti saranno utilizzati separatamente e quali saranno utilizzati in pacchetti ● Identifica quali attività o strumenti saranno utilizzati per esplorare e testare nuove forme di apprendimento e collaborazione digitale
Quale sarà il ruolo dei singoli partner alla fine e dopo il progetto? Come verranno implementati i risultati del progetto (nuove idee, prototipi, MVP)?	<p>Considera quale sarà il tuo ruolo nella distribuzione dei risultati dopo la fine del progetto MOOW:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● cerca di trovare possibilità per includere i risultati del progetto MOOW nel tuo processo educativo ● integra alcune delle tue attività con le risorse delle piattaforme sviluppate nell'ambito di MOOW ● identifica come i risultati del progetto possono supportare le attività della tua università nella comunità locale
Quale sarà il ruolo dei singoli partner alla fine e dopo il progetto? Come verranno implementati i risultati del progetto (nuove idee, prototipi, MVP)?	<p>Prova a trovare un utilizzo per i risultati MOOW che ottieni:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Aiuta gli studenti nell'implementazione delle soluzioni sviluppate. ● Integra i risultati ottenuti e il potenziale delle soluzioni sviluppate con la tua area di ricerca e attività educative.

3. Test e valutazione

Aspetti da considerare	Linee guida
Perché le attività devono essere testate e valutate al termine del progetto MOOW?	<p>Scopri come usare la fase di test come un'opportunità per migliorare e arricchire le tue attività nelle implicazioni future delle iniziative MOOW:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● apprendimento dal feedback di diversi attori degli ecosistemi di servizi locali: utenti finali, fornitori di servizi, organizzazioni di supporto, decisori politici. ● apportare miglioramenti alla soluzione bootcamp nel suo complesso, così come ai singoli componenti (attività di apprendimento, eventi moltiplicatori, output relativi alla sostenibilità del progetto, disseminazione e qualità/valutazione). ● ampliamento della comunità attivata attorno all'iniziativa del progetto ● migliorare i tuoi processi, servizi e competenze dei tuoi dipendenti

Quali risultati/output si aspettano le singole università?	<p>Revisione e controllo finale di tutti i risultati del progetto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Controllo della sostenibilità del progetto dopo il suo completamento: discussione e piano d'azione • Sviluppo di uno strumento di valutazione coerente con il quadro di valutazione e adattato alle caratteristiche specifiche del contesto e del servizio oggetto del bootcamp MOOW • Dopo la promozione e la condivisione del progetto, verifica il riconoscimento del progetto e le opinioni al riguardo. • Utilizzo del rapporto di valutazione finale del progetto per elaborare soluzioni migliori per la successiva implementazione delle successive iniziative MOOW.
Quale sarà il valore aggiunto di queste attività per i partner del progetto?	<p>Prova a stimare quale valore aggiunto ti porterà il progetto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trova l'applicazione per i prodotti del progetto, ad esempio materiali di workshop, nuove competenze, tecniche sviluppate per rafforzare la risoluzione dei problemi e il lavoro di squadra. • Incorpora le conoscenze e le competenze acquisite nella formazione del personale amministrativo e didattico e modifica i corsi universitari (rendi permanente il cambiamento, cambia i ruoli di studenti e insegnanti passando da ruoli tradizionali a co-creatori nel processo di apprendimento).
Quali opportunità deriveranno dal progetto completato?	<p>Concentrarsi sulle opportunità derivanti da MOOW CODE.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creare nuove soluzioni digitali nell'insegnamento, nell'apprendimento e nella cooperazione acquisendo conoscenze da un'esperienza MOOW • Utilizzare i risultati della ricerca che accompagna il bootcamp, in linea con la terza dichiarazione di intenti dell'università (introdurre nuovi approcci e strumenti digitali nelle sue iniziative sull'interazione università-impresa-società) • Creare le condizioni per un'ulteriore imprenditorialità tecnologica per incoraggiare gli studenti a sviluppare carriere come imprenditori tecnologici e professionisti orientati all'innovazione.



04

VALUTAZIONE DEL RISCHIO NELL'IMPLEMENTAZIONE DI MOOW



I. Fase Pre MOOW

NOME DEL COMPITO	LINEE GUIDA
Impegno nel progetto	
Mancanza di interesse per i workshop sull'uso degli strumenti digitali tra il personale universitario	<ul style="list-style-type: none"> • organizzare eventi fisici e virtuali (prima del MOOW, ad esempio Impact Day) durante (MOOW1 e MOOW2) e dopo (pubblicazione di notizie sulla vita del progetto, risultati, riassunti, materiali)
Abbandono degli strumenti digitali promosso dai workshop da parte dei dipendenti formati dopo la fine del progetto	<ul style="list-style-type: none"> • implementare gli eventi utilizzando gli strumenti creati in altri progetti e nel lavoro quotidiano dei dipendenti universitari
Basso livello di percezione positiva del progetto da parte del personale universitario coinvolto nell'organizzazione e nell'implementazione dei MOOW pilota	<ul style="list-style-type: none"> • dando ai dipendenti maggiore libertà nel prendere decisioni e possibilità di creare qualcosa di utile
Mancanza di interesse per l'organizzazione e la partecipazione dei MOOW pilota da parte del personale universitario	<ul style="list-style-type: none"> • fornire ai dipendenti una quantità adeguata di tempo libero dai loro compiti attuali, • utilizzare un sistema di incentivi sotto forma di punti, badge, ecc. elementi di gamification
Nessun interesse degli studenti a partecipare ai MOOW pilota	<ul style="list-style-type: none"> • condurre Impact Days 2 o 3 settimane prima del MOOW, • concentrarsi su giochi e animazioni, • coinvolgere altri studenti, organizzazioni studentesche e club nella promozione del progetto, • stabilire premi e regali per i partecipanti al progetto, • creare pagine web separate per il progetto da ogni partner e profili sui social media: Facebook, Twitter, LinkedIn; e più dinamici: Instagram, YouTube e TikTok e coinvolgere gli studenti nella co-creazione di contenuti e nell'evidenziazione dell'esperienza di apprendimento del Bootcamp nel video promozionale e condividere attivamente gli aggiornamenti e i risultati del progetto tramite i loro canali di social media.

Coinvolgimento dei partecipanti in calo	<ul style="list-style-type: none"> • cercare di individuare le ragioni del disimpegno e condurre consultazioni con i potenziali partecipanti. • Gli host MOOW possono compiere ulteriori sforzi per promuovere i MOOW pilota ai partecipanti esterni.
Mancanza di studenti non affiliati che partecipano al MOOW Bootcamp organizzato dalle istituzioni ospitanti	<ul style="list-style-type: none"> • promuovere il progetto da parte dei dipendenti che lavorano in più di un'università, • contattare gli uffici di promozione di altre università per promuovere il progetto MOOW
Nessun esperto esterno, imprenditore, sviluppatore o professionista interessato a partecipare ai MOOW pilota	<ul style="list-style-type: none"> • invitare a collaborare con le associazioni di imprenditori e il governo locale, sviluppare il concetto di valore aggiunto per i partner esterni
Prodotti del progetto	
Ritardi temporali	<ul style="list-style-type: none"> • stabilire scadenze realistiche con risultati chiaramente definiti, • suddividere le attività in milestone, • assegnare parti responsabili per ogni attività, • garantire una comunicazione efficace.
Errori	<ul style="list-style-type: none"> • utilizzare modelli • stabilire e sviluppare standard e procedure comuni
Problemi di dati e tecnologia	
Differenze nella gestione e nella protezione dei dati da parte delle università partecipanti	<ul style="list-style-type: none"> • determinare i tipi di dati sensibili e i modi di gestirli nel progetto e dopo il suo completamento, • sviluppare regolamenti e regole comuni per la raccolta e l'elaborazione di questi dati, • determinare i metodi di protezione e archiviazione di questi dati, • determinare quali dati, ovvero la proprietà intellettuale, saranno disponibili gratuitamente.
Differenze nel background tecnologico e nelle risorse dei diversi partner del progetto e degli studenti	<ul style="list-style-type: none"> • concordare le risorse di sistema, tecnologiche e umane necessarie per raggiungere gli obiettivi del progetto (computer e altre apparecchiature che consentono

	l'apprendimento e la collaborazione digitale, server e relativi parametri)
Problemi tecnici durante il MOOW	<ul style="list-style-type: none"> • testare la piattaforma online (anche pagine web e profili social) prima dei MOOW e pilotare la piattaforma durante l'evento • creare un help-desk, indicare le persone responsabili per la rapida rimozione degli errori

II. Fase MOOW

NOME DEL COMPITO	LINEE GUIDA
Impegno nel progetto	
Mancanza di interesse nei workshop sull'uso di strumenti digitali tra i partecipanti al MOOW	<ul style="list-style-type: none"> • individuare le ragioni del disimpegno e condurre consultazioni con i potenziali partecipanti – utilizzare sondaggi e interviste, controllare regolarmente i livelli di soddisfazione dei partecipanti, • ripensare i ruoli di studenti e insegnanti come passaggio da ruoli tradizionali a co-creatori nel processo di apprendimento.
Gli studenti che partecipano ai workshop del MOOW non mostrano alcun interesse nell'esplorare opportunità imprenditoriali nell'istruzione digitale, come la creazione/adesione a una start-up EdTech	<ul style="list-style-type: none"> • coinvolgere persone che hanno raggiunto il successo nel mondo degli affari e che si trovano in diverse fasi dello sviluppo aziendale, • sviluppare materiali promozionali in cui verranno descritte storie simili, • organizzare riunioni virtuali e registrare interviste video
Una bassa percentuale di partecipanti ad altri eventi pilota del MOOW (lezioni, presentazioni, dibattiti) li valuta come un'esperienza positiva	<ul style="list-style-type: none"> • sviluppare standard comuni per la creazione di materiali e l'esecuzione di panel, • creare una base di conoscenza e materiali utili per preparare materiali di formazione interessanti, organizzare la formazione del

	personale universitario, selezionando persone con qualifiche ed esperienza adeguate
Bassa partecipazione dei partecipanti ad altri eventi pilota MOOW (lezioni, presentazioni, dibattiti di gruppo)	<ul style="list-style-type: none"> • introdurre incentivi per la partecipazione in classe, crediti, premi, badge e checklist ecc., creando materiali promozionali accattivanti
Mancanza di interesse nell'uso degli strumenti del Toolkit durante i Bootcamp pilota MOOW	<ul style="list-style-type: none"> • sviluppare strumenti utili per raggiungere gli obiettivi del progetto e utilizzarli in seguito nelle start-up, • testare gli strumenti creati e migliorarli in collaborazione con esperti esterni specializzati nella gestione di aziende o nella creazione di tali soluzioni
Nessun interesse a partecipare agli eventi moltiplicatori	<ul style="list-style-type: none"> • creare materiali promozionali accattivanti, liberare i partecipanti dai loro doveri attuali
Prodotti del progetto	
Differenze tra università partner	<ul style="list-style-type: none"> • discutere con i partner e concordare standard e risorse comuni importanti per raggiungere gli obiettivi MOOW
Differenze nelle competenze dei partecipanti e del personale universitario/esperti esterni in ogni paese	<ul style="list-style-type: none"> • stabilire un profilo di competenza modello del partecipante al workshop e del tutor identico per tutte le università partecipanti al progetto, • condurre una formazione aggiuntiva per colmare il divario di competenza dei partecipanti
Differenze nella tecnologia utilizzata dalle università	<ul style="list-style-type: none"> • discutere con i partner e concordare standard e risorse comuni importanti per raggiungere gli obiettivi MOOW, • determinare gli specialisti IT necessari per avviare e coordinare il lavoro all'interno della piattaforma MOOW e le soluzioni da parte di ciascuna delle università partecipanti
Problemi di dati e tecnologia	

Gestione dei dati personali dei partecipanti ai workshop del personale universitario e dei partecipanti a ogni MOOW Bootcamp pilota	<ul style="list-style-type: none"> determinare i tipi di dati sensibili e le modalità di gestione degli stessi nel progetto e dopo il suo completamento
Protezione dei dati personali in formato digitale e tradizionale	<ul style="list-style-type: none"> stabilire standard di sicurezza e persone responsabili del controllo e dei contatti con i partecipanti al fine di modificare ed eliminare i dati personali secondo il Regolamento generale sulla protezione dei dati (GDPR), ad esempio Titolare del trattamento dei dati (responsabile della protezione dei dati) e Responsabile della protezione dei dati (persona di contatto per i partecipanti)
Protezione della piattaforma e delle risorse dall'hacking	<ul style="list-style-type: none"> impostare un numero limitato di account amministratore, impostare misure di sicurezza anti-virus e anti-trojan, impostare livelli di accesso, rinunciare alla registrazione dei partecipanti invece di esportare i loro dati nel sistema con login e password assegnati, impostare notifiche facili e veloci di situazioni pericolose ed errori strani sulla piattaforma.
Errori sulla piattaforma MOOW e altri problemi tecnici	<ul style="list-style-type: none"> creare un help-desk (strumento informatico per la comunicazione rapida degli errori e delle persone responsabili della loro correzione) per i partecipanti e le parti coinvolte nella gestione del progetto

III. Fase Post MOOW

NOME DEL COMPITO	LINEE GUIDA
Impegno nel progetto	
Bassa percentuale di Multiplier Event che valuta positivamente l'iniziativa MOOW	<ul style="list-style-type: none"> sviluppare e presentare chiaramente gli obiettivi del progetto, verificare la conformità con le aspettative dei partecipanti, preparare materiali accattivanti e coinvolgere professionisti in grado di "vendere" idee, verificare i motivi di insoddisfazione con l'aiuto di sondaggi anonimi, parlare con ciascuna parte per identificare le cause del problema
Mancanza di raccomandazioni da parte dei rappresentanti universitari che partecipano al Multiplier Event per organizzare eventi MOOW in futuro	<ul style="list-style-type: none"> cercare di mantenere relazioni con le persone coinvolte nell'implementazione del progetto, implementare il progetto come qualcosa di aperto a un ulteriore sviluppo e vita indipendente in ciascuna delle università partecipanti, avviare nuovi progetti congiunti tra le università
Nessun interesse nel lanciare successive edizioni MOOW 5 anni dopo la fine del progetto	<ul style="list-style-type: none"> far sì che i materiali sviluppati resistano alla prova del tempo, sviluppare risorse interessanti e utili, prendersi cura del funzionamento del sistema/delle piattaforme sviluppate e dell'universalità della soluzione, in modo che possa essere utilizzata dopo la fine del periodo di implementazione del progetto, garantire il consolidamento dei risultati del progetto nelle università partecipanti e nei dipendenti, provare ulteriori partnership tra università anche 5 anni dopo la fine del progetto

Prodotti del progetto	
numero troppo basso di concetti di idee, prototipi o MVP sviluppati durante ogni pilota MOOW Bootcamp	<ul style="list-style-type: none"> definire indicatori più elevati da raggiungere da parte dei gruppi di partecipanti e trasmetterli alle persone che gestiranno i workshop, definire premi e incentivi aggiuntivi per i partecipanti che sviluppano soluzioni specifiche, prendersi cura dei partner commerciali e non-profit esterni per coinvolgerli nel processo di co-creazione
non sono stati sviluppati abbastanza strumenti come parte del Toolkit per i MOOW pilota	<ul style="list-style-type: none"> determinare e richiedere la giusta quantità di strumenti dai contraenti, dare la giusta quantità di tempo per lo sviluppo
nessuna possibilità di integrare gli strumenti creati con la piattaforma MOOW online per i MOOW pilota	<ul style="list-style-type: none"> verificare l'utilità degli strumenti e correggerne l'elenco, chiedendone la creazione di nuovi al posto di quelli rimossi
manca di interesse nel scaricare e utilizzare le linee guida, i playbook e i pacchetti di formazione MOOW online	<ul style="list-style-type: none"> creare siti web amichevoli con materiali, condividere informazioni sull'accesso gratuito e l'uso delle risorse del progetto, ad esempio con altri studenti e specialisti esterni, chiedere feedback su strumenti e materiali e renderlo facile da usare e utile.
nessuna start-up creata dai partecipanti al progetto 5 anni dopo il suo completamento	<ul style="list-style-type: none"> invitare persone legate a fondi esterni, business angel, fondi di private equity, incubatori aziendali a collaborare
nessun nuovo strumento aggiunto al Toolkit ACEEU	<ul style="list-style-type: none"> stabilire una scadenza per lo sviluppo degli strumenti durante il progetto in corso, Incoraggiare i partner a svilupparli, ad esempio con specialisti esterni coinvolti come parte di focus group o workshop
Cambiamenti nella conoscenza e nel comportamento dei partecipanti	
nessuna differenza nel livello di conoscenza delle tecnologie, delle soluzioni e degli strumenti digitali tra i dipendenti che	<ul style="list-style-type: none"> • verificare la qualità dei materiali e dei workshop,

partecipano all'University Staff Workshop (USW)	<ul style="list-style-type: none">• verificare il livello di conoscenza prima e dopo il workshop e annunciarlo prima del prossimo MOOW pilota, verificare correttamente l'attuale conoscenza ed esperienza dei partecipanti,• prendere partecipanti che non hanno esperienza nella creazione di tali soluzioni,• introdurre compiti ambiziosi e competere tra gruppi e partecipanti, cambiare i formatori
manca di miglioramento nella gestione dei progetti, nella risoluzione dei problemi, nelle capacità imprenditoriali e di lavoro di squadra tra i dipendenti che partecipano al workshop del personale universitario	
bassa percentuale di partecipanti che segnala un miglioramento nella conoscenza pratica delle tecnologie digitali, delle soluzioni e degli strumenti dopo aver completato il bootcamp MOOW	
bassa percentuale di partecipanti che segnala un miglioramento delle competenze nella conoscenza dell'argomento del MOOW dopo aver completato il bootcamp	
bassa percentuale di partecipanti che segnala un miglioramento delle competenze nello sviluppo del prodotto e nelle capacità di lavoro di squadra digitale dopo aver completato il bootcamp	
Problemi di dati e tecnologia	
<u>gestione dei dati in ogni università partner dopo il progetto MOOW</u>	<ul style="list-style-type: none">• determinare i tipi di dati sensibili e le modalità di gestione degli stessi nel progetto e dopo il suo completamento in ogni università,• determinare dopo quanto tempo i dati devono essere cancellati
<u>gestione dei dati nel cloud (piattaforma online)</u>	<ul style="list-style-type: none">• assicurarsi che i dati siano archiviati su server nell'UE, proteggere la piattaforma da tentativi di hacking e phishing,• aggiornare il software su cui è sviluppata la piattaforma di e-learning,

	<ul style="list-style-type: none"> • utilizzare soluzioni esterne che garantiscano un livello di sicurezza adeguato e non siano sospettate di salvare le comunicazioni delle riunioni, stabilire uno standard comune e soluzioni e versioni IT accettate su cui le singole università devono lavorare
<p><u>garantire dopo il MOOW pilota la proprietà intellettuale coperta da copyright e sviluppata durante il progetto (ad esempio idee imprenditoriali) – dipende dalle politiche istituzionali e dalle regole dei partner MOOW</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • tutti i risultati del MOOW CODE saranno liberamente disponibili con licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial CC BY-NC, ovvero condividendo (copiando e distribuendo) e adattando (remixando, trasformando e migliorando) il materiale alle condizioni di corretta attribuzione e uso non commerciale. La libera disponibilità degli output sviluppati dai partecipanti al MOOW pilot Bootcamp (idee di prodotto, prototipi, MVP) dipende dalle politiche e dalle regole istituzionali. In genere, gli studenti partecipanti mantengono i diritti sui loro prototipi e prodotti, mentre docenti e personale universitario potrebbero dover assegnare i diritti alla propria istituzione. • nella fase POST (dopo il pilota MOOW) potrebbe essere necessario sviluppare dichiarazioni appropriate per partecipanti ed esperti che li obblighino a mantenere la riservatezza e a non divulgare dettagli di idee aziendali senza il consenso dei creatori, garantire la sicurezza della creazione e della condivisione di idee aziendali

05

PROBLEMI DI SICUREZZA E PRIVACY



Linee guida generali e variabili per la privacy e la sicurezza dei dati

PROBLEMI DI SICUREZZA E PRIVACY	LINEE GUIDA
Autenticazione e autorizzazione	<p>Problemi di privacy</p> <ul style="list-style-type: none"> • chiedere l'accettazione delle norme sulla privacy quando si accede alle risorse della piattaforma • informare sugli effetti e sul metodo di utilizzo/analisi dei dati personali <p>Problemi di sicurezza</p> <ul style="list-style-type: none"> • fornire accesso protetto da password agli studenti registrati e agli insegnanti autorizzati • fornire accesso agli strumenti IT con meccanismo di autenticazione • gestire l'accesso agli strumenti IT con i meccanismi di autorizzazione offerti dalla piattaforma MOOW Access <p>Strumenti di gestione</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare la crittografia dei dati e certificati di sicurezza attendibili • utilizzare strumenti anti-spam e anti-phishing all'interno della piattaforma MOOW • utilizzare LMS protetti da password su server sicuri
Registrazione dell'organizzazione	<p>Problemi di privacy</p> <ul style="list-style-type: none"> • informare sulla raccolta di informazioni personali sulle persone di contatto dell'organizzazione, sui rappresentanti legali e su altri individui collegati alle organizzazioni; • stabilire regole per registrare i partner organizzativi nella piattaforma MOOW <p>Problemi di sicurezza</p> <ul style="list-style-type: none"> • assegnare e autorizzare le organizzazioni partecipanti • creare un database degli utenti autorizzati delle organizzazioni registrate nel sistema per rimanere in contatto, ad esempio inviare e-mail ai contatti

**Gestione del progetto e
delle attività dei
partecipanti****Problemi di privacy**

- informare quali dati saranno analizzati dai sistemi IT,
- non analizzare dati sensibili e profilare gli utenti
- impostare l'elenco dei dati sensibili per evitare di pubblicare dati personali
- diffondere i risultati del progetto insieme ai dati personali delle persone di contatto tramite gli strumenti IT MOOW appropriati e sicuri;
- sviluppare l'informativa sulla privacy del MOOW (progetto e piattaforma) e assicurarsi che tutte le attività di elaborazione siano condotte in linea con questa informativa sulla privacy
- ricordare di chiedere alle persone (partecipanti al MOOW) di acconsentire al monitoraggio delle loro attività durante i piloti MOOW e la piattaforma e che tipo di dati saranno elaborati

Problemi di sicurezza

- utilizzare password e crittografia quando si crea e si archivia documentazione con dati sensibili, ad esempio dati sulle risorse umane, dati finanziari, dati contenenti dichiarazioni e immagini dei partecipanti ecc.
- utilizzare la doppia verifica quando si modificano le password o si accede ai dati personali

Gestione dei dati e dei contenuti dei partecipanti al MOOW	<p>Problemi di privacy</p> <ul style="list-style-type: none">• fornire resoconti anonimi e rendicontazione tramite statistiche raccolte dal progetto e le risposte fornite dal beneficiario o dai partecipanti• fornire sondaggi e statistiche anonimizzati sui partecipanti• fornire supporto ai futuri partecipanti al MOOW (in base al consenso, ovvero su base di "opt-in" volontario)• fornire testimonianze sulla partecipazione al MOOW al pubblico in generale (in base al consenso, ovvero su base di "opt-in" volontario), preparare l'informativa sulla privacy del progetto MOOW e della piattaforma MOOW <p>Problemi di sicurezza</p> <ul style="list-style-type: none">• assicurarsi di ottenere il consenso per la partecipazione a corsi e workshop online e per le valutazioni e il trasferimento dei dati in base al consenso del partecipante durante: registrazione al corso/workshop, monitoraggio dei progressi, assegnazione e altre attività di elaborazione• evitare di creare account da parte degli utenti stessi e inviare elenchi di accessi e password pronti ai coordinatori delle università partner• impostare i livelli di accesso ai dati sensibili per particolari tipi di utenti, ad esempio studenti, insegnanti, esperti esterni, personale amministrativo• gli accordi contrattuali tra un istituto scolastico e il fornitore di servizi cloud sono pensati per garantire sicurezza e backup
---	--

<p>Comunicazione con le parti interessate e l'ambiente</p>	<p>Problemi di privacy</p> <ul style="list-style-type: none"> • comunicare utilizzando canali e modelli ufficiali consolidati, tra cui e-mail, comunicazioni istantanee, chiamate e webinar per l'implementazione, la gestione, il monitoraggio e la valutazione del progetto MOOW • facilitare la partecipazione al MOOW pilota e ad altri programmi (sulla base del consenso, ovvero su base di "opt-in" volontario) • chiedere ai partecipanti di acconsentire alla condivisione della propria identità (pubblicare il nome e l'indirizzo e-mail insieme al rapporto finale del partecipante per il pubblico in generale, sulla base del consenso, ovvero su base di "opt-in" volontario) • non utilizzare dati personali per decisioni automatizzate, inclusa la profilazione <p>Problemi di sicurezza</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare comunicatori sicuri e affidabili durante lo scambio di registrazioni audiovisive delle riunioni, la registrazione delle riunioni di formazione o di presentazione nell'ambito della gestione e dell'implementazione e della distribuzione del programma. • proteggere la comunicazione e definire il livello di rischio durante lo scambio di dati di contatto del personale docente e amministrativo delle università partner per la comunicazione, la consultazione, l'orientamento, la partecipazione a gruppi di lavoro ad hoc, la cooperazione e lo scambio di pratiche tra • utilizzare i dati personali direttamente da te o dalla tua organizzazione (ad esempio, l'istituzione di invio) in uno strumento IT a cui l'accesso è concesso a diversi elaboratori.
<p>Responsabilità per la protezione e la gestione dei dati</p>	<p>Problemi di privacy e sicurezza:</p> <ul style="list-style-type: none"> • stabilire il Titolare del trattamento dei dati responsabile della protezione dei dati • fornire ai partecipanti un contatto per il Responsabile della protezione dei dati

Piattaforme/siti web MOOW – esempio di linee guida sulla privacy

1. Introduzione

Le università partner di MOOW e il consiglio di amministrazione si impegnano a proteggere i dati personali e a rispettare la privacy degli utenti della piattaforma MOOW in relazione al regolamento (UE) 2018/1725 del Parlamento europeo e del Consiglio del 23 ottobre 2018 sulla tutela delle persone fisiche in relazione al trattamento dei dati personali da parte delle istituzioni, degli organi, degli uffici

e delle agenzie dell'Unione e sulla libera circolazione di tali dati (che abroga il regolamento (CE) n. 45/2001).

Le informazioni relative alla protezione dei dati sono presentate di seguito.

2. Modalità di utilizzo dei dati personali

Il progetto MOOW raccoglie e utilizza informazioni personali per garantire il funzionamento, la gestione e la promozione della piattaforma di informazione e istruzione denominata piattaforma MOOW. In particolare, i dati vengono raccolti ed elaborati per i seguenti scopi specifici:

- per identificare gli utenti (accesso MOOW)
 - per garantire un'esperienza utente soddisfacente sulla piattaforma;
 - per garantire un'esperienza di apprendimento individuale e sociale soddisfacente per gli utenti della piattaforma;
 - raccogliere informazioni relative all'uso della piattaforma, allo scopo di fornire raccomandazioni personalizzate;
 - garantire che la cronologia delle attività dell'utente sulla piattaforma (contenuti avviati, terminati, certificati ecc.) sia facilmente accessibile agli utenti.
 - generare certificati e report;
 - comunicare con gli utenti in merito ai contenuti a cui sono iscritti;
 - monitorare il numero di utenti iscritti alle risorse di apprendimento;
 - monitorare il numero di utenti registrati su MOOW;
 - organizzare attività di formazione ed eventi, inclusa la gestione degli elenchi dei partecipanti;
 - fornire l'abbonamento online, la diffusione e la gestione della newsletter e della mailing list MOOW.
- MOOW è una moderna piattaforma di apprendimento digitale e online, contenente materiali e risorse di apprendimento (corsi, eventi, community, canale multimediale, valutazioni e microlearning), progettata per studenti, professionisti, organizzazioni private, pubbliche e del terzo settore, che lavorano o sono interessate all'implementazione dei risultati e degli strumenti MOOW. La piattaforma riunisce nell'esperienza utente una serie di strumenti all'avanguardia per la fornitura di soluzioni di apprendimento, inclusi corsi online, esperienze interattive online e in aula dal vivo e servizi di gestione della community di apprendimento. La piattaforma MOOW non utilizzerà i dati personali per decisioni automatizzate, tra cui la profilazione o la formazione di opinioni, o la manipolazione al fine di indurre opinioni politiche specifiche o violare la privacy dei partecipanti.

3. Base giuridica per cui trattiamo i dati personali?

Trattiamo i tuoi dati personali perché, ai sensi dell'articolo 5(1)(d) del Regolamento (UE) 2018/1725, è necessario fornire il consenso al trattamento dei dati personali dei partecipanti per le finalità descritte nella presente informativa sulla privacy.

La piattaforma MOOW non tratta categorie speciali di dati personali, pertanto l'articolo 10 del Regolamento (UE) 2018/1725 non si applica.

4. Quali dati personali raccogliamo e trattiamo ulteriormente?

Per svolgere questa operazione di elaborazione, JRC.A.5 raccoglie le seguenti categorie di dati personali:

- Dati identificativi:

Dati obbligatori: nome, cognome, indirizzo e-mail, università, paese, indirizzo IP

Non obbligatori: alias

- Dati relativi alle risorse umane:

Dati non obbligatori: argomenti di interesse, occupazione, livello di esperienza, livello di istruzione conseguito, nome dell'organizzazione, consenso a ricevere newsletter ed e-mail. • Altri tipi di dati specifici per l'operazione di elaborazione:

Dati non obbligatori: attività correlate al contenuto sulla piattaforma (per individui e gruppi: contenuto seguito, iniziato, terminato, certificati, ecc.

Dati non obbligatori: iscrizione alla newsletter (S/N)

Video educativi o istruttivi e acquisizione di immagini e/o voce

La fornitura di dati personali non è obbligatoria e la raccolta o l'elaborazione di tali dati si baserà sul consenso preventivo.

5. Durata dell'archiviazione dei dati personali

MOOW conserva i dati personali solo per il tempo necessario a soddisfare lo scopo della raccolta o dell'ulteriore elaborazione, vale a dire:

Dati personali/dati HR/altri dati: mentre il profilo utente è attivo e l'utente non ha deciso di eliminarlo. Gli account utente inattivi verranno eliminati dalla piattaforma MOOW dopo un periodo di tre anni di inattività e la mancanza di risposta dell'utente a un'e-mail inviata per verificare se l'utente desidera continuare o meno la registrazione sulla piattaforma.

Dati personali correlati alla newsletter: questi dati verranno eliminati dalla piattaforma MOOW dopo un periodo di tre anni di inattività dell'utente o su richiesta dell'utente. Video educativi o istruttivi e acquisizione di immagini e/o voci: questi dati verranno eliminati dalla piattaforma MOOW tre anni dopo l'ultima interazione dell'utente sulla piattaforma, a meno che i requisiti di protezione dei dati dei programmi e delle iniziative dell'UE a cui l'utente ha aderito non indichino diversamente.

6. Protezione e salvaguardia dei dati personali

Tutti i dati personali in formato elettronico (e-mail, documenti, database, batch di dati caricati, ovvero risultati di progetti, idee, prototipi, ecc.) vengono archiviati sui server dell'Unione Europea in ogni Università partecipante e sulla Piattaforma MOOW condivisa.

Per proteggere i dati personali, la Piattaforma MOOW ha messo in atto una serie di misure tecniche e organizzative. Le misure tecniche includono: sicurezza online, rischio di perdita di dati, alterazione dei dati o accesso non autorizzato, tenendo conto del rischio presentato dal trattamento e della natura dei dati personali trattati. Le misure organizzative includono: limitazione dell'accesso ai dati personali da parte di persone autorizzate.

7. Accesso e divulgazione dei dati personali

L'accesso ai dati personali è fornito al personale MOOW e dell'Università partecipante responsabile dell'esecuzione di questa operazione di trattamento e al personale autorizzato. L'accesso ai dati personali è inoltre fornito al personale MOOW e universitario che agisce come proprietari dei contenuti e insegnanti all'interno del progetto MOOW e alle università partecipanti che necessitano di questi dati per generare report analitici relativi agli studenti, all'apprendimento che avviene all'interno dei loro contenuti e ad altre misure importanti per presentare il grado di conseguimento degli obiettivi presunti del progetto MOOW.

L'accesso ai dati personali può essere fornito a proprietari di corsi esterni, insegnanti, responsabili dell'apprendimento, tutor e responsabili di programma allo scopo di generare report analitici relativi agli studenti, all'apprendimento e al supporto degli studenti in relazione al contenuto a cui è iscritto l'interessato.

I commenti sulle risorse di apprendimento pubblicati dagli utenti registrati vengono trattati in forma anonima. Gli amministratori della piattaforma MOOW elimineranno qualsiasi commento che non sia in linea con il Codice di condotta o se vengono rivelati dati personali.

Le risorse di apprendimento come video e documenti contenenti dati personali (nome e nome utente di relatori/moderatori/insegnanti) sono accessibili agli utenti registrati.





SEGUI IL

VIAGGIO

