

SAMSUNG

Solve for Tomorrow

Sport & Tech



ISTRUZIONI PER LA REALIZZAZIONE DEL PROJECT WORK



Durante la fase e-learning del **FSL Solve for Tomorrow: Sport & Tech** avete avuto modo di scoprire cos'è la prototipazione e come applicare il metodo del Design Thinking per ideare un progetto innovativo e creativo che risponda a specifiche esigenze e necessità.

Per la fase di Project Work vi chiediamo di sfruttare le conoscenze acquisite per sviluppare la presentazione di un progetto di prototipazione a tema Sport & Tech. Non vi chiediamo di realizzare il prototipo in sé, cioè l'oggetto o il servizio fisico, ma di progettarlo in ogni sua parte e di raccontarlo, in maniera chiara ed efficace, attraverso le competenze di storytelling e Design Thinking narrativo.

Per realizzare l'elaborato finale procedete seguendo queste fasi di lavoro.

Fase 1



BRAINSTORMING E ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO

Il Project Work di **Solve for Tomorrow: Sport & Tech** è un elaborato di classe: ciò vuol dire che tutti i componenti della classe, o comunque chi è stato iscritto al FSL devono lavorare allo stesso progetto, che deve essere collettivo. Lavorare in team è molto stimolante, ma è necessario organizzare bene tutte le fasi di lavoro, dall'ideazione alla realizzazione.

Per questo vi consigliamo di strutturare dei veri e propri gruppi di lavoro che sappiano occuparsi di una cosa ben specifica. Ciò non vuol dire che ogni gruppo lavori in modo staccato dall'altro, anzi: è necessaria coordinazione e cooperazione. Una volta stabiliti i team e le loro funzioni, potrete dedicarvi al cuore pulsante del progetto, ovvero l'idea portante.



Fase 2

SCELTA DEL TEMA

Il tema Sport & Tech potrà essere affrontato scegliendo una delle seguenti declinazioni:

- **TECNOLOGIA COME POTENZIATORE DELLA PERFORMANCE SPORTIVA**

La tecnologia può migliorare le prestazioni degli atleti in molti modi: dall'analisi dei dati alla creazione di allenamenti mirati, per prevenire infortuni e ottimizzare la preparazione fisica, con soluzioni innovative applicate anche in contesti medici e nella disabilità.

- **TECNOLOGIA COME STRUMENTO PER IL WELLBEING**

Lo sport fa bene a corpo e mente, ma non sempre è accessibile a tutti. La tecnologia può abbattere barriere e diventare un alleato per il benessere quotidiano, stimolando riflessioni anche più ampie su salute, abitudini e qualità della vita.

- **TECNOLOGIA COME STRUMENTO PER L'INCLUSIONE SOCIALE**

Lo sport è gioco, relazione e partecipazione. Con o senza strumenti digitali, può diventare un mezzo per coinvolgere chi è ai margini, valorizzare le differenze e costruire comunità inclusive, superando barriere economiche, culturali o fisiche.

Fase 3



INDIVIDUAZIONE CLIENTE TARGET E ANALISI DELLE ESIGENZE

Un prodotto, o un servizio, esiste ed ha successo nel momento in cui è presente un pubblico disposto a utilizzarlo. Per questo motivo, è necessario individuare in questa fase il vostro **cliente target**, cioè il destinatario principale della vostra idea. Definite quindi le caratteristiche fondamentali del vostro cliente – età, sesso, provenienza geografica e/o sociale –, immaginando anche quali potrebbero essere i suoi valori e le sue **necessità**. Questo vi aiuterà a definire che tipo di idea risponde meglio alle **esigenze di determinate persone**.



Fase 4

ANALISI MERCATO E COMPETITOR

Una volta definito il vostro **cliente target**, è indispensabile verificare cosa offre il mercato: esistono già prodotti o servizi pensati specificatamente per il cliente da voi selezionato? Che tipo di prodotti o servizi sono? Sono conosciuti o facilmente reperibili? Possono essere migliorati?

Queste sono solo alcuni spunti su cui riflettere per condurre un'**analisi dei vostri possibili competitor**.

Fase 5



SVILUPPO DEL CANVAS

Il **Business Model Canvas** (Osterwalder & Pigneur, 2010) è uno **strumento visuale** per rappresentare, in modo semplice e immediato, **come funziona un'idea progettuale**: chi coinvolge, che bisogni soddisfa, come crea valore, quali risorse e tecnologie utilizza. Il Canvas rappresenta una fotografia del vostro progetto: serve a voi per mettere a fuoco la vostra idea e per guidare la progettazione di un prototipo coerente, connesso allo sport e alla tecnologia.

Gli elementi principali di un Canvas sono i seguenti:

- **Nome del progetto** - scegliete un titolo evocativo e originale, che racconti l'anima dell'idea.
- **Sfida / Obiettivo** - Qual è il problema che affrontate o l'opportunità che cogliete? Quale bisogno reale volete soddisfare?
- **Utenti target** - Chi sono le persone a cui è destinato il vostro progetto? In quale contesto sportivo o educativo si trovano?
- **Sport coinvolto** - A quale sport è legata l'idea? È ispirata a uno sport reale o a una pratica emergente?
- **Tecnologia usata** - Quali strumenti o tecnologie (anche ipotetici) integrate o simulate? App, wearable, sensori, AI, ecc.?
- **Funzionamento base** - Descrivete in 3 passaggi concreti come funziona l'idea. Cosa fa l'utente? Cosa accade in ogni fase?
- **Valore aggiunto** - Perché il vostro prototipo è interessante, utile o "figo"? Cosa lo rende unico o divertente per l'utente finale?

Per saperne di più sull'impostazione del Canvas, consultate la [Lezione 4 La prototipazione: parte 2 dell'E-learning](#).

Utilizzate le 7 sezioni del Canvas per strutturare la vostra presentazione. Aggiungete immagini, fotografie e grafici per arricchire l'elaborato e renderlo più completo.



Fase 6

FINALIZZAZIONE E CARICAMENTO

Finalizzate il lavoro controllando la presentazione nel suo insieme, segnando i possibili miglioramenti che potete apportare. Una volta sicuri e soddisfatti dell'elaborato, caricate lo nell'apposita sezione di upload seguendo le istruzioni riportate in piattaforma.