

Modulo 5 – Competenze imprenditoriali – nuovi sogni ed opportunità

Introduzione:

Il modulo 5 si basa sui moduli precedenti per aiutare i nuovi imprenditori a creare iniziative sostenibili e inclusive, come i tour della città, all'interno delle industrie creative e culturali. Le competenze sviluppate nei moduli precedenti, come le capacità di ricerca e la capacità di utilizzare approcci di storytelling e gamified, nonché l'implementazione di strumenti digitali, possono essere utilizzate per creare un nuovo modello di business inclusivo e sostenibile.

Obiettivi del modulo:

- Imparare a sviluppare un metodo di imprenditoria sociale sostenibile e inclusivo.
- Essere consapevoli della pianificazione strategica e metodi di marketing e come implementarli.
- Utilizzare le innovazioni tecnologiche per migliorare un modello di business.

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

The #DiOtherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).

Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

■

LES APPRIMEURS

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



CEPS Projectes Socials
<http://www.asceps.org>



MULAB

PARTE 3 – Creatività, innovazione tecnologica e ICC

Obiettivi:

- Imparare consigli su come diventare un pensatore creativo.
- Esplorare le innovazioni tecnologiche nello sviluppo di city tour.
- Imparare a fare un'analisi SWOT.

Capitolo 1: La creatività nelle ICC

La creatività è qualcosa che è incorporato nella definizione delle ICC. Il termine è stato usato dal 1948, quando Adorno usava il termine per riferirsi alle tecniche di riproduzione industriale nello sviluppo di opere culturali di massa ([CREAT EU, 2021](#)). Tuttavia, è stato solo all'inizio degli anni '90 che la definizione delle CCI si è evoluta per includere il concetto di economia creativa e per comprendere la creatività come motore dell'innovazione, del cambiamento tecnologico e dello sviluppo del business (ibid.).

Man mano che i progressi tecnologici creano nuovi strumenti per la produzione e la comunicazione della cultura, c'è stata una grande trasformazione dell'attenzione dall'aspetto "culturale" a quello "creativo" delle ICC ([Interreg, 2019](#)). Le ICC hanno il potere di utilizzare

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

The #DiOtherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).

Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

■

LES APPRIMEURS

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



CEPS Projectes Socials
<http://www.asceps.org>



MULAB

questa creatività e miglioramenti tecnologici per trasformare le comunità e renderle più accessibili, eque e inclusive ([Ual, 2020](#)). Per realizzare questo cambiamento positivo, le ICC dovrebbero utilizzare il loro aspetto creativo per guidare l'innovazione, creare una cooperazione intersettoriale e sviluppare nuove opportunità imprenditoriali ([NDPC, 2020](#)).

Creatività vs Innovazione:

La creatività e l'innovazione non sono la stessa cosa; l'innovazione può essere definita come creatività applicata ([Petrakis and Kafka, 2016](#)). Mentre la creatività è vista come un evento di espressione artistica, l'innovazione è considerata come mettere insieme tutte le idee e pensare a modi per rendere le idee diventano realtà (ibid.).

Creatività imprenditoriale:

La definizione di creatività imprenditoriale fonde insieme due termini, quello di creatività e imprenditorialità ([Corte, 2017](#)). Questa definizione, come proposta da Amabile (1997) in primo luogo, e poi da Sternberg (1999), comporta il processo di identificazione di idee innovative per la gestione di un'impresa, nonché la creatività dei dipendenti e dei dirigenti di un'azienda (ibid.).

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

The #DiOtherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).

Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

■

LES APPRIMEURS

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



CEPS Projectes Socials
<http://www.asceps.org>



MULAB

Suggerimenti per il pensiero creativo:

La creatività è un aspetto critico per l'imprenditorialità di successo, in quanto aiuta a identificare rapidamente nuove idee e soluzioni ai potenziali rischi ([Kotelnikov, 2020](#)).

1. **Cambia il tuo atteggiamento ed evita le limitazioni autoimposte:** se solo ti vedi come un pensatore creativo, sarai in grado di considerare ogni sfida da un punto di vista creativo.
2. **Pensa fuori dagli schemi:** fai domande per aiutarti a trovare una soluzione a una sfida; non correre direttamente verso una soluzione.
3. **Affina il tuo cervello:** cerca problemi impegnativi da risolvere e cerca di cercare idee più innovative man mano che procedi. Quando possibile, comunica e scambia le tue idee con altre persone creative.
4. **Prendi una visione diversa:** se stai solo pensando lungo una certa linea e non riesci a superare la sfida, fermati; analizza di nuovo il problema e cerca di trovare un nuovo approccio.
5. **Dare la possibilità di insolito:** La maggior parte delle grandi idee sono una combinazione di molte idee messe insieme. Non aver paura di mescolare le cose per creare una nuova idea.
6. **Sperimentare e costruire competenze interfunzionali:** qualsiasi tipo di innovazione include alcuni rischi; sperimentare, imparare, adattarsi e andare avanti. Rimani aperto a nuove idee e cerca di sviluppare una competenza interfunzionale.

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

The #DiOtherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).

Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Capitolo 2: L'innovazione tecnologica nello sviluppo di City Tours

I tour della città offrono un modo comodo e senza stress per scoprire una nuova città senza la necessità di fare ricerche approfondite da soli. Le visite guidate della città sono molto utili, soprattutto quando si esplorano destinazioni remote, e offrono una visione unica della cultura del luogo e della popolazione locale ([worldexpeditions.com, n. d.](#)). Tradizionalmente, i tour della città erano organizzati e gestiti da guide locali che avevano conoscenza della cultura locale e dei luoghi segreti e remoti che i turisti non sarebbero stati in grado di scoprire da soli (ibid.).

Lo scoppio di una pandemia globale alla fine del 2019, tuttavia, ha portato a importanti cambiamenti per l'industria del turismo e, di conseguenza, ha anche modificato il modo in cui funzionano i tour delle città. Tra restrizioni di viaggio e blocchi, le innovazioni tecnologiche sono rapidamente aumentate e diffuse in tutti i settori della vita, compresi i viaggi ([Snow, 2021](#)).

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

The #DiOtherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).

Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

■

Tecnologia di viaggio:

La tecnologia dei viaggi è una definizione ampia che implica l'uso e l'applicazione di innovazioni tecnologiche nei settori del turismo, dei viaggi e dell'ospitalità ([Revfine, 2021](#)). Gli obiettivi principali dell'applicazione delle innovazioni tecnologiche sono quelli di beneficiare le esperienze dei clienti e di portare a esperienze più convenienti, nonché di aiutare i dipendenti a ridurre lo stress e aumentare la loro creatività (ibid.).

Scopri le ultime tendenze:

1. **Realtà virtuale e aumentata:** la realtà virtuale e aumentata ha registrato un rapido aumento da quando la pandemia ha portato a importanti blocchi in tutto il mondo, con molti musei e destinazioni turistiche che offrono mostre ed esperienze online ([Snow, 2021](#)). Un esempio è l' [Xplore Petra app](#), che permette ai visitatori di visitare virtualmente il sito archeologico iconico della Giordania. Questa tendenza è qualcosa che continuerà nei prossimi anni, come molti musei ora offrono esperienze VR dal vivo ai loro ospiti. Anche i tour della città stanno diventando sempre più virtuali, con molti siti web che offrono tour virtuali della città per persone di tutto il mondo, senza restrizioni di distanza e accessibilità. Esempio di tali strumenti sono il [Virtual City Tours](#) e [Stqry](#).
2. **Tecnologia mobile:** nell'era digitale, i telefoni cellulari sono diventati le nostre guide mentre li usiamo quotidianamente per navigare, accedere alle mappe, individuare un

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

The #DiOtherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).

Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

ristorante o cercare informazioni ([Vidal, 2019](#)). Quando pianifichiamo le nostre vacanze, il nostro telefono diventa uno strumento critico. Secondo un sondaggio di TripAdvisor, il 45% degli utenti utilizza i propri smartphone per tutto quando pianifica un viaggio (ibid.).

3. **Codici QR:** I codici QR possono essere trovati in vari luoghi. Da un lato, possono essere utilizzati in ristoranti e caffetterie per limitare la carta utilizzata per la stampa dei menu, limitando allo stesso tempo l'interazione di diffusione del virus nell'era Covid-19 ([Snow, 2021](#)). D'altra parte, i codici QR sono utilizzati nei musei e nelle attrazioni turistiche per rendere un'esperienza più coinvolgente; possono portare a contenuti audio e visivi, giochi, quiz, ecc.
4. **Voice Search e Voice Control:** Voce controllata dispositivi come Alexa stanno diventando la nuova tendenza e stanno ora entrando anche nel settore dei viaggi ([Revfine, 2021](#)). Che si tratti di aggiungere dispositivi a comando vocale negli hotel o di sviluppare siti Web con la ricerca vocale, questi strumenti hanno la capacità di rendere il settore dei viaggi più inclusivo.

Per ulteriori informazioni sulle ultime tendenze nella tecnologia di viaggio, è possibile fare riferimento al modulo 4.

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

The #DiOtherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).

Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

■

LES APPRIMEURS

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



CEPS Projectes Socials
<http://www.aceps.org>



MULAB

Capitolo 3: City Tours e analisi SWOT

SWOT è l'acronimo di forza, debolezza, opportunità e minaccia ([Tu et al., 2021](#)). In origine, l'analisi SWOT è stata introdotta da [Christensen et al. \(1965\)](#) in "Politica aziendale: testi e casi" come strumento aziendale per la gestione organizzativa, ma da allora è stato utilizzato in vari campi per condurre un'analisi approfondita e completa dei vantaggi di un'azienda prima di sviluppare una nuova strategia ([Omer, 2018](#)).

Ci sono molti modelli accessibili online che possono essere utilizzati nell'analisi SWOT. Un buon esempio può essere trovato in una breve guida di analisi SWOT di ([Jackson, n.d.](#)):

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

The #DiOtherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).

Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

	Helpful	Harmful
I N T E R N A L	Strengths	Weaknesses
E X T E R N A L	Opportunities	Threats

(Table taken from [Jackson, n.d.](#)).

Un'analisi SWOT può essere applicata ai city tour nello stesso modo in cui si applicherebbe a qualsiasi altra attività.

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

The #DiOtherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).

Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Uno studio di [Ali Shaw \(2020\)](#) fornisce un'analisi SWOT per il settore dei viaggi e del turismo in generale. Spiega i punti di forza e di debolezza del settore del turismo, così come le sue opportunità e minacce.

Conclusione:

Il modulo 5 completa questa breve guida su come sviluppare tour della città inclusivi e sostenibili all'interno delle industrie creative e culturali. Durante questa guida, gli studenti sono stati introdotti all'importanza di ricercare un'idea prima di iniziare il processo di creazione di un business plan. Inoltre, sono state introdotte tecniche di narrazione e gamified in linea con il concetto di city tour, mentre sono stati menzionati anche una serie di strumenti digitali e sviluppi tecnologici. Infine, il Modulo 5 ha fornito una guida pratica su come creare imprese sociali inclusive e sostenibili con riferimento all'importanza delle tecniche di pianificazione strategica e di marketing, nonché all'uso di strumenti digitali nell'implementazione di un nuovo business plan.

Strumenti digitali per il Modulo 5 – PARTE 3:

Strumento 3: SWOT Analysis

Strumento 6: Inclusive Tourism

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

The #DiOtherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).

Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Riferimenti:

Amabile, T.M. (1997). Entrepreneurial creativity through motivational synergy. *The Journal of Creative Behavior*, Vol. 31: 18-36.

Christensen, C. Roland et al. (1965). *Business policy: text and cases*. Homewood, Illinois: R.D: Irwin. Available at: <https://archive.org/details/businesspolicyte00chri/page/n5/mode/2up>.

Corte, Valentina Della et al. (2017). Entrepreneurial Creativity: Source, Processes and Implications. *International Journal of Business and Management*, Vol. 12 (6): 33-48. Available at: https://www.researchgate.net/publication/317111535_Entrepreneurial_Creativity_Sources_Processes_and_Implications.

CREAT EU. (2021). The role of Cultural and Creative Industries. *CREAT EU*. Available at: <https://createu.erasmus.site/cultural-creative-industries-role/>.

Interreg. (2019). Mapping Strategy and CCI Classification. *Interreg Central Europe*. Available at: <https://www.interreg-central.eu/Content.Node/COCO4CCI/D.T1.2.1---MAPPING-STRATEGY-AND-CCI-CLASSIFICATION.pdf>.

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

The #DiOtherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).

Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Jackson, Ted. (n.d.). What is A SWOT Analysis? A Thorough Explanation With Examples. *Clearpointstrategy.com*. Available at: <https://www.clearpointstrategy.com/swot-analysis-examples/>.

Kotelnikov, Vadim. (2020). Entrepreneurial Creativity. *Medium.com- Estiem*. Available at: <https://medium.com/estiem/entrepreneurial-creativity-5097d61fb34e>.

NDPC. (2020). Cross-sectoral cooperation and innovation within Creative and Cultural Industries. *Northern Dimension Partnership on Culture*. Available at: <https://ndpculture.org/projects/cross-sectoral-cooperation-and-innovation-within-creative-and-cultural-industries/>.

Omer, Soran. (2018). SWOT Analysis – The Tool of Organisations Stability (KFC) as a Case Study. *Journal of Process Management – New Technologies, International* Vol.6 (4). Available at: <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/2334-735X/2018/2334-735X18040270.pdf>.

Petrakis, Panagiotis E & Kafka, Kyriaki I. (2016). Entrepreneurial Creativity and Growth. *Intechopen.com*. Available at: <https://www.intechopen.com/chapters/52579>.

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

The #DiOtherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).

Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Revfine. (2021). 11 Key Technology Trends Emerging in the Travel & Tourism Industry. *Revfine.com*. Available at: <https://www.revfine.com/technology-trends-travel-industry/>.

Shaw, Ali Ahsan. (2020). SWOT Analysis of Travel & Tourism Industry. *SWOT & PESTLE Analysis*. Available at: <https://swotandpestleanalysis.com/swot-analysis-of-travel-tourism-industry/>.

Sternberg, R.J. (1999). *Handbook for Economic Studies Paper, CES-WP, 10-06 creativity*. Cambridge, UK: Cambridge University Press

Snow, Jackie. (2021). 5 pandemic tech innovations that will change travel forever. *National Geographic*. Available at: <https://www.nationalgeographic.com/travel/article/5-pandemic-tech-innovations-that-will-change-travel-forever>.

STQRY. (n.d.). STQRY Home. *STQRY*. Available at: https://stqry.com/our-customers/local-government-towns-cities/?gclid=Cj0KCQiA_c-OBhDFARIsAIFg3ew7RWHPitSLM3YmHq8cgN1PsFs0SzZ1SSWBfMATjAKFI7P8vU_qi2oaAkHOEALw_wcB.

Tu, Shu-Fen et al. (2021). Improving RE-SWOT Analysis with Sentiment Classification: A Case Study of Travel Agencies. *Future Internet*, Vol. 13 (226): 1-17. Available at: <file:///C:/Users/user/Downloads/futureinternet-13-00226-v2.pdf>.

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

The #DiOtherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).

Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).



Vidal, Belen. (2019). The New Technology and Travel Revolution. *Wearemarketing.com*. Available at: <https://www.wearemarketing.com/blog/tourism-and-technology-how-tech-is-revolutionizing-travel.html>.

Ual. (2020). Creativity, technology and social good with CCI. *Ual.com*. Available at: <https://www.arts.ac.uk/about-ual/press-office/stories/creativity-technology-and-social-good-with-cci>.

Virtual City Tours. (n.d.). Virtual City Tours Home. *Virtual City Tours*. Available at: <https://www.virtualcitytours.org/en/>.

Worldexpeditions.com. (n.d.). 8 reasons to choose a guided tour. *worldexpeditions.com*. Available at: <https://worldexpeditions.com/Blog/why-you-should-consider-a-guided-trip>.

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

The #DiOtherCity project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the EU (June 2021 to May 2023).

Its content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein. (Project code: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

