

## Dalla classe al mondo del lavoro digitale creando un'App: prosegue il progetto ParnASUS

*Lanciato all'inizio dell'anno scolastico da ASUS in collaborazione con il Liceo "A. Maffei" di Riva del Garda, il progetto entra nella fase concreta di preparazione dei professionisti del digitale*

**Cernusco sul Naviglio, 14 marzo 2014** - Il progetto **ParnASUS**, sviluppato da ASUS in collaborazione con il Liceo "A. Maffei" di Riva del Garda per un utilizzo mirato della tecnologia a scopi didattici, si avvia alla seconda fase, promuovendo lo sviluppo di idee e capacità individuali e creando un collegamento diretto con il mondo del lavoro.

Un nome evocativo per un progetto che riassume i valori e l'impegno di ASUS per il settore scolastico, un programma di *Education* partito con la costituzione di un'*Agorà* virtuale per favorire una maggiore interattività degli studenti con le attività di formazione mediante l'uso delle tecnologie applicate alla didattica tradizionale. Tale progetto, come nella tradizionale piazza cittadina (*Agorà*) vuole essere il luogo delle 'opportunità' e, di conseguenza, consentire all'istituzione-scuola di procedere innovando in relazione a proposte e idee.

"Laddove i dispositivi e le tecnologie wireless mobili sono stati inizialmente impiegati per attività didattiche quali consultazione, approfondimento, ripasso, interazione, feedback, verifica, autovalutazione, metacognizione, l'obiettivo attuale è far acquisire agli alunni un metodo per trasformare "un'idea creativa" in un "progetto concreto" e sviluppare le competenze fondamentali per l'ingresso nel mondo del lavoro", ha spiegato **Stefano Lotti, Docente di italiano e latino del Liceo Maffei**.

Inizia, dunque, la fase successiva, costituita da un articolato programma di sessioni didattiche e di workshop che si susseguiranno da Marzo a Maggio per la realizzazione di un'*app*. Gli studenti, suddivisi in gruppi di lavoro, potranno lavorare su proprie idee creative mettendo in pratica quanto appreso e supportati dalla guida di tutor, cioè da professionisti del settore digitale.

"Lo scenario digitale è in continua evoluzione e nuove professioni si stanno sempre più delineando. Si tratta di un'opportunità che i giovani italiani debbono saper cogliere per esprimere al meglio le proprie capacità e la grande creatività che è elemento distintivo della nostra cultura", ha affermato **Manuela Lavezzari, Marketing Manager di ASUSTek Italy**. "Al contempo, l'esperienza ci insegna che un'idea creativa deve essere supportata da un piano di business altrettanto eccellente affinché possa trasformarsi in reale successo. A tal fine, abbiamo voluto sviluppare questo progetto per promuovere i giovani talenti e sostenerli nello sviluppo di competenze fondamentali nell'attuale scenario internazionale, allo scopo di offrire loro maggiori opportunità per il futuro".

A conclusione delle sessioni didattiche e dei workshop, a partire dalla propria idea, ogni gruppo di lavoro produrrà un documento progettuale contenente la definizione di tutte le *feature* dell'applicazione e gli indicatori atti a definire le priorità per progettare prodotti che funzionino, per validare il modello di business e la ricerca del valore, per definire le macrofunzionalità dell'*app*, per effettuare una valutazione retrospettiva del lavoro svolto e, infine, per definire requisiti e criteri di accettazione realizzando un documento finale di sintesi. Qualora dovesse emergere un progetto concretamente realizzabile, ASUS in collaborazione con la società Graffiti 2000 sosterrà appieno lo sviluppo e la promozione dell'*app*.

### **Cos'è il progetto ParnASUS**

E' il punto di arrivo di un percorso intrapreso dall'Istituto, che ha deciso di utilizzare come piattaforma centrale il *sistema di content management Joomla* con tutte le risorse che il mondo degli sviluppatori ad esso legato sta producendo e che ha permesso, tra le altre cose, un potenziamento didattico e motivazionale degli studenti mediante l'uso delle risorse tecnologiche e un sostegno di quelli all'estero e/o in situazioni di disagio, attività a distanza (compiti, forum, sportelli, feed-back, sondaggi), creazione di spazi di lavoro per docenti e organizzazione di attività integrative.

Insomma, un'Agorà virtuale che favorisce una moltiplicazione delle idee, l'utilizzo di prove diversificate per la valutazione delle competenze e delle abilità acquisite.

La collaborazione e la partecipazione sono aspetti focali del progetto. L'attesa è che il lavorare in *team* diventi un *habitus* dello studente di oggi e del professionista di domani, con l'obiettivo di educare tutti ad una corretta gestione del grande potenziale offerto dalle tecnologie digitali quali "partner intellettuali" e non mero supporto alla risoluzione di problemi in ogni disciplina, e portare gli studenti ad affrontare la complessità ed essere in grado di gestirla oltre che ad acquisire e interpretare il mare *magnum* dell'informazione.

Il lavoro si è diversificato principalmente in due metodi: uno mirato ad approfondire e fissare i vari concetti attraverso una rielaborazione complessa degli appunti, l'altro alla riscrittura creativa basata su schemi, mappe e supporti visivi chiari ed immediati, con conseguente sviluppo di competenze più articolate e di abilità e capacità quali flessibilità, creatività, disposizione a lavorare in team, disposizione ad approcci critici.

I workshop previsti in questa seconda fase del progetto e previsti da questo secondo semestre intendono fornire una panoramica sulle professioni digitali, consolidate ed emergenti, e sui trend di mercato più importanti (sviluppo mobile, user experience design, internet of things, social media management). Si vogliono anche illustrare i nuovi assetti organizzativi nel mercato digitale: per il professionista, per le aziende (startup, aziende digitali e per il crowdfunding), per i network professionali e lo sviluppo delle relative competenze, a cui si aggiungeranno elementi e materiali per la realizzazione di un business plan e per le pratiche di management. La soluzione potrà essere la costruzione di un prototipo cartaceo (wireframe, mockup) o digitale da far testare agli altri gruppi e raccogliere pareri, indicazioni, critiche e idee per migliorare il prodotto.

"La gestione dei progetti digitali non può essere affrontata con le classiche teorie organizzative delle aziende manifatturiere. Il nuovo paradigma tiene in considerazione la variabilità del mercato e delle tecnologie, l'aspetto umano della produzione e dell'utilizzo del software, la necessità di poter modificare il percorso di produzione strada facendo. Si illustreranno i metodi di gestione dei progetti mediante le user story, i processi iterativi e le retrospettive", ha concluso Manuela Lavezzari

L'ultimo incontro sarà dedicato a condurre una retrospettiva in ogni gruppo, per acquisire un metodo di miglioramento continuo applicabile nel business ma anche nella carriera studentesca e professionale. Al termine si raccoglieranno informazioni e materiale di ogni progetto al fine di ottenere ciò che serve per dimensionare e valutare la sostenibilità dello stesso insieme ai professionisti che potrebbero realizzarlo.

Questo progetto si inserisce perfettamente nel contesto del programma di Education di ASUS, ovvero un utilizzo mirato della tecnologia a scopi didattici per stimolare e sostenere i processi di studio, per valorizzare e mettere a frutto le potenzialità, idee e capacità individuali partendo dalla consapevolezza che quello che si rende necessario è un cambiamento capace di declinare un'offerta formativa rispondente alle esigenze della società nuova e delle nuove generazioni.

Le foto in alta risoluzione sono disponibili [qui](#)

###

*ASUS, tra i primi tre vendor a livello worldwide di PC portatili consumer e leader nella produzione delle schede madri più vendute e premiate al mondo, è uno dei principali protagonisti della nuova era digitale. Sinonimo di qualità in tutto il mondo, ASUS offre soluzioni in grado di soddisfare le più diverse esigenze, dal segmento office a quello dei personal device e della digital home, con un portafoglio prodotti estremamente ampio, che include anche tablet, smartphone, schede grafiche, drive ottici, PC desktop, server, soluzioni wireless e di networking. Nel corso del 2013 ASUS ha ottenuto 4256 riconoscimenti da parte della stampa di tutto il mondo, affermandosi sulla scena globale per la creazione di nuove categorie di prodotto che hanno rivoluzionato il mercato IT, come l'Eee PC™ e le serie Transformer. Nell'ultimo biennio diverse ricerche indipendenti hanno qualificato ASUS come n.°1 per affidabilità nella classifica dei produttori di PC portatili, a testimonianza dell'impegno verso l'eccellenza tecnologica e della qualità costruttiva dei propri prodotti. Con oltre 12.500 dipendenti, un reparto di R&D all'avanguardia che vanta 3.800 ingegneri, ASUS ha chiuso il 2013 con un fatturato di 14 miliardi di USD.*

**Per ulteriori informazioni e materiale fotografico:**

Tania Acerbi – Sara Argentina

Prima Pagina Comunicazione

Piazza Giuseppe Grandi 19

20129 Milano

e-mail: [asus@primapagina.it](mailto:asus@primapagina.it)

Tel. +39 02 91339811

Fax +39 02 7611830