

## **Si conclude il progetto ParnASUS per l'anno scolastico 2013-2014: quattro progetti per essere promossi dalla scuola al mondo del lavoro digitale**

*Lanciato all'inizio dell'anno scolastico da ASUS in collaborazione con il Liceo "A. Maffei" di Riva del Garda, il progetto si è concluso promuovendo gli studenti della classe IV A in professionisti del digitale*

**Cernusco sul Naviglio, 10 luglio 2014** - L'anno scolastico è concluso e, con esso, il progetto **ParnASUS** - sviluppato da ASUS in collaborazione con il Liceo "A. Maffei" di Riva del Garda per promuovere un utilizzo della tecnologia a scopi didattici e per far acquisire agli studenti le tecniche di business e capacità di sviluppare idee creative per il mondo digitale.

Gli studenti, suddivisi in gruppi di lavoro, hanno potuto lavorare su proprie idee mettendo in pratica quanto appreso e supportati dalla guida di tutor, cioè da professionisti del settore digitale.

Partito con la costituzione di un'*Agorà* virtuale per favorire una maggiore interattività degli studenti mediante l'uso delle tecnologie applicate alla didattica tradizionale, il progetto ParnASUS era evoluto nel corso dell'anno scolastico in un articolato programma di sessioni didattiche e di workshop per la realizzazione di *applicazioni digitali*. L'obiettivo ultimo è stato, quindi, lo sviluppo di competenze specifiche, la promozione e lo sviluppo di idee creative e di capacità individuali e/o di team per creare un collegamento diretto tra la scuola e il mondo dei professionisti.

“La seconda fase del progetto, quella finalizzata a un obiettivo più focalizzato sull'aspetto lavorativo, è stata elaborata per 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), illustrando i nuovi assetti organizzativi nel mercato digitale: per il professionista, per le aziende (startup, aziende digitali e per il crowdfunding), per i network professionali. In aggiunta all'obiettivo di sviluppo di specifiche competenze, abbiamo voluto aggiungere elementi per la realizzazione di un business plan e pratiche di management per stimolare e sostenere i processi di studio, per valorizzare e mettere a frutto le potenzialità e capacità individuali, partendo dalla consapevolezza che quello che si rende necessario è un cambiamento capace di declinare un'offerta formativa in linea con le esigenze della società nuova e delle nuove generazioni”, ha commentato **Manuela Lavezzari, Marketing Manager di ASUSTeK Italy**

A conclusione delle sessioni didattiche, a partire dalla propria idea, ogni gruppo di lavoro ha perciò prodotto un documento progettuale contenente la definizione di tutte le *feature* dell'applicazione ideata e gli indicatori atti a definire le priorità per progettare i propri prodotti, per validare i modelli di business e la ricerca del valore, per definire le macrofunzionalità, per effettuare una valutazione retrospettiva del lavoro svolto e, infine, per definire requisiti e criteri di accettazione.

“In uno scenario digitale in continua evoluzione e caratterizzato da nuove professioni che si stanno sempre più delineando, il nostro obiettivo era trasmettere ai ragazzi il processo di sviluppo e progettazione di un'idea di business consentendo loro di esprimere al meglio le proprie capacità e la loro grande creatività”, ha aggiunto **Luca Cattoi, CEO di Graffiti 2000**, la società che ha curato la docenza dei workshop. “Il risultato raggiunto è il punto di arrivo di un percorso intrapreso dall'Istituto, che ha deciso di utilizzare tutte le risorse che il mondo degli sviluppatori sta producendo e che ha permesso, tra le altre cose, un potenziamento didattico e motivazionale. I ragazzi hanno acquisito il metodo: incontro dopo incontro hanno capito che buttarsi a capofitto è controproducente e si sono dedicati, invece, alla progettazione della loro idea, imparando a porsi le giuste domande per capire in che direzione muoversi, oltre che a mettersi in gioco, a lavorare in gruppo e a gestire imprevisti”.

“Il nostro liceo è impegnato da circa 15 anni nello sviluppo di una didattica innovativa con l'intento di elaborare una serie di percorsi finalizzati al potenziamento delle abilità degli studenti e all'accrescimento delle loro capacità adoperando una logica multimediale. Sulla scorta dell'esperienza maturata con il progetto ParnASUS abbiamo potuto sviluppare un approccio diversificato ai saperi, replicabile per ogni materia didattica, ma anche lavorare su competenze che meglio li aiuteranno ad affrontare il futuro percorso scolastico e non solo, in quanto hanno potuto concretamente sperimentare dinamiche e processi tipici del mondo lavorativo”, ha aggiunto **Antonella Zamboni, Dirigente Scolastico del Liceo Andrea Maffei**.

Di pari passo con le idee creative e le competenze acquisite, i ragazzi hanno infatti lavorato su project work che mirassero all'ideazione di soluzioni digitali non presenti nel mercato e per le quali potessero ipotizzare un modello di business, simulando la realtà lavorativa.

I quattro project work elaborati, concepiti con finalità didattica, si sono così concretizzati.

- **Undoms**: più che un'app un social network, pensato per i frequentatori della rete che hanno voglia di trovare altri individui che condividono i propri interessi. La soluzione mette in contatto persone da tutto il mondo ma, a differenza di altri social network, permette una ricerca semplice e intuitiva e la possibilità di condividere il proprio “style”.
- **Hearz – rompere la barriera del suono**: permette agli utenti di scaricare sottotitoli sia perché non udenti sia perché si ha necessità di comprendere materiale audiovisivo in una lingua diversa dalla propria. A differenza di altre App presenti nel mercato consente agli utenti di partecipare attivamente alla creazione di sottotitoli e di usufruire di un programma di sottotitolatura automatico e affidabile.
- **TandL – Touch and Learn**: un insegnante di lingue in formato tascabile per turisti, studenti, aziende e individui all'estero che hanno bisogno di imparare le lingue, adattandole alle proprie esigenze. A differenza di altri corsi standard, permette di consultarsi direttamente online con altri utenti e condividere anche la propria cultura.
- **What's OUT Tonight**: per chi si annoia la sera e ha bisogno di divertirsi, per gli organizzatori di eventi che hanno bisogno di pubblicizzare i propri eventi. L'app consente non solo quindi di conoscerli e di promuoverli ma anche di fornire feedback ad altri utenti.

Il programma di *Education* di ASUS saluta quindi per quest'anno i ragazzi con la chiusura di questa seconda fase, dando loro appuntamento a Settembre per un programma che mirerà a integrare ulteriori elementi necessari ad accrescere le capacità e competenze acquisite.

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