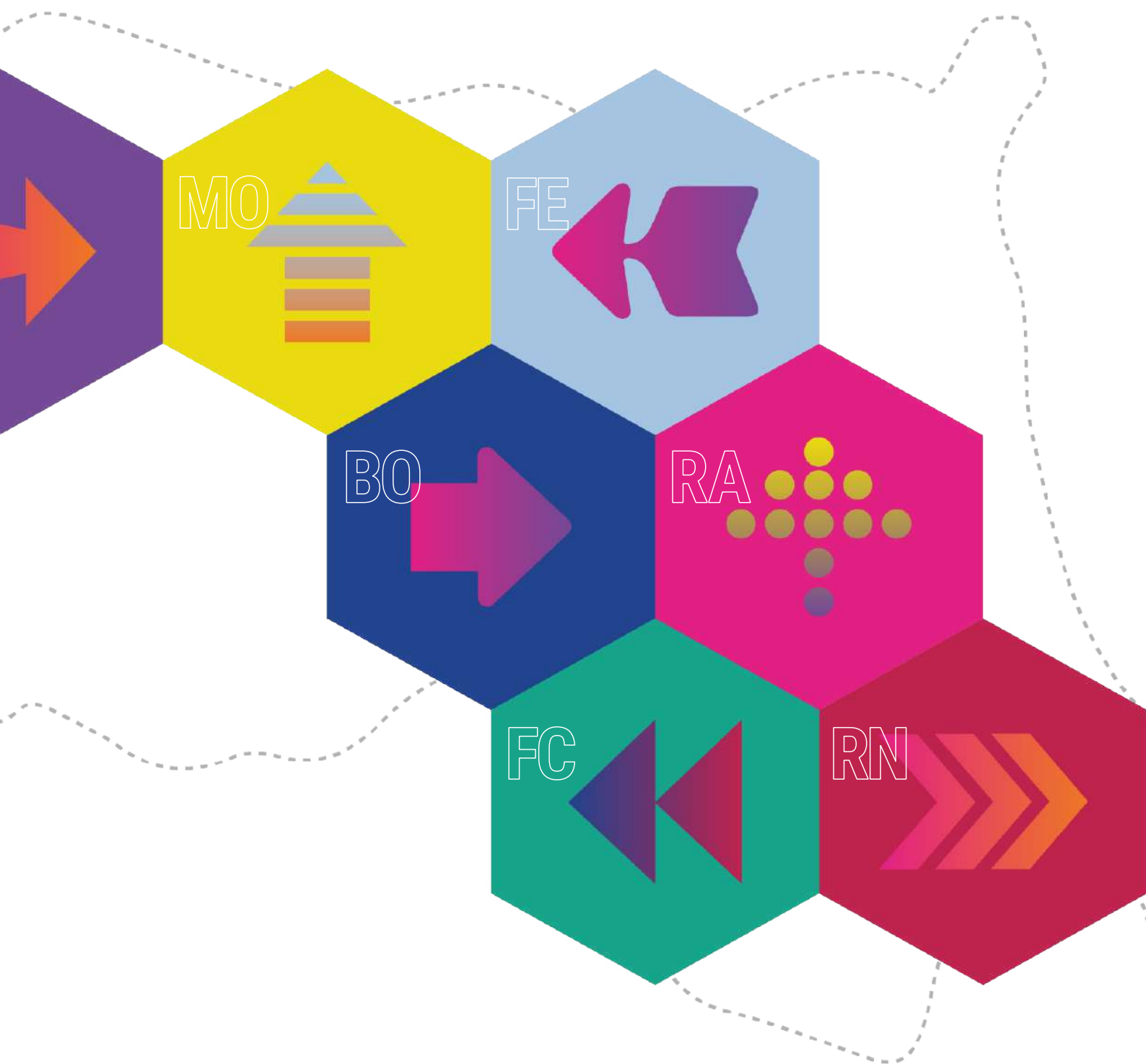


SERVIZI INNOVATIVI PER L'ORIENTAMENTO DEI GIOVANI IN EMILIA-ROMAGNA

UN PERCORSO DI CO-PROGETTAZIONE
ATTRAVERSO IL SERVICE DESIGN



Edizione giugno 2021

a cura di ART-ER Attrattività Ricerca Territorio

**Servizi innovativi per l'orientamento dei giovani
in Emilia-Romagna: un percorso di
co-progettazione attraverso il service design**

Direzione: Maria Grazia D'Angelo
Coordinamento generale: Stefania Greco,
Nicolò Pranzini
Coordinamento territoriale: Luca Piccinno
(Piacenza), Alain Marenghi (Parma),
Lara Porciatti (Modena), Stefania Greco (Bologna),
Fabiana Iurescia (Reggio Emilia), Kristian
Mancinone - Eleonora Sette (Forlì-Cesena),
Sara D'Attorre (Ravenna)
Progetto e facilitazione della co-progettazione:
Omar Vulpinari Service Design & Innovation
Case Study
Coordinamento: Nicolò Pranzini
Cura dei contenuti: ART-ER e Omar Vulpinari
Service Design & Innovation

ART-ER Attrattività Ricerca Territorio
è la Società consortile dell'Emilia-Romagna
per favorire la crescita sostenibile della regione
attraverso lo sviluppo dell'innovazione
e della conoscenza, l'attrattività
e l'internazionalizzazione del territorio.

Prefazione	4
Introduzione	6
Un percorso di co-progettazione e innovazione, sviluppo professionale e networking	9
Prototipazione e testing nei nove territori	23
Bologna	27
Ferrara	33
Forlì-Cesena	39
Modena	45
Parma	51
Piacenza	57
Ravenna	63
Reggio Emilia	69
Rimini	75
Organizzazioni partecipanti	80

PREFAZIONE

Le politiche messe in campo, sin dall'approvazione della Legge 14 nel 2008, sono state prevalentemente indirizzate a sostenere, in maniera integrata e attraverso strumenti e servizi per i giovani diffusi, i percorsi di crescita dei giovani emiliano-romagnoli, a dare risposte alle loro aspettative e a valorizzare le loro competenze, che rappresentano un grande fattore di crescita e di dinamismo sociale per il nostro territorio regionale.

Le politiche giovanili hanno quindi valorizzato le vocazioni territoriali e operato per costruire un sistema innovativo fortemente integrato, attraverso l'azione coordinata di Comuni capoluogo ed Unioni di Comuni, per dare maggiore intensità, qualità e innovazione alle politiche rivolte alle giovani generazioni.

Questo percorso di co-progettazione, in coerenza con la stessa L.R. 14/08 evidenzia il grande valore di aver messo insieme gli attori del sistema dei servizi rivolti ai giovani tra i 16 e i 34 anni, ha costruito una rete di Youth Worker che si occupano di ragazze e ragazzi alle prese con le scelte del proprio percorso formativo, professionale e di cittadinanza attiva.

È necessario dare risposte concrete ai giovani, in particolare oggi alla luce della pandemia che ci ha così duramente colpiti sospendendo la socialità, che hanno bisogno di supporto per la ricerca del lavoro, che desiderano cambiare il proprio percorso di studi o professionale, che si trovano in situazione di crisi o difficoltà o che semplicemente governano e animano i luoghi generativi di incontro dei giovani.

Con questo percorso è stato generato un sistema integrato degli attori delle politiche giovanili che con la loro creazione di prototipi contribuisce a innovare le stesse strutture verso un concetto di luoghi di più ampia portata.

Tutto questo al fine di rispondere in modo sempre più adeguato ai nuovi bisogni, che emergono nella fascia giovanile della popolazione, contribuendo alla costruzione di una società sempre più dinamica e di spazi sempre più attrattivi e inclusivi per i

giovani che li vivono, in grado di erogare servizi informativi sempre più rispondenti.

In Emilia-Romagna esiste infatti una rete di quasi 100 punti Informagiovani, sostenuti anche dalla Regione sempre attraverso la Legge Regionale 14/08, che offrono ai giovani supporti informativi e di primo orientamento, affinché possano compiere le scelte più opportune per il futuro. Questi contenitori continuano a rappresentare una risposta concreta e un punto di incontro, di coesione sociale, di ricerca e innovazione, si configurano oggi come luoghi di multipli servizi e ospitano spesso anche uno spazio di aggregazione dove gli utenti hanno la possibilità di svolgere svariate attività ludico-ricreative e di socializzazione, un fablab, un coworking, skatepark, laboratori multimediali, una radio web, una sala prova, un centro per le famiglie, uno sportello URP e Eurodesk, etc.

Un servizio, quello degli Informagiovani che, a distanza di 40 anni dall'avvio, ha vissuto sicuramente molteplici cambiamenti ma si conferma come un punto di riferimento importante per i giovani e che oggi evidenzia la necessità di una sempre più forte ottica di integrazione tra i vari punti informativi rivolti ai giovani, con la messa in campo di processi di progettazione condivisa e di coproduzione, come il progetto qui presentato.

Si tratta di soluzioni e progetti di open-innovation, di integrazione e di welfare locale nati dalla forza delle relazioni tra i servizi, dalla rete di quei "luoghi" che attraverso il protagonismo dei giovani, della comunità rigenerano nuovi percorsi di sviluppo locale e di occupazione.

— Elly Schlein

Vicepresidente e Assessore al contrasto alle diseguaglianze e transizione ecologica:

Patto per il clima, welfare, politiche abitative, politiche giovanili, cooperazione internazionale allo sviluppo, relazioni internazionali, rapporti con l'UE - Regione Emilia-Romagna

INTRODUZIONE

Come essere maggiormente incisivi nell'accompagnamento dei giovani alla scoperta delle numerose opportunità formative e professionali presenti in Emilia-Romagna? Una domanda la cui risposta diventa sempre più urgente nel contesto attuale di grande cambiamento a cui tutti, ma in particolare i giovani, siamo sottoposti. Il mondo del lavoro ci presenta molteplici cambiamenti dovuti all'avvento della quarta rivoluzione industriale; a questi si aggiungono oggi le sfide lanciate dalla pandemia globale. Come continuare, quindi ad essere un riferimento di qualità per l'orientamento dei giovani?

A queste domande così complesse, ART-ER vuole dare il suo contributo verso possibili risposte concrete.

Già dal 2016 l'allora ASTER ha messo in campo, su mandato della Regione Emilia-Romagna, il "Progetto integrativo alle Attività di supporto all'attuazione del Piano triennale integrato Fondo Sociale Europeo, Fondo Europeo di Sviluppo Regionale e Fondo Europeo Agricolo per lo Sviluppo Rurale Alte Competenze per la ricerca, il trasferimento tecnologico e l'imprenditorialità". All'interno di questo contesto sono stati creati gli Spazi AREA S3 di ART-ER per favorire l'avvicinamento dei giovani con alte competenze al mercato del lavoro e il rafforzamento competitivo del sistema produttivo regionale nei settori trainanti e in quelli emergenti individuati nella Strategia di Specializzazione Intelligente Regionale (S3). Sin dalla loro creazione, negli Spazi AREA S3 di ART-ER si è lavorato in forte collaborazione con i numerosi servizi che a livello territoriale si occupano di orientamento dei giovani a diverso titolo, con la volontà di connetterli sempre di più all'ecosistema dell'innovazione regionale. Il percorso descritto in questa pubblicazione rappresenta però il tentativo più avanzato di trovare insieme, come community dei servizi per i giovani, strumenti e modalità condivise per migliorare il proprio operato verso gli utenti. Queste neo-create community costituiscono oggi un punto di riferimento nei territori per gli operatori che a diverso titolo intercettano la fascia giovanile della popolazione. Grazie a loro, gli operatori hanno potuto confrontarsi come mai prima, progettando insieme dei servizi innovativi e imparando ad utilizzare metodi "nuovi" come il Design Thinking e il Service Design. Si evidenzia come i risultati raggiunti

nel percorso di co-progettazione sono principalmente di carattere sperimentale: i 9 concept di servizi necessitano di altri sforzi congiunti fra i soggetti coinvolti per diventare davvero operativi e attuabili. Diversi territori si stanno già organizzando per trasformare i concept in progetti veri e propri. Questa esperienza ha avuto in sé un carattere "generativo", favorendo l'incontro e la condivisione di soggetti sui territori che, indipendentemente dai risultati del percorso di co-progettazione, hanno molto spesso avviato collaborazioni fra loro, in diversi casi per la prima volta. La conclusione della co-progettazione apre infatti nuove prospettive sul lavoro delle community territoriali che si sono andate a consolidare nel corso degli ultimi tre anni. Gli Spazi AREA S3 di ART-ER, in accordo con la Regione Emilia-Romagna, svilupperanno entro il 2021 due concept pilota di servizi innovativi che verranno messi a disposizione della community regionale come modelli potenzialmente replicabili. Allo stesso tempo gli Spazi AREA S3 di ART-ER stanno programmando nuove attività di coinvolgimento dei territori per:

- 1) assecondare la volontà degli operatori di integrare competenze e di facilitare dinamiche di rete in maniera strutturata ma agile;
- 2) continuare ad esplorare insieme l'innovazione nell'ambito dell'orientamento e dell'accompagnamento delle giovani generazioni, in particolare valorizzando l'importantanza dell'offerta di servizi in ottica più esperienziale che semplicemente informativa.

— A cura di Spazi AREA S3, ART-ER

Un percorso di co-progettazione e innovazione,
sviluppo professionale e networking



Piacenza



Forlì-Cesena



Rimini



Reggio Emilia



Parma



Ravenna



Modena



Ferrara



Bologna

Un percorso di co-progettazione e innovazione,
sviluppo professionale e networking

UN PERCORSO DI CO-PROGETTAZIONE E INNOVAZIONE, SVILUPPO PROFESSIONALE E NETWORKING

L'ESPERIENZA COMUNE DI NOVE GRUPPI EMILIANO-ROMAGNOLI DI ORIENTAMENTO GIOVANILE NELLA CO-PROGETTAZIONE DI NUOVI SERVIZI

Nel 2018 è partita l'iniziativa di co-progettazione di servizi innovativi per i giovani promossa dagli Spazi AREA S3 di ART-ER che ha visto coinvolti numerosi soggetti che si occupano a diverso titolo di orientamento e formazione giovanile nelle nove province della regione Emilia-Romagna di Bologna, Ferrara, Forlì-Cesena, Modena, Parma, Piacenza, Ravenna, Reggio Emilia e Rimini per individuare in ogni territorio delle priorità su cui avviare una vera e propria azione congiunta.

Ognuno dei gruppi territoriali quindi, con la facilitazione dei referenti degli Spazi AREA S3 di ART-ER e dei suoi consulenti, ha condotto attività di co-progettazione verso l'ideazione di nuovi servizi "sperimentali" per l'orientamento. Allo stesso tempo ogni partecipante ha fatto un percorso di sviluppo professionale apprendendo nuovi metodi e strumenti, e attività di networking locale utili a favorire progetti collaborativi futuri.

L'esperienza si è svolta in tre cicli di incontri: aprile 2018-febbraio 2019, maggio-novembre 2019, gennaio-maggio 2021. Le attività di questi cicli sono state strutturate in quattro fasi, per un totale di circa trenta ore per territorio (incontri da quattro ore in presenza per le prime tre fasi e da due ore online per la quarta).

L'ultima fase si è svolta online tramite i servizi digitali

Zoom e Miro (fig. 1) per via dell'emergenza pandemica. Queste condizioni hanno offerto una ulteriore opportunità di aggiornamento molto importante in relazione all'evoluzione post-pandemia delle modalità di lavoro.

SERVICE DESIGN: IL METODO

A guidare e a rendere costruttivo e stimolante il lavoro degli incontri è stata soprattutto la disciplina strategica e progettuale del *Service Design* e del suo processo di innovazione strutturata nominato *Double Diamond*.

Il Service Design si occupa della progettazione di esperienze di servizio e ha un forte impiego in ambito sia privato sia pubblico. Questa disciplina può migliorare servizi già esistenti correggendo i punti di frizione tra fornitori e fruitori, rendendoli più facili e piacevoli da usare, oppure può creare servizi nuovi a partire dai bisogni emergenti degli utenti.

Il suo approccio si distingue particolarmente per la sua prospettiva olistica e per come pone i bisogni dell'utente sempre al centro dell'innovazione. Ma anche per l'utilizzo rigoroso della prototipazione iterativa, la collaborazione interdisciplinare del gruppo di lavoro e una costante visualizzazione grafica del percorso progettuale. Il suo processo strutturato copre tutto l'arco dello sviluppo di un prodotto, un servizio o di una innovazione sociale. La sua comparsa si ha nei primi anni 2000 con il boom esponenziale dei servizi digitali, prestandosi alla crescente complessità portata dalla rivoluzione digitale. Oggi il Service Design è la di-

Alla Scoperta di Miro

0 Come usare il template Alla Scoperta di Miro

Dopo aver visionato il video tutorial che ti è stato indicato, completa questi due esercizi per fare i primi passi in Miro.

Imparerai (in 20 min. circa) ad utilizzare gli strumenti base del menù principale che trovi nella banda verticale bianca vicino al bordo di sinistra di questa schermata (riportata anche qui sotto).

Divertiti nel fare questi due esercizi e non avere paura di sbagliare, perché più sbaglierai, più imparerai ad usare Miro ed è solo questo che conta qui.



1 Il tuo alterego supereroe

Crea l'autoritratto del supereroe in te.

Prima, importa con lo strumento "upload" un tuo ritratto; secondo, con lo strumento "google image search" scarica un'immagine o un GIF animato che ritrae il supereroe in cui ti riconosci, e infine aggiungi il tuo nome e la città dove vivi. E non esitare ad aggiungere altro se sei ispirato/o...



2 Il moodboard del vostro servizio

I moodboard sono usati in tutti gli ambiti strategici per visualizzare le diverse qualità di un brand, una linea di prodotti, un ambiente, un servizio, ecc..

Nel vostro spazio, seguendo l'esempio qui a destra, create il moodboard del vostro servizio visualizzando con parole, fotografie, disegni e icone, sia come te lo immagini (luoghi, persone, oggetti, colori, suoni, ecc.), che gli obiettivi (orientamento, formazione, ecc.) e i valori (inclusività, innovazione, ecc.).

I membri dei gruppi territoriali non devono necessariamente lavorare in contemporanea, ma possono affrontare l'esercizio individualmente, in momenti diversi.



Fig. 1 Attività con oltre 100 partecipanti sulla piattaforma online Miro

sciplina strategico-progettuale più in crescita nelle università e nelle aziende che si occupano di consulenza manageriale e trasformazione digitale come Deloitte, Accenture e McKinsey, solo per citarne alcuni.

Il processo Double Diamond del Design Council britannico (fig. 2) su cui si basa il Service Design è composto dalle quattro fasi *Discover* (Ricerca), *Define* (Analisi e Sintesi), *Develop* (Ideazione) e *Deliver* (Prototipazione e Testing).

Le fasi Discover e Define espletano il lavoro strategico di *problem-framing*, per definire "cosa" deve fare il servizio (il risultato finale).

Le fasi Develop e Deliver svolgono il lavoro esecutivo di *problem-solving*, dove si idea, si testa e si implementa "come" deve essere il servizio (il percorso dell'utente, i luoghi, gli artefatti e gli attori coinvolti, la qualità delle relazioni tra fruitore e fornitore).

Questo processo è stato centrale, perché ha guidato tutte le attività del percorso (fig. 3).

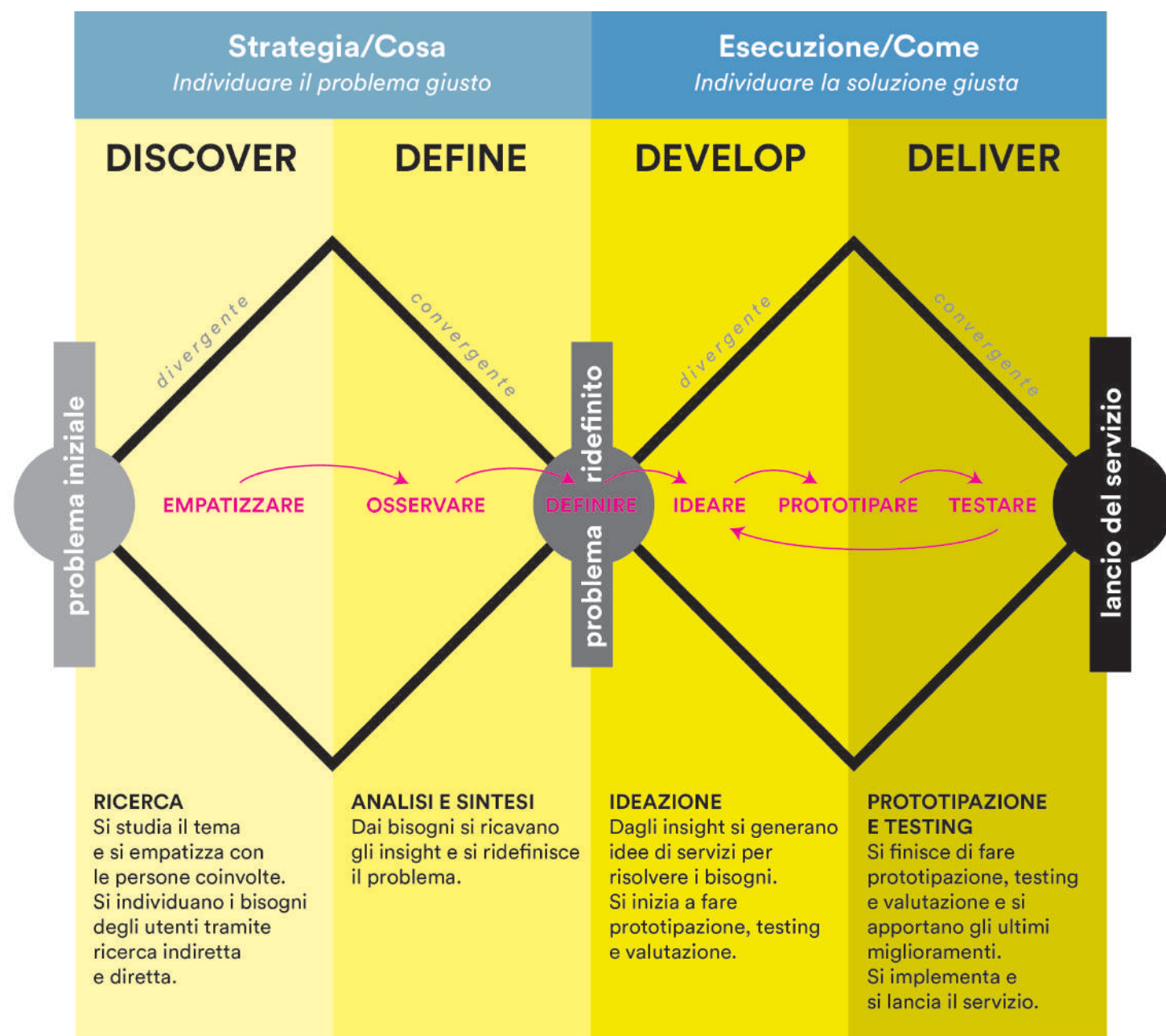


Fig. 2 Il processo Double Diamond

ATTIVITÀ SVILUPPATE DURING IL PROCESSO DOUBLE DIAMOND

Discover/ Ricerca

GEN-GIU 2018

Indagine Rete Territoriale Diffusa per l'Orientamento:
 - Analisi dell'offerta di informazioni e servizi
 - Focus group sulle competenze degli operatori
 - Analisi dei fabbisogni dell'utenza

Define/ Analisi e Sintesi

LUG 2018

Incontri di restituzione dell'indagine

Develop/ Ideazione

SETT-OTT 2018

Incontri per consolidare una idea per gruppo con attività di:
 - Timeline
 - Passaggiata Esplorativa
 - Sei Cappelli Per Pensare

FEB-MAR 2019

Incontri di co-progettazione con attività di:
 - Community Mapping
 - Passeggiata Esplorativa sui temi principali
 - Idea Canvas (3 idee per gruppo)
 - Crazy 8 per la prioritizzazione delle idee

MAG-NOV 2019

Incontri di sviluppo dell'idea finale con attività di:
 - Configurazione degli utenti (Proto-persona) e della Mappa degli Attori
 - Mappa Esperienziale dell'Utente (User Journey Map)

Deliver/ Prototipazione e Testing

GEN-MAG 2021

Incontri online di validazione dell'idea con attività di:
 - Costruzione dei prototipi
 - Testing dei prototipi con l'utente
 - Miglioramenti all'idea dopo il feedback dell'utente

Fig. 3 Attività sviluppate durante il processo Double Diamond

DISCOVER: RICERCA

Questa prima fase del Double Diamond ha visto susseguirsi nei singoli territori una serie di attività esplorative di ricerca per conoscere meglio l'ecosistema regionale dell'orientamento giovanile.

Il suo obiettivo è stato quello di raccogliere informazioni sui giovani utenti, sugli operatori e sugli stakeholder primari per scoprire i loro bisogni contemporanei.

Nella prima metà del 2018 la Regione Emilia-Romagna e ART-ER hanno commissionato un'indagine, denominata "Rete territoriale diffusa per l'orientamento", a IRS-Istituto per la Ricerca Sociale per ricostruire lo stato dell'arte in regione relativamente ai servizi, ai progetti e alle competenze degli attori che operano nell'ambito dell'informazione e dell'orientamento per la fascia più giovane della popolazione. L'obiettivo è stato quello di ricostruire lo stato dell'arte dell'offerta dei servizi nella prospettiva di una piena integrazione tra questi e l'ecosistema dell'innovazione regionale al fine di individuare linee di miglioramento e progettualità.

L'indagine, molto articolata, ha previsto più fasi di attività volte ad analizzare, sia dal punto di vista quantitativo sia da quello qualitativo, l'offerta dei servizi di informazione e orientamento rivolti alla fascia giovanile presenti sul territorio regionale, differenziando, dunque, gli strumenti sulla base dello specifico focus di analisi.

L'indagine si è svolta in tre fasi:

FASE 1: Analisi quantitativa e qualitativa dell'offerta di servizi di informazione e orientamento rivolti alla fascia giovanile e presenti sul territorio della regione Emilia-Romagna che ha visto il coinvolgimento di circa 1600 soggetti.

FASE 2: Approfondimento tematico dei servizi e delle competenze degli operatori che ha coinvolto, attraverso la metodologia dei Focus Group, direttamente gli attori che, a diverso titolo e con modalità differenti, operano sui territori, per fare emergere, da un lato le distintività locali e, dall'altro, analizzare temi che possono ricorrere in maniera omogenea e trasversale a livello regionale.

FASE 3: Analisi dei fabbisogni dell'utenza (indagini CATI). Questa fase è stata dedicata ai giovani per una verifica del livello di conoscenza dei servizi, di soddisfazione per quelli fruiti, di potenziale fabbisogno informativo e di orientamento alla mobilità internazionale.

Il report completo dell'indagine "Rete territoriale diffusa per l'orientamento - Progetto integrativo alle Attività di supporto all'attuazione del Piano triennale integrato FSE, FESR e FEASR Alte competenze per la ricerca, il trasferimento tecnologico e l'imprenditorialità" è disponibile presso ART-ER su richiesta.

DEFINE: ANALISI E SINTESI

Per completare il lavoro di problem-framing generale iniziato nella fase precedente del Double Diamond, in questa seconda fase i partecipanti hanno fatto analisi e sintesi dei bisogni emersi dalla ricerca. L'obiettivo è stato quello di definire i bisogni primari dei giovani e degli operatori da affrontare e risolvere nelle fasi successive.

Questa fase ha visto la realizzazione di tre incontri pubblici di restituzione dell'Indagine "Rete territoriale diffusa per l'orientamento" nel mese di luglio 2018. Per dare seguito al confronto avviato sui territori attraverso i Focus Group e proseguito attraverso gli incontri di restituzione, si è realizzato nel mese di settembre un ulteriore incontro in ogni città capoluogo di provincia. Ciascuno di essi era finalizzato a proporre potenziali piste di lavoro per individuare nuovi servizi da avviare sul territorio che prevedano la collaborazione e l'integrazione fra istituzioni che si occupano di giovani a diverso titolo (lavoro, formazione, università, politiche giovanili, innovazione, ecc.). Gli incontri sono stati organizzati e animati da un pool di referenti degli Spazi AREA S3 di ART-ER e hanno avuto, come punto di partenza, la focalizzazione su alcune evidenze dell'indagine svolta da IRS.

SPAZI

I servizi devono valorizzare la loro "nuova identità": i giovani e, più in generale, le persone cercano luoghi abitati e spazi di aggregazione al posto

di sportelli tradizionali con orari di ricevimento. Luoghi all'interno dei quali vivere esperienze e condividere opportunità, accompagnati dagli operatori ma cogliendo occasioni di protagonismo.

PRATICHE

La centralità dell'innovazione non è un bisogno "esplicito" e spontaneo dei giovani, ad eccezione dei contesti dell'alta formazione. Va quindi immaginato un progetto congiunto fra tutti i servizi che intercettano la fascia giovanile della popolazione, abolendo "gli steccati" fra i servizi che si occupano di formazione e lavoro e quelli che offrono servizi per la cultura e il tempo libero perché proprio all'interno di questi ultimi possono svilupparsi delle competenze "calamita" in grado di attrarre i giovani verso un sistema educativo e un lavoro di qualità.

COMMUNITY

Gli operatori devono sentirsi parte di un importante team multidisciplinare che opera sui territori, conoscendone punti di forza e di debolezza per rispondere in modo personalizzato ai bisogni delle persone. La community degli operatori rappresenta l'evoluzione del concetto di "rete di servizi" su cui la Regione Emilia-Romagna lavora nei territori da più di vent'anni.

Questi tre concetti chiave sono stati messi al centro di una riflessione congiunta tra gli operatori al fine di individuare in ogni territorio delle priorità su cui avviare una vera e propria azione di co-progettazione anche attraverso il supporto di una società di consulenza esperta nel design dei servizi. Complessivamente sono stati realizzati 9 incontri nel mese di settembre 2018.

L'invito a partecipare è stato rivolto alle persone che hanno preso parte ai Focus Group condotti da IRS nel mese di maggio 2018 ma anche agli iscritti e ai presenti ai tre eventi di restituzione dei risultati dell'indagine con l'obiettivo di ampliare il numero dei referenti territoriali da coinvolgere attivamente nel processo di co-progettazione.

DEVELOP: IDEAZIONE

Nella terza fase è iniziato il lavoro di problem-solving, con l'impiego di alcune tecniche di generazione di idee. L'obiettivo primario è stato quello di ideare numerosi concept di servizi, anche audaci, capaci di soddisfare in maniera efficace, sostenibile e innovativa i bisogni identificati nella fase precedente. Dopo aver elaborato le idee, ogni gruppo ha selezionato quella migliore da sviluppare, prototipare e testare nella fase finale. Sono stati tenuti incontri di co-progettazione con l'impiego di attività di *Timeline* (fig. 4), *Community Mapping* (fig. 5), *Passeggiata Esplorativa* (fig. 6) sui temi principali, *Idea Canvas* (fig. 7) elaborati con la tecnica dei *Sei Cappelli per Pensare* e il metodo *Crazy 8*. In conclusione, si è ottenuto la selezione del concept finale nella forma di una *offerta di servizi specifici multipli*.

La fase si è chiusa con due incontri di sviluppo decisivi. Questi hanno delineato il concept generale composto da una offerta di servizi specifici multipli tramite la *Mappa dell'Offerta* (fig. 8) e la definizione più puntuale di un servizio specifico prioritario con l'elaborazione della *User-Journey Map* (Mappa Esperienziale dell'Utente, fig. 9). A supporto di questi risultati, sono state essenziali le attività di configurazione delle *Proto-persona* degli utenti (fig. 10) e della *Mappa degli Attori* (fig. 11).

DELIVER: PROTOTIPAZIONE E TESTING

La fase Deliver si è svolta in piena pandemia e di conseguenza le attività di co-progettazione, strutturate in tre incontri di due ore ciascuno, si sono tenute sulle piattaforme Zoom e Miro.

Il primo incontro, di introduzione, è servito sia per stabilire gli obiettivi specifici di ogni territorio tramite la tecnica *Understanding Chain*, sia per insegnare ad usare Miro.

Nel secondo incontro le attività si sono focalizzate sulla costruzione di un primo prototipo, un *Service Advertisement*, per testare il concept generale e un secondo prototipo, uno *Storyboard*, per testare il servizio specifico.

Nel terzo incontro, i prototipi sono stati testati con un utente. Al termine del test, per analizzare il feedback dell'utente e finalmente formulare i miglioramenti da apportare, è stato impiegato un *Feedback Capture Grid*.

Tutti gli elaborati di questa fase, conclusasi a metà aprile 2021, sono riportati in dettaglio nella sezione successiva.

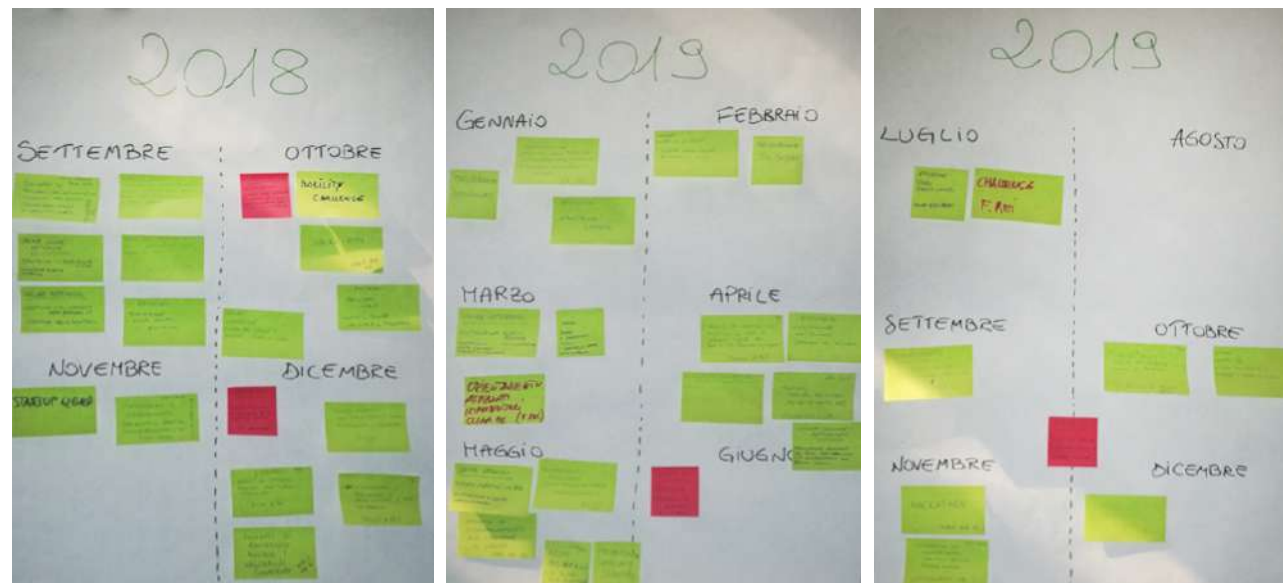


Fig. 4 Timeline (Reggio Emilia)



Fig. 5 Community Mapping (Bologna)



Fig. 6 Passeggiata Esplorativa (Piacenza)

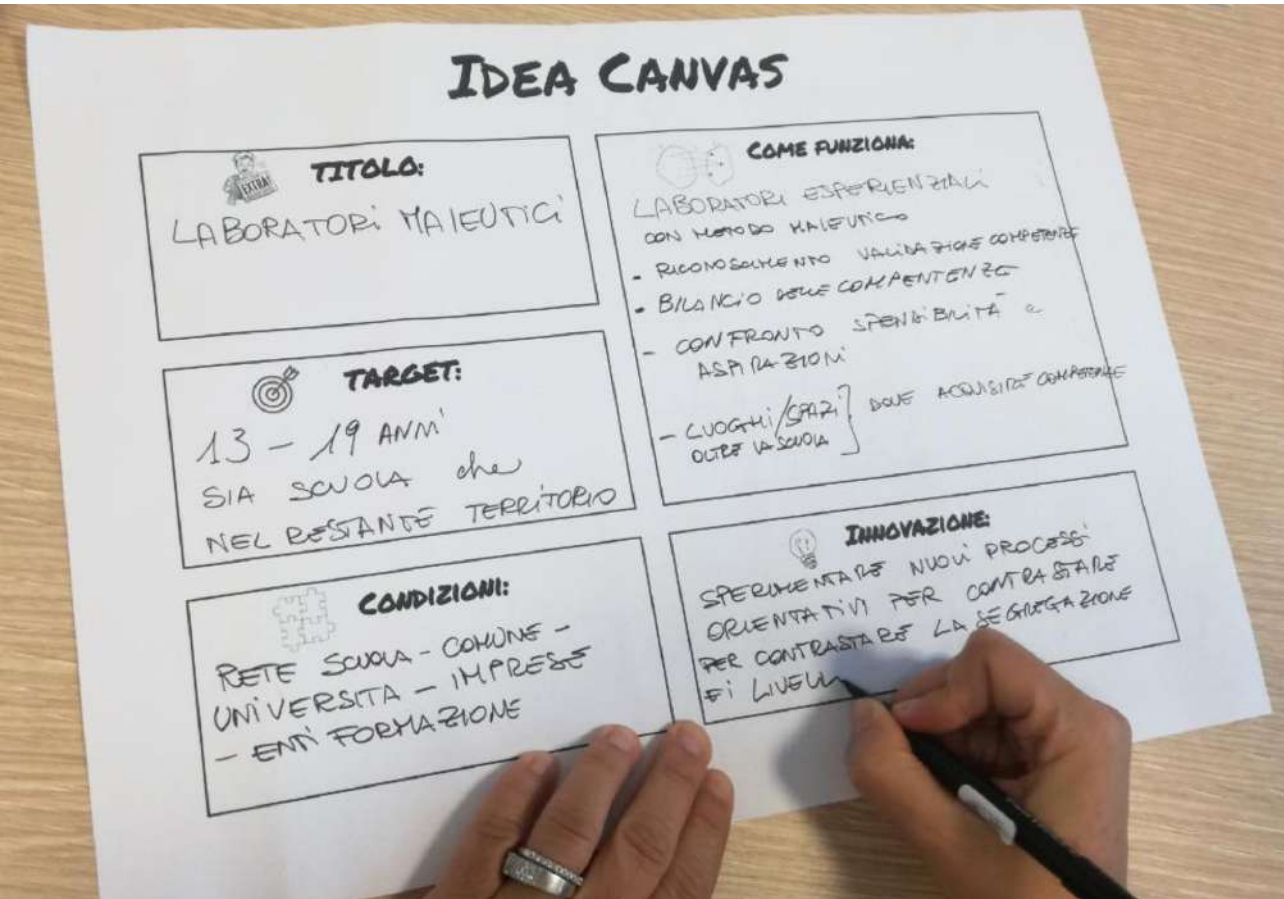


Fig. 7 Idea Canvas (Parma)

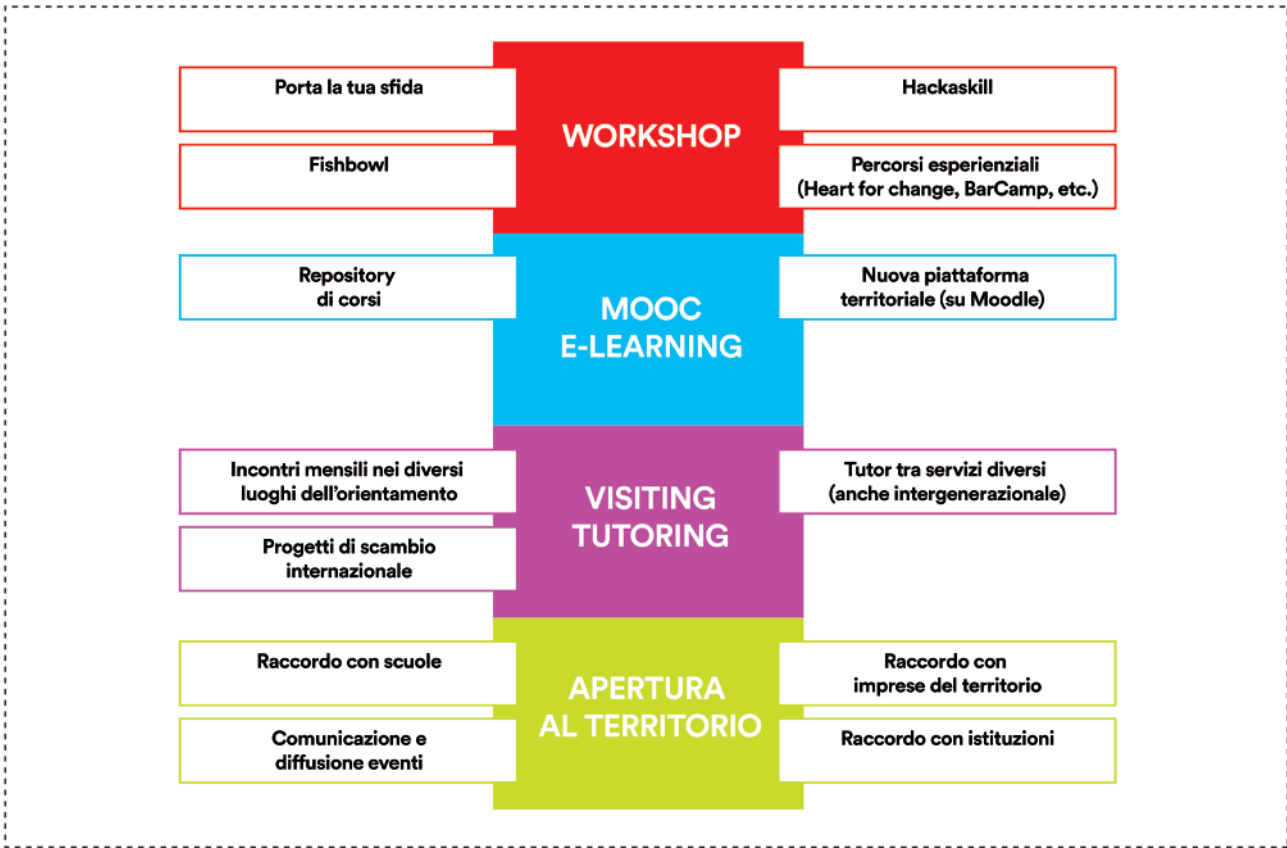


Fig. 8 Mappa dell'Offerta (Forlì-Cesena)



Fig. 9 User-Journey Map (Rimini)



Fig. 10 Proto-persona (Ravenna)

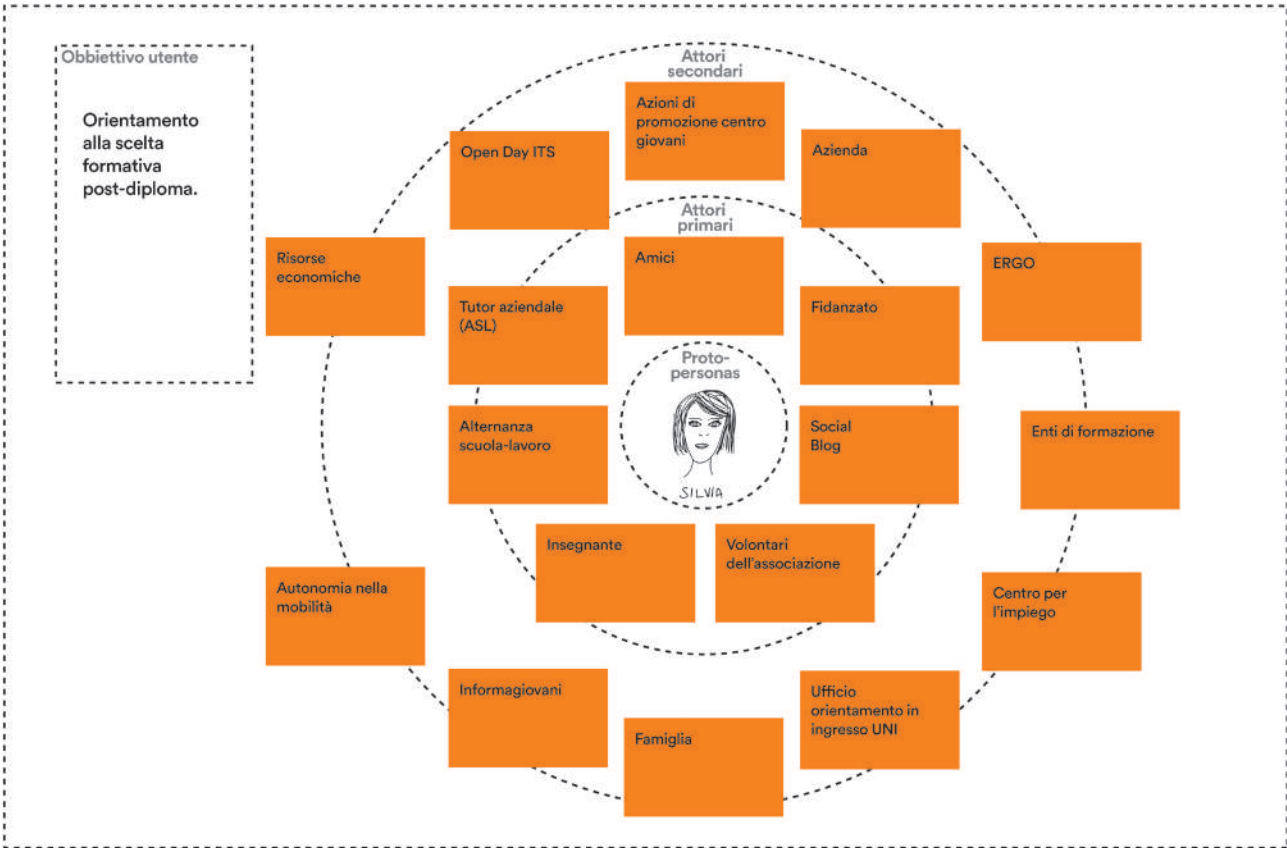


Fig. 11 Mappa degli Attori (Modena)

PROTOTIPAZIONE E TESTING NEI NOVE TERRITORI

Il percorso di co-progettazione completo e comune a tutti i territori è sintetizzato all'inizio di questa pubblicazione da pagina 9 a 21.

Nelle pagine che seguono sono riportati gli elaborati di ogni territorio relativi solamente ai tre incontri – di due ore ciascuno – della fase Deliver (fig. 12) del processo di Service Design. In questa fase conclusiva si è fatto prototipazione e testing per la validazione e il miglioramento del concept generale e del servizio specifico.

Tutta la fase si è svolta virtualmente online sulle piattaforme di Zoom e Miro in occasione della pandemia. Zoom è stato usato per comunicare in videoconferenza e Miro come lavagna digitale per collaborare visivamente. Le attività adottate sono pertanto state progettate tenendo in considerazione i condizionamenti della collaborazione a distanza, che non permettevano forme fisiche di validazione.

Gli incontri sono stati preceduti da un kit, inviato per email ai partecipanti, con materiali di ripasso delle attività precedenti e di introduzione agli strumenti digitali nuovi che sarebbero stati adottati.



Bologna



Piacenza



Forlì-Cesena



Rimini



Reggio Emilia



Parma



Ferrara



Modena



Ravenna

Il primo incontro ha coinvolto tutti i gruppi insieme, con la partecipazione di oltre cento operatori regionali dell'orientamento giovanile.

L'occasione era sia per stabilire gli obiettivi specifici (cosa prototipare e testare) di ogni territorio, tramite la tecnica *Understanding Chain*, sia per insegnare ad usare la piattaforma di collaborazione virtuale Miro.

Nel secondo incontro, a gruppi singoli e in date diverse, ci si è dedicati alla costruzione di due prototipi. Il primo, un *Service Advertisement* in forma di poster, per testare l'attrattività e la comunicazione del concept generale. Il secondo, uno *Storyboard* per testare – solo nella sua parte più innovativa – il servizio specifico: per capire se era funzionale, piacevole da fruire e se offriva ulteriori e inattese potenzialità.

Nel terzo ed ultimo incontro, sempre a gruppi singoli e in date diverse, i prototipi sono stati *testati con un utente reale* corrispondente alla Proto-persona specifica del servizio, come richiesto dai principi utente-centrici del Service Design.

Alla conclusione di tutto, per strutturare il feedback dell'utente è stato impiegato un modello chiamato *Feedback Capture Grid* per analizzare e sintetizzare le risposte alle domande dei test e per formulare finalmente i cambiamenti di miglioramento da apportare.

ATTIVITÀ SVILUPPATE DURANTE LA FASE DELIVER/ PROTOTIPAZIONE E TESTING

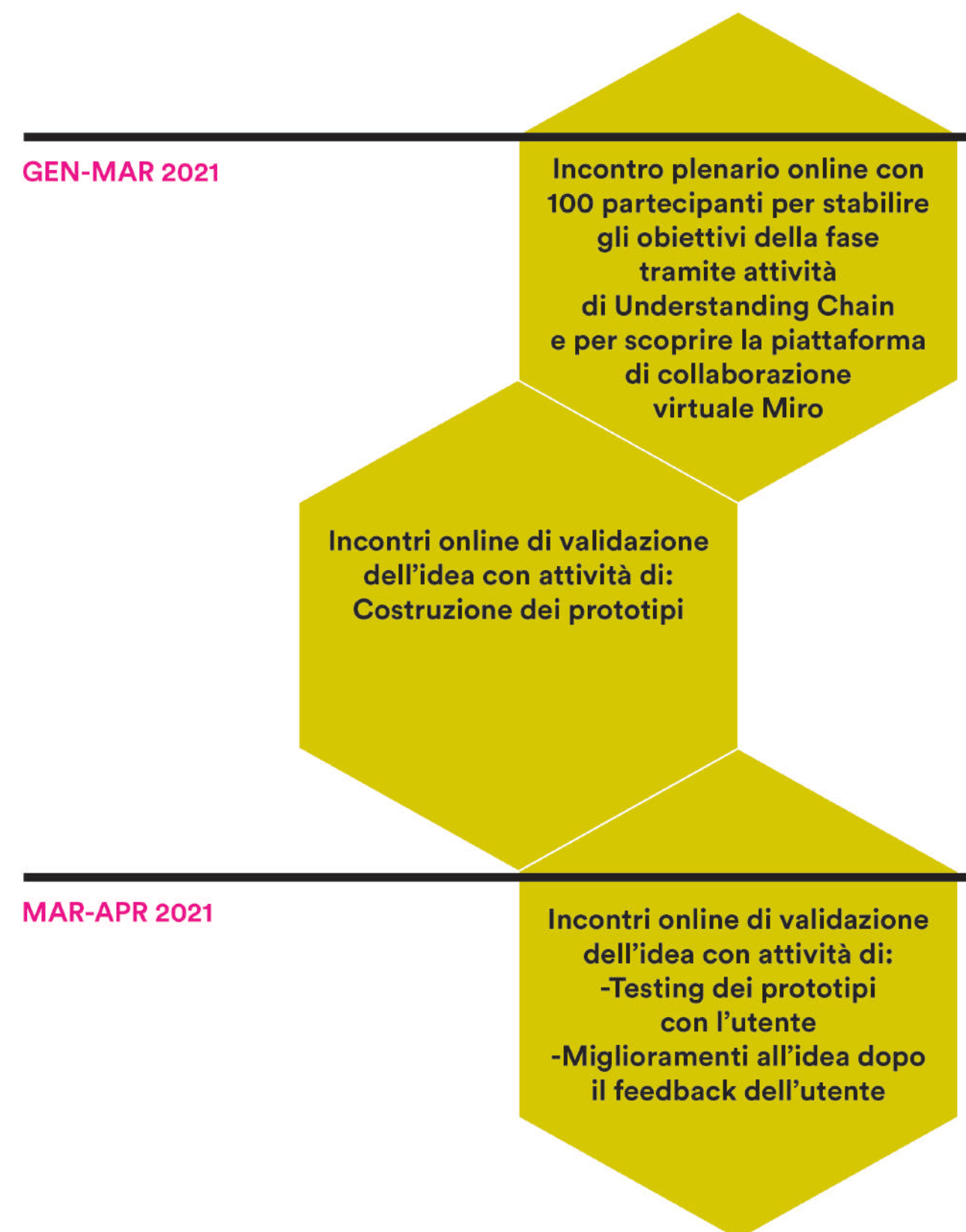


Fig. 12 Attività della fase Deliver

BO

“È stata per noi operatori un’esperienza formativa utile e stimolante, sia per i contenuti trattati, sia per la metodologia innovativa. Una modalità interessante e da replicare per lavorare in rete, con l’obiettivo di migliorare o implementare servizi per le giovani generazioni.”

— Laura Tagliaferri
Informagiovani Multitasking
Comune di Bologna

BOLOGNA

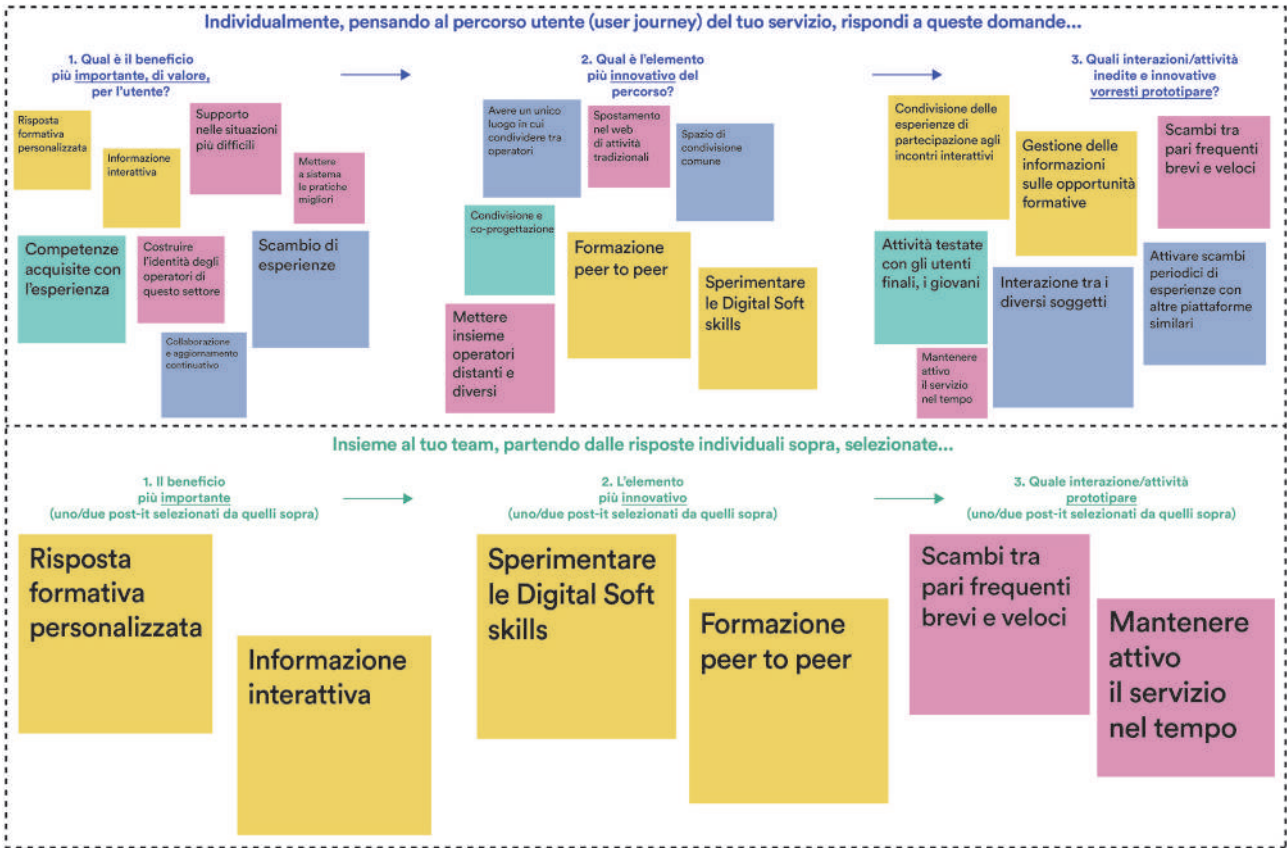


Fig. 13 Understanding Chain per definire quali touchpoint del servizio prototipare

Servizio generale
Orienteering Parkour

Uno spazio di condivisione di esperienze ideato per gli operatori di servizi di orientamento giovani che hanno la volontà di acquisire nuove

competenze in grado di supportarli in una migliore gestione del loro lavoro.
Orienteering Parkour è una piattaforma che offre numerosi servizi sia virtuali, sia fisici, per uno scambio continuo tra operatori.



Fig. 14 Prototipo Service Advertisement del concept generale

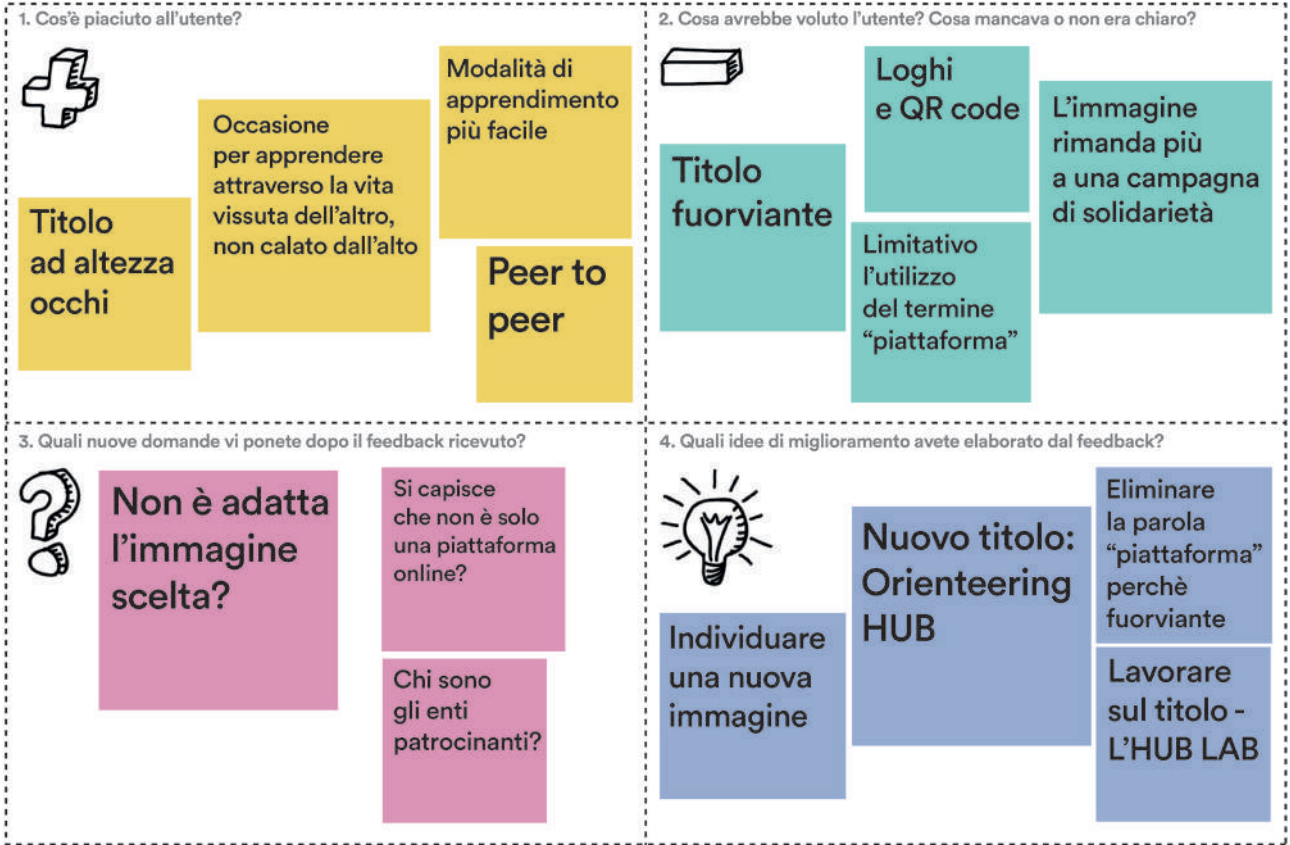
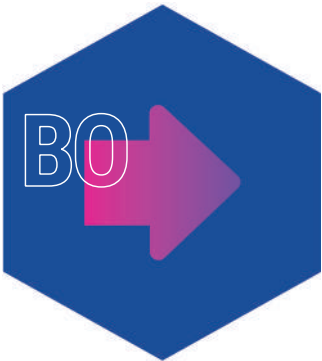
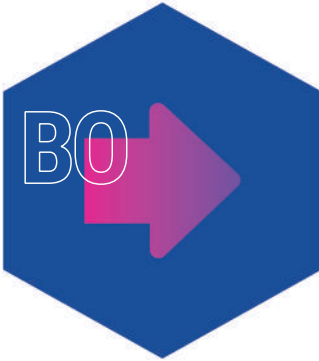


Fig. 15 Feedback Capture Grid del Service Advertisement del concept generale





Servizio specifico
Area Interattiva di Scambio
di Esperienze

Uno dei servizi di Orienteering
Parkour per un continuo

aggiornamento tra pari.
In questo servizio spicca la
partecipazione ad una Unconference
(Non Conferenza) dove gli stessi
partecipanti decidono i contenuti
e li condividono a vicenda.

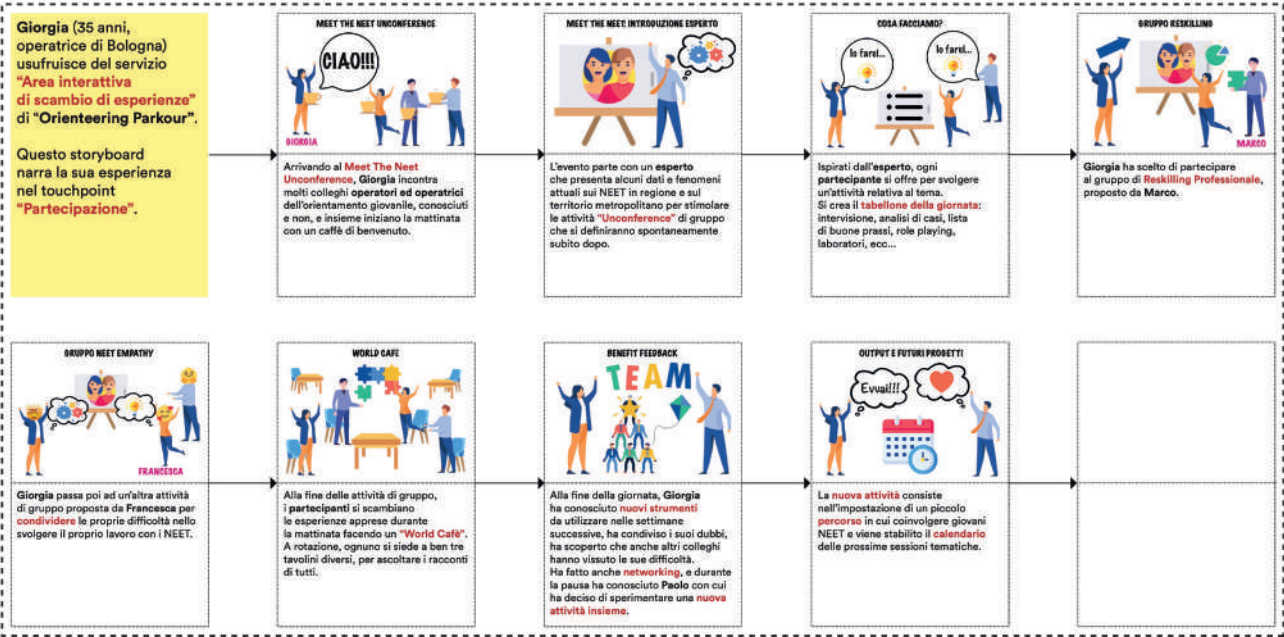


Fig. 16 Prototipo Storyboard del servizio specifico generale



Fig. 17 Feedback Capture Grid dello Storyboard del servizio specifico

FERRARA

“Un’interessante confronto tra diverse organizzazioni accomunate dalla volontà di ragionare insieme su come innovare i servizi rivolti ai giovani, anche attraverso nuove soluzioni, generabili attraverso il confronto in rete.”

— Chiara Pancaldi
Centoform

FERRARA

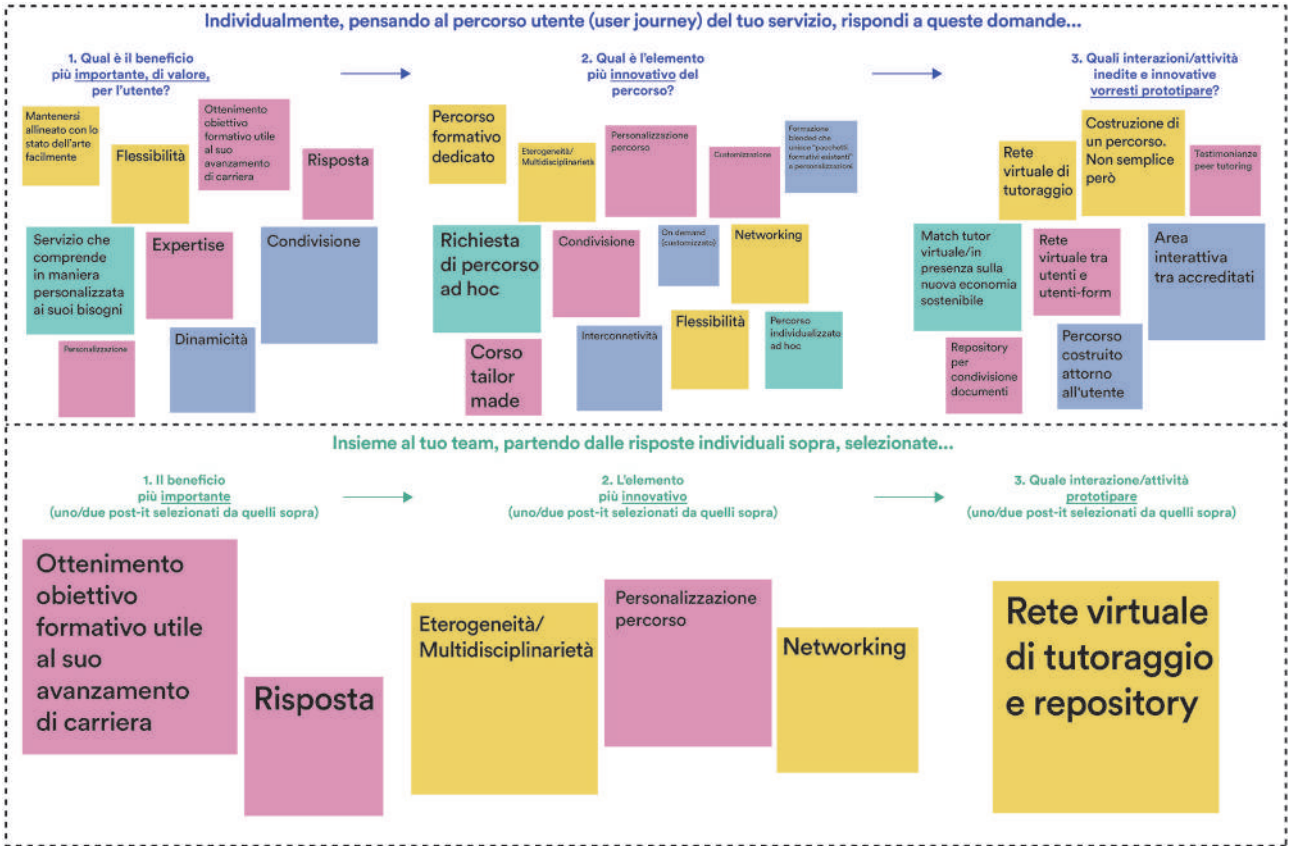


Fig. 18 Understanding Chain per definire cosa prototipare

Servizio generale
Wikiform

Una piattaforma online di servizi di condivisione di informazioni tra gli operatori dell'orientamento giovani. L'iniziativa è ideata

per gli operatori che desiderano acquisire nuove competenze per fare meglio il proprio lavoro. Wikiform tratta ambiti eterogenei e non necessariamente collegati ai temi classici e convenzionali proposti dalla formazione professionale continua.



Fig. 19 Prototipo Service Advertisement del concept generale

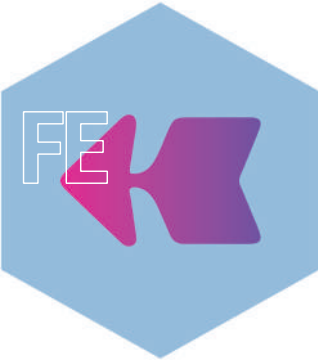


Fig. 20 Feedback Capture Grid del Service Advertisement del concept generale

Servizio specifico
Formazione On Demand

Un servizio specifico di formazione della piattaforma Wikiform che risponde ai bisogni individuali degli operatori, dove i partecipanti ricevono sia risorse informative che il supporto di formatori ed esperti.

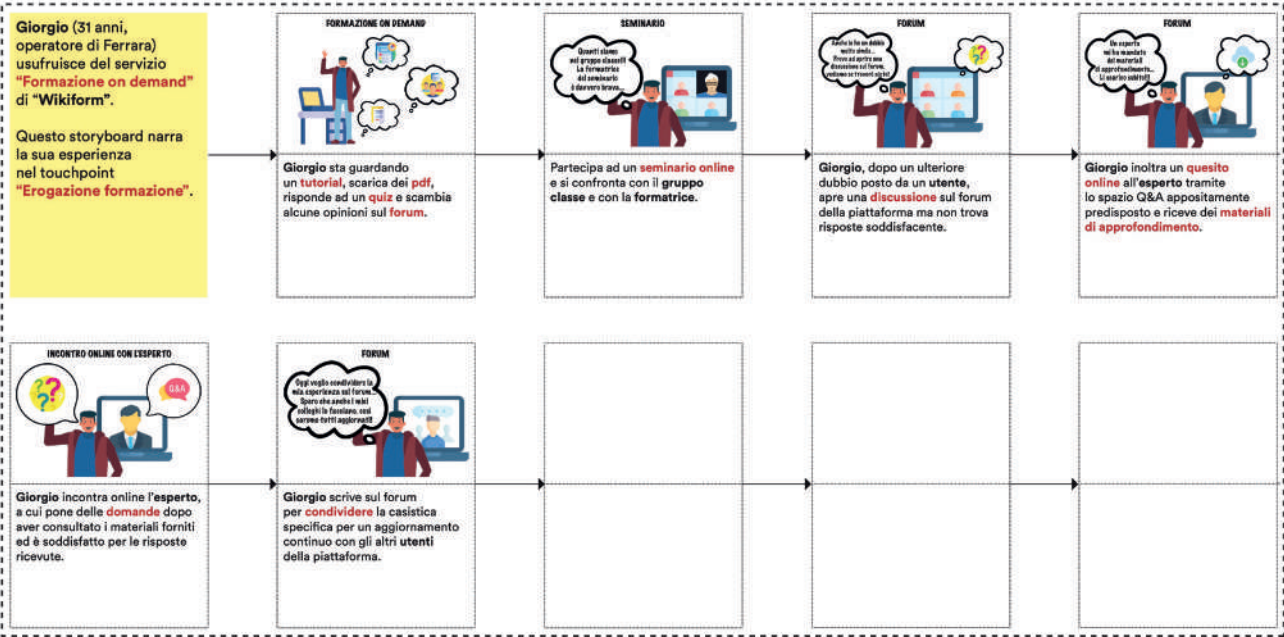


Fig. 21 Prototipo Storyboard del servizio specifico generale

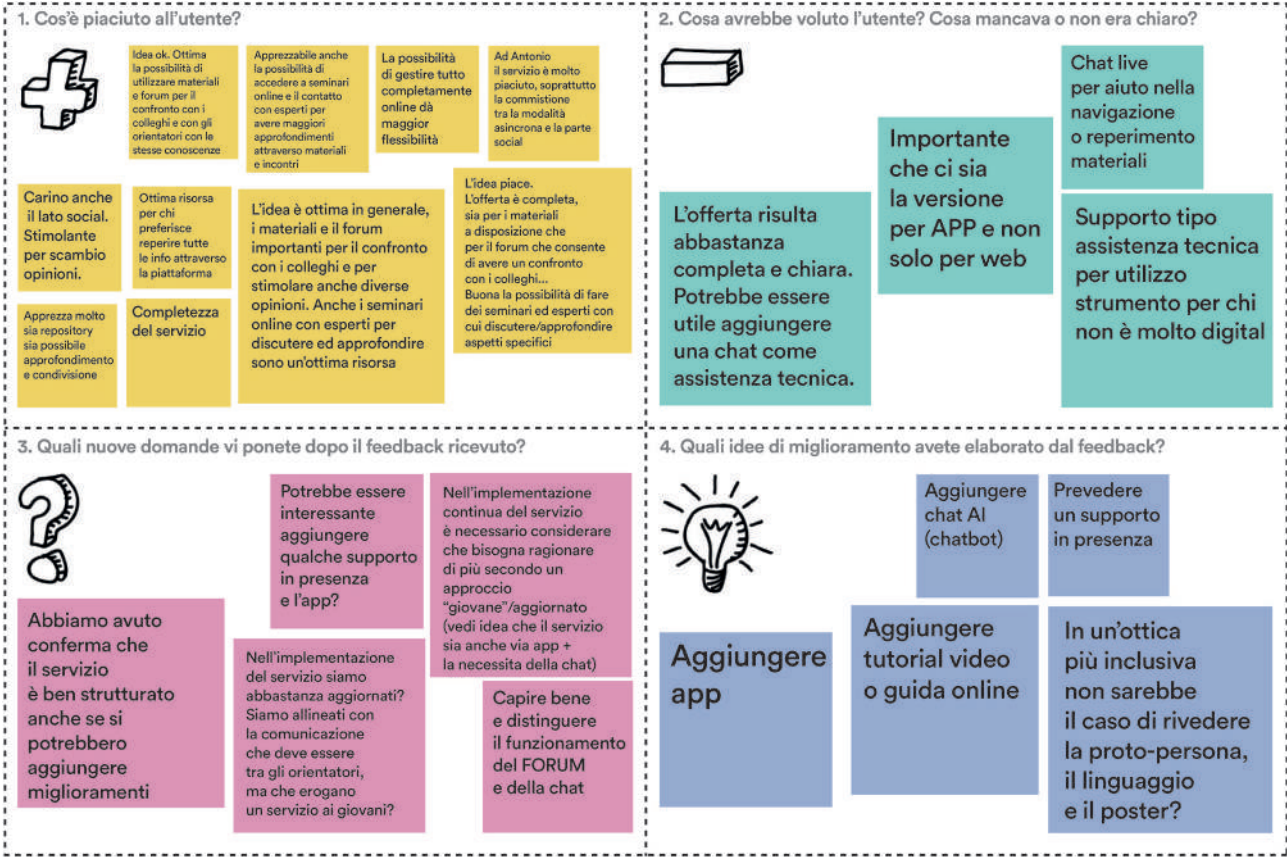
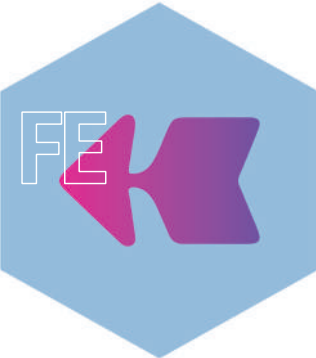


Fig. 22 Feedback Capture Grid dello Storyboard del servizio specifico



FC

“Il percorso di co-progettazione è stata un’esperienza fantastica, mi ha dato la possibilità di conoscere tanti operatori del settore che non avrei avuto occasione di incontrare in altre circostanze e di lavorare con loro per costruire un servizio innovativo e originale. Ho avuto anche modo di conoscere e appassionarmi al service design scoprendo la potenza dei gruppi per la progettazione di idee fuori dall’ordinario.”

— Luca Arcangeli
Fondazione FITSTIC

FORLÌ-CESENA

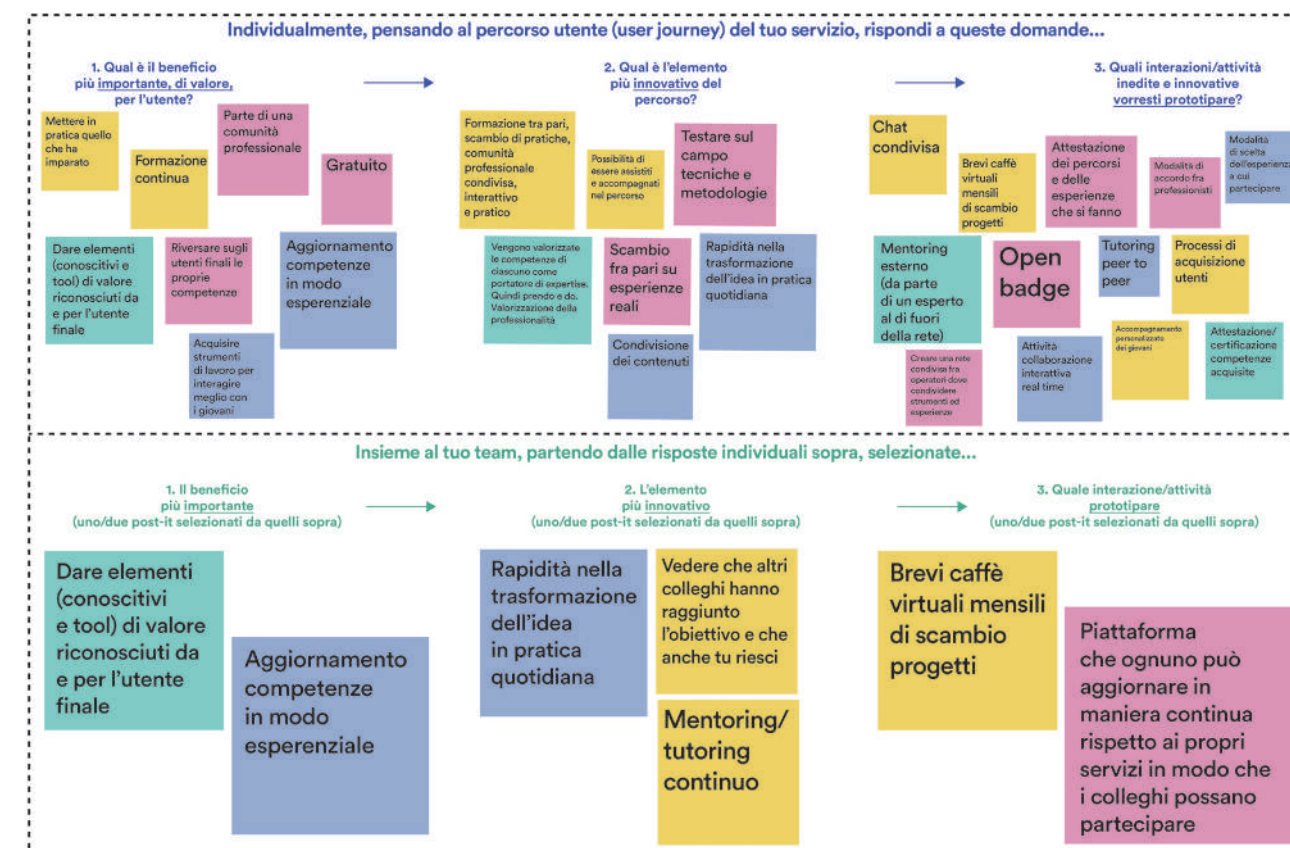


Fig. 23 Understanding Chain per definire cosa prototipare

Servizio generale
O.Peer.Atori

Un format itinerante di servizi di condivisione delle esperienze degli operatori che vi partecipano. Si rivolge a tutti i soggetti coinvolti dei servizi di orientamento per i giovani che

sentono il bisogno di ampliare le proprie competenze e capacità, e il bagaglio di strumenti operativi. Il format di incontri in presenza permette una condivisione di esperienze e opportunità di collaborazione tra gli operatori che hanno un contatto diretto con l’utenza finale.

O-Peer-Atori



Sei alla ricerca di una esperienza formativa che ti consenta di condividere le tue esperienze con altri operatori dell’orientamento giovanile?

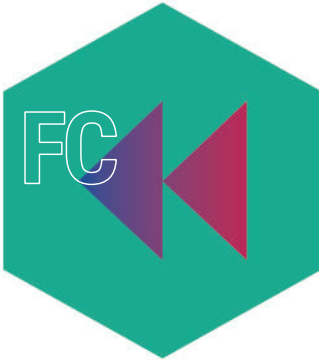
Vuoi condividere in un contesto esperienziale ciò che fai e partecipare ad **azioni** condivise da altri?

O-Peer-Atori è lo spazio a Forlì-Cesena che fa per te!

O-Peer-Atori ti dà la possibilità di vivere un’esperienza di **partecipazione, condivisione e apprendimento** per rispondere al meglio alle esigenze dei nostri giovani utenti.

Noi partiamo dalle nostre, ci raccontate le vostre?

Fig. 24 Prototipo Service Advertisement del concept generale



1. Cos'è piaciuto all'utente?



Impatto complessivo positivo

Attenzione sull'utente

Il servizio è chiaro. Mi piace l'ultima frase con il punto interrogativo.

La parola "condividere"

Immagine tranquillizzante. Immagine "comoda".

Costruire insieme, essere insieme

L'immagine genera curiosità

Immagine: persone sorridenti che si confrontano alla pari

2. Cosa avrebbe voluto l'utente? Cosa mancava o non era chiaro?



Il titolo non fa venire voglia di approfondire, non affascina, meglio la frase finale

Passa più la condivisione che l'innovazione, non passa il fatto che l'innovazione è proprio nella partecipazione

Avrei preferito l'ultima frase come titolo

Il titolo mi lascia più lontano

Aveva capito erroneamente che era uno spazio per giovani/utenti: il messaggio è dunque fuori target

Dichiara che la lunghezza del testo sia giusta, ma ha avuto la percezione che fosse faticoso da leggere, che richiedesse molta

Errori di forma nella frase finale (segnala l'assenza di un voi)

3. Quali nuove domande vi ponete dopo il feedback ricevuto?



Il servizio è fuori target? Vi è una esigenza diversa che non avevamo previsto?

L'immagine è ottima, cattura l'attenzione, ma potrebbe essere fuorviante rispetto al target degli operatori?

È necessario riscrivere/aggiungere/modificare il testo per comunicare meglio il target?

4. Quali idee di miglioramento avete elaborato dal feedback?



Cambiare il nome del servizio

Rifocalizzare sul target. Da rifare il design della comunicazione.

Cambio del nome o qualche sottotitolo esplicativo da affiancargli

Far identificare subito il target a chi legge. Iniziare con "Sei un operatore?"

Attenzione all'uniformità del testo. Usiamo il "tu" per tutta la prima parte e nella fase finale passiamo al "voi"

Testo più conciso e focalizzato sul servizio

Fig. 25 Feedback Capture Grid del Service Advertisement del concept generale

Servizio specifico
Percorsi Esperienziali

Un servizio specifico di O.Peer.Atori basato su un percorso “laboratoriale” tra pari e guidato da un mentor, che offre agli operatori un aggiornamento in forma esperienziale ludica.

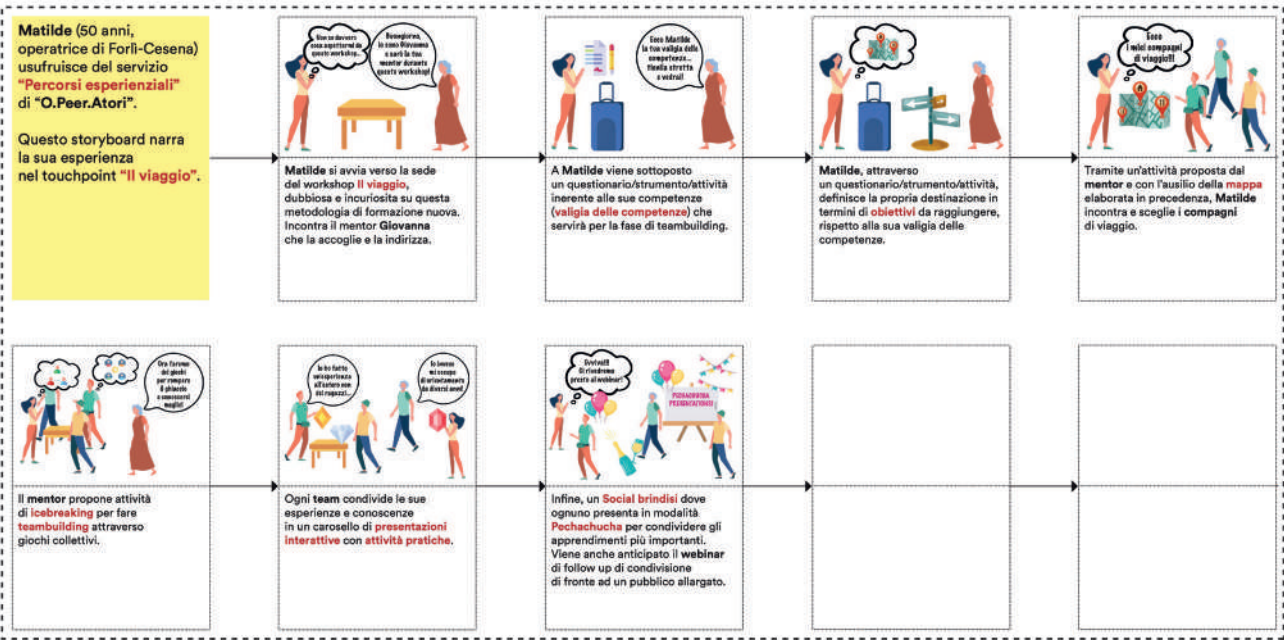
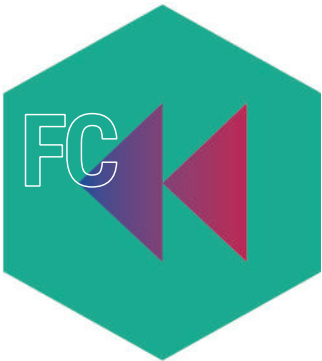


Fig. 26 Prototipo Storyboard del servizio specifico generale



Fig. 27 Feedback Capture Grid dello Storyboard del servizio specifico



MO

“Questa esperienza ci ha dimostrato come una progettazione rigorosa e strutturata del lavoro di gruppo (Service Design) permette di arrivare ad un risultato concreto e innovativo che va ben al di là delle nostre visioni parziali.”

— Monica Lodi
ER.GO

MODENA

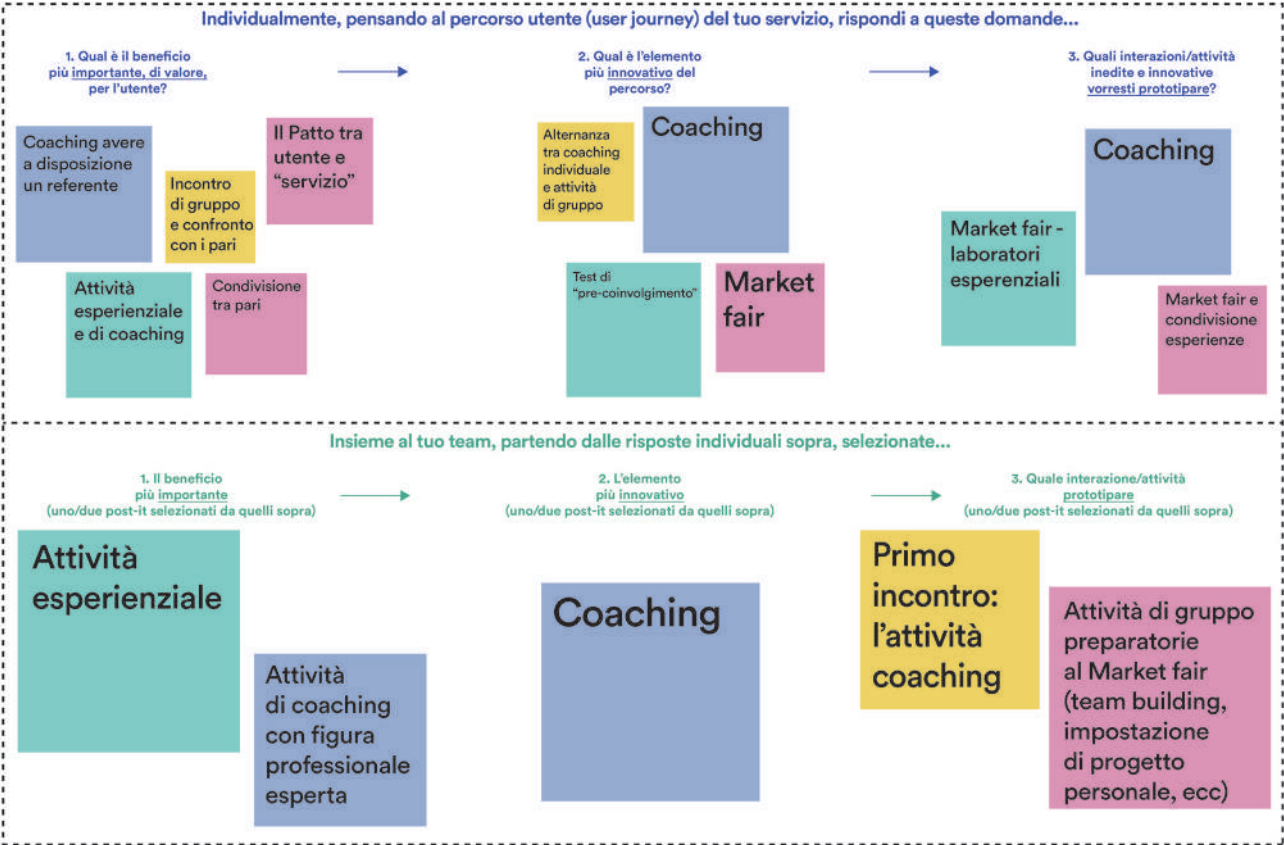


Fig. 28 Understanding Chain per definire cosa prototipare

Servizio generale
Orientia.Mo

Un’offerta itinerante di servizi basati su brevi percorsi esperienziali in ambito professionale, finalizzati a orientare le scelte formative e lavorative dei giovani. Il servizio si

rivolge agli studenti al termine dei loro studi superiori o universitari che hanno bisogno di orientare le loro scelte future. Orientia.Mo orienta attraverso l’esperienza, integrando opportunità ed expertise di diversi attori, profit e no profit, del territorio in un’unica offerta.



Fig. 29 Prototipo Service Advertisement del concept generale



Fig. 30 Feedback Capture Grid del Service Advertisement del concept generale



Servizio specifico
Coaching Personale

Un servizio specifico di Orientia.Mo che prevede un percorso laboratoriale tra pari che permette ai ragazzi di ricevere orientamento esperienziale

post-diploma con un coach. Nello specifico, attraverso una sequenza di giochi, sfide e confronti, un coach aiuta i giovani a capire le proprie attitudini e potenzialità mentre si preparano a partecipare al Market Fair.

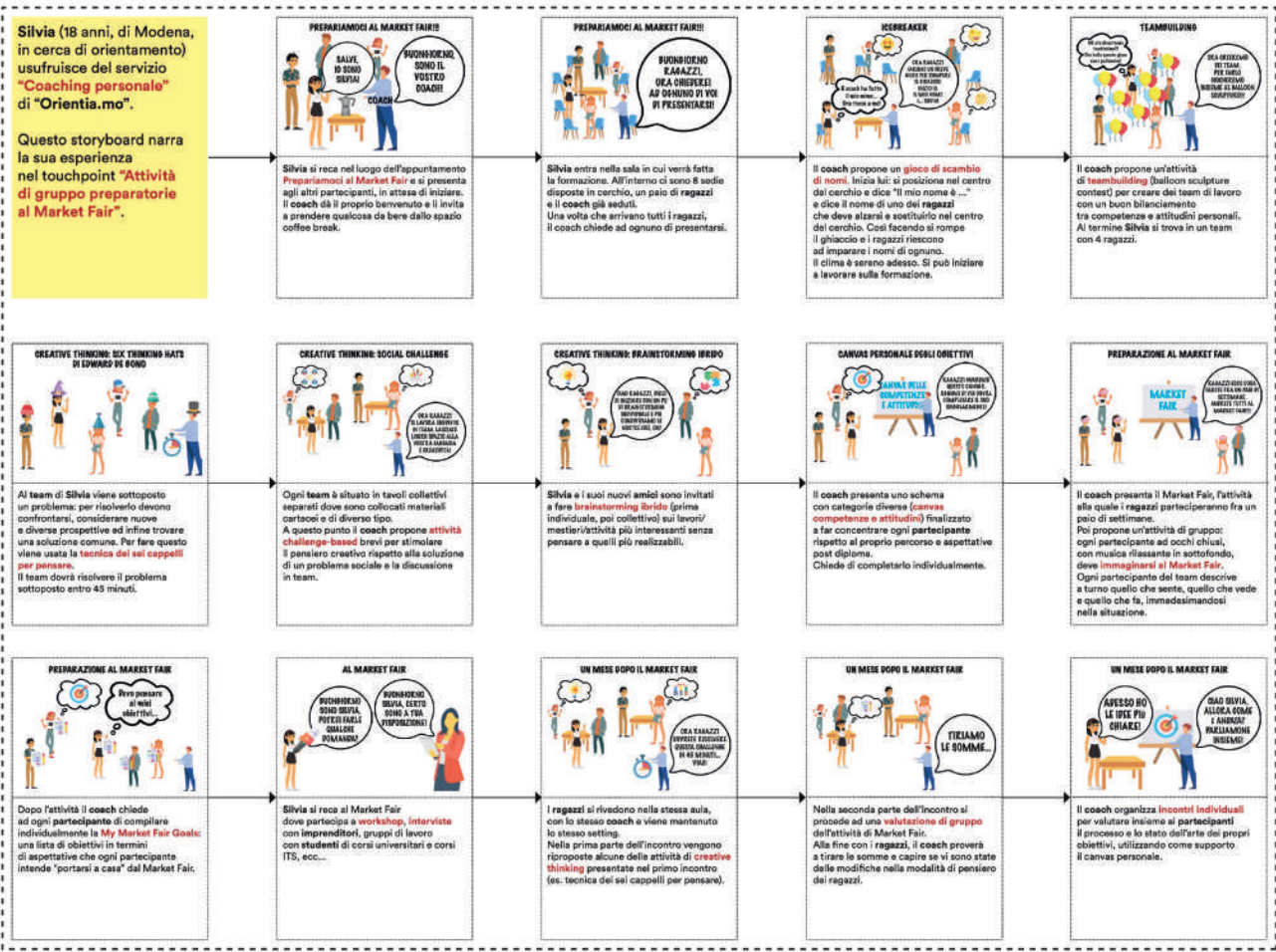


Fig. 31 Prototipo Storyboard del servizio specifico generale



Fig. 32 Feedback Capture Grid dello Storyboard del servizio specifico

PR

“Non è scontato partecipare a momenti di formazione con spirito costruttivo, aperto e “leggero”, condizioni nei nostri gruppi sempre presenti e tangibili.”

— Francesca Contestabili
ER.GO

PARMA



Fig. 33 Understanding Chain per definire cosa prototipare

Servizio generale
Hub Maieutico

Uno spazio di orientamento
esperienziale che accompagna
i giovani e le loro famiglie verso
una scelta ponderata per il futuro.

I suoi servizi si rivolgono alle
ragazze e ai ragazzi dai 13 ai 29
anni che hanno bisogno di essere
orientati nelle loro scelte formative e
lavorative. L’iniziativa mette alla prova
competenze e talenti, attraverso percorsi
esperienziali e confronto tra pari.



Fig. 34 Prototipo Service Advertisement del concept generale

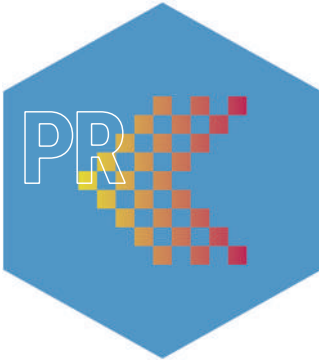


Fig. 35 Feedback Capture Grid del Service Advertisement del concept generale

Servizio specifico
Peer Tutoring

Un servizio di Hub Maieutico
costituito da un laboratorio tra pari
che permette alle ragazze e ai ragazzi

di ricevere orientamento esperienziale
direttamente “sul campo”, per fare la
scelta migliore dopo il diploma. Un
esempio di esperienza è il Summer
Camp di Scienze della Vita e della
Sostenibilità Ambientale.

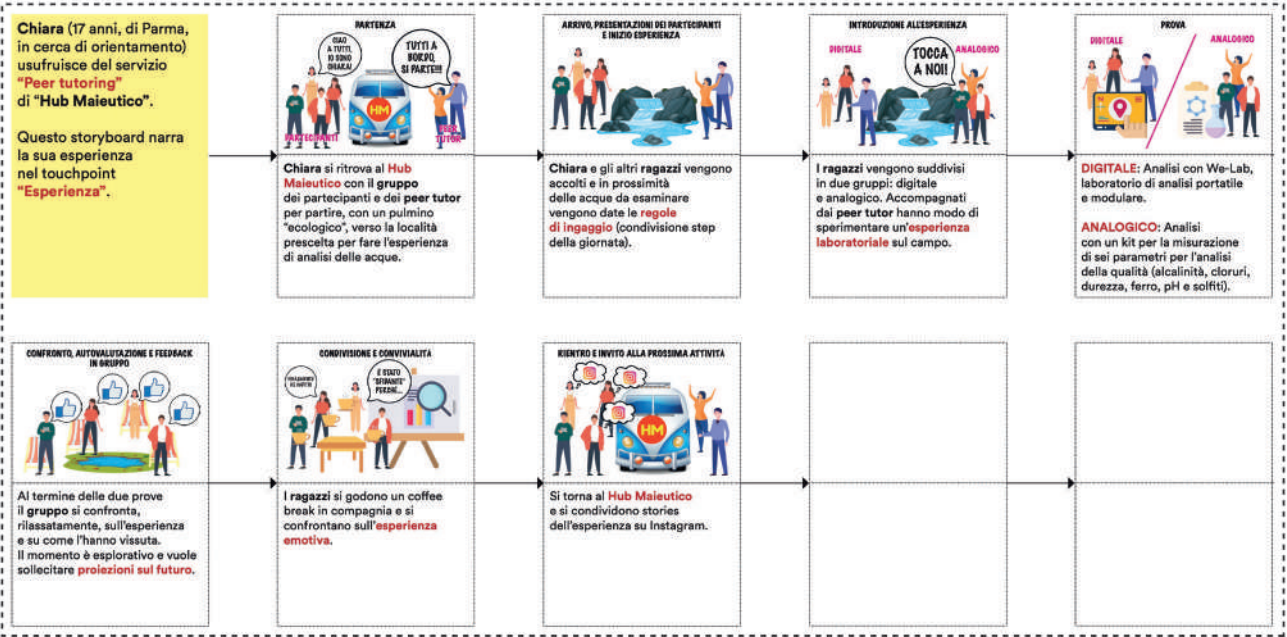


Fig. 36 Prototipo Storyboard del servizio specifico generale

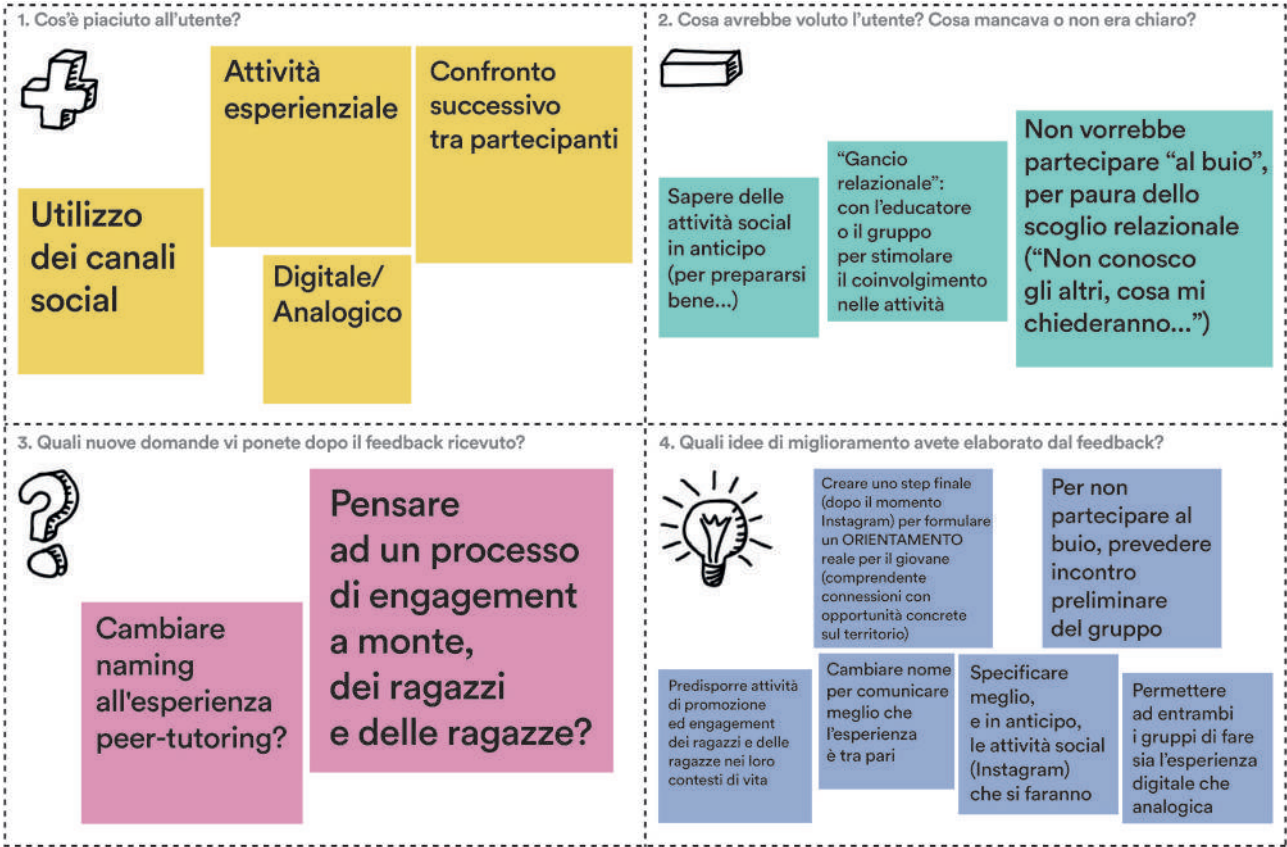
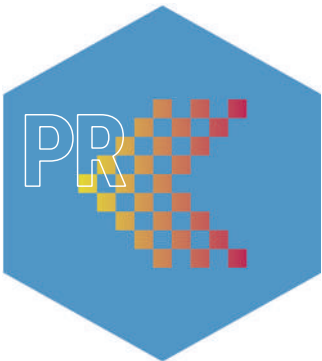


Fig. 37 Feedback Capture Grid dello Storyboard del servizio specifico



PC

“Il percorso proposto da ART-ER è stato un’interessante opportunità di fermarsi a riflettere sui propri servizi in un’ottica di rete.”

— Paola Baldini e Roberta Verni
Centro per l’impiego

PIACENZA

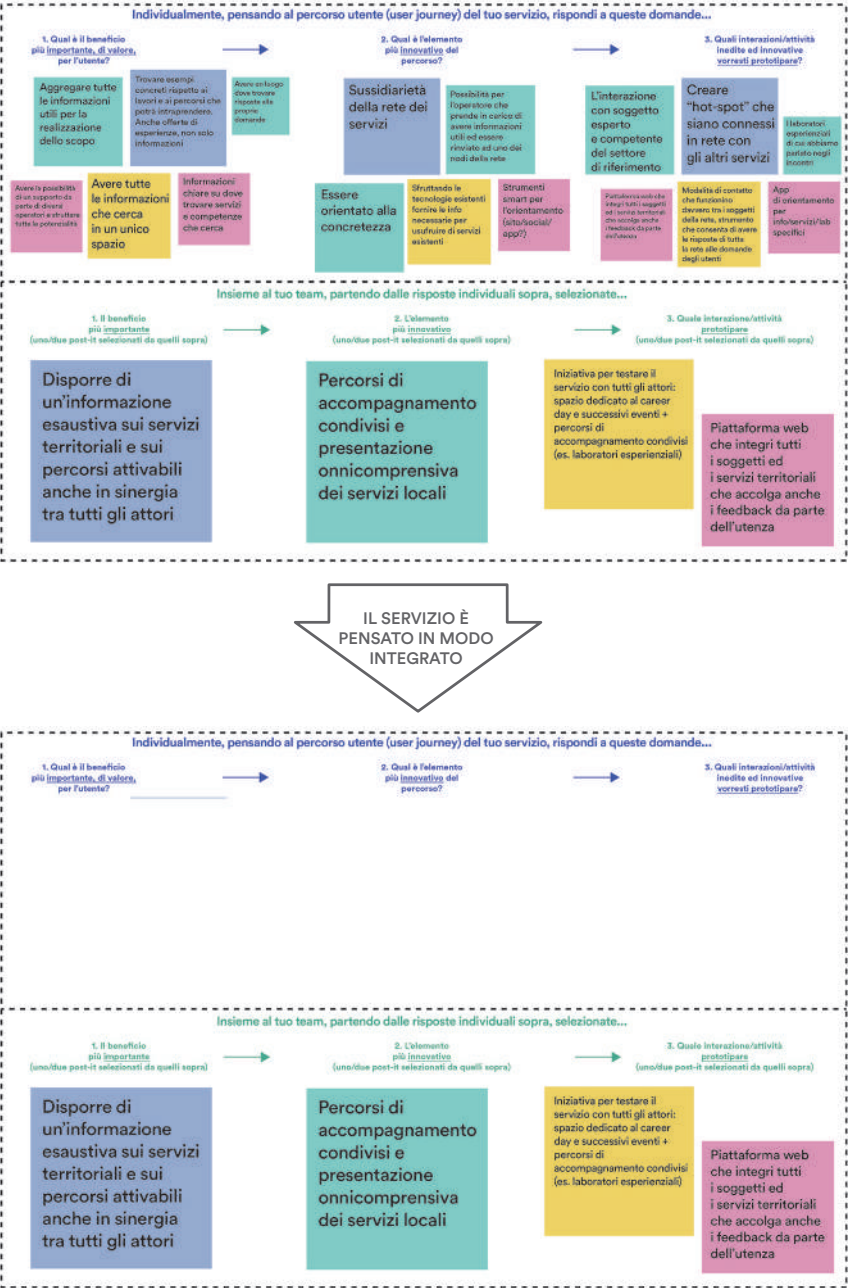


Fig. 38 Understanding Chain per definire cosa prototipare

Servizio generale
InfOrienta

Una serie di servizi condivisi di informazione, orientamento e supporto per i giovani che aggrega i servizi e le informazioni di tutti gli enti territoriali. Si rivolge a tutti

i giovani piacentini che sentono il bisogno di orientamento tra studi universitari o lavoro. InfOrienta ha lo scopo di informare in modo puntuale su tutte le opportunità attivabili localmente e può avviare dei percorsi di affiancamento condivisi ed integrabili con gli altri attori.

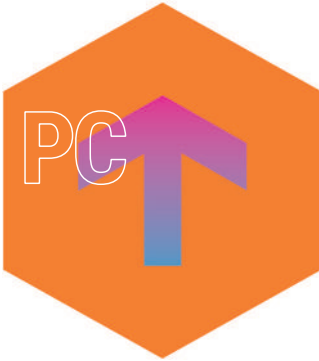


Fig. 39 Prototipo Service Advertisement del concept generale

Servizio specifico
Attività Formative di Affiancamento per l'Accrescimento della Cultura d'Impresa

Un servizio specifico di InfOrienta che

supporta i giovani interessati a fare impresa. Durante l'esperienza, i partecipanti vengono a conoscenza di tutti i servizi e le opportunità presenti sul territorio.

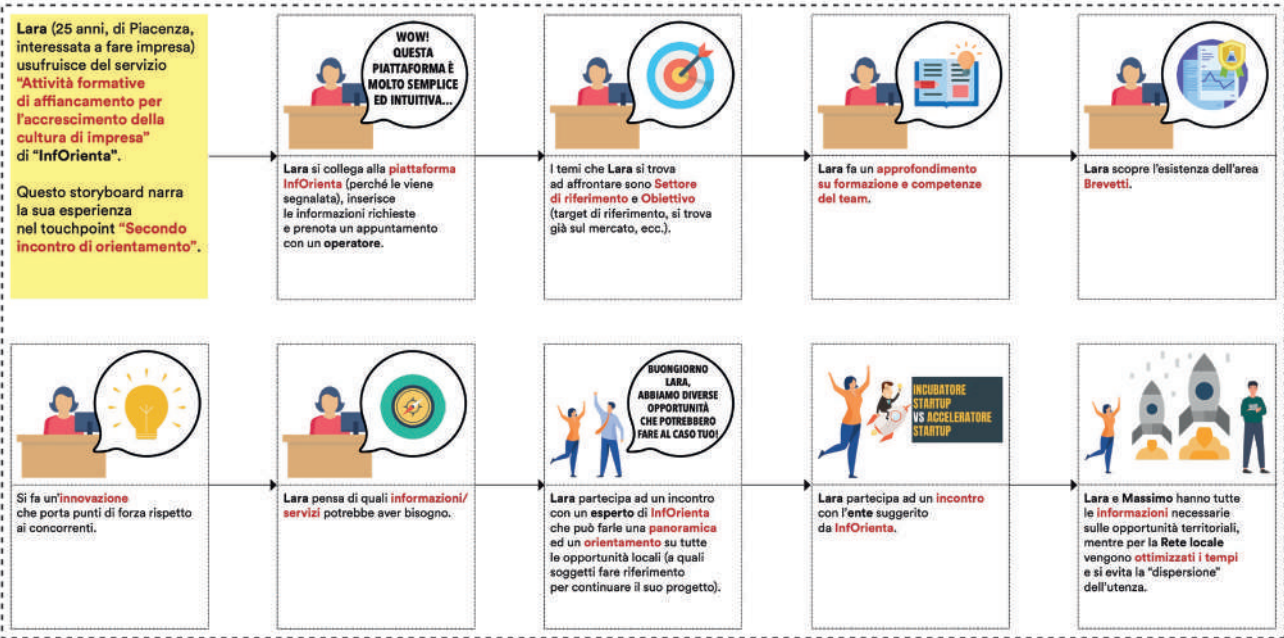


Fig. 40 Prototipo Storyboard "Lara" del servizio specifico generale

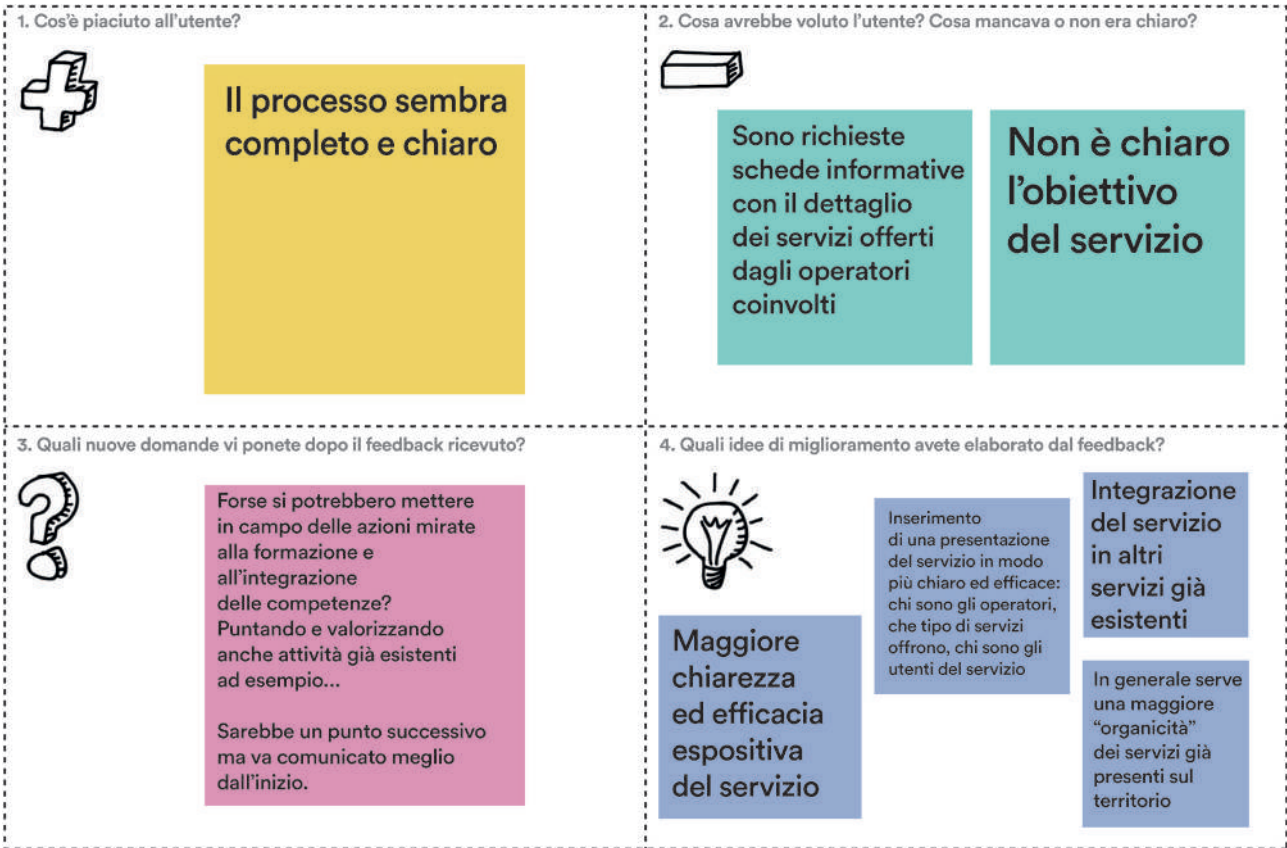


Fig. 41 Feedback Capture Grid dello Storyboard "Lara" del servizio specifico

Servizio specifico
Laboratori Esperienziali con Coinvolgimento di Scuole ed Aziende

Un servizio specifico di InfOrienta che prevede una serie di attività per

aiutare i giovani, soprattutto quelli a rischio di abbandono degli studi, ad orientarsi tra studio e lavoro sul territorio. Il servizio offre il supporto di un esperto per perfezionare un piano di orientamento.

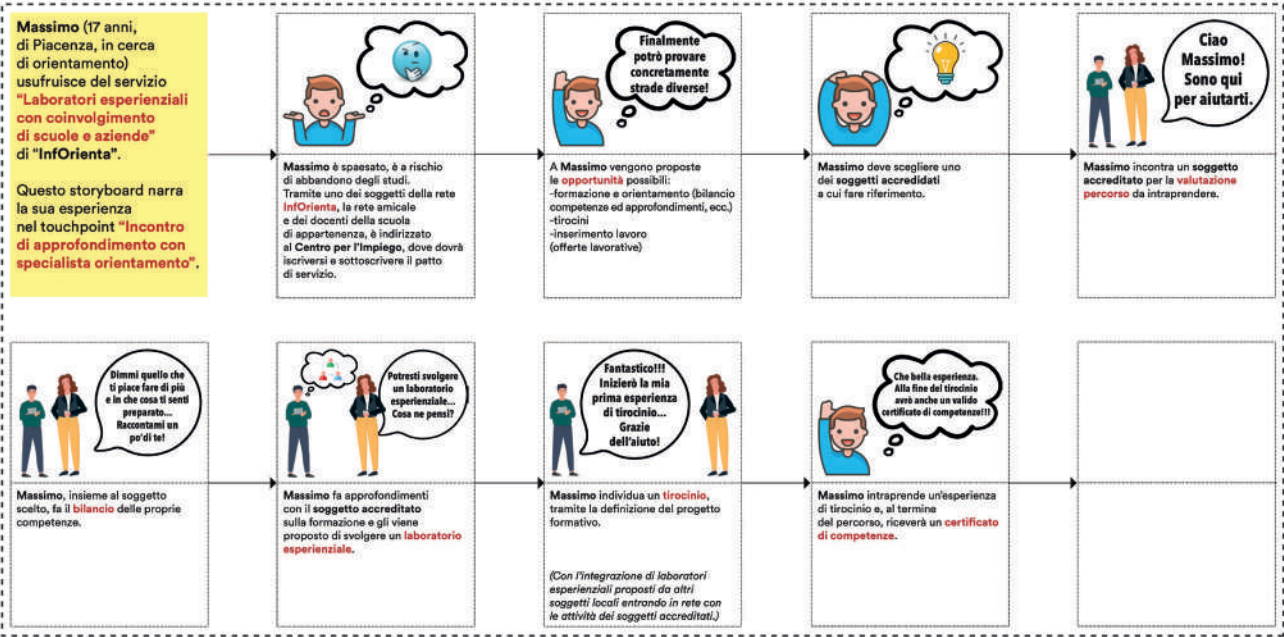
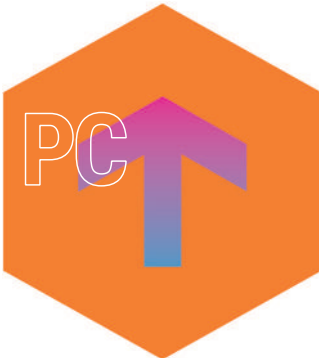


Fig. 42 Prototipo Storyboard "Massimo" del servizio specifico generale



Fig. 43 Feedback Capture Grid dello Storyboard "Massimo" del servizio specifico



RA

“Un percorso prezioso, in cui abbiamo potuto conoscere, condividere, valorizzare, imparare e costruire. ART-ER ci ha dato le occasioni e gli strumenti per rendere concreta e fare crescere la *nostra rete*.”

— **Carlotta Bubbolini**
Agenzia regionale per il lavoro della Regione Emilia-Romagna, Centro per l'impiego di Ravenna

RAVENNA



Fig. 44 Understanding Chain per definire cosa prototipare

Servizio generale
Orientamenti Esperienziali

Un’offerta di servizi multipli che comprende diverse attività, proposte dalla rete di partner, in cui si fanno vivere ai giovani esperienze coinvolgenti e innovative che possano

fungere “da esca” ed indirizzarli verso i servizi di orientamento del territorio. L’iniziativa è rivolta a quei giovani che non sono raggiungibili dai servizi esistenti. Il servizio offre opportunità di orientamento tramite esperienze dirette e concrete (learning by doing) e non a sportello.



Fig. 45 Prototipo Service Advertisement “Freccie” del concept generale



Fig. 46 Prototipo Service Advertisement “Escape room” del concept generale



Fig. 47 Feedback Capture Grid del Service Advertisement “Freccie” del concept generale



Fig. 48 Feedback Capture Grid del Service Advertisement “Escape room” del concept generale

Servizio specifico
Workshop Pratici

Un servizio specifico di Orientamenti Esperienziali che prevede un laboratorio tra pari che permette ai partecipanti di ricevere

un orientamento. Questo servizio prevede un percorso immersivo in modalità “Escape room” secondo i principi della “gamification”, orchestrato in maniera che possa aiutare il giovane a fare la scelta post-diploma migliore.

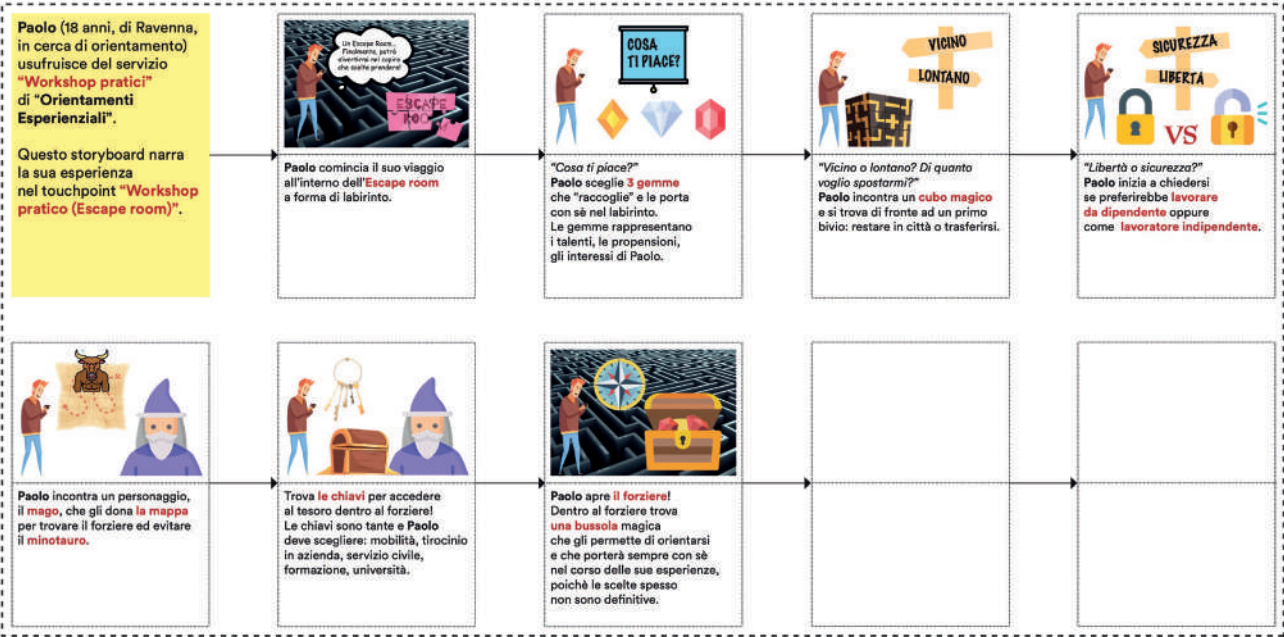


Fig. 49 Prototipo Storyboard del servizio specifico generale



Fig. 50 Feedback Capture Grid dello Storyboard del servizio specifico

RE

“Un percorso formativo che ha permesso di sperimentare strumenti metodologici innovativi e di creare una importante rete territoriale di operatori.”

– Chiara Bertozzi
Comune di Reggio Emilia

REGGIO EMILIA

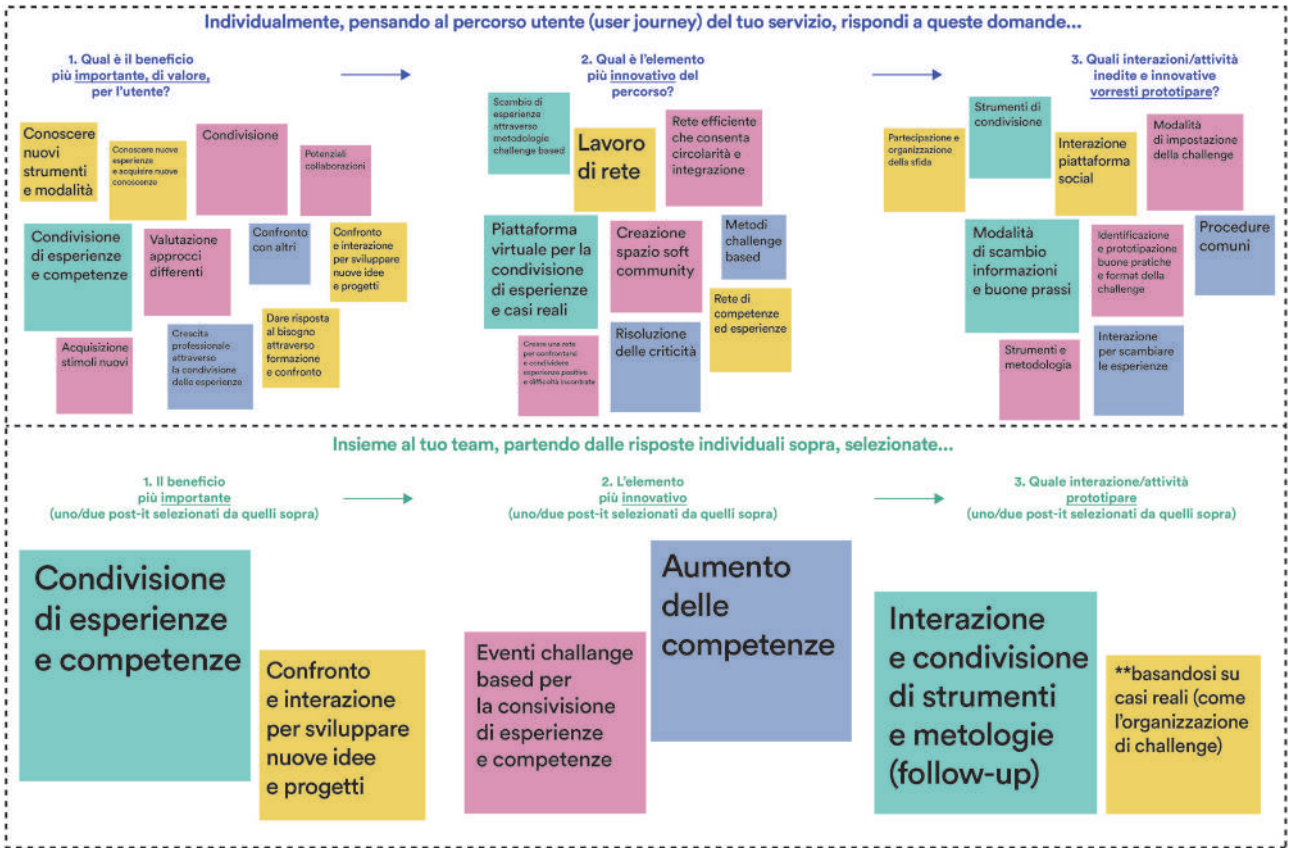


Fig. 51 Understanding Chain per definire cosa prototipare

Servizio generale
Soft Community

Una rete di servizi che permette ad enti ed operatori di condividere competenze ed esperienze,

e ai giovani di acquisire le soft skill necessarie oggi. Si rivolge infatti agli operatori dei servizi di orientamento giovanile e ai giovani stessi in cerca di opportunità formative e professionali.



Fig. 52 Prototipo Service Advertisement del concept generale

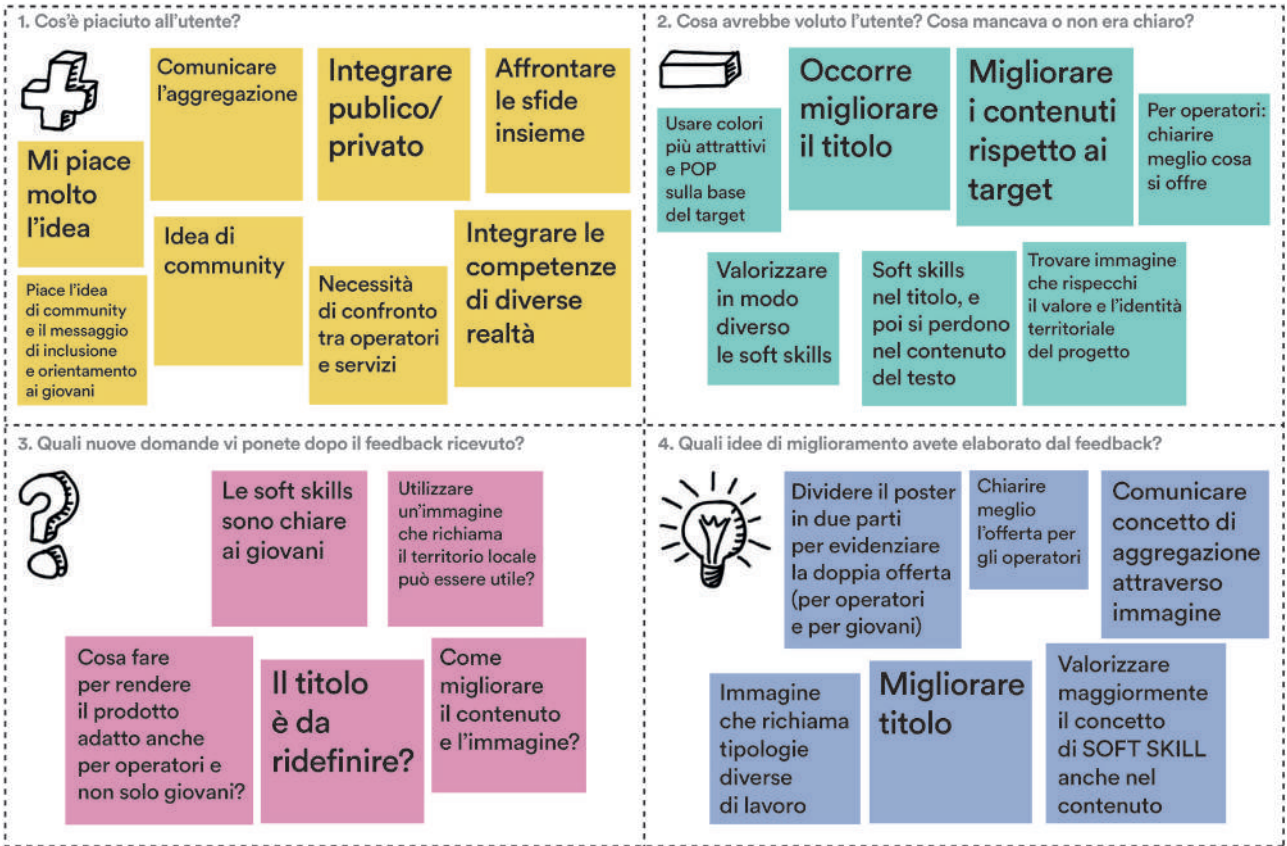
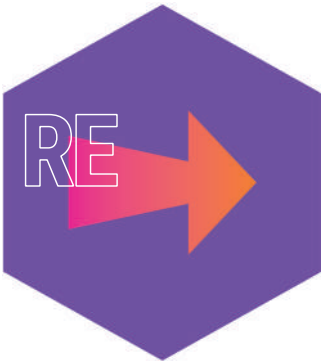
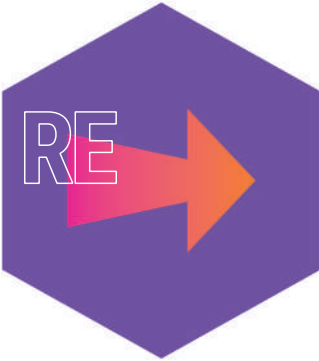


Fig. 53 Feedback Capture Grid del Service Advertisement del concept generale





Servizio specifico
Condivisione di Competenze
ed Esperienze fra Operatori
della Comunità

Questo servizio specifico di Soft
Community è formato da una rete

che si dedica alla valorizzazione delle
competenze soft.
Il servizio permette di partecipare
a lavori di gruppo tra pari che
affrontano temi predefiniti
(es. Millenials), affiancati da mentor
e coach.

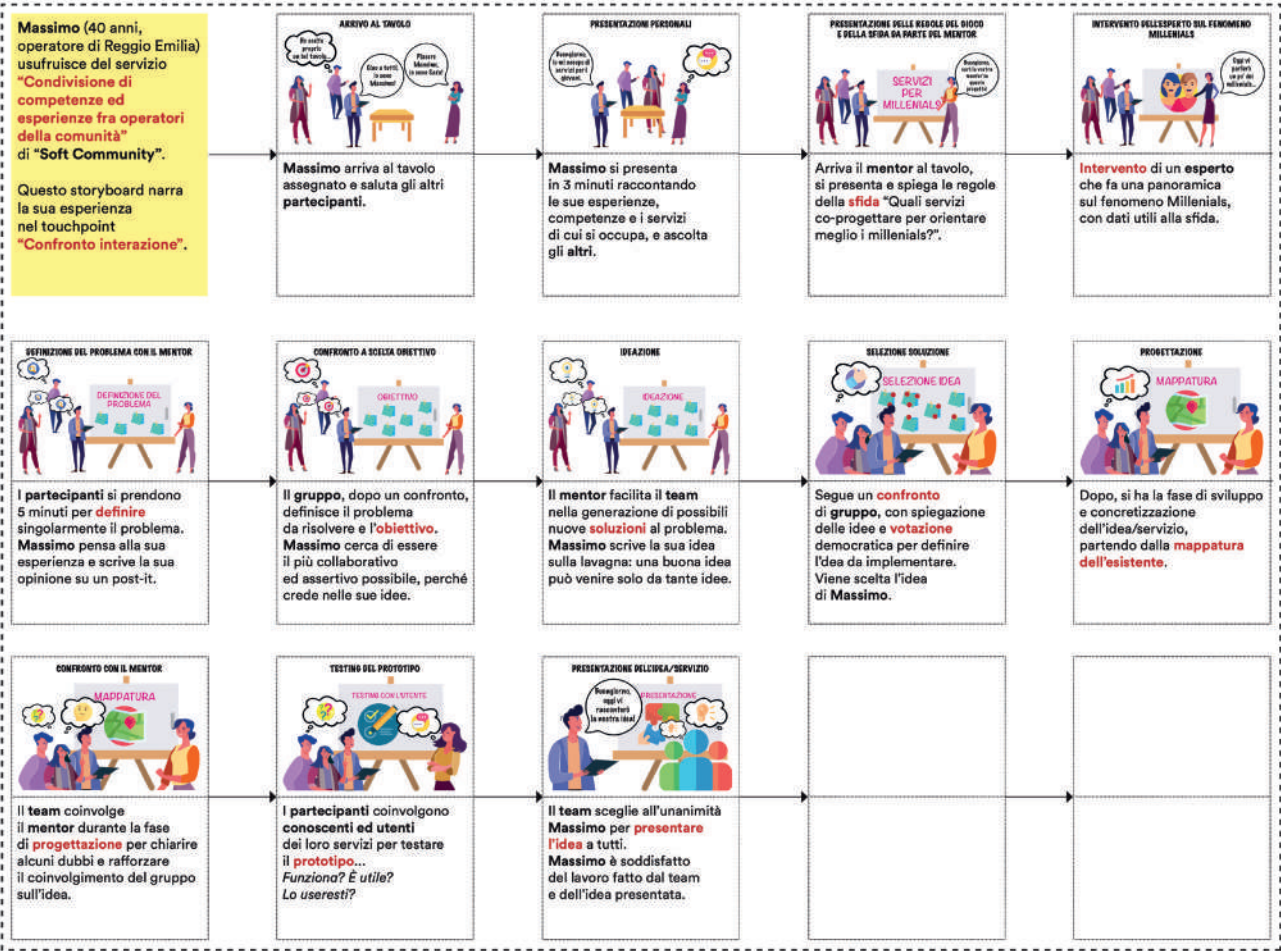


Fig. 54 Prototipo Storyboard del servizio specifico generale

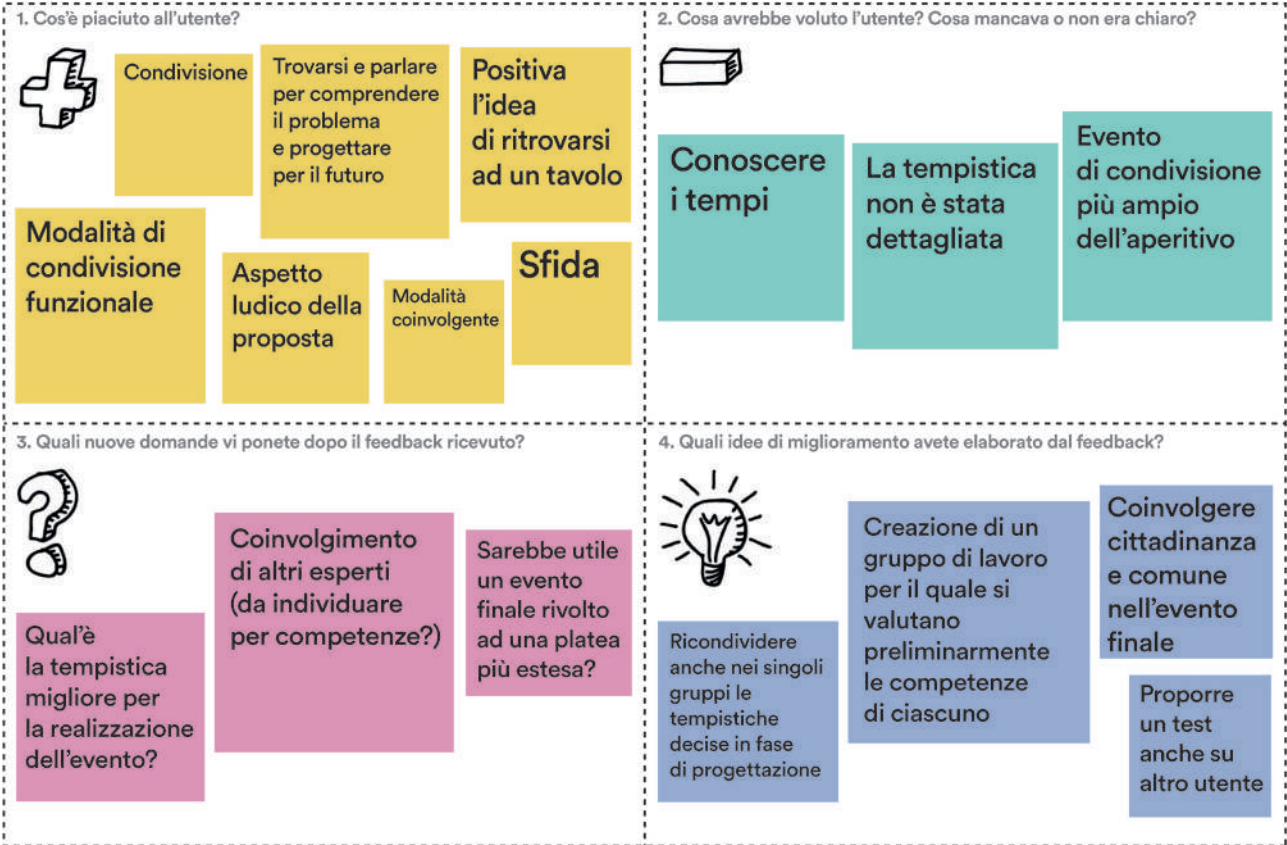


Fig. 55 Feedback Capture Grid dello Storyboard del servizio specifico

RN

“Una molteplicità di attori del territorio che, a vario titolo, ruotano attorno al mondo dei giovani, si sono trovati a confrontarsi e a condividere una nuova progettualità che ha consolidato e riaperto il dialogo a livello territoriale.”

— Noemi Bello
Piano Strategico di Rimini e del suo territorio

RIMINI

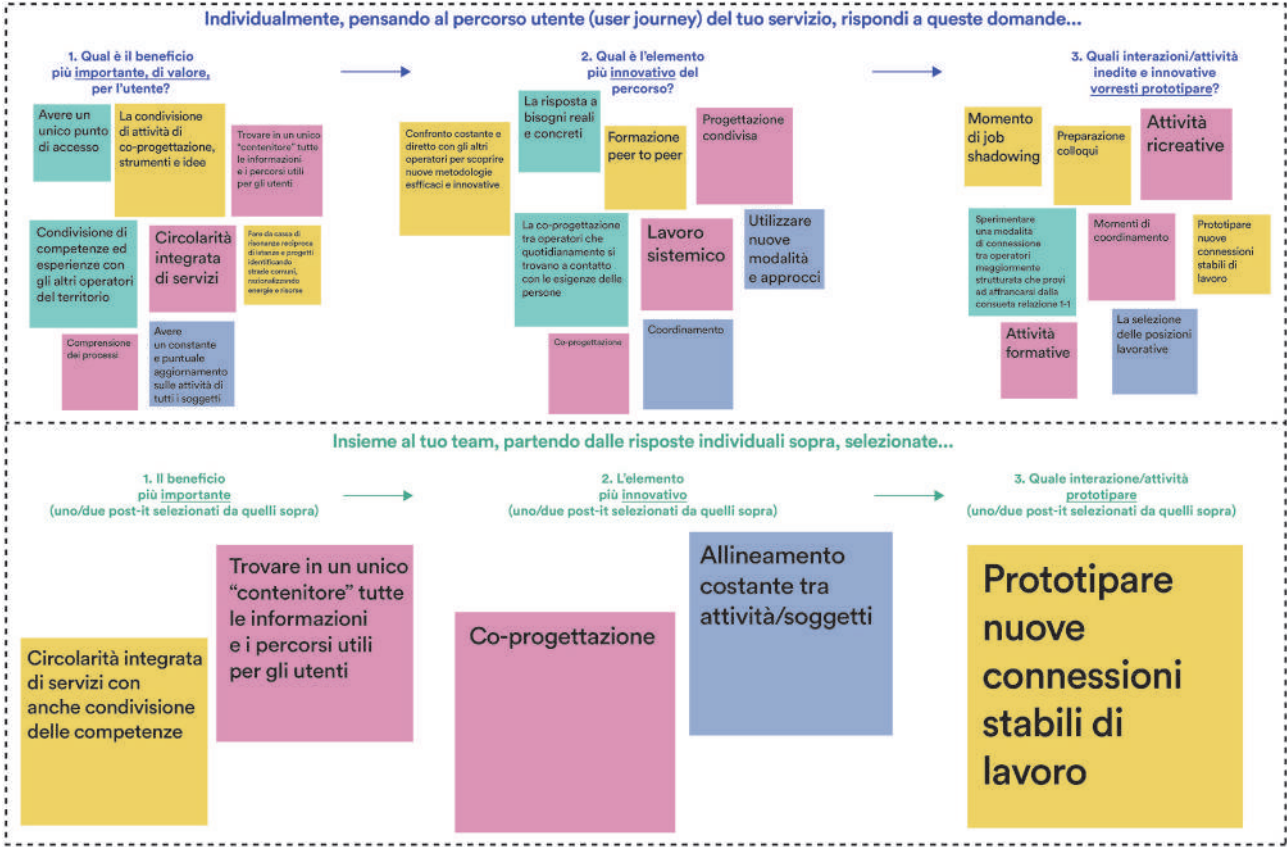


Fig. 56 Understanding Chain per definire cosa prototipare

Servizio generale
Piattaforma Giovani

Un’offerta permanente di servizi di co-progettazione in cui condividere idee progettuali, offrire occasioni di formazione e facilitare lo scambio di informazioni. Si rivolge agli operatori di servizi giovanili che vogliono

essere più incisivi nel loro lavoro e ai giovani stessi che desiderano contribuire al proprio orientamento e a quello altrui. Piattaforma Giovani raggruppa tutti i soggetti che si occupano a vario titolo di giovani e fa incontrare questi anche con giovani attivi che vogliono contribuire.

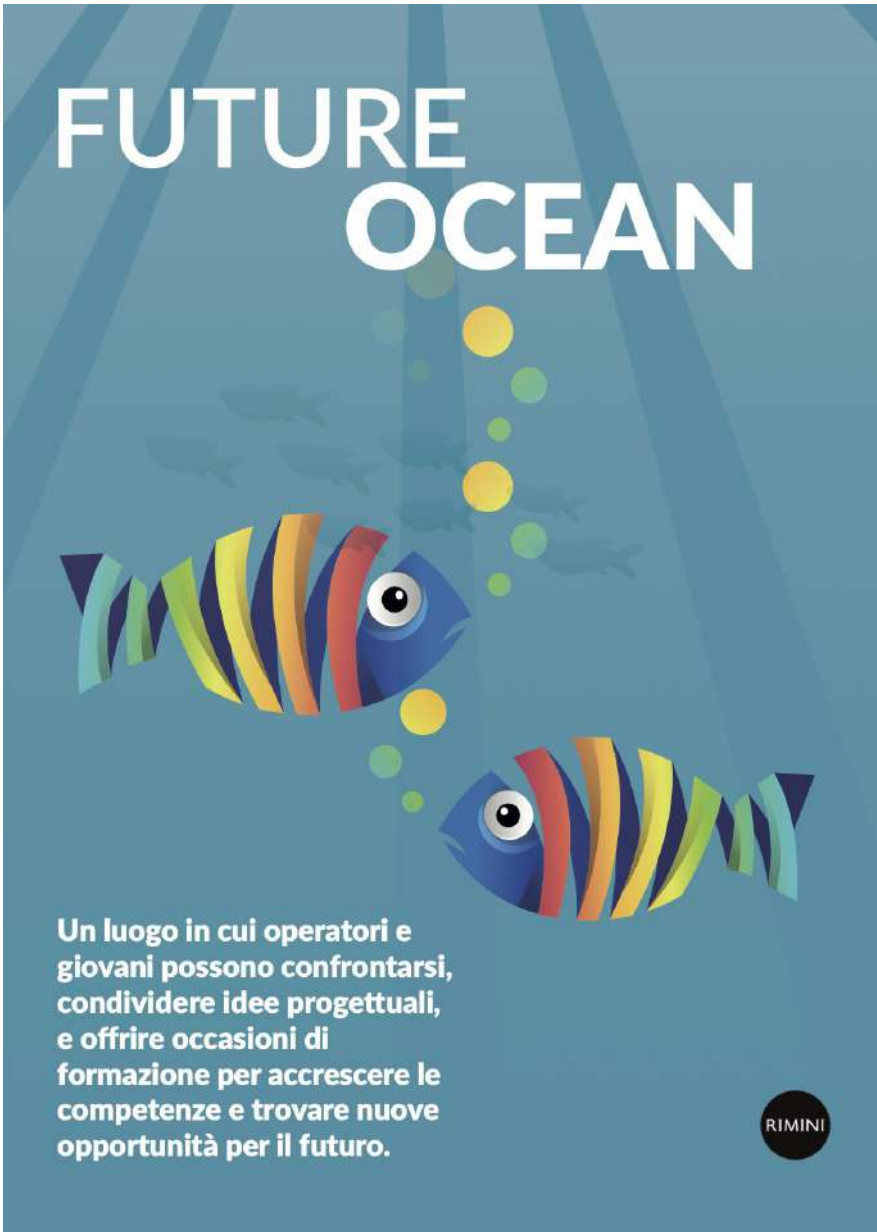


Fig. 57 Prototipo Service Advertisement del concept generale



Fig. 58 Feedback Capture Grid del Service Advertisement del concept generale

Servizio specifico
Presentazione di Progetti
e Metodologie

Un servizio specifico di Piattaforma
Giovani che propone un percorso

formativo “ad hoc” di peer coaching,
che risponde ai bisogni individuali
degli operatori, promuovendo
incontri di formazione periodica
e di scambio di esperienze
e competenze.



Fig. 59 Prototipo Storyboard del servizio specifico generale

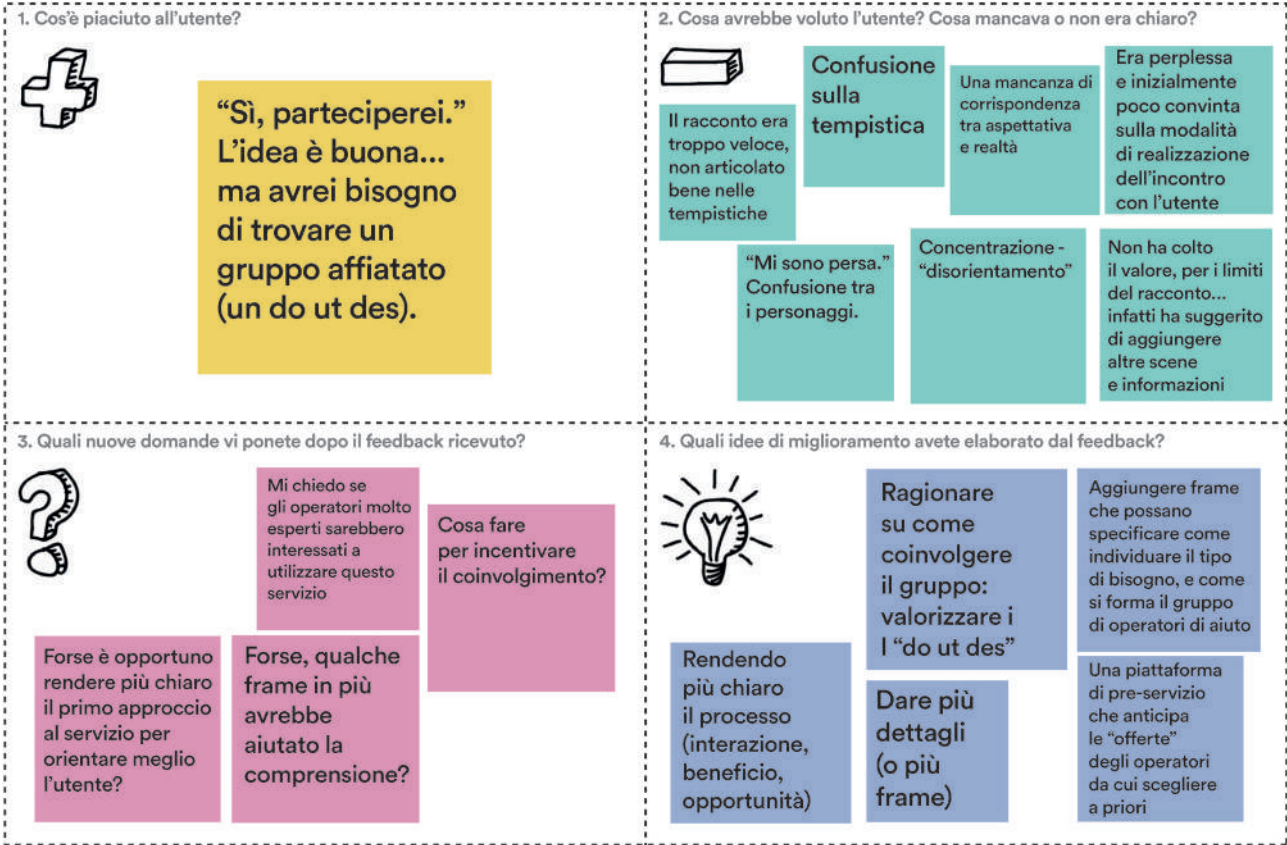


Fig. 60 Feedback Capture Grid dello Storyboard del servizio specifico

ORGANIZZAZIONI PARTECIPANTI

Bologna

- ANPAL Servizi
- CIOP Informagiovani Comune di Castel Maggiore
- Città Metropolitana di Bologna - Progetti d'impresa
- Comune Anzola dell'Emilia - Area Servizi alla persona
- Comune di Bologna - Sportello Lavoro
- CRONOPIOS
- ER.GO - Azienda regionale per il diritto agli studi superiori
- Fondazione FITSTIC
- FUTURA
- Informagiovani Multitasking Comune di Bologna
- Informagiovani San Lazzaro di Savena
- Unione Reno Galliera - Servizio Turismo e Politiche Giovanili
- Università di Bologna - Settore Placement e orientamento al lavoro
- YOUNET

Ferrara

- ACTA
- ANPAL Servizi
- Basso Profilo
- Centoform
- Consorzio Wunderkammer
- ER.GO - Azienda regionale per il diritto agli studi superiori
- Factory Grisù
- Informagiovani Ferrara
- Sipro SpA - Agenzia per lo sviluppo
- Tecnopolo Ferrara
- Università di Ferrara

Forlì-Cesena

- Agenzia per il Lavoro FC
- ANPAL Servizi
- Associazione di Promozione Sociale Paradiso Ritrovato
- CCIAA Romagna (Forlì-Cesena e Rimini)
- Centro Famiglie Santa Sofia e Galeata - Informagiovani
- Centro per l'impiego Forlì
- Cesenalab
- CISE
- CNA Innovazione
- Comune di Forlì - Servizio Scuola e Sport
- ENAIP FC
- Fondazione ITS FITSTIC
- Informagiovani Cesenatico
- Informagiovani Forlì
- ITS Maker Forlì
- Laboratorio Aperto Cesena - CASA BUFALINI
- Laboratorio Aperto Forlì
- Progetto Giovani Comune di Cesena
- Technè
- Università di Bologna - Orientamento e Placement

Modena

- ANPAL Servizi
- Comune di Carpi - Ufficio politiche giovanili
- Comune di Modena - Ufficio politiche giovanili
- ER.GO - Azienda regionale per il diritto agli studi superiori
- Informagiovani Modena
- Stars&Cows
- Università di Modena e Reggio Emilia - Ufficio Orientamento allo Studio, Lavoro & Placement

Parma

- Centro per l'Impiego Parma
- Cisita
- Comune di Parma - Settore cultura e giovani
- Comune di Parma - Settore scuola e servizi educativi
- Cooperativa Gruppo Scuola
- ER.GO - Azienda regionale per il diritto agli studi superiori
- Informagiovani Parma
- ITS Tech&Food
- Università degli Studi di Parma - Ufficio Orientamento e Job Placement
- Università degli Studi di Parma - Ufficio Tirocini

Piacenza

- ASP Città di Piacenza
- Centro aggregativo Spazio 2
- Centro per l'impiego Piacenza
- Comune di Piacenza - Ufficio politiche giovanili
- Coopworking
- Coworking BNBIZ
- Enaip
- Incubatore H Pro Hub
- Incubatore Urban Hub
- Politecnico di Milano, Polo territoriale di Piacenza
- Università Cattolica del Sacro Cuore, Sede Piacenza - Ufficio Stage & Placement

Ravenna

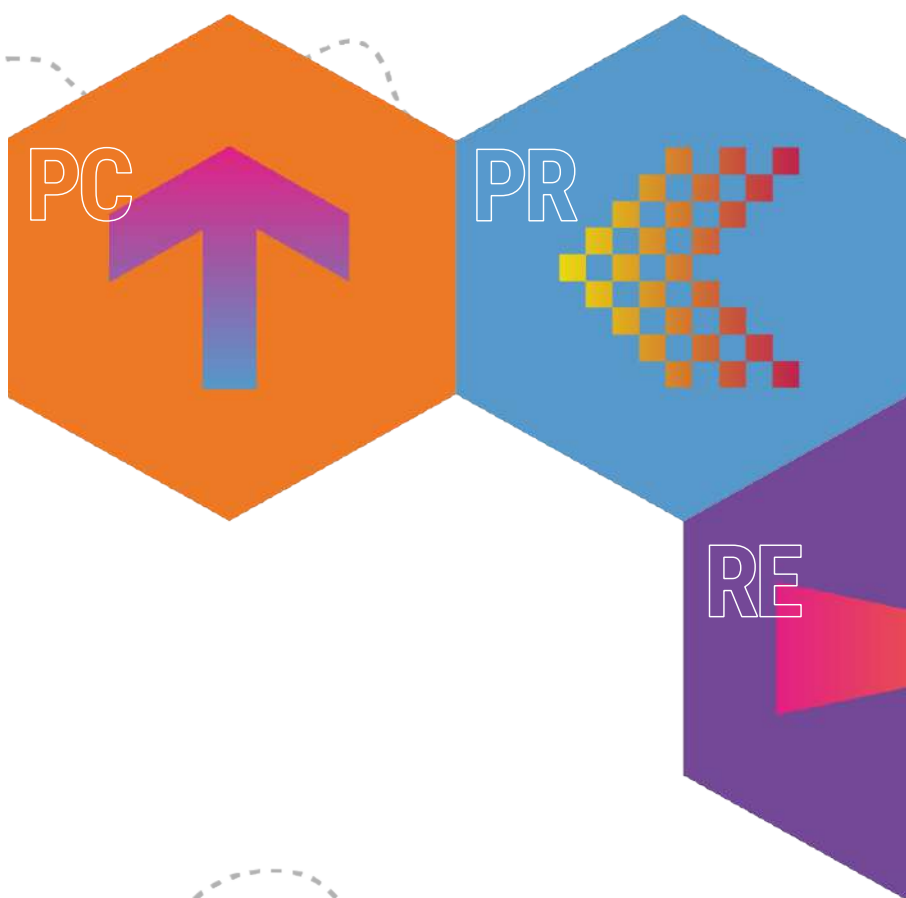
- Agenzia Regionale per il Lavoro - Centro per l'Impiego Ravenna
- CISIM
- CNA - ECIPAR
- Comune di Ravenna - Servizio Politiche Giovanili
- Coop Libra
- Coworking CRESCO
- Fablab Ravenna
- Fondazione ENI Enrico Mattei
- Fondazione Flaminia
- FONDAZIONE ITS TEC
- Informagiovani Faenza
- Informagiovani Lugo
- Informagiovani Ravenna
- Provincia di Ravenna
- Romagna Tech
- Unione dei Comuni Bassa Romagna - Servizio Politiche Giovanili
- Università di Bologna - Campus di Ravenna

Reggio Emilia

- Associazione Pro.Di.Gio
- CIOFS-FP - Bibbiano (RE)
- Comune Castellarano
- Comune di Reggio Emilia - Ufficio Partecipazione Giovanile e Benessere
- ER.GO - Azienda regionale per il diritto agli studi superiori
- Fondazione REI - Tecnopolo di Reggio Emilia
- IFOA - Istituto Formazione Operatori Aziendali
- Impact Hub Reggio Emilia
- Provincia di Reggio Emilia - Servizio programmazione scolastica e diritto allo studio
- Unindustria Reggio Emilia - Ufficio Studi ed Education
- Unione Appennino / Unione Colline Matildiche
- Università di Modena e Reggio Emilia - Ufficio Orientamento allo Studio, Lavoro & Placement

Rimini

- Agenzia regionale per il lavoro - Centro per l'Impiego di Rimini
- Associazione Fablab Romagna
- Associazione Figli del Mondo
- Associazione Nuove Idee Nuove Imprese
- Ass. Sergio Zavatta Onlus
- CCIAA della Romagna
- Comune di Rimini - Settore Educazione
- Coop. Il Millepiedi
- GAL Valli Marecchia e Conca
- Kas8 Factory
- Laboratorio Aperto di Rimini
- Piano Strategico di Rimini e del suo territorio
- Provincia di Rimini e progetto Scegliere Attivamente
- Tecnopolo di Rimini
- TedX San Marino
- Università di Bologna - ARTEC
- Università di Bologna - Campus Rimini



AREA S3
SMART
SPECIALISATION
STRATEGY



ART-ER

ATTRATTIVITÀ
RICERCA
TERRITORIO

www.art-er.it | info@art-er.it

