DREAM JOBS TECH

FUTURESPORT | L'INDUSTRIA SPORTIVA NELL'ERA 5.0

2025 01 TECH

Coordinatore: MARTA SERRANO

SPORT INNOVATION HUB APS | Ente del Terzo Settore

FUTURESPORT | L'INDUSTRIA SPORTIVA NELL'ERA 5.0

2025 01 TECH

PROPOSTA PROGRAMMA RESIDENZIALE

TOTALE ORE: **n. 24 ore** di Orientamento all'industria sportiva precedute da **n. 6 ore** di lavoro propedeutico online o in aula in preparazione dell'attività esperienziale

Introduzione

Anche se in maniera non esclusiva, questo progetto formativo è rivolto a studenti appassionati di elettronica, informatica, automazione e scienze motorie (sportivo), desiderosi di esplorare le innovative intersezioni tra la tecnologia e il mondo dello sport. L'obiettivo principale è stimolare la creatività, l'ingegno e lo spirito imprenditoriale, guidando gli studenti nella concezione e nello sviluppo di soluzioni tecnologiche che possano rivoluzionare il settore sportivo, dalla performance atletica alla gestione degli eventi.

Attraverso un approccio pratico e orientato al futuro, il progetto mira a fornire una solida base di conoscenze teoriche e, soprattutto, a sviluppare competenze pratiche e trasversali essenziali per il successo nel panorama lavorativo contemporaneo. Partecipare a questo progetto non significa solo acquisire conoscenze, ma anche trasformare il proprio approccio al mondo lavorativo e professionale. Al termine del percorso, gli studenti avranno:

- **Una Visione Strategica:** Avranno una comprensione profonda di come la tecnologia stia rivoluzionando ogni aspetto dello sport, dalle performance individuali alla gestione delle grandi organizzazioni.
- **Competenze Pratiche e Innovative:** Svilupperanno una mentalità orientata alla risoluzione dei problemi e impareranno a trasformare un'idea in un progetto concreto, acquisendo quelle competenze pratiche (*hard e soft skills*) che sono fondamentali nel mercato del lavoro odierno.
- **Networking e Orientamento di Carriera:** Avranno l'opportunità di espandere la loro rete professionale, interagendo con esperti del settore. Questo confronto diretto li aiuterà a chiarire le loro aspirazioni e a identificare possibili percorsi di carriera, scoprendo ruoli emergenti nel panorama dell'Industria 5.0.

Obiettivo finale del progetto è formare una nuova generazione di innovatori e leader, capaci di utilizzare la tecnologia per rendere lo sport più efficiente, sicuro e coinvolgente

per atleti, tifosi e professionisti. Vogliamo che gli studenti non si limitino a subire il cambiamento, ma che siano protagonisti attivi nel plasmare il futuro dello sport.

Giorno 1: Fondamenti e Tecnologie Abilitanti

Obiettivo: Introdurre gli studenti al concetto di Industria 5.0 e alle sue tecnologie abilitanti nel contesto sportivo.

9:00 - 9:30: Benvenuto e Visione del Progetto.
Introduzione al programma "FutureSport", ai suoi obiettivi di open innovation e alla presentazione dei mentor e professionisti che guideranno il percorso.

9:30 - 11:00: Workshop: L'Industria 5.0 nel Dettaglio.
Un esperto industriale guiderà gli studenti attraverso i principi di **Automazione, Robotica e Produzione 5.0**. La sessione si focalizzerà su come queste tecnologie stanno trasformando i processi produttivi in vari settori, con un'enfasi sul loro potenziale impatto sull'abbigliamento e attrezzatura sportiva.

11:00 - 11:15: Pausa caffè.

11:15 - 12:30: Talk Tecnologico: Il Ruolo di IoT e 5G nello Sport.
Un ingegnere o un ricercatore spiegherà come l'**Internet of Things** (IoT) e la **connettività 5G** agiscono come pilastri della trasformazione digitale, abilitando la raccolta dati in tempo reale e il controllo di sistemi complessi, dalla manutenzione predittiva degli impianti al monitoraggio in campo.

12:30 - 14:00: Pausa pranzo.

14:00 - 17:30: Sessione Interattiva: Dalla Teoria all'Idea.
Gli studenti, divisi in team, inizieranno a identificare le sfide e le opportunità nell'industria sportiva. Sotto la guida dei mentor, inizieranno a collegare le tecnologie del mattino a potenziali soluzioni, dando vita ai primi concetti di progetto.

18:00 - 19:30: Attività sportiva serale: a scelta

20:00 - 21:00: Cena

21:00 - 22:30: Attività dopocena: serata musicale, giochi, sketch...

Giorno 2: Applicazioni e Open Innovation

Obiettivo: Applicare le conoscenze tecnologiche per affrontare problemi concreti di produzione e gestione nel settore sportivo.

9:00 - 10:30: Case Study: Produzione Smart di Attrezzature Sportive.
Un manager della produzione di un'azienda del settore racconterà come l'automazione e la robotica hanno ottimizzato la produzione di abbigliamento e attrezzature, migliorando la qualità e riducendo i costi.

10:30 - 11:45: Pillola di Approfondimento: La Domotica negli Impianti Sportivi.
Un esperto di gestione impianti spiegherà l'uso della **domotica**, dei **sensori** e della **manutenzione predittiva** per ottimizzare l'efficienza energetica e garantire la sicurezza delle strutture sportive.

11:45 - 12:00: Pausa caffè.

12:00 - 13:00: Sessione di Gruppo: Sviluppo della Soluzione (Open Innovation).
I team, assistiti dai mentor, sceglieranno l'idea di progetto più promettente e inizieranno a svilupparla, definendo il problema, la soluzione proposta e la tecnologia chiave che verrà utilizzata. L'approccio di open innovation incoraggerà soluzioni creative e non convenzionali.

13:00 - 14:30: Pausa pranzo.

14:30 - 17:30: Laboratorio Pratico: Mentoring e Sviluppo.
Sessione di lavoro intensiva. I mentor guideranno i team nella creazione di un prototipo o di un piano di implementazione, affrontando le prime sfide di progettazione e funzionalità.

18:00 - 19:30: Attività sportiva serale: a scelta

20:00 - 21:00: Cena

21:00 - 22:30: Attività dopocena: serata musicale, giochi, sketch...

Giorno 3: Pitch e Prospettive Future

Obiettivo: Presentare le soluzioni sviluppate e orientare gli studenti verso possibili percorsi di carriera come "innovatori industriali".

9:00 - 10:30: Preparazione al Pitch: Raccontare l'Innovazione.
Una sessione formativa sulle tecniche di comunicazione efficaci, con un focus su come presentare un'idea di business o un prototipo in modo chiaro e avvincente.

10:30 - 12:00: Rifinitura Finale del Progetto e della Presentazione.
Ultima sessione di lavoro con i mentor per perfezionare gli ultimi dettagli dei progetti e per fare delle prove di presentazione.

12:00 - 13:30: Pausa pranzo.

13:30 - 16:00: Pitch Day: La Vetrina delle Soluzioni.
Ogni team presenterà il proprio progetto innovativo a una giuria composta da professionisti, imprenditori e docenti, che fornirà un feedback dettagliato.

16:00 - 16:30: Conclusioni e Chiusura.
Riflessioni finali dei mentor e della giuria sui progetti presentati. L'evento si concluderà con l'incoraggiamento a proseguire il percorso come futuri "innovatori industriali" nel settore sportivo.

16:30 - 17:30: Networking Finale.
Gli studenti avranno l'occasione di interagire in modo informale con i professionisti presenti, espandendo la propria rete di contatti e ricevendo consigli per il loro futuro percorso di carriera.

18:00 - 19:30: Attività sportiva serale: a scelta

20:00 - 21:00: Cena

21:00 - 22:30: Attività dopocena: serata musicale, giochi, sketch…

Durante le sessioni del progetto, gli studenti avranno l'opportunità di esplorare le tecnologie emergenti dell'Industria 5.0 e il loro impatto trasformativo sul mondo dello sport. Analizzeranno in profondità come l'automazione e la robotica stanno rivoluzionando i processi di produzione di abbigliamento e attrezzature sportive,

rendendoli più precisi, efficienti e personalizzabili. Il percorso didattico si concentrerà inoltre sul ruolo di IoT e 5G nella gestione e manutenzione degli impianti sportivi, scoprendo come soluzioni di manutenzione predittiva e domotica possano ottimizzare l'efficienza energetica e garantire la sicurezza delle strutture. Al di là del solo hardware, gli studenti si confronteranno con il concetto di Produzione 5.0, apprendendo come la sinergia tra uomo e macchina possa portare a soluzioni innovative e sostenibili per l'intero settore. L'obiettivo è formare professionisti capaci di guidare la trasformazione digitale dell'industria sportiva.

In base alla disponibilità di tempo e budget, le attività possono essere completate da **1 o 2 attività culturali** nei dintorni del centro ospitante selezionato il giorno di arrivo o il giorno di partenza.