



**VERBALE DELLA RIUNIONE DELLA COMMISSIONE  
AGGIUDICATRICE DEL GIANLUCA SPINA AWARD FOR TEACHING  
EXCELLENCE AND INNOVATION DEL 19 SETTEMBRE 2019**

Oggi 11 ottobre 2022 alle ore 10.00 si è riunita la Commissione Aggiudicatrice del Gianluca Spina Award for Teaching Excellence and Innovation, formata dai seguenti membri:

- Prof.ssa Antonella Moretto, Dipartimento di Ingegneria Gestionale, Politecnico di Milano, membro indicato dall'Associazione Gianluca Spina.
- Prof. Federico Munari, Dipartimento di Scienze Aziendali, Università di Bologna, membro nominato dal Direttivo dell'AiIG.
- Prof. Fabio Nonino, Dipartimento di Ingegneria Informatica Automatica e Gestionale, Sapienza Università di Roma, membro nominato dal Direttivo dell'AiIG.

La Commissione ha quindi analizzato le proposte ammesse alla valutazione, di seguito sintetizzate.

**Francesco Cappa, Chiara Acciarini, and Viviana D'Angelo**

**Quantitative Methods for Management**

Il corso si propone di fornire agli studenti una combinazione di metodi qualitativi e quantitativi, coinvolgendo una classe di circa 90 studenti. Gli studenti hanno avuto l'opportunità di sviluppare autonomamente progetti di ricerca qualitativa e quantitativa. I risultati di apprendimento del corso sono stati, da un lato, la capacità di leggere e interpretare documenti e rapporti scientifici e l'attitudine a valutarne e discuterne i risultati; dall'altro, la capacità di progettare e condurre ricerche per conto proprio, comprendendo la concettualizzazione del problema e delle domande di ricerca, la scelta della metodologia di ricerca appropriata, la raccolta dei dati corretti e l'analisi con le metodologie corrette, fino alla comunicazione dei risultati con la terminologia appropriata.

**Michele Felicetti e Antonio Palmino Volpentesta**

**Marketing OnLIFE Classroom**

Il corso di marketing ha l'obiettivo di costruire un modello didattico e di apprendimento che coniughi ambienti reali e virtuali. Il corso prevede una serie di strumenti didattici sinergici, in ottica di laboratorio che miri a coinvolgere studenti, docenti e imprese. Il progetto è già stato presentato l scorsa edizione, ma in questa edizione del premio è stato potenziato introducendo innovativi elementi di dibattito (una presentazione sistematica di argomentazioni opposte riguardo un preassegnato argomento di marketing), interactive instant polling (per verificare la corretta comprensione dei concetti affrontati a lezione), e di flipped exam.

**Marco Formentini**

**Industrial AI Challenge**

Il corso si inserisce all'interno del Master in Artificial Intelligence Systems e mira ad introdurre il contributo di Artificial Intelligence, all'interno del processo di innovation management. All'interno del corso viene

previsto l'uso dell'Industrial AI Challenge, una sfida interattiva che coinvolge studenti, ricercatori, esperti aziendali ed imprenditori. Gli studenti sono stati chiamati a risolvere problemi concreti, lanciati dalle imprese parte della challenge, effettuando analisi concrete su reali dataset e creando algoritmi e modelli predittivi basati su metodi di machine learning, allo scopo di prendere decisioni basate su dati.

### **Luca Fraccascia e Devrim Murat Yazan**

#### **The industrial symbiosis business game**

L'iniziativa didattica si basa sulla costruzione di un business game didattico, che permette agli studenti di gestire i paradigmi di circular economy. Il business game permette agli studenti di affrontare il tema della circular economy sotto diversi punti di vista: tecnico, economico, ambientale, operativo, di modello di business e di metodi di ricerca. Il business game, sviluppato in partnership tra due ricercatori di due diverse università, è stato adottato e implementato in diversi corsi.

### **Jonathan C. Kamkhaji e Giancarlo Vecchi**

#### **Policy Design & Evaluation**

Il corso di Policy Design & Evaluation utilizza al proprio interno il gioco P-Cube. P-Cube è un gioco educativo digitale finalizzato a simulare situazioni di policy decision-making. P-Cube si concentra in particolare su come vengono generati cambiamenti non-incrementali delle politiche pubbliche in contesti caratterizzati dalla presenza di molteplici attori. Il gioco è stato sviluppato da ricercatori del Politecnico di Milano, all'interno delle attività di un progetto europeo.

### **Maria Elena Latino, Marta Menegoli e Fulvio Signore**

#### **Modulo di Business Strategy condotto nell'ambito dell'Insegnamento di**

#### **Business Integrated Management**

Il corso si rivolge agli studenti del primo anno del Corso di Laurea Magistrale e coinvolge 39 studenti.

Il corso mira a migliorare l'efficacia dell'apprendimento delle hard skills previste nel modulo di business strategy, così come potenziare le soft skills dei medesimi candidati. Il progetto di formazione si fonda sulla teoria ecologica e si basa su un metodo di insegnamento a 3 fasi, basato su un modello a matrice.

Il corso risulta erogato anche in modalità a distanza, sviluppato in Microsoft Teams.

### **Veronica Leon Bravo**

#### **Trends in Food Industry Lab**

Il corso presuppone un approccio interattivo e laboratoriale, per permettere agli studenti di apprendere un metodo ingegneristico, in ambito alimentare, grazie ad un rafforzamento delle soft skills degli studenti.

Il Laboratorio è un corso intensivo che mira a offrire agli studenti strumenti tecnici e manageriali per pianificare, progettare e sviluppare uno dei progetti di vita reale, proposti da aziende chiave in diverse fasi della catena alimentare. Nella sua attuale struttura di corso, il laboratorio segue una prospettiva di progetto capstone, per fornire agli studenti l'ambiente ideale per imparare.

### **Gioconda Mele, Vincenzo Corvello, Valentina Ndou, Giustina Secundo**

#### **PM4Innovation Competition Challenge**

*PM4Innovation Challenge* è una competizione organizzata nell'ambito dell'insegnamento di Project Management per gli studenti iscritti ai corsi di Laurea Magistrale in Ingegneria Gestionale ed Economia e Management di tre atenei - rispettivamente Università della Calabria, Università del Salento ed Università LUM Giuseppe Degennaro - finalizzata allo sviluppo di conoscenze e competenze su principi e metodi del project management, attraverso una didattica esperienziale e *project based* che prevede l'ideazione e la redazione di progetti innovativi da parte di team di studenti sotto la supervisione dei docenti di riferimento.

La challenge è stata organizzata in collaborazione con il *Project Management Institute (PMI)*.

### **Guido Orzes e Chiara Zanin**

#### **Students & Company Sprint**

Il corso ha l'obiettivo di offrire agli studenti una opportunità pratica di applicare i concetti di design sprint. Il corso si concentra, nello specifico, in un orizzonte temporale di 5 giorni, in cui gli studenti hanno la possibilità di sviluppare competenze di innovazione, competenze imprenditoriali e applicazione concreta sul campo. La challenge è stata sviluppata in collaborazione con 3 imprese del territorio.

### **Elena Pessot**

#### **Insegnare e sviluppare le competenze di decision-making**

L'iniziativa candidata riguarda la nuova offerta formativa dell'insegnamento di Manufacturing Strategies and Operations della Laurea Magistrale in Engineering Management presso l'Università degli Studi di Siena. Il corso mira a promuovere una conoscenza approfondita delle operations e delle relative strategie di produzione, fornitura e distribuzione, esplorando le attività chiave, le decisioni a più livelli e i processi adottati dalle aziende e dalle supply chain in diversi settori industriali. Gli studenti apprendono come le organizzazioni gestiscono le loro operations strategicamente come una delle principali fonti di vantaggio competitivo, combinando la necessità di soddisfare le esigenze dei clienti con i processi operativi e di fornitura e le risorse interne.

### **Gloria Puliga, Linda Ponta e Raffaella Manzini**

#### **Studying innovation with patents and machine learning algorithms: a laboratory for engineering students**

Il progetto prevede un laboratorio nel corso di Gestione dell'innovazione e sviluppo di nuovi prodotti in cui gli studenti possono utilizzare i dati brevettuali, una delle più importanti fonti di informazioni sull'innovazione, e analizzarli con le recenti tecniche di Big Data, come gli algoritmi di machine learning (ML), per risolvere i "problemi" e le "sfide" legati alla gestione dell'innovazione.

La Commissione sottolinea il valore dell'insieme delle proposte ricevute che fornisce una rappresentazione del variegato sforzo di innovazione e miglioramento della didattica negli ambiti di interesse dell'Ingegneria Gestionale. La numerosità delle proposte ricevute in questa edizione del premio è stata ricca e portatrice di idee innovative, con forte approccio pratico.

Le direzioni di lavoro che emergono riguardano:

- L'introduzione di metodologie di didattica attiva, nelle sue diverse forme
- Il coinvolgimento di diversi stakeholder, come parte di valore del processo didattico e di apprendimento
- L'integrazione tra spazio fisico e spazio virtuale nelle attività didattiche
- L'utilizzo di processi di valutazione e autovalutazione che promuovono apprendimento

- L'attenzione alle ricadute sociali delle attività formative e l'integrazione con il territorio e gli stakeholder locali

Dopo un'attenta analisi delle proposte la Commissione decide di dedicare una **menzione speciale al The industrial symbiosis business game** presentato da **Luca Fraccascia e Devrim Murat Yazan**

La motivazione di detta menzione è dettata dalla costruzione di un modello di business game, ideato, progettato e implementato completamente dai docenti proponenti. Il business game è, inoltre, stato applicato in diversi contesti e in diverse aule, in ambito sia italiano sia internazionale, e nasce da una collaborazione tra docenti di diversi istituti, quale ottima rappresentazione della collaborazione auspicata nell'associazione. Il tema affrontato dal business game, la circular economy, è rilevante per il nostro SSD e per le sfide manageriali e il business game permette di coniugare competenze manageriali e ingegneristiche. I risultati derivanti dall'applicazione del business game sono stati pubblicati in un paper su rivista internazionale di valore.

Considerando l'insieme dei criteri di valutazione, la Commissione ritiene che l'iniziativa più meritevole del premio sia la **Industrial AI Challenge** presentata da **Marco Formentini**.

Il progetto è stato selezionato per la sua eccellenza in riferimento alla capacità di presentare una proposta strutturata, chiara e di qualità e in riferimento alla scelta di un tema rilevante e critico per le imprese, quale l'applicazione di tecniche e modelli di Artificial Intelligence per il miglioramento dei processi aziendali. La challenge ha un forte contenuto pratico, dimostrato da risultati eccellenti riportati sia dagli studenti sia dalle imprese coinvolte, e permette agli studenti di integrare la prospettiva manageriale e la prospettiva tecnologica. Inoltre, il corso prevede una modalità innovativa di valutazione, creando sinergia tra l'analisi applicativa di ampie moli di date e una valutazione più personale di comprensione e riflessione sui temi appresi.

Durante la premiazione, che avrà luogo il 20 ottobre p.v. nel corso della XXXII RSA dell'AiIG, il vincitore avrà modo di esporre sinteticamente il proprio progetto per via telematica.

Come previsto da bando, le proposte ricevute saranno rese pubbliche mediante il sito AiIG, previa autorizzazione degli autori, al fine di favorire la conoscenza e la diffusione delle iniziative in corso e di alimentare lo scambio delle esperienze in atto per l'innovazione e il miglioramento della didattica.

La Commissione Aggiudicatrice del Gianluca Spina Award for Teaching Excellence and Innovation,

Prof.ssa Antonella Moretto

Prof. Federico Munari

Prof. Fabio Nonino

Milano, 11 ottobre 2022