



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

DIPARTIMENTO	Ingegneria
ANNO ACCADEMICO OFFERTA	2022/2023
ANNO ACCADEMICO EROGAZIONE	2023/2024
CORSO DILAUREA MAGISTRALE	MANAGEMENT ENGINEERING
INSEGNAMENTO	LAB OF CROWDSOURCING
TIPO DI ATTIVITA'	F
AMBITO	21260-Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro
CODICE INSEGNAMENTO	22395
SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI	
DOCENTE RESPONSABILE	PIAZZA MARIANGELA Ricercatore a tempo determinato Univ. di PALERMO
ALTRI DOCENTI	
CFU	3
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	48
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLA DIDATTICA ASSISTITA	27
PROPEDEUTICITA'	
MUTUAZIONI	
ANNO DI CORSO	2
PERIODO DELLE LEZIONI	2° semestre
MODALITA' DI FREQUENZA	Facoltativa
TIPO DI VALUTAZIONE	Giudizio
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	PIAZZA MARIANGELA Martedì 15:00 18:00 Ufficio docente previa comunicazione email

DOCENTE: Prof.ssa MARIANGELA PIAZZA

PREREQUISITI	Sono richiesti elementi di base di gestione dell'innovazione.
RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI	<p>Conoscenza e capacità di comprensione: Lo studente acquisirà conoscenze relative al crowdsourcing come strumento di Open Innovation usato dalle aziende a supporto dell'innovazione. In particolare, lo studente acquisirà conoscenze relative alle diverse applicazioni del crowdsourcing, ai potenziali benefici e alle sfide gestionali legate al processo sottostante una sfida di crowdsourcing.</p> <p>Conoscenza e capacità di comprensione applicate: Lo studente svilupperà conoscenza utile per progettare e gestire contest di crowdsourcing in grado di risolvere i problemi di innovazione di un'azienda. Inoltre, lo studente svilupperà le capacità analitiche e il pensiero creativo per identificare potenziali soluzioni ai problemi di innovazione di un'azienda lanciati attraverso una sfida di crowdsourcing. In particolare, lo studente svilupperà capacità applicate al contesto del crowdsourcing giocando sia il ruolo di innovation manager di un'azienda che il ruolo di innovatori/scienziati/designer, esercitando la creatività, il pensiero analitico, la leadership e il lavoro di gruppo.</p> <p>Autonomia di giudizio: Il lab si propone di sviluppare nello studente capacità di giudizio, ossia, capacità di valutare in modo critico alcuni aspetti legati al crowdsourcing e, in particolare, ai contesti di crowdsourcing come strumento di innovazione aperta. Lo studente acquisirà conoscenza relativa alla progettazione e alla gestione di attività di crowdsourcing e sarà in grado di esprimere giudizi sulle scelte manageriali riguardanti il processo sottostante una sfida di crowdsourcing sotto differenti punti di vista. Il lab si propone di stimolare l'autonomia di giudizio attraverso il lavoro di gruppo e le attività di role-playing che stimoleranno lo studente ad immedesimarsi nel ruolo dei diversi attori del crowdsourcing.</p> <p>Abilità comunicative: Lo studente sarà in grado di comunicare con competenza e proprietà di linguaggio problematiche relative al crowdsourcing come strumento di Open Innovation anche in contesti altamente specializzati. Lo studente sarà in grado di comunicare con proprietà di linguaggio aspetti relativi alla progettazione e gestione di un contest di crowdsourcing e alla formulazione di una soluzione per risolvere una sfida di crowdsourcing. Lo studente avrà inoltre acquisito capacità di proporre idee e attività nel gruppo utilizzando una comunicazione in modo appropriato per influenzare i membri del gruppo a modificare il loro comportamento (leadership).</p> <p>Capacità di apprendere: Lo studente sarà in grado di affrontare in autonomia le problematiche relative ad un contest di crowdsourcing sotto differenti punti di vista e in considerazione dei diversi attori del crowdsourcing. Lo studente sarà inoltre in grado di approfondire le proprie conoscenze relativamente al crowdsourcing come strumento di innovazione aperta e di mettere in pratica tali conoscenze e competenze in contesti professionali ad alto contenuto di conoscenza.</p>
VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO	<p>Le conoscenze, le competenze e le capacità applicative degli studenti vengono valutate attraverso un progetto di gruppo in cui gli studenti simulano un caso reale relativo ad un contest di crowdsourcing interpretando i ruoli dei differenti attori coinvolti. Alla fine del lab gli studenti presenteranno alla classe e al docente il proprio progetto e forniranno un'analisi critica sulla base delle conoscenze acquisite durante il lab.</p> <p>Il progetto viene utilizzato per valutare: le conoscenze acquisite dagli studenti, la capacità pratica di prendere decisioni manageriali (per esempio in relazione alla progettazione del contest e alla selezione del vincitore del contest). Inoltre, vengono valutate le soft skills come l'autonomia, la creatività, la capacità di lavorare in gruppo e la leadership.</p>
OBIETTIVI FORMATIVI	Il lab offre agli studenti approfondimenti sull'organizzazione strategica dell'innovazione nel contesto di una società globalmente interconnessa. In particolare, il laboratorio si propone di fornire agli studenti una panoramica di come le imprese innovative (i.e., seeker) si stiano organizzando strategicamente per trarre vantaggio dall'accesso di risorse (es. conoscenze, tecnologie) detenute da una larga e indefinita folla di individui (i.e., solver). Inoltre, il laboratorio sfida gli studenti a passare dall'apprendimento all'azione realizzando un progetto relativo alla progettazione e all'organizzazione di un contest di crowdsourcing.
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	Lezioni frontali, Progetto di gruppo e Role-playing.
TESTI CONSIGLIATI	Lecture's notes and course slides. Research papers: - Afuah, A., & Tucci, C. L. (2012). Crowdsourcing as a solution to distant search. Academy of management review, 37(3), 355-375. - Franke, N., Keinz, P., & Klausberger, K. (2013). "Does this sound like a fair

	<p>deal?": Antecedents and consequences of fairness expectations in the individual's decision to participate in firm innovation. <i>Organization science</i>, 24(5), 1495-1516.</p> <p>- Howe, J. (2006). The rise of crowdsourcing. <i>Wired magazine</i>, 14(6), 1-4.</p> <p>- Mazzola, E., Acur, N., Piazza, M., & Perrone, G. (2018). "To own or not to own?" A study on the determinants and consequences of alternative intellectual property rights arrangements in crowdsourcing for innovation contests. <i>Journal of Product Innovation Management</i>, 35(6), 908-929.</p> <p>- Mazzola, E., Piazza, M., Acur, N., & Perrone, G. (2020). Treating the crowd fairly: Increasing the solvers' self-selection in idea innovation contests. <i>Industrial Marketing Management</i>, 91, 16-29.</p> <p>- Piazza, M., Mazzola, E., Acur, N., & Perrone, G. (2019). Governance considerations for seeker-solver relationships: A knowledge-based perspective in crowdsourcing for innovation contests. <i>British Journal of Management</i>, 30(4), 810-828.</p>
--	---

PROGRAMMA

ORE	Lezioni
1	Introduzione al Lab
2	Il crowdsourcing
2	Il design delle sfide di crowdsourcing e la partecipazione dei solver

ORE	Laboratori
22	Lavoro di gruppo e attività di role-playing in aula con la supervisione del docente