



E-LAB

Laboratori sull'imprenditorialità per neodottori di ricerca dell'area metropolitana milanese

SCENARIO DI RIFERIMENTO

E-Lab è un progetto finanziato da Fondirigenti in collaborazione con Assolombarda e Aldai e promuove tre laboratori sperimentali inter-ateneo rivolti ai dottorandi e neodottori di ricerca nelle province di Milano, Monza e Brianza, Lodi e Pavia. I laboratori coinvolgeranno neodottori e dottori di ricerca di sei diversi atenei (Università Cattolica, Università Statale, Università Bicocca, Politecnico di Milano, Humanitas University, Università degli Studi di Pavia) e dirigenti e manager di almeno dieci aziende del territorio.

L'iniziativa si colloca nell'ambito dell'Accordo quadro rinnovato da Assolombarda nel 2019 con le università del territorio nel quale è prevista la realizzazione di programmi di dottorato di ricerca 'industriale' per favorire il collocamento non accademico dei dottori di ricerca. L'interesse emerso dai tavoli di lavoro con le università è stato quello di sviluppare un ulteriore laboratorio formativo volto ad approfondire la tematica dell'imprenditorialità, con l'obiettivo sia di stimolare percorsi di carriera alternativi a quelli accademici, sia di diffondere l'importanza strategica del dottorato nel promuovere l'innovazione presso il tessuto produttivo del territorio.

TARGET

Precari, costretti a fare i bagagli per cercare fortuna altrove e non vedere svilito il proprio titolo. Questa è la fotografia di un paese che mette sistematicamente in fuga i propri dottori di ricerca e ricercatori universitari, scattata dall'ottava indagine su dottorato e postdoc a cura dell'ADI - Associazione Dottorandi e Dottori di ricerca in Italia.

L'alternativa quasi obbligata per chi non riesce a rimanere all'interno dell'ambito universitario è quella di essere competitivi sul mercato e trasformarsi.

E-Lab si rivolge ai dottorandi (studenti del secondo o terzo anno dei percorsi di dottorato) e dottori di ricerca dei sei atenei coinvolti, per coinvolgerli in un'esperienza lontana dal loro usuale perimetro di intervento, ovvero lontano dalla loro zona di comfort e per indurre ad un approfondimento verticale di una o più skill specifiche che si riveleranno poi strategiche per la loro attività.

OBIETTIVI

L'obiettivo generale dell'intervento è quello di valorizzare una rete di relazioni sia tra dottorandi e rispettive scuole di dottorato, sia con il sistema delle imprese e della ricerca nel suo complesso. E-Lab intende:

- fornire le skills chiave per preparare chi ha vissuto solo l'esperienza accademica al processo di cambiamento necessario per affrontare il mondo del lavoro
- formare e ispirare una nuova generazione di imprenditori e imprenditrici
- fornire strumenti logici per la comprensione dell'ambiente competitivo e delle dinamiche concorrenziali, per la comprensione delle relazioni con gli attori del mondo del lavoro.

In questo senso, l'approccio proposto si basa su due concetti:

- la necessità di rinforzare i «muscoli atrofizzati», ovvero le skill chiave per gestire il cambiamento con successo
- connettere i soggetti interessati con i «champions» di quelle skill.

I dottorandi e i neo dottori di ricerca avranno la possibilità di:

- aumentare la consapevolezza delle competenze trasversali e sviluppare l'imprenditorialità



- stimolare percorsi di carriera alternativi a quelli accademici.

I manager delle aziende coinvolte avranno la possibilità di:

- lanciare challenge reali e di immediata necessità in ambito aziendale
- creare appeal per i potenziali candidati.

Gli stakeholder (Università, Assolombarda, ALDAI, Fondirigenti) potranno:

- valorizzare il networking del territorio
- sperimentare un modello di sviluppo delle competenze imprenditoriali.

ATTIVITÀ CORE

I laboratori della durata di 20 ore ciascuno prevedono una struttura articolata in cinque mezze giornate. Le prime due giornate sono orientate a sviluppare una maggiore presa di consapevolezza delle competenze trasversali dei partecipanti. Oggi è ben chiaro il fatto che sono proprio le soft skills l'unico punto fermo nel mondo del lavoro attuale.

Nella prima giornata sono proposte due attività basate su strumenti game based: Industrial espionage, The Great Persuader.

Nella seconda giornata sono proposte ai partecipanti delle attività che si ispirano al Business Model You.

Nella terza e quarta giornata verranno coinvolti i partecipanti e invitati ad aprirsi sul tema dell'intrapreneurship. Verranno lanciate challenge aziendali individuate dalle aziende che aderiscono al progetto.

Nell'ultima giornata si assisterà alla presentazione da parte di ogni team di lavoro della propria idea/progetto imprenditoriale e si raccoglieranno i feedback da parte dei manager.

Per le attività previste la metodologia utilizzata è quella della "cross connection". Il metodo tradizionale di apprendimento e di change management si basa sulle "like-connection" e consiste nel portare all'attenzione dell'individuo "learner" esempi o casi della stessa categoria ma di performance superiore. L'approccio proposto si basa invece sul concetto di "cross-connection" che consiste nel portare all'attenzione dell'individuo esempi di eccellenza lontani dal suo campo di applicazione.

RISULTATI ATTESI

Il risultato atteso al termine del progetto è la sperimentazione e la validazione di un modello che sia in grado di esplorare le dimensioni più funzionali per un rapido inserimento dei giovani nei contesti aziendali e per una prima presa di coscienza delle proprie competenze manageriali e imprenditoriali e che allo stesso tempo possa offrire una risposta ai dottorandi in termini di orientamento e crescita personale e professionale.

Questi i principali "positive outcomes":

- capacità di anticipare i bisogni del mercato
- capacità di produrre nuove idee
- capacità di sperimentare nuove idee imprenditoriali
- capacità di identificare nuove opportunità di mercato
- capacità di leadership e di decision making

