

# Focalizza la tua ricerca

Partenza

Mercato

Utente

Idea

Concetto

Valutazione

## Capisci cosa stai cercando – ma sii aperto riguardo al luogo in cui cercare!

Quando vuoi fare dell'innovazione mirata sull'utente dovresti cominciare a capire cosa stai cercando:

**Per chi vogliamo fare qualcosa?** Definisci i tuoi acquirenti e gli utenti per il prodotto o servizio che vuoi sviluppare. Stai attento a non definire troppo dettagliatamente il problema – e non dire mai nulla circa la soluzione.

La cosa più importante è trovare il giusto problema e risolverlo correttamente – non risolvere bene il problema sbagliato!

**Cosa ha valore per noi?** Anche se ti occupi di fare innovazione mirata sull'utente, dovremmo chiarire autonomamente:

- Chi vorremo avere come clienti?
- In quali aree vorremo migliorare le nostre capacità?
- In quali settori abbiamo delle competenze uniche, che potrebbero essere alla base per lo sviluppo di qualcosa di nuovo?
- Quali standard etici stanno alla base del nostro business?

**Quando è fattibile l'idea che stiamo cercando?** La nostra idea deve poter essere realizzata rapidamente, oppure può anche andar bene sviluppare delle idee che richiederanno più tempo per essere realizzate? Inoltre essa può essere realizzata con i nostri finanziamenti, oppure dovremo richiedere prestiti o trovare investitori esterni?



Programma di  
apprendimento  
permanente

Il presente progetto ("European Entrepreneurs Campus" - 2012-1-IT1-LEO05-02794) è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

# Costruisci il team

Partenza

Mercato

Utente

Idea

Concetto

Valutazione

## Costruisci un team completo

Capisci quello che non sai – e trova qualcuno che possa riempire queste lacune.

L'innovazione mirata sull'utente richiede molte competenze. Cerca di trovare le persone con le giuste capacità per lo sviluppo dell'idea e prepara la tua squadra:

**Empatia con l'utente.** Sono necessarie persone che abbiano esperienze e studi ad esempio in sociologia, etnologia, antropologia, psicologia o scienze dell'educazione, in quanto possono rafforzare la tua squadra in questo settore

**Analisi di business e *business model*.** Persone che abbiano esperienze e studi legati ai temi del marketing, finanziamenti e gestione di progetti potranno essere utili in quest'area.

**Visualizzazione e design.** Persone che abbiano capacità creative e studi nel settore del design possono rafforzare la tua capacità di visualizzare le idee, in modo che sia più semplice capirle, sia per te che per gli altri.

**Tecnologia.** Persone con esperienza e studi nei settori ingegneristici o altri settori tecnico/scientifici potranno essere coinvolti nel tuo team, nel caso in cui si parli di innovazione tecnologica e si voglia analizzare e valutare la possibilità di ricorrere alla tecnologia.

**Facilitazione e gestione dei processi.** Sarà necessario avere un buon team leader con abilità a stimolare l'entusiasmo e lo sviluppo del processo – ma anche la capacità di gestire le risorse e mantenere la vision sul progetto. Senza un buon project manager lo sviluppo del progetto spesso si inceppa..



Programma di  
apprendimento  
permanente

Il presente progetto ("European Entrepreneurs Campus" - 2012-1-IT1-LEO05-02794) è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

# Domande

Partenza

Mercato

Utente

Idea

Concetto

Valutazione

## Chi? Perché? Cosa? Dove? Quando? Come?

Formulare la giusta domanda fin dall'inizio è cruciale per l'individuare la direzione che si vuole prendere.

Formula quindi una serie di domande collegate al settore di mercato nel quale vuoi andare ad operare.

Farti molte domande ti aiuterà quindi ad identificare quali sono quelle più importanti per i tuoi interessi.

Ad alcune domande sarà possibile e doveroso rispondere nella prima fase, mentre altre potrebbero essere un buon punto di inizio per la ricerca, e quindi nelle fasi 2 e 3.



Programma di  
apprendimento  
permanente

Il presente progetto ("European Entrepreneurs Campus" - 2012-1-IT1-LEO05-02794) è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.