

# VIRTUAL REALITY INNOVATION

Das Projekt wird im Rahmen des Operationellen Programmes „Investitionen in Wachstum und Beschäftigung“ EFRE 2014-2020 der Autonomen Provinz Bozen unterstützt.

Il progetto è realizzato con il sostegno dell'Unione Europea del Fondo europeo di sviluppo regionale – programma operativo “Investimenti a favore della crescita e dell'occupazione” FESR 2014-2020 della Provincia Autonoma di Bolzano.

**efre · fesr**  
Südtirol · Alto Adige  
Europäischer Fonds für regionale Entwicklung  
Fondo europeo di sviluppo regionale



AUTONOME  
PROVINZ  
BOZEN  
SÜDTIROL



PROVINCIA  
AUTONOMA  
DI BOLZANO  
ALTO ADIGE



## SCHEDA DI MICROPROGETTAZIONE DIDATTICA

**TITOLO:**

GESTIRE LE RIUNIONI

**DURATA:**

4 ore

**OBIETTIVI DIDATTICI SPECIFICI:** *(Quali sono le competenze che si vogliono sviluppare)*

1. Conoscere gli elementi chiave di gestione del tempo e degli obiettivi
2. Preparare la riunione
3. Gestire la riunione applicando le regole auree per una migliore qualità operativa e comunicativa delle riunioni
4. Chiudere la riunione

**ARGOMENTI / CONTENUTI:**

<i>Ambiti</i>	<i>SENZA VR</i>	<i>CON VR</i>
<i>ATTIVITÀ SPECIFICHE: (COME RAGGIUNGO GLI OBIETTIVI?)</i>	<p>1 ora: Apertura lavori: warm up (autopresentazione, analisi bisogni/aspettative sulla giornata) - Elementi chiavi di gestione del tempo e degli obiettivi finalizzati alla gestione della riunione: · Efficacia versus efficienza · Urgenza versus Importanza · La matrice di Eisenhower · Definizione degli obiettivi e rispetto delle scadenze · Legge di Pareto e Legge di Pearlman applicate alle riunioni</p> <p>1,5 ore: Criteri di pianificazione e calendarizzazione delle riunioni (anno/mese/settimana): · tipologia (inconcludenti; utili/funzionali – informativa, consultiva, decisionale, creativa/innovativa, di problem solving) · frequenza · partecipanti · gruppo/gruppi di lavoro</p>	<p>1 ora: Apertura lavori: warm up (autopresentazione, analisi bisogni/aspettative sulla giornata) - Elementi chiavi di gestione del tempo e degli obiettivi finalizzati alla gestione della riunione: · Efficacia versus efficienza · Urgenza versus Importanza · La matrice di Eisenhower · Definizione degli obiettivi e rispetto delle scadenze · Legge di Pareto e Legge di Pearlman applicate alle riunioni</p> <p>1,5 ora - <b>ATTIVITÀ VR: ogni partecipante svolge l'attività in modo autonomo. L'attività VR viene poi rivista collettivamente e segue debriefing.</b></p> <p>1 ora: Criteri di pianificazione e calendarizzazione delle riunioni (anno/mese/settimana):</p>



## FESR Virtual Reality Innovation

### SCHEDA DI MICROPROGETTAZIONE DIDATTICA

	<ul style="list-style-type: none"> <li>· ruoli chiave</li> <li>· obiettivi e finalità</li> <li>- La gestione pratica delle riunioni:</li> <li>· cosa definire PRIMA della riunione</li> <li>· cosa garantire DURANTE la riunione</li> <li>· cosa monitorare DOPO la riunione</li> <li>- Il bon ton delle riunioni</li> </ul> <p>1,5 ore</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- applicazione pratica: la gestione della riunione (proposta odg; divisione ruoli; simulazione; chiusura)</li> <li>- Chiusura lavori: test di valutazione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· tipologia (inconcludenti; utili/funzionali – informativa, consultiva, decisionale, creativa/innovativa, di problem solving)</li> <li>· frequenza</li> <li>· partecipanti</li> <li>· gruppo/gruppi di lavoro</li> <li>· ruoli chiave</li> <li>· obiettivi e finalità</li> <li>- La gestione pratica delle riunioni:</li> <li>· cosa definire PRIMA della riunione</li> <li>· cosa garantire DURANTE la riunione</li> <li>· cosa monitorare DOPO la riunione</li> <li>- Il bon ton delle riunioni</li> </ul> <p>0,5 ore</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Chiusura lavori: test di valutazione</li> </ul>
<i>METODOLOGIE DIDATTICHE:</i>	Lezione frontale Simulazione Casi di studio / autocasi	Lezione frontale Esperienza VR Casi di studio / autocasi
<i>STRUMENTI / SUPPORTI / MATERIALI DIDATTICI:</i>	Strumenti di presentazione Handout	Strumenti di presentazione Handout VR
<i>MODALITÀ DI VERIFICA:</i>	TEST FINALE A RISPOSTA MULTIPLA	ESITO DELL'ESPERIENZA VR TEST FINALE A RISPOSTA MULTIPLA



## SCHEDA DI MICROPROGETTAZIONE DIDATTICA

**TITOLO:**

SICUREZZA NEGLI EVENTI

**DURATA:**

1,5 ORE

**OBIETTIVI DIDATTICI SPECIFICI:** *(Quali sono le competenze che si vogliono sviluppare)*

1. RICONOSCERE EVENTUALI PERICOLI SPECIFICI DURANTE LA REALIZZAZIONE DI EVENTI

**ARGOMENTI / CONTENUTI:**

<i>Ambiti</i>	<i>SENZA VR</i>	<i>CON VR</i>
<i>ATTIVITÀ SPECIFICHE: (COME RAGGIUNGO GLI OBIETTIVI?)</i>	Presentazione della normativa e degli elementi di pericolo a cui fare attenzione prima della realizzazione di un evento	
	Presentazione multimediale	Attività VR
<i>METODOLOGIE DIDATTICHE:</i>	Lezione	
<i>STRUMENTI / SUPPORTI / MATERIALI DIDATTICI:</i>	Presentazione multimediale, lavagna a fogli mobili	VR, lavagna a fogli mobili
<i>MODALITÀ DI VERIFICA:</i>	Test a risposte aperte	



## SCHEDA DI MICROPROGETTAZIONE DIDATTICA

**TITOLO:**

VIAGGIO E ESPERIENZA VINO NEL CALICE

**DURATA:**

1,5 ORE

**OBIETTIVI DIDATTICI SPECIFICI:** (*Quali sono le competenze che si vogliono sviluppare*)

1. CONOSCENZA DI UN TERRITORIO VINICOLO DALLA NASCITA FINO ALLA VENDEMMIA
2. PRODUZIONE VINO E PROCESSO DI VINIFICAZIONE
3. TECNICHE DI ASSAGGIO VINO

**ARGOMENTI / CONTENUTI:**

<i>Ambiti</i>	<i>SENZA VR</i>	<i>CON VR</i>
<i>ATTIVITÀ SPECIFICHE: (COME RAGGIUNGO GLI OBIETTIVI?)</i>	IMMAGINI STATICHE DEI TERRITORI VINICOLI VIDEO PRODUZIONE DI VINO SPIEGAZIONI TEORICHE DEGUSTAZIONE DEL VINO	IMMAGINI A 360° FULL IMMERSION DI UN TERRITORIO VINICOLO FINO ALLA PRODUZIONE DEL VINO DEGUSTAZIONE DEL VINO
<i>METODOLOGIE DIDATTICHE:</i>	SCHEDE DESCRITTIVE SCHEDE VALUTAZIONE VINO	VR
<i>STRUMENTI / SUPPORTI / MATERIALI DIDATTICI:</i>	PC – BEAMER CARTA BOTTIGLIE DI VINO CALICI	BOTTIGLIE DI VINO CALICI
<i>MODALITÀ DI VERIFICA:</i>	QUESTIONARIO	QUESTIONARIO



## SCHEDA DI MICROPROGETTAZIONE DIDATTICA

**TITOLO:**

ITIL Basics

**DURATA:**

2,5h without VR - 3h with VR

**OBIETTIVI DIDATTICI SPECIFICI:** (*Quali sono le competenze che si vogliono sviluppare*)

1. The main goal is to focus on the “Service Design” part of ITIL (one of the most used standards in the IT sector).
2. Explain the concepts on a theoretical level
3. Use the learned know how on a practical example (simulation without and with VR)
4. Create an understanding on how and why the ITIL standard is performed and successful
5. Describe the “Service Design” in detail

**ARGOMENTI / CONTENUTI:**

<i>Ambiti</i>	<i>SENZA VR</i>	<i>CON VR</i>
<i>ATTIVITÀ SPECIFICHE: (COME RAGGIUNGO GLI OBIETTIVI?)</i>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Starting with a PowerPoint presentation it will be explained what ITIL is</li><li>2. Practical examples will be shown and applied on some of the major parts of ITIL</li><li>3. “Service Design” will be describes in more detail and be the major part of the presentation</li><li>4. Through a simulation called “fast, fresh &amp; food” the participants will have the opportunity to apply the learned know how on a food store simulation and need to take the necessary steps of a service design manager in order to run the “fast, fresh &amp; food” store successfully</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Starting with a PowerPoint presentation it will be explained what ITIL is</li><li>2. Practical examples will be shown and applied on some of the major parts of ITIL</li><li>3. “Service Design” will be describes in more detail and be the major part of the presentation</li><li>4. A simulation called “fast, fresh &amp; food” the participants will have the opportunity to apply the learned know how on a food store; fully simulated on VR.</li></ol>



## FESR Virtual Reality Innovation

SCHEDA DI MICROPROGETTAZIONE DIDATTICA

<i>METODOLOGIE DIDATTICHE:</i>	classroom teaching style simulation	Classroom teaching style Simulation in VR
<i>STRUMENTI / SUPPORTI / MATERIALI DIDATTICI:</i>	PowerPoint	PowerPoint VR
<i>MODALITÀ DI VERIFICA:</i>	Multiple choice test	Multiple choice test