



INVESTIRE NEL FUTURO

“L'obiettivo principale della scuola è quello di creare uomini che sono capaci di fare cose nuove, e non semplicemente ripetere quello che altre generazioni hanno fatto.”

-Jean Piaget



Apply – Cosa facciamo	3
I corsi	4
Le opzioni di finanziamento	25
Non trovi quel che fa per te?	26
Strumento di autovalutazione delle competenze trasversali	27
Perchè scegliere Apply?	28
Per saperne di più	30

INDICE

APPLY

COSA FACCIAMO

Supporto e formazione su **business, prodotto e tecnologie** con Apply.

Apply è una società specializzata nel fornire servizi di sviluppo e di innovazione al startup, imprese e scuole utilizzando il fundraising pubblico per lo sviluppo di progetti integrati di business, di prodotto/servizio e tecnologici.



DATA GOVERNANCE

Offriamo i servizi necessari per guidare ogni decisione con metodo per tutte le organizzazioni grazie all'AI.



OPEN INNOVATION

Insieme di metodologie agili applicate per sviluppare prodotti e servizi sostenibili in contesti di incertezza.



CONSULTING

Iniziative volte ad aiutare le imprese a finanziare il proprio processo di innovazione analizzando e scegliendo il finanziamento più adatto.



FORMAZIONE

Realizzazione di percorsi strutturati per creare mindset imprenditoriali e cultura dell'innovazione.



I CORSI

1

STARTUP GENERATION

concepire idee, creare lavoro

Il percorso vede gli studenti analizzare i bisogni territoriali e/o settoriali e/o di alcuni target di clientela e ideare una soluzione di impresa che offra del valore aggiunto rispetto a ciò che già esiste. Stimolando la creatività e il lavoro di gruppo, spinge i ragazzi ad essere intraprendenti ed immaginare le aziende del domani nella veste di imprenditori sperimentando con metodologie realmente utilizzate da imprenditori e innovatori.



MODALITÀ

Corso in presenza.
Durata: 10 o 20h a scelta
della scuola



STRUTTURA*

Idea di Business, Analisi
Competitiva, Target,
Modello di Business,
Prototipazione, Pitch



FORMATORI

2 consulenti di impresa e 1
tutor ogni 10 studenti



OUTPUT

Un pitch d'impresa che
racchiude tutti gli aspetti
principali dell'idea
sviluppata

*il numero, la durata e i temi degli incontri, così come il numero di studenti destinatari, sono modulabili in base al budget

2

OPEN INNOVATION

dritti al cuore del mondo del lavoro

Il percorso vede la partecipazione degli studenti a dei processi di innovazione aziendale messi in piedi in risposta a problemi legati al prodotto o al servizio aziendale, alla targetizzazione, o alle strategie di marketing che affliggono aziende del territorio. I problemi sono individuati dalle aziende stesse che lanciano le sfide agli studenti mentre i consulenti d'impresa di Apply guidano i ragazzi nello sviluppo delle soluzioni da presentare alle aziende.



STRUTTURA

Corso in presenza.
Durata: 10 o 20h a scelta
della scuola



STRUTTURA*

Analisi sfida e ipotesi
soluzione, analisi
benchmark, prototipazione,
piano di marketing, pitch



FORMATORI

5 aziende del territorio
provenienti da diversi
settori e 2 consulenti di
impresa e 1 tutor ogni 10
studenti



OUTPUT

Un pitch d'impresa che
racchiude tutti gli aspetti
principali dell'idea
sviluppata

*il numero, la durata e i temi degli incontri, così come il numero di studenti destinatari, sono modulabili in base al budget

3a

HACKATHON

concepire idee, creare lavoro

Il percorso prevede un percorso di ideazione, creazione e presentazione di idee d'impresa a tema in un contesto competitivo e sotto stress. Il percorso simula un hackathon, ovvero una maratona messa in piedi da aziende, pubbliche amministrazioni e università di fronte a problemi particolarmente sfidanti. La maratona vede i partecipanti lavorare in gruppo per originare idee innovative che vengono presentate di fronte ad una giuria di esperti, la quale premia l'idea più convincente.



STRUTTURA

Il percorso si costituisce di:
3 workshop preliminari da
2 ore ciascuno
2 giornate di Hackathon da
8 ore ciascuno*



TEMI*

Ideazione, Business
Model, Prototipazione e
Pitch



FORMATORI

1 consulenti di impresa e 1
tutor ogni 10 studenti/2
team



OUTPUT

Un pitch d'impresa che
racchiude tutti gli aspetti
principali dell'idea
sviluppata

*il numero, la durata e i temi degli incontri, così come il numero di studenti destinatari, sono modulabili in base al budget



APPLY
FOR SCHOOLS

3b

HACKATHON CON I LEGO

concepire idee, creare lavoro

Il percorso prevede un percorso di ideazione, creazione e presentazione di idee d'impresa a tema in un contesto competitivo e sotto stress. L'approccio utilizzato è quello del Design Thinking e vengono utilizzati i LEGO in fase di ideazione e prototipazione delle idee. Il percorso simula un hackathon, ovvero una maratona messa in piedi da aziende, pubbliche amministrazioni e università di fronte a problemi particolarmente sfidanti. La maratona vede i partecipanti lavorare in gruppo per originare idee innovative che vengono presentate di fronte ad una giuria di esperti la quale premia l'idea più convincente.



STRUTTURA

Corso in presenza.
Durata: 10h o 20h a scelta
della scuola



TEMI*

Ideazione, Business
Model, Prototipazione e
Pitch



FORMATORI

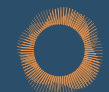
2 consulenti di impresa e 1
tutor ogni 10 studenti



OUTPUT

Un pitch d'impresa che
racchiude tutti gli aspetti
principali dell'idea
sviluppata

*il numero, la durata e i temi degli incontri, così come il numero di studenti destinatari, sono modulabili in base al budget



APPLY
FOR SCHOOLS

4

COMUNICAZIONE 4.0

Digital Marketing e Comunicazione Online

L'obiettivo di questo percorso è permettere agli studenti di comprendere i nuovi linguaggi della comunicazione attraverso la sperimentazione, il gioco e la competizione. Ad ogni incontro i ragazzi hanno modo di utilizzare e applicare a dei project work vari strumenti indispensabili per la creazione di contenuti video, indispensabili nella comunicazione del presente e del futuro. Approfondiranno il tema del giornalismo digitale tramite confronti con professionisti del settore, misurandosi con la produzione di contenuti di giornalismo per social, blog o giornali online. Infine, si misureranno con il digital marketing, esplorando canali, linguaggi e strumenti utili a fare giornalismo nel contesto attuale.



STRUTTURA

Corso in presenza.
Durata: 10 o 20h a scelta
della scuola



TEMI*

Videomaking,
Giornalismo Digitale e
Marketing digitale



FORMATORI

e consulenti
d'impresa e 1 esperto
di comunicazione
digitale



OUTPUT

Un pitch finale e
project work

*il numero, la durata e i temi degli incontri, così come il numero di studenti destinatari, sono modulabili in base al budget

6

AI GENERATIVA

La connessione tra umano e tecnologia

Il corso offre una panoramica su cosa sia l'intelligenza artificiale generativa e come possa essere utilizzata per supportare il lavoro umano velocizzando i processi e automatizzando attività ripetitive. Le nozioni saranno comunque orientate all'applicazione immediata da parte dei ragazzi attraverso lavori di gruppo durante i quali saranno avranno modo di sperimentare testo, immagini, musica e video, sviluppando competenze pratiche e creatività e arrivando a produrre un project work sull'AI.



STRUTTURA

Corso in presenza.
Durata: 10 o 20h a scelta
della scuola



TEMI*

Stato dell'arte
dell'Intelligenza Artificiale,
Prospettive, Bias ed Etica,
Tools di AI.



FORMATORI

2 consulenti
aziendali esperti di AI



OUTPUT

Project Work
Sviluppato in AI

*il numero, la durata e i temi degli incontri, così come il numero di studenti destinatari, sono modulabili in base al budget



APPLY
FOR SCHOOLS

7

SITI WEB IN WORDPRESS

Creare il proprio spazio su internet

Il percorso prevede di guidare i ragazzi nella costruzione di semplici siti web tramite Wordpress, piattaforma utilizzata da milioni di utenti perchè capace di offrire template e strumenti per la realizzazione di un sito web statico accessibili a persone 'non del mestiere'. I ragazzi organizzati in team di lavoro saranno guidati nell'esplorazione dello strumento e impareranno i principi base dello user design applicando le nozioni apprese ad un tema scelto tra le proposte dei tutor per arrivare a realizzare un proprio sito vetrina.



STRUTTURA

Corso in presenza.
Durata: 10 o 20h a scelta
della scuola



TEMI*

Ideazione e Pensiero
Creativo, UX, Copy,
Foto e Video Editing,
Canali di
distribuzione



FORMATORI

1 consulente d'impresa
e 1 tutor ogni 10
studenti



OUTPUT

Sito web Vetrina

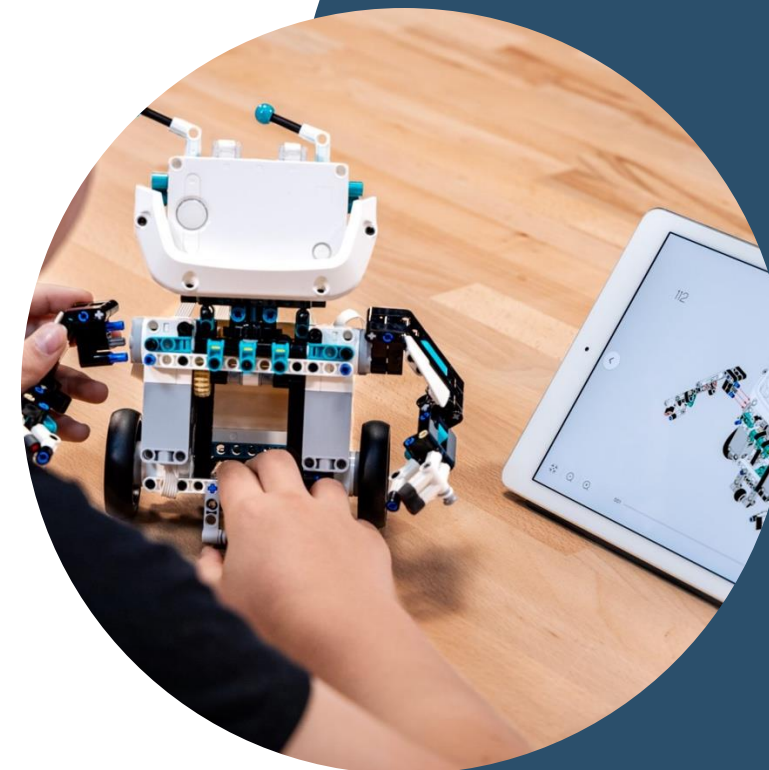
*il numero, la durata e i temi degli incontri, così come il numero di studenti destinatari, sono modulabili in base al budget

8

ROBOTICA CON I LEGO

Disegnare soluzioni innovative

Il percorso formativo proposto è un'avventura educativa nel campo della robotica, dove i partecipanti, lavorando in gruppi, esplorano l'applicazione della robotica in diversi settori, dalla medicina all'agricoltura, dalla logistica all'urbanistica. Utilizzando i LEGO e l'approccio del Design Thinking, i ragazzi sono guidati attraverso fasi di ideazione, prototipazione e test, imparando a costruire soluzioni robotiche innovative che rispondono a reali esigenze di mercato.



STRUTTURA

Corso in presenza.
Durata: 10 o 20h a scelta
della scuola



TEMI*

Robotica, Innovazione,
Design Thinking.
Prototipazione, Pitch



FORMATORI

2 formatori esperti di
design thinking



OUTPUT

Un pitch che racchiude
tutti gli aspetti principali del
progetto realizzato

*il numero, la durata e i temi degli incontri, così come il numero di studenti destinatari, sono modulabili in base al budget



9

BUSINESS PLAN

Come raccogliere fondi pubblici per la propria idea

Il percorso guida i ragazzi nella compilazione di un business plan semplificato, ma ispirato ai reali business plan utilizzati da startup e imprese che, partendo da un'idea innovativa, necessitano di capitali per svilupparla e si rivolgono agli enti che erogano i bandi, degli strumenti di finanza agevolata che democratizzano l'accesso al credito permettendo anche a chi non parte con i propri capitali di aggiudicarsi dei fondi di investimento a tassi agevolati.



STRUTTURA

Il percorso si costituisce di 6 incontri da 4 ore ciascuno.



TEMI*

Idee di Business e business plan, mercato, strategia, analisi costi e ricavi, pitch, evento finale



FORMATORI

2 consulenti di impresa e 1 tutor ogni 10 partecipanti



OUTPUT

Un business plan che racchiude tutti gli aspetti principali dell'idea imprenditoriale

*il numero, la durata e i temi degli incontri, così come il numero di studenti destinatari, sono modulabili in base al budget

10

STRUMENTI AI - DIDATTICA

Innovare la didattica con l'Intelligenza Artificiale

In un mondo in cui l'intelligenza artificiale sta modificando profondamente il mondo, il corso si pone come obiettivo quello di supportare il mondo della scuola nella transizione verso una scuola digitale, innovativa ed efficace. I docenti saranno messi nelle condizioni di apprendere e sperimentare vari tools AI che possono essere utili ad innovare la didattica, sviluppando le capacità per insegnare in modo smart e preparare gli studenti a comprendere e usare l'AI nel loro futuro personale e lavorativo.



STRUTTURA

Corso in presenza.
Durata: 10h o 20h a scelta
della scuola



TEMI*

Stato dell'arte
dell'Intelligenza Artificiale,
Prospettive, Bias ed Etica,
Tools di AI.



FORMATORI

2 consulenti
aziendali esperti di AI



OUTPUT

Project Work
Sviluppato in AI

*il numero, la durata e i temi degli incontri, così come il numero di studenti destinatari, sono modulabili in base al budget

11

DATA GOVERNANCE

Trarre valore dai Dati



Questo corso è progettato per dotare il personale di strumenti avanzati per la gestione, la sicurezza e l'analisi dei dati, rispondendo all'esigenza crescente di trattare volumi sempre maggiori di informazioni in modo efficace e conforme alle normative vigenti. La scuola, come istituzione al servizio della formazione, deve essere in grado di garantire l'integrità, la sicurezza e l'utilizzo etico dei dati degli studenti, al fine di ottimizzare i processi educativi e amministrativi e contribuire all'innovazione del sistema scolastico.



STRUTTURA

Corso in presenza.
Durata: 20h



TEMI*

Protezione dei dati, Strumenti e Tecniche per la Gestione dei Dati, Analisi dei Dati e Reportistica, Etica dei dati e Decision-making data-driven, scenari di applicazione.



FORMATORI

2 consulenti aziendali
esperti in data
governance



OUTPUT

Competenze di
gestione e analisi dati

*il numero, la durata e i temi degli incontri, così come il numero di studenti destinatari, sono modulabili in base al budget

12

STRESS MANAGEMENT

Creare spazi sicuri dentro di sè

In un mondo dove i disagi emotivi e psicologici aumentano, il percorso guida gli studenti attraverso un percorso di ascolto di sè stessi, della propria mente, delle proprie emozioni e di sviluppo delle proprie capacità di mindfulness. L'obiettivo è quello di fornire ai ragazzi un'etica critica di strumenti per comprendersi e gestirsi riducendo i livelli di ansia, stress, depressione che emergono durante i percorsi di crescita personale e lavorativa.



IN PARTNERSHIP WITH:

TANTRESCA
LO YOGA DI FDB



STRUTTURA

Il percorso si costituisce di 5 incontri pratici da 2 ore ciascuno.*



TEMI*

L'intelligenza emotiva, tecniche di mindfulness, tecniche di rilascio, il respiro, la meditazione.



FORMATORI

1 insegnante di yoga e di meditazione e 1 figura psicologica.



OUTPUT

Accresciuta consapevolezza e una serie di tecniche per regolare il Sistema nervosa e aumentare la concentrazione.

*il numero, la durata e i temi degli incontri, così come il numero di studenti destinatari, sono modulabili in base al budget



APPLY
FOR SCHOOLS

13

FAI DA TE

Sapersi prendere cura della propria casa

Oggi sempre meno persone possiedono competenze manuali base legate alla riparazione o alla costruzione di piccoli oggetti. 'Facendo' è possibile imparare le nozioni e capacità base della meccanica e dell'elettronica e a creare qualcosa dal nulla. L'uso della manualità ha dirette conseguenze sulla mente, genera un impatto ambientale grazie alla riduzione degli sprechi di cose rotte e produce competenze che possono essere impiegate nei mestieri artigiani. Durante il percorso, gli studenti si eserciteranno a produrre piccoli oggetti utili alla scuola.



STRUTTURA

Il percorso si costituisce di
5 incontri da 4 ore
ciascuno*



TEMI*

Cultura del fai da te e del repair, legno,
elettricità e riparazioni elettriche
domestiche, manutenzione e
riparazioni di piccoli elettrodomestici,
fai da te tessile e piccole riparazioni



FORMATORI

Esperto Fai da Te,
1 consulente d'impresa e
1 tutor ogni 10 studenti



OUTPUT

Cassetta di
competenze manuali
e oggetti per la scuola

*il numero, la durata e i temi degli incontri, così come il numero di studenti destinatari, sono modulabili in base al budget

14

AMBIENTE E TURISMO

Valorizzare il territorio oggi e domani

L'obiettivo del percorso è quello di guidare i ragazzi nella progettazione e sperimentazione di un percorso ambientale turistico. In primis, una guida ambientale conduce gli studenti attraverso uno studio di vari aspetti di alcuni luoghi che compongono il patrimonio ambientale della città e dei dintorni di Cagliari. Una volta acquisita sensibilità sulla valorizzazione sostenibile dei patrimoni naturali, dei consulenti d'impresa supportano gli studenti nella definizione di un percorso da vendere e nella sperimentazione dello stesso sul campo.



STRUTTURA

Il corso di costituisce di 10 incontri da 2 ore ciascuno*



TEMI*

Valorizzazione ambiente, Flora e Fauna, Funzioni ambientali, Ideazione, Mercato, Validazione



FORMATORI

1 guida ambientale di Sardegna 360°, 2 consulenti d'impresa e 1 tutor ogni 10 studenti



OUTPUT

Un prototipo di percorso turistico

*il numero, la durata e i temi degli incontri, così come il numero di studenti destinatari, sono modulabili in base al budget



APPLY
FOR SCHOOLS

15

PERSONAL FINANCE

Come gestire le proprie risorse

Il percorso guida I ragazzi in un percorso basato sul learning by doing in cui l'obiettivo è partire da poche risorse e imparare a gestirle in maniera razionale quindi non sperperandole ma investendole così da aumentare il proprio capitale di partenza. Il percorso ricorre a dei giochi educativi realmente utilizzati in ambito di formazione imprenditoriale così da permettere ai ragazzi di sperimentare e memorizzare non tanto informazioni teoriche ma sensazioni, trucchi e schemi d'azione pratici.



STRUTTURA

Il percorso si costituisce di 3 incontri pratici da 3 ore ciascuno*



TEMI*

Pianificazione finanziaria, le trappole comportamentali, costruire un budget



FORMATORI

2 consulenti d'impresa



OUTPUT

Competenze di pianificazione

*il numero, la durata e i temi degli incontri, così come il numero di studenti destinatari, sono modulabili in base al budget

16

PUBLIC SPEAKING

L'arte della persuasione

L'obiettivo di questo percorso è permettere agli studenti di comprendere l'importanza della comunicazione attraverso la sperimentazione, il gioco e la competizione. Ad ogni incontro i ragazzi hanno modo di ascoltare e sperimentare in prima persona vari linguaggi, come quello della persuasione di chi vuole vendere un prodotto o servizio, quello neutro delle presentazioni di informazioni e dati, quello controllato e preciso dei dibattiti. Il percorso finisce con una competizione in cui i ragazzi si sfidano a gruppi e vince il discorso migliore.



STRUTTURA

Il percorso si costituisce di 5 incontri pratici da 2 ore ciascuno*



TEMI*

Giornalismo digitale, Nuovi Media, Diversi Linguaggi, Social Media.



FORMATORI

1 consulente d'impresa e 1 giornalista digitale



OUTPUT

Presentazione

*il numero, la durata e i temi degli incontri, così come il numero di studenti destinatari, sono modulabili in base al budget

17

VIRTUAL LIFE

E-sport, metaverso, social networking



Un percorso che guarda agli spazi di realtà virtuale come un'opportunità per i ragazzi. In una realtà in cui il virtuale diventa sempre più capillare non soltanto durante il tempo libero dei giovani ma anche per quanto riguarda le realtà educative e lavorative. Il percorso vuole guidare gli studenti ad osservare il mondo virtuale come un luogo dove sviluppare la propria creatività e il proprio particolare talento e trasferire competenze autoimprenditoriali simulando lo sviluppo di un progetto d'impresa da vendere nel mondo virtuale.



STRUTTURA

Il percorso si costituisce di 5 incontri da 2 ore ciascuno e incontro finale di presentazione*



TEMI*

E-sport, metaverso, social, networking, ideazione, mercato, business model, prototipazione



FORMATORI

Massimiliano Sechi (Cavaliere dell'Ordine al Merito della Repubblica) e 2 consulenti d'impresa



OUTPUT

Pitch su un'impresa virtuale

*il numero, la durata e i temi degli incontri, così come il numero di studenti destinatari, sono modulabili in base al budget

18

COOKING A BUSINESS

Opportunità in cucina

Il percorso prevede di trasmettere competenze per lavorare la farina e preparare il Pane, la Pasta e la Pizza. Impasto, famoso panificio, pastificio e pizzeria a Cagliari condurrà i tre moduli pratici, in seguito i ragazzi lavoreranno per sviluppare un'idea imprenditoriale che corrisponda all'apertura di un panificio, un pastificio, una pizzeria o di una formula di offerta innovativa che si basi comunque sull'idea di vendere pane, pasta o pizza. Per farlo, saranno seguiti dai consulenti d'impresa di Apply.



STRUTTURA

Il percorso si costituisce di 6 incontri da 4 ore ciascuno*



TEMI*

Introduzione, menu/ingredienti e fornitura, business model, marketing e presenza online, gestione del personale e servizio al cliente



FORMATORI

Imprenditore Settore, 1 consulente d'impresa e 1 tutor ogni 10 studenti



OUTPUT

Prototipo di progetto imprenditoriale nel settore della ristorazione e competenze per cucinare pane, pasta e pizza.

*il numero, la durata e i temi degli incontri, così come il numero di studenti destinatari, sono modulabili in base al budget

19

EMPOWER HER

Con il digitale oltre al Gender gap

L'obiettivo di questo percorso è fornire alle giovani studentesse conoscenze di base relative al business e agli strumenti offerti dal digitale. Il percorso prevede di applicare queste conoscenze ad un project work che permetta il learning by doing e che può consistere nella realizzazione di un prototipo di prodotto o servizio digitale, nella creazione di un sito web vetrina, di un progetto di comunicazione online in base alla propensione delle studentesse.

Il percorso mira a stimolare la partecipazione femminile nei campi STEM, ITC e l'aspirazione alla imprenditoria.



STRUTTURA

Il percorso si costituisce di 5 incontri pratici da 2 ore ciascuno*



TEMI*

Analisi di mercato, Social Media, Intelligenza Artificiale, Prodotti/servizi digitali, Siti Web



FORMATORI

2 consulenti d'impresa



OUTPUT

Un pitch d'impresa che racchiude tutti gli aspetti principali dell'idea sviluppata

*il numero, la durata e i temi degli incontri, così come il numero di studenti destinatari, sono modulabili in base al budget

MODALITA' DI FINANZIAMENTO



BANDO DELLA FONDAZIONE DI SARDEGNA

La Fondazione di Sardegna mette a disposizione il "Bando Scuola" per la creazione di progetti didattici innovativi che favoriscano i processi di integrazione tra la scuola e il mondo del lavoro.



FONDI SCOLASTICI

I fondi PON e PNRR (DM 65 e 66) dell'IIS possono essere dedicati alla realizzazione di progetti indirizzati a studenti, docenti e personale ATA.



OPEN INNOVATION

Le aziende finanziano progetti in cui gli studenti collaborano alla realizzazione di output utili alle reali sfide delle aziende facendo esperienza diretta del mondo del lavoro.



NON TROVI QUEL CHE FA PER TE?

SE PENSI DI AVER BISOGNO DI UN PERCORSO DIVERSO, POSSIAMO CUSTOMIZZARE UN PERCORSO SULLA BASE DELLE ESIGENZE DEI TUOI STUDENTI.



un'area operativa di



STRUMENTO DI AUTOVALUTAZIONE DELLE COMPETENZE TRASVERSALI

26

DOMANDE


Poste all'inizio e alla fine del percorso per valutare l'autoconsapevolezza degli studenti sulle proprie competenze trasversali e il mondo in cui questa cambia durante il percorso.

1

CERTIFICATO

Da inserire nel proprio CV.

Il questionario è stato elaborato nel contesto di un master Universitario grazie ad un Progetto in collaborazione con UNICA e il *Dott. Andrea Caddeo* – psicologico.



Quanto sei consapevole delle tue soft skills?

rossellaracugno@applyconsulting.it [Cambia account](#)



* Indica una domanda obbligatoria

Affermazione 13

Sono solito dedicare del tempo a curare lo stile delle cose che faccio o che mi interessano (es. pagine social, abbigliamento, cucina).

😞

😟

😐

😊

😄

Pagina 15 di 28

[Indietro](#) [Avanti](#) [Cancella mod](#)

Non inviare mai le password tramite Moduli Google.

Questo modulo è stato creato all'interno di Apply. [Segnala abuso](#)

Google Moduli



PERCHE' SCEGLIERE APPLY

GESTIAMO DALLA A ALLA Z

CI OCCUPIAMO DELL'INCONTRO PROCESSO, dalla **SCRITTURA** dei progetti sino alla fase di **RENDICONTAZIONE**, così che tu e i tuoi studenti possiate concentrarvi esclusivamente sugli aspetti didattici assieme ad una realtà di **PARTNER** con i quali ci impegniamo per elaborare soluzioni realmente utili al territorio.



un'area operativa di





PERCHE' SCEGLIERE APPLY

LA RETE DI PARTNER (una selezione)



...e altri!



un'area operativa di



CONTATTACI

SE VUOI PARTECIPARE AD UNO DEI NOSTRI PROGETTI,
PER SAPERNE DI PIÙ O PER PERSONALIZZARE UNO DEI
NOSTRI PERCORSI

formazione@applyconsulting.it

 **applyforschools**



SCOPRI DI PIÙ



un'area operativa di

