BUS Youth

Business Skills for Youth in the CCIs sector

MODULO 1

COMPRENDERE L'IMPRENDITORIALITÀ NEL SETTORE DELLE INDUSTRIE CULTURALI E CREATIVE

ARGOMENTO 1.1

INTRODUZIONE AI CONCETTI CHIAVE DELL'IMPRENDITORIALITÀ NEL SETTORE DELLE INDUSTRIE CULTURALI E CREATIVE

Co-funded by the European Union

Introduzione

L'obiettivo principale di questo modulo è quello di fornire ai partecipanti una comprensione olistica dell'imprenditorialità nelle industrie creative e culturali (ICC), affrontando le sfide chiave uniche di questo settore. Attraverso fonti di conoscenza mirate e casi di studio, i partecipanti acquisiranno conoscenze sullo sviluppo di approcci strategici per mitigare queste sfide, promuovendo la resilienza e l'adattabilità nel panorama imprenditoriale delle industrie culturali e creative. I processi decisionali che tengono conto dei potenziali rischi e ricompense saranno al centro dell'attenzione, guidando i partecipanti su come navigare nella natura complessa e dinamica delle imprese creative.

Attraverso esercizi interattivi, i partecipanti impareranno a discernere le tendenze emergenti, assicurandosi di essere all'avanguardia in un panorama in rapida evoluzione.
Il modulo approfondisce anche il processo di generazione di idee creative, fornendo ai partecipanti strumenti e metodologie per stimolare l'innovazione nelle loro imprese.
Inoltre, esplora l'identificazione dei gruppi target e le caratteristiche delle iniziative imprenditoriali nelle ICC, offrendo ai partecipanti una comprensione completa del loro pubblico potenziale e delle diverse forme che le iniziative imprenditoriali possono assumere. Verranno fornite indicazioni pratiche su come avviare e organizzare un'attività nelle ICC, affrontando gli elementi che influenzano le diverse iniziative imprenditoriali e dotando i partecipanti delle conoscenze fondamentali per lanciare e sostenere con successo le loro imprese creative.

1.1.1 Che cos'è l'**imprenditorialità nel artistico?**

L'imprenditorialità nel settore artistico comprende una miscela unica di creatività, acume commerciale e innovazione. In sostanza, si tratta di artisti e creativi che adottano una mentalità imprenditoriale per trasformare i loro talenti artistici in imprese sostenibili e redditizie. In questo contesto, l'imprenditorialità trascende le nozioni tradizionali e consente agli artisti di assumere il controllo della propria carriera, di navigare tra le complessità del mercato dell'arte e di confrontarsi con pubblici diversi. Questo approccio incoraggia gli artisti a considerare le loro opere non solo come espressioni di creatività, ma anche come potenziali prodotti o servizi con valore economico.

Nel settore artistico, gli sforzi imprenditoriali vanno oltre la creazione di opere d'arte e comprendono la gestione strategica del proprio marchio, un marketing efficace e la comprensione delle dinamiche del mercato dell'arte. Gli artisti sono chiamati a individuare opportunità di collaborazione, a esplorare flussi di reddito alternativi e a sfruttare le piattaforme digitali per raggiungere un pubblico più vasto. Lo spirito imprenditoriale nel settore artistico incoraggia gli artisti a essere proattivi, innovativi e attenti agli affari, consentendo loro di prosperare in un panorama in continua evoluzione in cui le forme d'arte tradizionali e contemporanee si intersecano con il commercio.

1.1.2 Cosa chiamiamo creatività nel settore artistico?

La creatività nel settore artistico è la linfa vitale che alimenta l'espressione di idee, emozioni e prospettive attraverso varie forme di impegno artistico. Trascende i confini convenzionali e incoraggia gli artisti a esplorare le profondità della loro immaginazione, spingendo i limiti delle norme e delle convenzioni tradizionali. Nel contesto artistico, la creatività non riguarda solo l'originalità, ma anche la capacità di evocare risposte significative e profonde da parte del pubblico. È una forza dinamica che prospera sulla sperimentazione, incoraggiando gli artisti ad abbracciare l'ignoto, a rischiare e a sfidare le nozioni preconcette.

Co-funded by
the European Union

1.1.3 Cosa chiamiamo innovazione nel settore artistico?

Nel settore artistico, l'innovazione si manifesta come una forza trasformativa che ridefinisce i confini dell'espressione artistica e sfida le norme stabilite. Comporta l'introduzione di idee, tecniche e approcci nuovi che spingono il limite artistico, favorendo un costante stato di evoluzione delle pratiche creative. Le innovazioni nel settore artistico possono emergere in varie forme, tra cui l'incorporazione di tecnologie all'avanguardia, la sperimentazione di materiali non convenzionali o la sintesi di diverse discipline artistiche. Questa interazione dinamica tra tradizione e innovazione non solo spinge i singoli artisti a progredire, ma contribuisce anche al più ampio dialogo culturale, modellando la traiettoria dei movimenti artistici e influenzando il panorama creativo.

Un aspetto fondamentale dell'innovazione nel settore artistico è il suo impatto sul coinvolgimento del pubblico. Gli approcci innovativi catturano il pubblico offrendo nuove prospettive ed esperienze coinvolgenti. Che si tratti di installazioni interattive, mostre in realtà virtuale o spettacoli multimediali, gli artisti sfruttano l'innovazione per creare narrazioni avvincenti che risuonano con il pubblico contemporaneo. Abbracciare l'innovazione nel settore artistico non è solo un mezzo per rimanere rilevanti, ma anche un potente catalizzatore per l'evoluzione culturale, assicurando che l'arte continui a riflettere, sfidare e ispirare la società in modi sempre diversi.

1.1.4 Esempi e discipline.

Nel settore artistico, l'innovazione si manifesta come una forza trasformativa che ridefinisce i confini dell'espressione artistica e sfida le norme stabilite. Comporta l'introduzione di idee, tecniche e approcci nuovi che spingono il limite artistico, favorendo un costante stato di evoluzione delle pratiche creative. Le innovazioni nel settore artistico possono emergere in varie forme, tra cui l'incorporazione di tecnologie all'avanguardia, la sperimentazione di materiali non convenzionali o la sintesi di diverse discipline artistiche. Questa interazione dinamica tra tradizione e innovazione non solo spinge i singoli artisti a progredire, ma contribuisce anche al più ampio dialogo culturale, modellando la traiettoria dei movimenti artistici e influenzando il paesaggio creativo.
Il settore delle Industrie culturali e creative (ICC) comprende un'ampia gamma di discipline che contribuiscono alle attività culturali, artistiche ed economiche. Ecco alcune discipline chiave del settore ICC:

1. **Arti visive:**
   - Pittura
   - Scultura

Co-funded by the European Union

- Illustrazione
- Fotografia

2. Arti dello spettacolo:

- Teatro
- Danza
- Musica
- Opera

3. Letteratura e editoria:

- Scrittura (narrativa, saggistica, poesia)
- Editing
- Editoria (libri, riviste, contenuti digitali)

Co-funded by
the European Union

4. Film e media:

- Filmmaking
- Produzione televisiva
- Radio
- Animazione

5. Design:

- Design grafico
- Design della moda
- Design d'interni
- Design industriale

Co-funded by the European Union

6. Patrimonio culturale:

- Musei e gallerie
- Archivi e biblioteche
- Gestione del sito del patrimonio
- Conservazione

7. Artigianato:

- Ceramica
- Arti tessili
- Creazione di gioielli
- Artigianato tradizionale
- Pubblicità e marketing:

8. Agenzie pubblicitarie

- Branding
- Ricerca di mercato
- Relazioni pubbliche

Co-funded by the European Union

9. Musica

- Composizione
- Prestazioni
- Produzione musicale
- Ingegneria del suono

Materiali aggiuntivi:

- https://culture.ec.europa.eu/cultural-and-creative-sectors/cultural-and-creative-sectors
- https://single-market-economy.ec.europa.eu/sectors/cultural-and-creative-industries_en

Co-funded by
the European Union

BUS Youth

Business Skills for Youth in the CCIs sector

MODULO 1

COMPRENDERE L'IMPRENDITORIALITÀ NEL SETTORE DELLE INDUSTRIE CULTURALI E CREATIVE

ARGOMENTO 1.2

Analizzare le principali tipologie e caratteristiche delle iniziative imprenditoriali nelle industrie culturali e creative.

Co-funded by the European Union

Introduzione

Le imprese individuali, le società di persone e le società a responsabilità limitata sono tipi comuni di iniziative imprenditoriali. Un imprenditore individuale gestisce la propria attività individualmente, trattenendo tutti i profitti al netto delle imposte, ma è anche personalmente responsabile di eventuali perdite. In una normale società d'affari, i profitti e le responsabilità sono condivisi tra i soci, ognuno dei quali paga le tasse sulla propria quota ed è responsabile dei debiti. Le società a responsabilità limitata, invece, sono entità legali separate dai loro proprietari e gestiscono le proprie finanze e responsabilità. Queste società possono essere società per azioni, società private a responsabilità limitata, società per azioni o società private a responsabilità illimitata, i cui profitti, al netto dell'imposta sulle società, appartengono alla società e sono ripartiti tra i soci che possiedono azioni. Gli amministratori gestiscono la società e ne assicurano l'operatività.

Le imprese e le cooperative sociali si distinguono per la loro attenzione ai benefici sociali e comunitari. Le imprese sociali mirano ad avere un impatto sociale o ambientale positivo, pur essendo finanziariamente sostenibili. Comprendono imprese comunitarie, imprese sociali, cooperative di credito, trust di sviluppo, spin-out del settore pubblico, bracci commerciali di enti di beneficenza e organizzazioni di commercio equo e solidale. Le cooperative sono possedute e gestite dai loro membri, che si dividono i profitti tra di loro, e si trovano comunemente nei settori della sanità, della vendita al dettaglio, dell'agricoltura, dell'arte e della ristorazione. Gli enti di beneficenza, che in origine dipendevano dalle donazioni e dai volontari, si sono trasformati in grandi aziende redditizie che sostengono le loro cause; molte organizzazioni ora incorporano obiettivi etici, sociali e ambientali nei loro piani aziendali.

1.2.1 Principali tipi di iniziative imprenditoriali nelle ICC

Un'**impresa individuale o una ditta individuale** è una persona che gestisce la propria attività ed è considerata un lavoratore autonomo. Ciò significa che lavora per se stesso e gestisce la propria attività in modo autonomo. Anche se non ha comunicato ufficialmente la propria attività all'HMRC (HMRC), viene comunque considerato un lavoratore autonomo. In questa configurazione, l'imprenditore individuale è responsabile di tutto ciò che riguarda l'attività, compresi i profitti e le responsabilità.

In una **società commerciale ordinaria**, voi e i vostri soci siete personalmente responsabili dell'attività.
Una **società a responsabilità limitata** è un'attività che può essere in cui la società stessa è responsabile delle sue azioni e delle sue finanze, separatamente dalle vostre finanze personali. Ciò significa che la società gestisce i propri profitti e le proprie perdite.

Co-funded by
the European Union

In **società in accomandita semplice**, alcuni soci hanno una responsabilità limitata, il che significa che sono responsabili dei debiti dell'azienda solo fino all'importo investito. In una **società in accomandita semplice (LLP**), tutti i soci hanno una responsabilità limitata, quindi non sono personalmente responsabili per i debiti dell'azienda al di là del loro investimento. Questo protegge i loro beni personali dall'essere utilizzati per pagare i debiti dell'azienda.

Le **imprese sociali** sono aziende che mirano ad avere un impatto positivo sulla società o sull'ambiente. Lavorano per creare cambiamenti duraturi a beneficio delle persone e pianeta, non solo per ottenere profitti. Queste imprese si concentrano sulla soluzione di problemi sociali o
migliorare le condizioni ambientali pur operando in sostenibile e finanziariamente sostenibile.

Le cooperative sono organizzazioni indipendenti che mirano a beneficiare le persone che utilizzano i loro servizi. Sono di proprietà e gestite da questi utenti, che sono chiamati soci o proprietari-utenti. Gli eventuali profitti realizzati dalla cooperativa vengono ripartiti tra i soci.

Le associazioni di beneficenza sono organizzazioni indipendenti che lavorano per aiutare il pubblico. Non hanno scopo di lucro; qualsiasi guadagno extra viene utilizzato per sostenere i loro obiettivi e le loro attività.

1.2.2 Principali caratteristiche delle iniziative imprenditoriali nelle ICC

In qualità di **impresa individuale o di ditta individuale**, avete il diritto di trattenere tutti i profitti dell'attività dopo il pagamento delle imposte. Sebbene il termine "impresa individuale" implichi una responsabilità esclusiva, non significa che dobbiate lavorare da soli; potete impiegare del personale. Tuttavia, siete personalmente responsabili di eventuali perdite aziendali.

In una **società commerciale ordinaria**, voi e i vostri soci condividete tutti i profitti e ognuno paga le tasse sulla propria quota. Siete inoltre responsabili per la vostra parte di perdite aziendali e per le spese come quelle per le scorte o le attrezzature. Se non volete essere personalmente responsabili delle perdite aziendali, potete scegliere una società in accomandita o una società a responsabilità limitata. Il socio non deve essere necessariamente una persona fisica; anche una società può essere un socio ed è considerata una "persona giuridica".

Co-funded by
the European Union

Una **società a responsabilità limitata** è un'azienda che gestisce le proprie finanze in modo separato dal vostro denaro personale. Dopo aver pagato l'imposta sulle società, gli eventuali profitti appartengono alla società e possono essere condivisi. La società ha dei "soci" che possiedono azioni e degli amministratori che la gestiscono. I tipi di società a responsabilità limitata comprendono le società per azioni, le società private a responsabilità limitata, le società per azioni (PLC) e le società private a responsabilità illimitata.
In una **società di persone, i** profitti vengono suddivisi tra i soci e ciascuno di essi paga le imposte sulla propria quota. In ***una società in accomandita semplice***, la responsabilità per i debiti non pagati è suddivisa tra i soci. In ***una società a responsabilità limitata***, i soci non sono personalmente responsabili dei debiti non pagati; la loro responsabilità è limitata all'importo che hanno investito nell'attività.
Le **imprese sociali** si presentano in molte forme, ciascuna con uno scopo, una struttura e una gestione unici. Possono essere grandi o piccole e comprendono:

- ***Imprese comunitarie:*** Servono una comunità specifica e hanno rappresentanti della comunità nel loro consiglio di amministrazione.
- ***Imprese sociali***: Offrono lavoro e formazione a coloro che incontrano ostacoli nel mercato del lavoro tradizionale, come le persone con disabilità o i disoccupati di lunga durata.
- ***Unioni di credito***: Offrono servizi di risparmio e prestito ai membri della comunità.
- ***Istituzioni finanziarie per lo sviluppo della comunità***: Forniscono prestiti e investimenti per le imprese sociali.
- ***Trust di sviluppo***: Si concentrano sullo sviluppo della comunità attraverso la gestione di immobili.
- ***Spin-off del settore pubblico***: Forniscono servizi precedentemente forniti da organizzazioni del settore pubblico.
- ***Braccia commerciali di enti di beneficenza***: Raccolgono fondi per i loro enti di beneficenza attraverso negozi, formazione e consulenza.
- ***Organizzazioni del commercio equo e solidale***: Assicurano che i produttori siano pagati equamente per i loro prodotti.
- ***Altre imprese sociali***: Combinano obiettivi sociali ed economici, spesso operando in aree poco servite dalle imprese tradizionali.

In una **cooperativa**, un consiglio amministrazione e dei funzionari eletti gestiscono l'organizzazione, ma i soci hanno il potere di votare sulle decisioni importanti. I soci entrano a far parte dell'organizzazione acquistando azioni, ma ogni socio ha un voto uguale a prescindere dal numero di azioni possedute. Le cooperative sono comuni in settori come la sanità, la vendita al dettaglio, l'agricoltura, l'arte e la ristorazione.

Le associazioni di beneficenza sono state il primo tipo di impresa sociale, ma oggi non tutte le imprese sociali sono associazioni di beneficenza. In origine, le associazioni di beneficenza dipendevano dalle donazioni e dai volontari. Oggi, molte sono cresciute fino a diventare grandi imprese redditizie che sostengono la loro missione originaria. Un numero sempre maggiore di imprese include nei propri piani obiettivi etici, sociali e ambientali, e le organizzazioni caritative mirano a gestire con successo come le imprese.

1.2.3 Esempi

CYCLADIC IDENTITY ΜΟΥΣΕΙΟ ΚΥΚΛΑΔΙΚΗΣ ΤΕΧΝΗΣ

: **Iniziativa imprenditoriale di beneficenza**

La loro missione è contribuire attivamente alla protezione del patrimonio delle Cicladi e sostenere le comunità locali a preservare, ripristinare e rivelare gli elementi della loro identità unica. Con la donazione di persone che partecipano ai loro sforzi per preservare, restaurare e rivelare gli elementi dell'identità cicladica unica, aiutandoli a sostenere le comunità locali e ad avere un impatto positivo sulle isole cicladiche.

Esempi

Co-funded by the European Union

: **Organizzazione non profit**

SMouTh è stato fondato a Larissa, in Grecia, nel 2001 da Costas Lamproulis (scrittore, regista), Christos Ktistakis (direttore musicale, compositore) e Sophia Koustas (musicologa, relazioni nazionali). Per circa due anni ha operato sotto gli auspici dell'Organizzazione culturale del Comune di Larissa e nel 2004 è diventata un'entità legale indipendente.
Dalla sua fondazione, SMouTh offre a giovani e adulti opportunità di iniziazione, formazione, educazione, creazione, inclusione, ricerca e professionalizzazione nelle arti dello spettacolo e dell'audiovisivo. Attraverso questo processo, la Sinergia intende contribuire alla reinvenzione dei mezzi di espressione artistica.

Il lavoro di SMouTh, sia a livello locale che europeo, comprende corsi di formazione, attività culturali ed eventi con particolare attenzione agli aspetti sociali, produzioni professionali di teatro, teatro musicale e opere, e l'organizzazione annuale di due festival: Mill of Performing Arts e European Music Day a Larissa.

- https://www.cycladicidentity.gr/en/
- https://www.sxolixorou.gr/
- https://smouth.com/ - Synergy of Music Theatre (S.Mou.Th.) è un'organizzazione senza scopo di lucro, il cui organico è costituito da un gruppo di artisti dedicati, esperti ed emergenti.
- https://community.creativeagora.eu/

Co-funded by the European Union

BUS Youth

Business Skills for Youth in the CCIs sector

MODULO 1

COMPRENDERE L'IMPRENDITORIALITÀ NEL SETTORE DELLE INDUSTRIE CULTURALI E CREATIVE

ARGOMENTO 1.3

I primi passi per creare e gestire un'impresa nel settore delle ICC

Co-funded by the European Union

Introduzione

L'avvio e l'organizzazione di un'attività nel delle Industrie Culturali e Creative (ICC) comportano alcune fasi importanti. In primo luogo, è essenziale definire i ruoli e le responsabilità all'interno del team. Ciò significa decidere chi sarà il team leader, chi si occuperà di vendite e marketing, finanza, produzione, risorse umane e amministrazione. Ciascuna persona deve avere compiti chiari che corrispondano alle sue competenze, per assicurarsi che tutte le parti dell'azienda siano coperte.

È poi importante identificare le competenze di ciascun membro del team e far sì che valutino. Questo aiuta a capire quali sono le capacità di ciascuno, come lavorare bene con gli altri, comunicare, risolvere i problemi, essere creativi e gestire il tempo. Concentrarsi su queste importanti competenze è fondamentale per il successo dell'azienda. Svolgere attività ed esercizi pratici su questi argomenti può aiutare il team a migliorare le proprie capacità e a essere più preparato. In questo modo, il team può comprendere meglio i propri ruoli e lavorare insieme in modo più efficace, portando a un'attività CCI ben organizzata e di successo.

1.3.1 Ruoli e responsabilità

In un'impresa delle Industrie Culturali e Creative (ICC), avere **ruoli e responsabilità** chiaramente definiti è fondamentale per il successo del team e dell'azienda. Ogni membro del team deve conoscere il proprio ruolo e collaborare in modo efficace. Il **Team Leader** svolge un ruolo fondamentale fornendo direzione e leadership team. Si assicura che tutti i compiti siano portati a termine in tempo e che tutti rimangano in carreggiata. Inoltre, il team leader motiva il gruppo e aiuta a risolvere eventuali problemi.

Il **responsabile vendite e marketing** collabora con il team finanziario per determinare il prezzo di vendita dei prodotti. Identifica il mercato di riferimento e sviluppa un piano di marketing completo per promuovere i prodotti. Questo ruolo prevede anche la progettazione dei materiali di marketing per l'azienda, assicurando che il messaggio del marchio sia comunicato in modo efficace al pubblico a cui è destinato.

Il responsabile finanziario è responsabile del calcolo dei costi di produzione e vendita dei prodotti, della definizione dei prezzi di vendita e della determinazione dei margini di profitto. Concordano i materiali e le attrezzature necessarie e tengono traccia di tutti i costi, garantendo la salute finanziaria dell'impresa. Questo ruolo è essenziale per prendere decisioni finanziarie informate e mantenere il controllo del bilancio.

Il **responsabile delle risorse umane** sviluppa le politiche aziendali in materia di salute e sicurezza e le informazioni legali. Concorda con il team i programmi di produzione, assegna i compiti e risolve eventuali conflitti. Nel frattempo, il **responsabile dell'amministrazione** si assicura che tutti i membri del team ricevano e completino i documenti necessari, comunica con il team di produzione in merito ai materiali necessari e si occupa di mantenere la documentazione necessaria.
registri delle decisioni e degli accordi presi dal team. Infine, il **responsabile della produzione** crea i prototipi,

Co-funded by
the European Union

identifica i materiali necessari per la produzione e collabora con le finanze e l'amministrazione per concordare i materiali necessari, assicurando che la produzione venga rispettata. Insieme, questi ruoli assicurano il buon funzionamento e il successo dell'impresa CCI.

1.3.2 Identificare le competenze e l'autovalutazione dei dipendenti

L'identificazione delle **competenze dei dipendenti e l'autovalutazione** comportano un approccio sistematico per garantire che ogni membro del team comprenda i propri punti di forza e le aree di miglioramento. Il processo inizia con un'accurata **valutazione delle competenze**, in cui i dipendenti vengono valutati in base a diverse abilità come il *lavoro di squadra, il processo decisionale, la comunicazione e la gestione del tempo*. Questo può essere ottenuto attraverso l'osservazione diretta, il feedback dei colleghi e le revisioni periodiche delle prestazioni. Anche incoraggiare i dipendenti a partecipare *all'autovalutazione* è fondamentale. Possono riflettere

sulle proprie capacità e sui propri contributi, valutando se stessi in base alla capacità di lavorare con gli altri, di prendere decisioni e di gestire i propri compiti.

Sulla base delle valutazioni e delle autovalutazioni, è importante aiutare i dipendenti a stabilire obiettivi realistici di miglioramento. Questi obiettivi possono riguardare lo sviluppo di nuove competenze, il miglioramento di quelle esistenti o l'assunzione di ulteriori responsabilità. Per aiutare i dipendenti a raggiungere i loro obiettivi è essenziale fornire un feedback e un supporto continui. Ciò può includere controlli regolari, formazione aggiuntiva e riconoscimento dei loro progressi.
L'uso di modelli di valutazione formali o di moduli strutturati assicura la coerenza del processo di valutazione e fornisce una chiara registrazione dello sviluppo di ciascun dipendente nel tempo. Questo approccio strutturato porta a una crescita personale e migliora le prestazioni complessive del team.

1.3.3 Privilegiare le qualità

Dare priorità a determinate qualità dei dipendenti è molto importante per il successo di un'impresa delle Industrie Culturali e Creative (ICC). Le qualità chiave su cui concentrarsi sono il *lavoro di squadra, la comunicazione e l'adattabilità*. Il lavoro di squadra aiuta tutti a lavorare bene insieme e a proporre grandi idee. Una buona comunicazione assicura che tutti si capiscano, riducendo gli errori e migliorando l'efficienza. L'adattabilità consente ai dipendenti di gestire i cambiamenti e le sfide facilmente, il che è importante nell'ambiente delle industrie culturali e creative in costante evoluzione.

Altre qualità importanti sono la *capacità di risolvere i problemi, la creatività e la gestione del tempo*. Le capacità di problem solving aiutano i dipendenti a risolvere i problemi in modo rapido ed efficace. La creatività è essenziale nel settore delle industrie culturali e creative, perché stimola idee nuove e uniche. La gestione del tempo garantisce che i progetti vengano portati a termine in tempo, mantenendo alta la produttività e soddisfacendo le esigenze dei clienti. Concentrandosi su queste qualità, un'impresa di ICC può costruire un team forte, in grado di raggiungere i propri obiettivi e di avere successo in un settore competitivo.

1.3.4 Attività di simulazione sui temi trattati

Co-funded by the European Union

Ruoli del team Belbin:
https://www.belbin.com/about/belbin-team-roles

Belbin Team Roles è un quadro di riferimento per comprendere e sfruttare i punti di forza e di debolezza comportamentali individuali in contesti di gruppo. Identifica nove ruoli distinti che le persone adottano naturalmente nei team, classificati in ruoli sociali, di pensiero e di azione. Questi ruoli comprendono l'investigatore di risorse, il lavoratore di squadra, il coordinatore, l'impianto, il controllore, il valutatore, lo specialista, il modellatore, l'implementatore e completatore. Ogni ruolo ha punti di forza specifici e debolezze ammissibili. Il quadro di riferimento aiuta a migliorare le prestazioni del team garantendo un mix equilibrato di ruoli, favorendo una migliore comunicazione e migliorando le dinamiche complessive del team.

1. **Accesso al questionario**: Ottenere il questionario dal sito web di Belbin o dalla propria organizzazione.
2. **Inventario di autopercezione**: Completare la sezione di autovalutazione, in cui si valutano i propri comportamenti e preferenze.
3. **Valutazioni dell'osservatore**: Chiedete ai colleghi o ai membri del team di completare le valutazioni degli osservatori, fornendo il loro punto di vista sul vostro comportamento nel contesto del team.
4. **Compilazione dei risultati**: Inviare i questionari compilati per l'analisi.
5. **Esaminare il rapporto**: Ricevete un rapporto dettagliato che evidenzia i ruoli primari e secondari del vostro team, nonché i punti di forza e di debolezza.

Per maggiori dettagli, visitate il sito https://www.belbin.com/about/belbin-team-roles.

Oppure potete guardare il video: https://www.youtube.com/watch?v=0vdLniaaszY

Co-funded by
the European Union

Belbin® Team Role Summary Descriptions

Materiali aggiuntivi:

- https://www.oecd.org/en/topics/sub-issues/culture-creative-industries-and-sports/cultural-and-creative-settori.html
- https://www.goethe.de/ins/gb/en/sta/lon/fri/tei.html

Business Skills for Youth in the CCIs sector

Co-funded by the European Union

BUS Youth

Business Skills for Youth in the CCIs sector

MODULO 1

COMPRENDERE L'IMPRENDITORIALITÀ NEL SETTORE DELLE INDUSTRIE CULTURALI E CREATIVE

ARGOMENTO 1.4

Le sfide delle industrie culturali e creative che influenzano le imprese e come affrontarle

Co-funded by the European Union

Introduzione

Gli imprenditori delle Industrie Culturali e Creative (ICC) devono affrontare diverse sfide importanti. Ottenere finanziamenti è difficile perché le imprese creative sono viste come rischiose, con problemi finanziari e redditi incostanti. Il mercato è molto competitivo, quindi le imprese devono continuare a innovare e a fare marketing per distinguersi. Proteggere il lavoro creativo dalla copia è un altro problema importante. Anche conciliare la creatività con le esigenze aziendali, gestire il tempo e costruire reti utili è difficile, soprattutto per chi è nuovo e non ha esperienza.

Per affrontare queste sfide, è molto importante prendere buone decisioni. Gli imprenditori devono considerare sia i rischi che i vantaggi di ogni scelta. Ciò significa raccogliere informazioni, comprendere i possibili rischi e vedere come ogni decisione si adatta agli obiettivi aziendali. Dovrebbero avere dei piani per affrontare i rischi, come risparmiare denaro extra e avere dei piani di riserva. È anche utile coinvolgere il team nel processo decisionale per ottenere punti di vista diversi e promuovere il lavoro di squadra. Considerando attentamente i rischi e le ricompense e lavorando insieme, gli imprenditori delle ICC possono prendere decisioni intelligenti che aiutano le loro aziende a crescere e ad avere successo.

1.4.1 Evidenziare le sfide specifiche che gli imprenditori delle ICC devono affrontare

Gli imprenditori delle industrie culturali e creative (ICC) devono affrontare diverse sfide. In primo luogo, ottenere denaro e rimanere finanziariamente stabili è difficile. Le imprese creative sono considerate rischiose, quindi è difficile **trovare finanziamenti**. Inoltre, le entrate possono essere incostanti, quindi è importante gestire il denaro con attenzione.

Inoltre, chi lavora nel settore creativo e culturale può trovare finanziamenti attraverso varie fonti, tra cui sovvenzioni governative, fondazioni private, crowdfunding e programmi di finanziamento specializzati. Ecco alcune delle fonti principali e come accedervi:

- https://culturalfoundation.eu/
- Europa Creativa - Cultura e creatività (europa.eu)
- https://www.goethe.de/en/

Esplorando queste diverse fonti di finanziamento e utilizzando le risorse disponibili, le persone che lavorano nel settore creativo e culturale possono assicurarsi il sostegno finanziario necessario per i loro progetti e le loro iniziative.

In secondo luogo, il settore delle ICC è molto **competitivo**. Molte aziende cercano di farsi notare, quindi distinguersi è una sfida. Gli imprenditori devono essere innovativi nel loro marketing e offrire prodotti o servizi unici per attirare i clienti.

Co-funded by
the European Union

Un'altra sfida è la **protezione del loro lavoro creativo**. È facile altri copino o utilizzino le loro creazioni senza autorizzazione. Gli imprenditori devono conoscere le leggi sulla proprietà intellettuale per proteggere il loro lavoro dal furto.

Chi lavora nel settore creativo nell'UE può proteggere il proprio lavoro creativo attraverso diversi meccanismi e strategie legali. Ecco i metodi principali:

Diritti d'autore:

1. **Protezione automatica**: Nell'UE la protezione del diritto d'autore è automatica concesso in seguito alla creazione di un'opera originale. Sono comprese le opere letterarie, drammatiche, musicali e artistiche.
2. **Registrazione**: La registrazione non è obbligatoria per la tutela del copyright, ma può essere utile per dimostrare la proprietà e la data di creazione in caso di controversie legali. In alcuni Paesi dell'UE sono disponibili sistemi di registrazione volontaria.
3. **Durata:** Il diritto d'autore dura generalmente per tutta la vita del creatore più 70 anni dopo la sua morte.

Marchi di fabbrica:

1. **Protezione del marchio:** I marchi proteggono i nomi dei marchi, i loghi e gli slogan utilizzati nel commercio. Questo aiuta a distinguere i prodotti o i servizi sul mercato.
2. **Registrazione:** I marchi possono essere registrati a livello nazionale (ad esempio, presso l'Ufficio tedesco dei brevetti e dei marchi) o a livello dell'Unione europea attraverso l'Ufficio dell'Unione europea per la proprietà intellettuale (EUIPO). I marchi registrati conferiscono il diritto esclusivo all'uso del marchio.
3. **Durata:** La protezione del marchio può durare a tempo indeterminato, a condizione che il marchio venga rinnovato ogni 10 anni.

Brevetti:

1. **Protezione dell'innovazione:** I brevetti proteggono le nuove invenzioni e le soluzioni tecniche.
2. **Procedura di richiesta:** Per ottenere un brevetto, è necessario depositare una domanda presso l'ufficio brevetti nazionale o l'Ufficio Europeo dei Brevetti (EPO). L'invenzione deve essere nuova, comportare un'attività inventiva ed essere applicabile a livello industriale.
3. **Durata:** I brevetti forniscono in genere una protezione fino a 20 anni dalla data di deposito.

Risorse:

- **Ufficio dell'Unione Europea per la Proprietà Intellettuale (EUIPO)**: https://www.euipo.europa.eu/en
- **Ufficio Europeo dei Brevetti (EPO)**: https://www.epo.org/en
- **Guida dell'OMPI alla** proprietà **intellettuale:** https://www.wipo.int/portal/en/index.html
- **Commissione europea sul** copyright: https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/copyright

Infine, **conciliare la creatività** con le esigenze aziendali può essere difficile. Gli imprenditori spesso si sentono costretti a modificare la loro visione artistica per fare soldi. Inoltre, devono costruire reti e trovare risorse come i mentori, il che è difficile per i nuovi arrivati.

Co-funded by the European Union

La gestione efficace **del tempo** è un'altra sfida, in quanto devono destreggiarsi tra molteplici compiti e scadenze. **La mancanza di esperienza** può rendere questi compiti ancora più scoraggianti. Anche l'adattamento alle nuove tecnologie e la gestione delle diverse aspettative culturali e sociali nei nuovi mercati rappresentano una sfida. Affrontando queste sfide, gli imprenditori delle ICC possono aumentare le loro possibilità di successo.

1.4.2 Processi decisionali che tengono conto dei rischi e dei benefici potenziali.

Prendere decisioni nell'ambito delle Industrie Culturali e Creative (ICC) significa considerare sia i rischi che i benefici di ciascuna opzione.

Gli imprenditori devono raccogliere informazioni **sui vantaggi e sui possibili problemi** delle loro scelte. Questo li aiuta a capire cosa potrebbe andare bene o male con ogni decisione.

È poi importante **valutare i rischi**. Gli imprenditori devono pensare a quanto siano probabili i rischi e a quanto possano incidere sull'azienda. Questo include rischi finanziari, come la perdita di denaro, e rischi non finanziari, come il danneggiamento della reputazione dell'azienda. Comprendendo questi rischi, possono pianificare la gestione, ad esempio risparmiando denaro extra o disponendo di piani di riserva.

Il passo successivo è quello di **bilanciare le ricompense e i rischi**. Gli imprenditori devono considerare come ogni decisione si adatti ai loro obiettivi aziendali. Una decisione ad alto rendimento ma ad alto rischio può andare bene se corrisponde ai loro piani a lungo termine e se sono pronti a gestire i rischi. Su d'altra , una decisione più sicura con ricompense minori potrebbe essere migliore se si desidera stabilità e crescita costante.

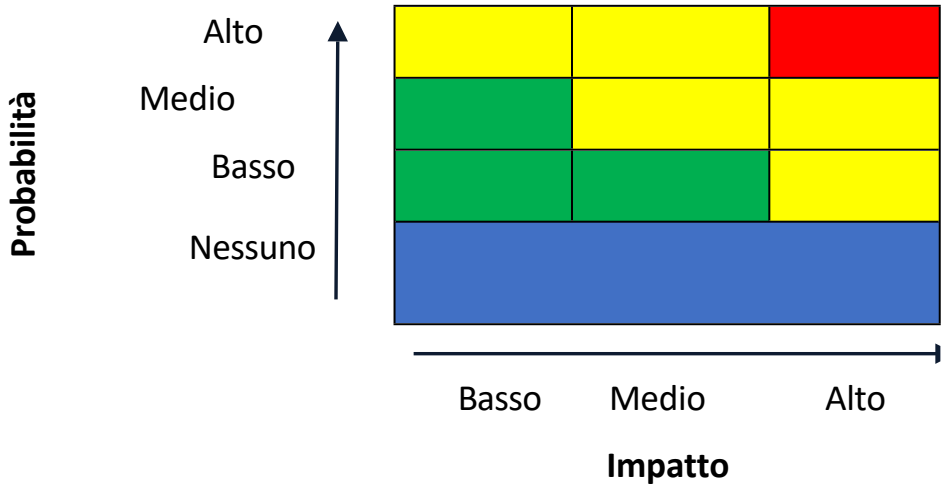
Infine**,** è importante **coinvolgere il team** nel processo decisionale. Ottenere il contributo dei membri del team garantisce che vengano presi in considerazione diversi punti di vista, portando a decisioni migliori. Questo aiuta anche il team a sentirsi più legato e impegnato nelle decisioni prese. Esaminando attentamente i rischi e le ricompense e lavorando insieme, gli imprenditori delle industrie culturali e creative possono fare scelte intelligenti che aiutano le loro aziende a crescere.

1.4.3 Attività di simulazione sui temi trattati

1. **Attività: Familiarizzare con le modalità di misurazione dell'impatto e della probabilità - Matrice del rischio**

Co-funded by
the European Union

Figura 1: Matrice di esposizione al rischio



La matrice di rischio è composta da quattro aree:
- La prima area (verde) rappresenta i rischi con bassa probabilità di accadimento e basso impatto;
- La seconda area (gialla) rappresenta i rischi con livello medio di probabilità o livello medio di impatto;
- La terza area (rossa) rappresenta i rischi che hanno un'alta probabilità di accadimento e un impatto critico;
- La quarta area (blu) rappresenta i rischi che non hanno possibilità di verificarsi o che sono stati superati.

Il piano di prioritizzazione del rischio è suddiviso in quattro indicatori di livello definiti dall'indice di rischio dell'evento.
- Indice di rischio critico (rosso): L'indice di rischio critico è una combinazione di impatto grave e alta probabilità. Un evento con un indice di rischio elevato richiede una risposta immediata, poiché potrebbe compromettere l'avanzamento dell'intero progetto.
- Indice di rischio moderato (giallo): L'indice di rischio moderato è una combinazione di un parametro con un valore alto e un altro con un valore basso. Sebbene non si tratti di eventi con implicazioni cruciali per il progetto, devono essere monitorati attentamente e regolati nel corso del progetto.
- Indice di rischio marginale (verde): L'indice di rischio marginale è una combinazione di due parametri a basso valore. Gli eventi di questa natura creano solo un impatto locale sul progetto e possono essere corretti dal team di progetto, a breve distanza dal loro verificarsi.
- Indice di rischio eliminato (blu): L'indice di rischio eliminato si riferisce ai rischi che sono stati superati e non rappresentano più una minaccia per successo del progetto.

Materiali aggiuntivi:

- https://hyperproof.io/resource/the-ultimate-guide-to-risk-prioritization/#:~:text=Risk%20prioritization%20is%20the%20process,business%20and%20need%20remediated%20first.
- https://www.logicmanager.com/resources/erm/risk-prioritization-is-key-to-risk-mitigation/
- https://www.nea.org/
- https://artsandculture.google.com/

Co-funded by the European Union

Business Skin è per i giovani nel settore delle industrie culturali e creative

Ca-1'hnaeti da l'Unione di Suroşæan