

Programma del corso

INFLUENCER, GAMER, IMPRESA DIGITALE “Guadagna con le tue passioni”

FASE 1

PERCORSO FORMATIVO TEORICO/PRATICO

- 1) Orientamento Informativo - Introduzione al corso** **4 ore**
 - Illustrazione del progetto
 - Come guadagnare on line
 - Bilancio delle competenze

- 2) Panoramica sulle opportunità di Business On Line** **10 ore**
 - Mondo dei social: Tra mito e realtà
 - I principali Social Network: Tik Tok, Twiith, Youtube, Instagram, Facebook, OnlyFans, ecc
 - Idee di Business on line: Dropshipping, Podcast, Affiliate marketing, Virtual assistant, ecc
 - Creare un Busines on line tutto nuovo
 - Casi di successo e di Insuccesso

- 3) Gamestorming e Team Building (123 I primi passi dell'imprenditore)** **5 ore**
 - Brainstorming
 - Valutazione della propria idea di business
 - Creazione di un modello standard di processo

- 4) Enterprise Design e Creative thinking con lavori di gruppo** **5 ore**
 - Come risolvere i problemi dell'impresa in modo creativo
 - Lightning Decision Jam e role play
 - Laboratorio per formare la propria idea di business o generarne una nuova

- 5) Marketing mix e Marketing 4.0** **7 ore**
 - Modelli e strategie di marketing
 - Marketing relazionale
 - Neuro marketing: cos'è e come usarlo
 - Indagini di mercato e individuazione delle tendenze
 - Strategie di Web Marketing

- 6) La strategia di branding per fare conoscere la propria impresa** **8 ore**
- base per la comunicazione advertising
 - come vendere la propria idea
 - guida all'ecosistema digitale e sviluppo della mappa delle piattaforme digitali
 - teoria e casi studio
 - sviluppo del mood board
 - Creazione e Gestione della community social
- 7) Strumenti per lavorare su Internet** **10 ore**
- Strumenti di Registrazione Audio e Video
 - Strumenti per il Video Editing
 - Strumenti per la gestione della grafica (Canva.com)
- 8) Creazione e Gestione d'impresa / Partita Iva** **5 ore**
- ABC: L'analisi dei costi per attività
 - Programmazione e controllo di gestione
 - Cosa fare in pratica – guida all'apertura di un'impresa "step by step"
 - Profili giuridici e nuove figure giuridiche (start up innovativa)
- 9) Guida alla raccolta fondi, crowdfunding e crowdsourcing** **5 ore**
- Il finanziamento "dal basso".
 - Opportunità nazionali ed internazionali.
 - Gli strumenti digitali innovativi e le applicazioni tecnologiche.
 - Crowdfunding, Reward based e Equity based: I processi nel progetto di crowdfunding
 - Come realizzare una Video presentazione efficace
 - I modelli delle piattaforme
 - Case history internazionale.
- 10) Come presentare a dei possibili investitori o futuri partner la propria iniziativa** **5 ore**
- Che cos'è una presentazione pitch
 - Saper usare i Feedback
 - Gestione del tempo e Gestione dello Stress
 - Pitch day training
- 11) Project management e innovazione: teoria e pratica** **5 ore**
- L'importanza dell'innovazione strategica
 - Scelta del tempo di ingresso nel mercato
 - Lavoro Agile
 - Ricerca e utilizzo di strumenti smart per la gestione del lavoro (cloud, AI, etc.)
 - Creazione e gestione di una dashboard data-driven per tracciare ed analizzare KPI finanziari, commerciali e di marketing

TOT 65 ore + 4 Orientamento Informativo

FASE 2

LABORATORI PRATICI SPECIALISTICI

Ciascun allievo potrà decidere a quali laboratorio prendere parte

- 1) Laboratorio per il Gaming
- 2) Laboratorio per gli Influencer
- 3) Laboratorio per gli imprenditori digitali
- 4) Preparazione dei Pitch
- 5) Descrizione del progetto da sviluppare e relativo Storytelling
- 6) Sviluppo Logo e Grafica istituzionale del progetto da sviluppare
- 7) Creazione video illustrativo rappresentante l'idea da sviluppare
- 8) Creazione Business Plan e del Business Model Canvas
- 9) Definizione del piano marketing dell'idea da sviluppare
- 10) Predisposizione di un progetto di crowdfunding specifico per la raccolta fondi dell'idea da sviluppare
- 11) Individuazione di Bandi locali, regionali e statali per finanziare la propria della
- 12) Approfondimento sulle Tecniche per parlare in pubblico e/o davanti a una telecamera
- 13) Altro: su richiesta

FASE 3

LABORATORI INDIVIDUALI O DI PICCOLI GRUPPI

Ciascun allievo potrà decidere a quali laboratorio prendere parte

1. Business Coaching
2. Coaching Motivazionale
3. Bilancio delle Competenze (quali competenze ti mancano per sviluppare la tua idea)
4. Altro: su richiesta