

Gianluca Bonasegale
Project & Business Process Manager
UNIQA Assicurazioni



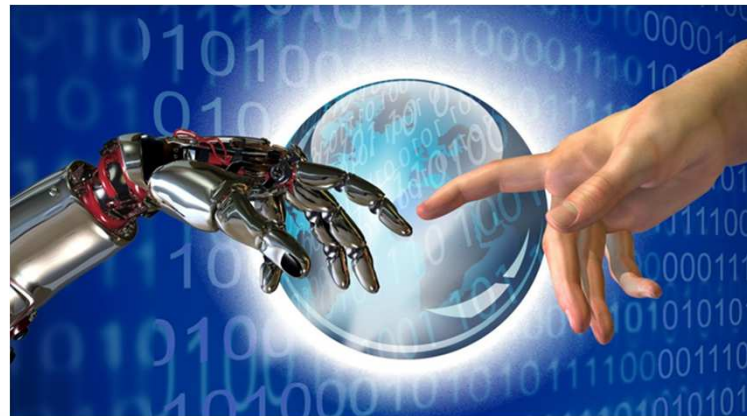
I Progetti del Futuro

.....tra innovazione e ricerca

The Goal

l'evento ha l'obiettivo di raccontare un nuovo modo di gestire i Progetti orientati alla ricerca ed innovazione grazie anche alle best practices applicate da esperti del settore R&D, Digital & Innovation in base alla loro diretta esperienza sui Progetti, Start-Up e visione strategica relativa a tecnologie, processi e strategie del futuro.

Tra Innovazione e Ricerca vi presenteremo iProgetti del Futuro!



What's Innovation?

Innovation is: production or adoption, assimilation, and exploitation of a value-added novelty in economic and social spheres; renewal and enlargement of products, services, and markets; development of new methods of production; and establishment of new management systems. It is both a process and an outcome.

« Crossan and Apaydin »

Innovation is the specific function of entrepreneurship, whether in an existing business, a public service institution, or a new venture started by a lone individual in the family kitchen. It is the means by which the entrepreneur either creates new wealth-producing resources or endows existing resources with enhanced potential for creating wealth.

« Drucker »

People creating value through the implementation of new ideas

« Joy Wycoff, Co-founder, Innovation Network »

Innovation is making new ideas useful.

« The Innovation Book »



Kind Of Innovations

CLASSIFICAZIONE SULLA BASE DELL'OGGETTO

- **Innovazione di Prodotto** – Consiste nell'introduzione di un bene o servizio, nuovo o considerevolmente migliorato, per ciò che riguarda le sue caratteristiche e gli usi per cui è concepito, compresi miglioramenti sostanziali nelle caratteristiche tecniche, nei componenti e materiali, nel software incorporato, nelle modalità d'uso o in altre caratteristiche funzionali
- **Innovazione di processo** - Consiste nell'implementazione di un metodo di produzione o distribuzione, nuovo o considerevolmente migliorato, incluse variazioni rilevanti nelle tecniche, nella tecnologia, nelle attrezzature e/o nel software.
- **Innovazione di marketing** - Consiste nell'implementazione di un nuovo metodo di marketing che preveda modifiche significative nel design, nel packaging, nel posizionamento di mercato, nella promozione o nel prezzo del prodotto.
- **Innovazione organizzativa** - Consiste nell'implementazione di un nuovo metodo organizzativo nelle pratiche commerciali dell'azienda, nel luogo di lavoro, nell'organizzazione o nelle relazioni esterne.

CLASSIFICAZIONE SUL GRADO DI NOVITA'

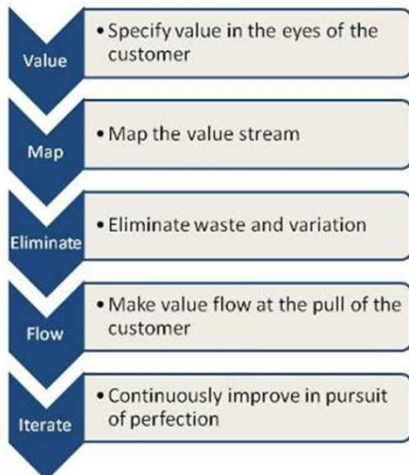
- **Innovazione radicale** - Implica l'introduzione di nuovi prodotti o servizi che possono dare origine a nuove aziende importanti, oppure essere causa di modifiche considerevoli all'interno di un'intera impresa, e motore per la creazione di nuovi valori.
- **Innovazione incrementale** - Questa tipologia, a differenza della prima invece, comprende la modifica, rifinitura, semplificazione, consolidamento e miglioramento di prodotti, processi, servizi e attività di produzione e distribuzione già esistenti.
- **Innovazioni rivoluzionarie** - Queste innovazioni puntano sulla sorpresa che generano nelle persone. Rappresentano eventi rari, derivanti da intuizioni scientifiche o ingegneristiche, e per questo vengono considerate rivoluzionarie, realizzano ciò che molte persone non pensavano possibile.



Today's Innovation



Lean



PRODOTTO → SISTEMA COMPLETO D'OFFERTA



Innovative's Careers



Agenda

Inizio Registrazione ore 08.30

Introduzione Branch Lombardia <i>Afsoun Ehssasi, Armando Beffani</i>	09.00
Welcome & Introduction Event <i>Gianluca Bonasegale</i>	09.15
The Project of the Future: Innovation and R&D <i>Roberta Rizzo</i>	09.30
Managing challenges in high speed high complexity environments <i>Andrea Cuomo</i>	10.00
Brevetti, startup e collaborazioni con l'industria: il punto d'incontro tra ricerca e impresa <i>Salvatore Majorana</i>	10.30
<i>Break 11.00 – 11.15</i>	
Innovazione e Business <i>Ugo Janigo</i>	11.15
Strategia, design et Agile per il futuro dell'esperienza <i>Luca Mascaro</i>	11.45
Q&S and Game Over <i>Gianluca Bonasegale</i>	12.15



The Project Manager of the Future



Bibliography

