

## **assegno di ricerca di 12 mesi interamente finanziato sul progetto di ricerca “CRICC PR FESR CRAFT TrainER” con possibilità di proroga.**

**b) Tema:** *Ricerca per lo sviluppo di nuovi strumenti per la valorizzazione dei mestieri artigiani attraverso l’acquisizione digitale di pratiche e attività manuali per il Made in Emilia-Romagna.*

*Research for the development of new tools to enhance artisanal crafts through digital acquisition of manual practices and activities for Made in Emilia-Romagna.*

### **Obiettivo dell’assegno di ricerca**

Il progetto ha l’obiettivo di sperimentare e abilitare nuovi approcci formativi e comunicativi per aumentare l’interesse verso i mestieri artigianali, favorendo il ricambio generazionale nelle professionalità più ricercate dalle aziende di prodotti tipici del Made in E-R.

Attraverso operazioni di motion capture del lavoro di maestranze esperte, il candidato svilupperà dei sistemi di digitalizzazione dell’esperienza artigianale di carattere generale rendendola riproducibile e adattabile a diversi settori manifatturieri. Il progetto integrerà l’esperienza formativa attraverso processi di gamification atti a sviluppare consapevolezza e conoscenza sulle tematiche della sostenibilità, inclusione e responsabilizzazione sull’eredità culturale e professionale dei mestieri.

The project aims to experiment and enable new educational and communicative approaches to increase interest in artisanal crafts and promote generational turnover in the most sought-after professions by companies producing typical Made in E-R products. Through motion capture operations of the work of expert craftsmen, the candidate will develop systems to digitize the general artisanal experience, making it reproducible and adaptable to various manufacturing sectors. The project will integrate the training experience through gamification processes designed to raise awareness and knowledge on sustainability issues, inclusion, and responsibility for the cultural and professional heritage of the crafts.

### **Piano delle attività di ricerca**

- Progettazione e prototipazione dell’esperienza formativa della professione artigianale;
- Ricerca sugli utenti target per validare aspetti critici dell’esperienza formativa in ambienti digitali;

- Raccolta dati sul target attraverso metodi qualitativi e quantitativi per ottenere esigenze e criticità del contesto artigianale;
- Analisi dei processi produttivi, dei modelli di business e delle best practices con particolare attenzione alla sostenibilità dei processi e alla responsabilizzazione sui mestieri;
- Co-progettazione dei contenuti verticali riferiti all'addestramento professionale e alla sostenibilità dei processi, coinvolgendo esperti e stakeholders;
- Progettazione dell'esperienza formativa, utilizzando modelli teorici validati e approcci di gamification coadiuvati con il contributo dell'intelligenza artificiale, definendo obiettivi, target e modalità di coinvolgimento per l'apprendimento;
- Test con utenti selezionati, definizione di linee guida e indicatori di valutazione;
- Produrre un report di ricerca sui modelli di riferimento ed i casi studio significativi per la progettazione di esperienze formative interattive applicabili nel contesto dei mestieri artigiani (riferimenti su apprendimento esperienziale, learn-by-doing, ecc.);
- Validare il prototipo dell'attività formativa, descrivendo scientificamente l'approccio progettuale, i riferimenti scientifici e un format scalabile sia verticalmente (su filiera specifica), che orizzontalmente (su altre filiere);
- Documentare un primo modello di format per la progettazione di attività formative per i mestieri artigiani.