

EU Heritage.

Skills for promotion,
valorisation, exploitation, mediation and
interpretation of European Cultural Heritage



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Modulo:	4: Strategie imprenditoriali per la gestione innovativa dei beni culturali e del turismo
Sottounità:	4.1.2 Riconoscere, valutare ed esercitare le competenze imprenditoriali con EntreComp
Autori:	Panagiota Polymeropoulou, Hellenic Open University Natali Lokou, Hellenic Open University
Supervisore tecnico:	Panagiota Polymeropoulou, Hellenic Open University
Supervisore scientifico:	Isabel Verdet
Parole chiave:	/



Questo lavoro è sotto licenza Creative Common

[Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-NC-SA 4.0)]

Template realizzato da:



DAISSY research group, Hellenic Open University (<http://daissy.eap.gr/en/>)

Raffaele Vitulli, Materahub
Riconoscere, valutare ed esercitare le competenze imprenditoriali con
EntreComp

Viviamo in un mondo sempre più interconnesso, pieno di mobilità e di rapidi cambiamenti. Mentre la globalizzazione attira regioni con storia industriale e tradizioni culturali diverse verso il completamento e la complementarità in un unico mercato, ci sono similitudini nella formazione della riproduzione culturale che coinvolgono gli artisti, l'imprenditore, le autorità locali e il pubblico.

Il significato di imprenditorialità si riferisce alla capacità di organizzare, progettare e realizzare un'idea per offrire un prodotto o un servizio in modo intelligente, innovativo, competitivo ed efficace. Il quadro EntreComp è importante in quanto allena le competenze trasversali che sono essenziali non solo per creare un'organizzazione, ma è fondamentale per tutta la vita. EntreComp può essere utilizzato per aumentare la consapevolezza dell'importanza dell'apprendimento imprenditoriale, per valutare l'imprenditorialità come una competenza, per impostare metodi di erogazione efficaci e riconoscere la progressione dell'apprendimento imprenditoriale. L'EntreComp può essere adattato al settore dei Beni Culturali con 3 competenze delle aree di competenza come la capacità di trasformare le idee in azione:

- Sviluppare idee e opportunità creative e propositive in modo da creare valore, incluse soluzioni migliori a sfide esistenti e nuove.
- Immaginare il futuro e visualizzare scenari futuri per aiutare a guidare lo sforzo e l'azione.
- Stimare il valore aggiunto in termini sociali, culturali ed economici e creare idee e opportunità.
- Costruire la fiducia in se stessi e credere nella capacità di influenzare il corso degli eventi, nonostante l'incertezza, le battute d'arresto e i fallimenti temporanei.
- Fornire motivazione e perseveranza, resilienza sotto pressione, avversità e fallimenti temporanei.
- Mobilitare le risorse e sfruttare al meglio quelle limitate.
- Prendere l'iniziativa, agire e lavorare in modo indipendente per raggiungere gli obiettivi, attenendosi alle intenzioni e svolgendo i compiti previsti.
- Prendere decisioni anche quando il risultato della decisione presa è incerto, le informazioni sono parziali o ambigue o c'è il rischio di risultati indesiderati.
- Lavorare e cooperare con gli altri.

Allo stesso modo, la capacità di trasformare le idee in azione per il professionista dei beni culturali include abilità come il rispetto dei valori etici, l'individuazione delle opportunità, il processo decisionale e la capacità di progettare per raggiungere obiettivi specifici.

La competenza digitale è stata riconosciuta dall'Unione europea come una delle otto competenze chiave. Le tecnologie digitali hanno il potenziale di aprire l'accesso a una ricchezza di informazioni e di offrire nuovi strumenti e opportunità. Nell'imprenditoria, la competenza digitale è legata allo sviluppo di processi, metodologie, l'uso di strumenti appropriati e decisioni per l'integrazione delle innovazioni digitali nel loro funzionamento. Di conseguenza, ci sono una serie di

strumenti digitali che offrono capacità significative, ma senza il loro uso da parte delle persone giuste, non possono fornire il loro valore.

L'abilità richiesta all'imprenditore culturale è la gestione dell'innovazione. L'innovazione deriva dall'introduzione di nuove idee e metodi di lavoro. All'interno di questa iniziativa il processo di assunzione del rischio dovrebbe essere pensato come un orizzonte di sviluppo condiviso. L'impatto dell'innovazione porta all'introduzione di nuovi metodi di creazione e produzione e a nuovi approcci nel marketing dei prodotti culturali. L'ostacolo a questi passi strategici è che l'innovazione richiede un investimento di rischio. Per l'imprenditoria, l'innovazione è anche un prerequisito per poter affrontare la concorrenza e soddisfare le moderne richieste del mercato.

La maggior parte delle istituzioni del patrimonio culturale come musei, gallerie e biblioteche sono organizzazioni di piccole e medie dimensioni che si concentrano sulla promozione e la conservazione delle tradizioni etniche, culturali, regionali, linguistiche o religiose.

Le organizzazioni culturali senza scopo di lucro aiutano le persone a ricordare e celebrare le loro esperienze, tradizioni, identità, lotte e aspirazioni comuni. Questo porta a un maggiore senso di comunità e a una ragione vitale per la società civile e la vita pubblica. Esse possono anche contribuire alla promozione e allo sviluppo di un territorio. Le organizzazioni culturali non profit sono prive di risorse finanziarie rispetto al sottosectore delle arti, della cultura e delle scienze umane senza scopo di lucro. Esse traggono profitto da varie attività proprio come fa un'organizzazione a scopo di lucro, ma il modo di gestire il profitto è diverso nelle due organizzazioni.

Un'organizzazione senza scopo di lucro opera per servire la società, mentre un'organizzazione a scopo di lucro opera in modo da guadagnare un profitto che viene trattenuto negli affari, per contingenze future, sotto forma di riserve o distribuito ai proprietari. In un'organizzazione senza scopo di lucro non c'è un proprietario. È fondata da un gruppo di persone che si riuniscono per fornire un servizio ai membri e alle comunità. La maggior parte dei "dipendenti" sono volontari, ma alcuni possono essere pagati. La gestione dell'organizzazione è composta da membri che mirano a sostenere una particolare prospettiva e sono direttori, fiduciari, comitati o organi direttivi.

Ma ci sono altre differenze tra le organizzazioni profit e non profit. Il reddito di un'organizzazione senza scopo di lucro proviene da donazioni, sottoscrizioni, quote associative, ecc, mentre per un'organizzazione profit, proviene dalla vendita di beni e servizi.

Le non-profit possono anche ottenere esenzioni fiscali e a volte le donazioni sono deducibili dalle tasse.

In conclusione, è importante che le risorse umane costituiscano il nucleo dei vantaggi competitivi nelle industrie creative e culturali, poiché l'innovazione e la creatività dipendono dal fattore umano.

Dopo aver visto questo video, sarete in grado di:

Analizzare tre competenze da ciascuna delle aree di EntreComp come la capacità di trasformare le idee in azione.

Valutare le competenze più adatte tra le quindici competenze di EntreComp, in base alle esigenze dei professionisti dei beni culturali.

Riconoscere le somiglianze e le differenze tra l'imprenditorialità per le organizzazioni culturali profit e non profit.

END OF SCRIPT



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

EU Heritage.

Skills for promotion,
valorisation, exploitation, mediation and
interpretation of European Cultural Heritage