

Competenze digitali per lo sviluppo territoriale

Conferenza AMFM 2016

9 Giugno 2016

Università degli Studi di Salerno

Nello Iacono

*Vicepresidente Associazione Stati Generali
dell'Innovazione*



1

SGL: meta-associazione costituita nel 2011 di:

- ◆ Persone
- ◆ Imprenditori
- ◆ Imprese
- ◆ Associazioni



...che credono che le **migliori opportunità di crescita** per il nostro Paese siano offerte

dalla **creatività dei giovani**

dal **riconoscimento del merito**

dall'**abbattimento del digital divide**

dal rinnovamento dello Stato attraverso l'**Open Government**

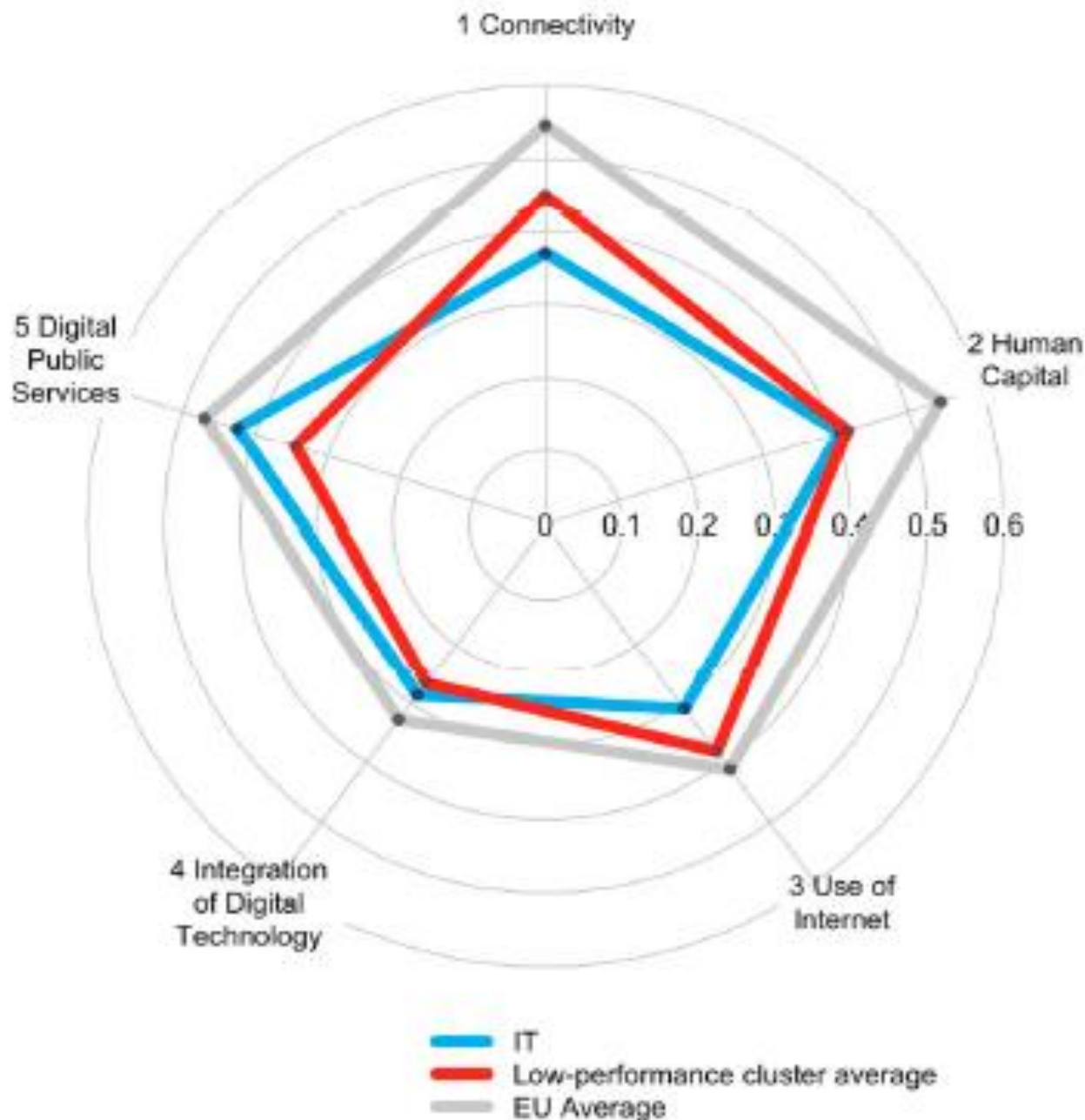
Fonte immagine: http://www.carrefoursicilia.it/Attual_2011/nov_11_istruz_creativit%C3%A0.htm

Agenda

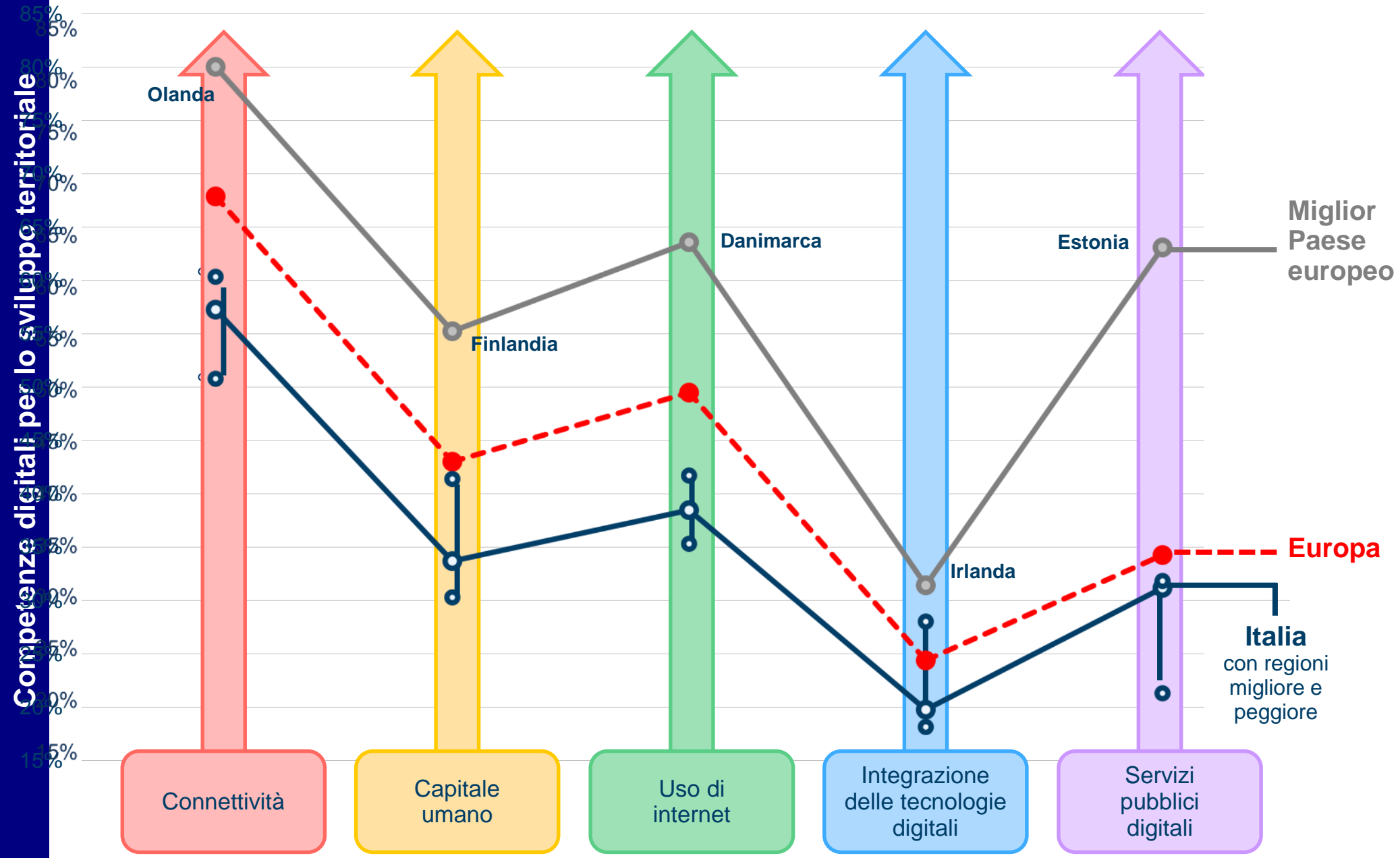
- 1) Dati dagli indicatori
- 2) Il contesto e gli obiettivi
- 3) Quali competenze

Dati dagli indicatori

Digital Economy and Society Index -DESI – Profilo Italia



Dalla ricerca dell'Osservatorio Agenda Digitale – Politecnico di Milano
Lo stato di attuazione dell'Agenda Digitale italiana
La situazione dell'Italia

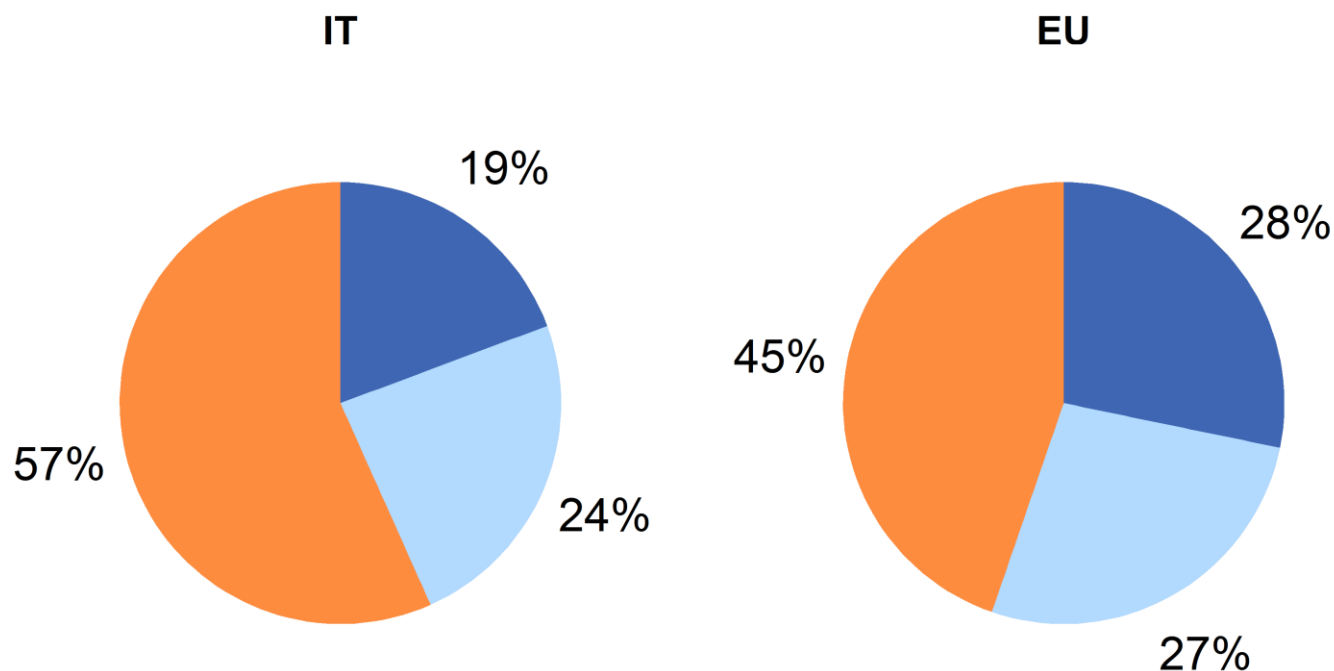


Competenze digitali

- In Italy 24% of citizens have basic digital skills (27% in the EU)
- and 19% have above basic digital skills (28% in the EU)

Digital Skills (2015)

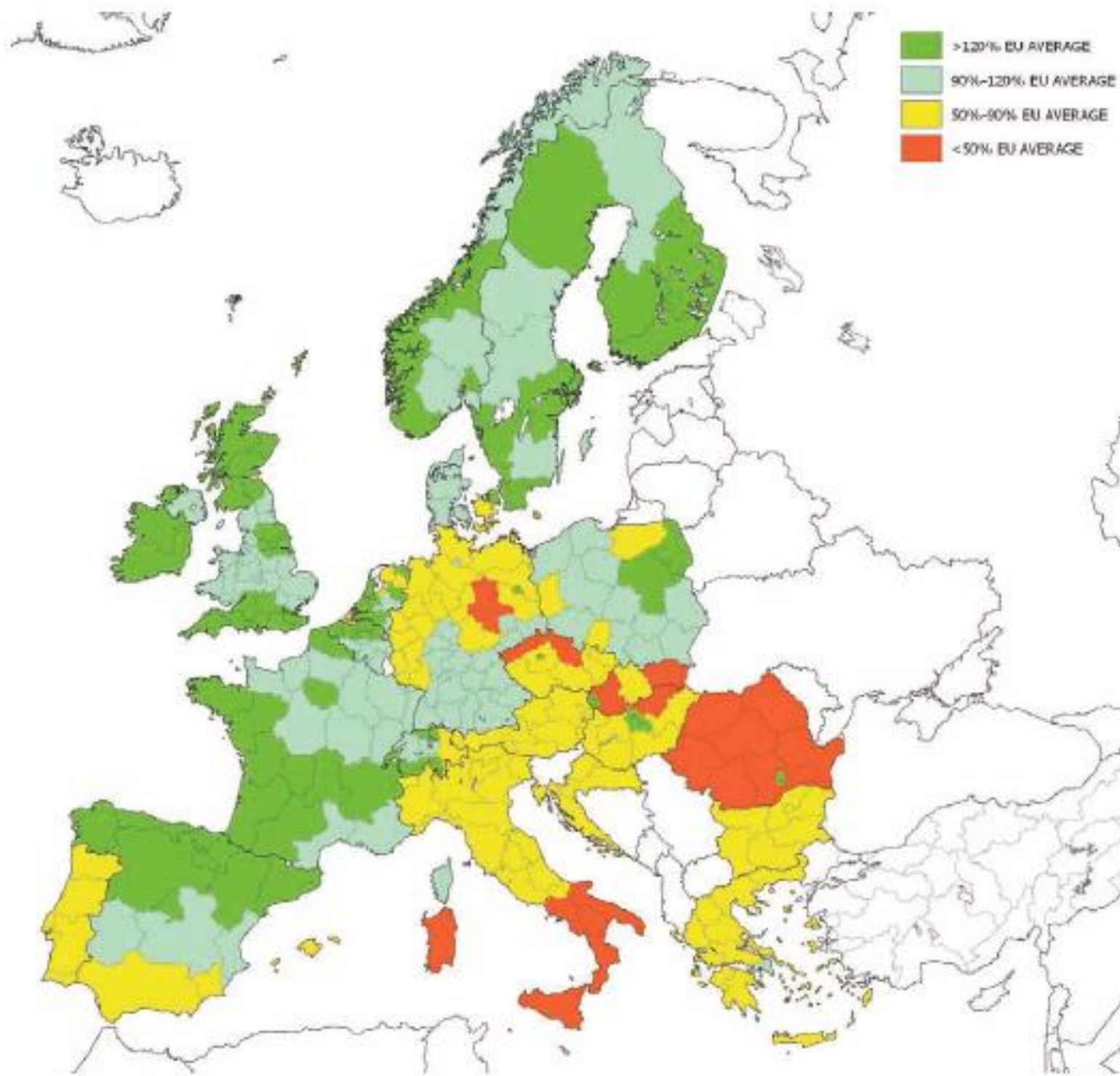
■ Above basic digital skills ■ Basic digital skills ■ Low or no digital skills, or do not use the internet



Source: Eurostat - Community survey on ICT usage in Households and by Individuals

% of individuals

Percentage population aged 25-64 having completed tertiary education



Da dove partiamo – l’analfabetismo digitale

Analfabetismo funzionale: stimato intorno al 68% della popolazione (vedi dati PIAAC: livelli 2 e inferiori di literacy)

Analfabetismo digitale totale (chi non ha mai utilizzato Internet): pari al 34% nella popolazione 6-75 anni;

“Analfabetismo digitale funzionale”: chi ha utilizzato Internet negli ultimi 3 mesi ma non è in grado di utilizzare i servizi più comuni su Internet (interazione con le pubbliche amministrazioni, home banking, pagamenti elettronici – vedi modello DIGCOMP) pari al 24% della popolazione 6-75 anni;

Popolazione con competenze digitali almeno di base:
39,8%

L’analfabetismo digitale si può stimare tra il 60% e il 68% della popolazione.

Grado di Competenze Digitali in UE

Digital Skills Indicator*,
basato sul Digital
Competence Framework*

Nessuno skill digitale

ITALIA 38%

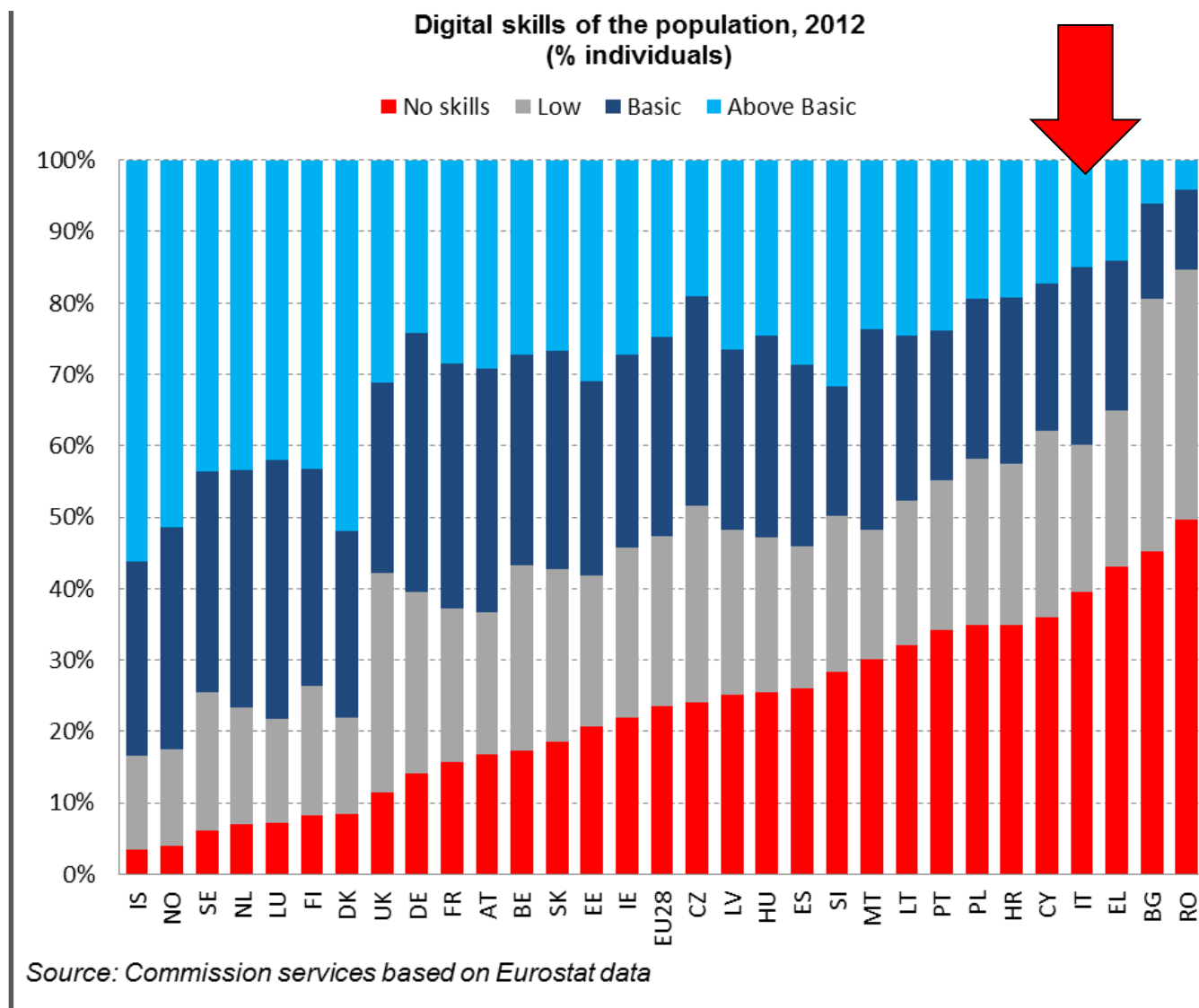
MEDIA UE 23%

SVEZIA 6%

Popolazione (%) con
sufficienti competenze
digitali (basica o superiore)

ITALIA 39,8%

MEDIA UE 52,6%



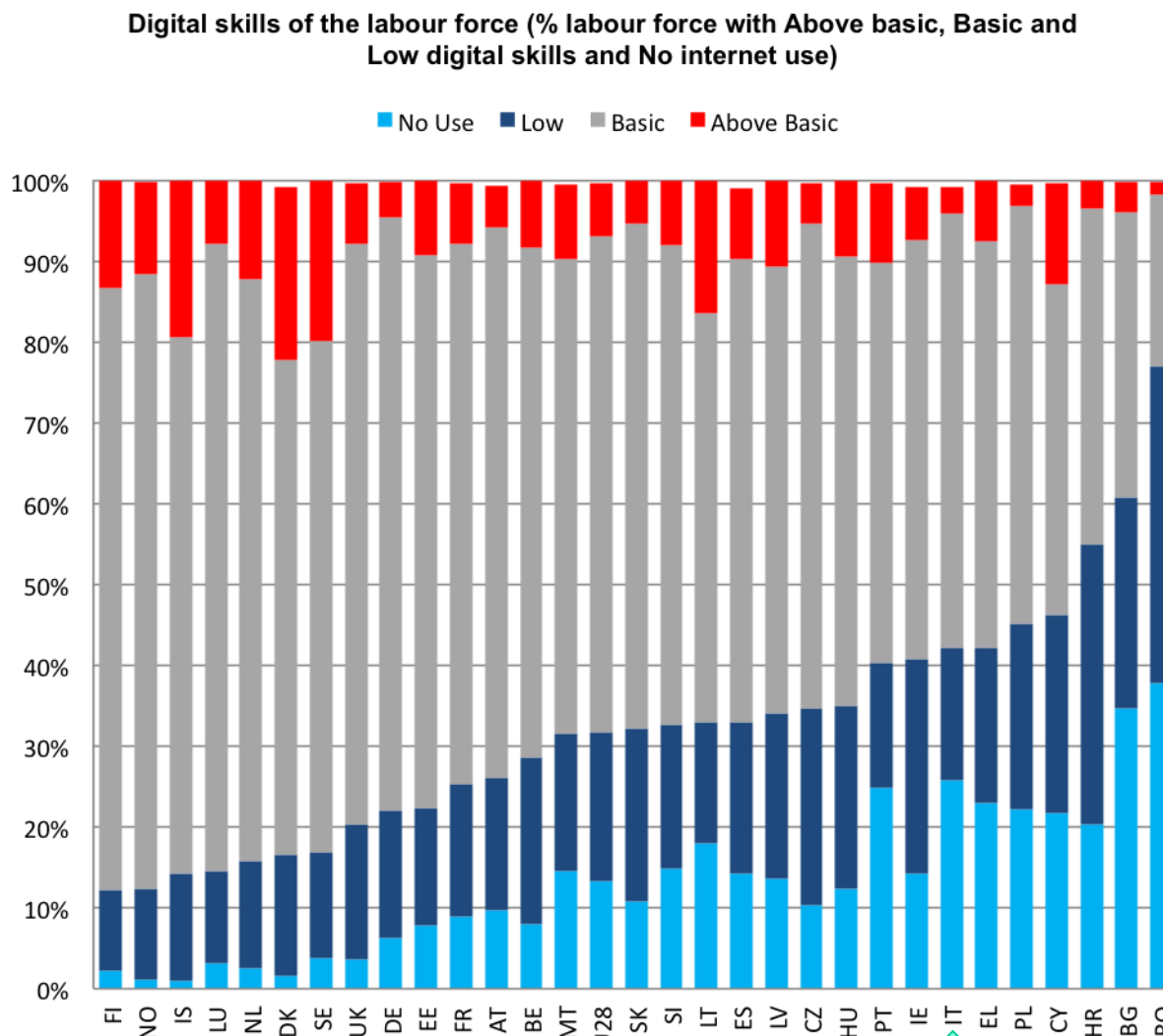
Nel 2014 il **32%** della forza lavoro UE aveva un livello insufficiente di digital skills. Di questi, il **13%** non aveva per nulla digital skills e non usava internet.

Italia:

- 26% nessuno skill
- 16% al livello basso
- 54% al livello Base
- 3% oltre il livello base

Sufficienti Italia: 57%

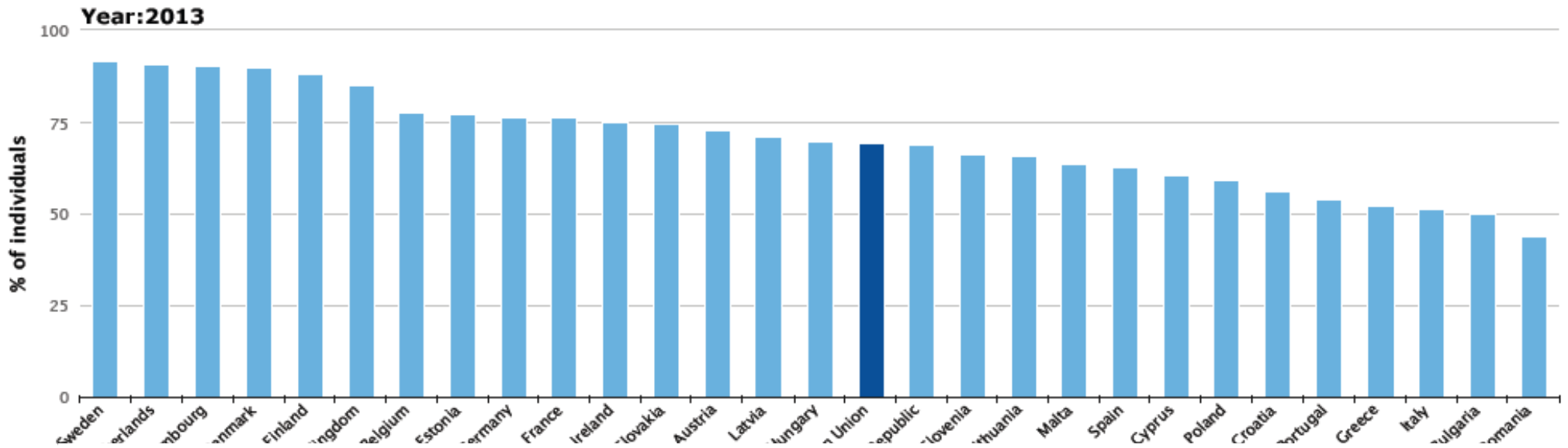
Sufficienti UE: 68%



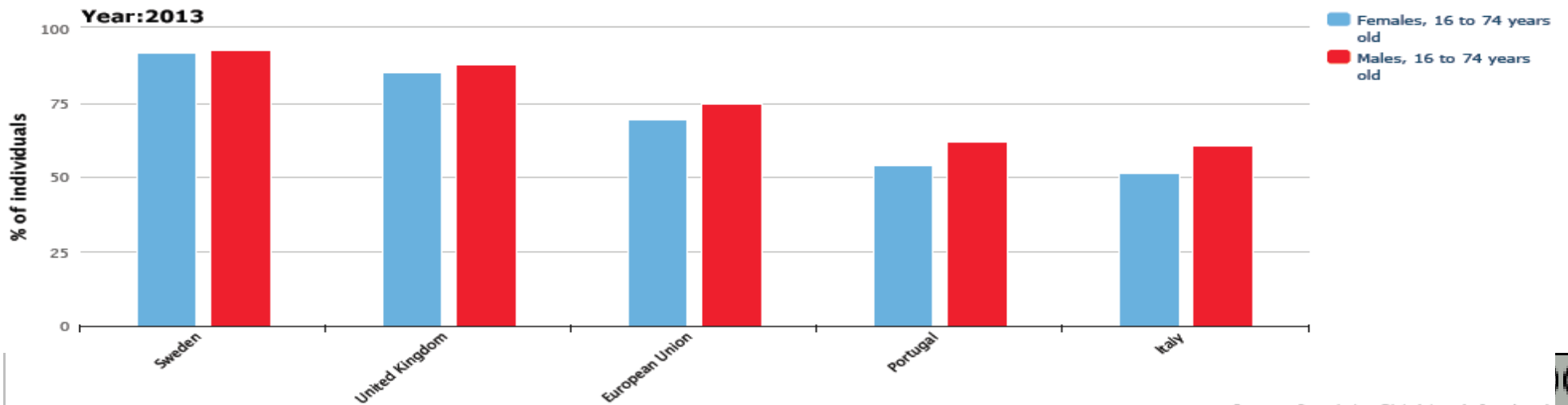
Digital Agenda Scoreboard 2015 – Digital Inclusion and Skills

Gender divide

Print chart Download image
Individuals who are regular internet users (at least once a week), Females, 16 to 74 years old



Print chart Download image
Individuals who are regular internet users (at least once a week), by Gender



Il contesto e gli obiettivi

Il modello delle città come metafora

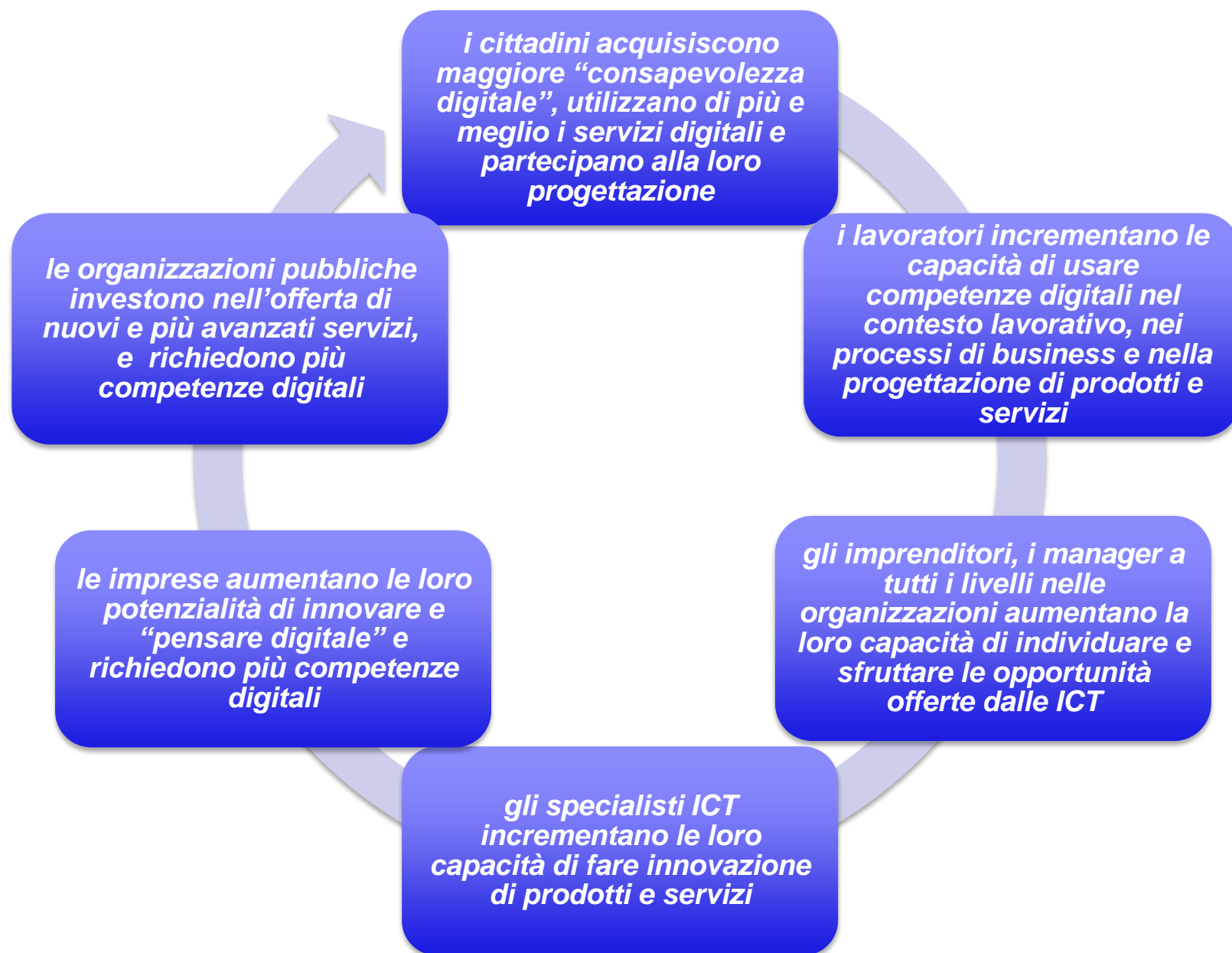
L'evoluzione del modello di città è la metafora più significativa del disegno delle nuove comunità
(da: Agenda per una città SMART)



Requisiti per la trasformazione digitale



Il circolo virtuoso da innescare



Quali competenze

Quali competenze digitali



DIGCOMP: aree di competenza (ver.1)

Informazione

Comunicazione

Creazione di
contenuti

Sicurezza

Problem-solving

Dimensione 1 5 aree e-CF	Dimensione 2 40 e-Competences identificate	Dimensione 3 Livelli di Capacità – livelli da e-1 a e-5, collegati ai livelli EQF 3–8				
		e-1	e-2	e-3	e-4	e-5
A. PLAN	A.1. Allineamento Strategie IS e di Business					
	A.2. Gestione dei Livelli di Servizio					
	A.3. Sviluppo del Business Plan					
	A.4. Pianificazione di Prodotto o di Servizio					
	A.5. Progettazione di Architetture					
	A.6. Progettazione di Applicazioni					
	A.7. Monitoraggio dei Trend tecnologici					
	A.8. Sviluppo Sostenibile					
	A.9. Innovazione					
B. BUILD	B.1. Sviluppo di Applicazioni					
	B.2. Integrazione dei Componenti					
	B.3. Testing					
	B.4. Rilascio (deployment) della Soluzione					
	B.5. Produzione della Documentazione					
	B.6. Ingegneria dei Sistemi					
C. RUN	C.1. Assistenza all'Utente					
	C.2. Supporto alle modifiche/evoluzioni del Sistema					
	C.3. Erogazione del Servizio					
	C.4. Gestione del Problema					
D. ENABLE	D.1. Sviluppo della Strategia per la Sicurezza Informatica					
	D.2. Sviluppo della Strategia della Qualità ICT					
	D.3. Fornitura dei servizi di Formazione					
	D.4. Acquisti					
	D.5. Sviluppo dell'Offerta					
	D.6. Gestione del Canale di Vendita					
	D.7. Gestione delle Vendite					
	D.8. Gestione del Contratto					
	D.9. Sviluppo del Personale					
	D.10. Gestione dell'Informazione e della Conoscenza					
	D.11. Identificazione dei Fabbisogni					
	D.12. Marketing Digitale					
E. MANAGE	E.1. Formulazione delle Previsioni					
	E.2. Gestione del Progetto e del Portfolio					
	E.3. Gestione del Rischio					
	E.4. Gestione delle Relazioni					
	E.5. Miglioramento del Processo					
	E.6. Gestione della Qualità ICT					
	E.7. Gestione del Cambiamento del Business					
	E.8. Gestione della Sicurezza dell'Informazione					
	E.9. IS Governance					

Definizione e-leadership dall'European Forum sulle e-skills – Commissione UE

*Si intendono come e-business skills o e-leadership skills le
capacità necessarie*

*per sfruttare le opportunità offerte dall'ICT e in particolare da
Internet;*

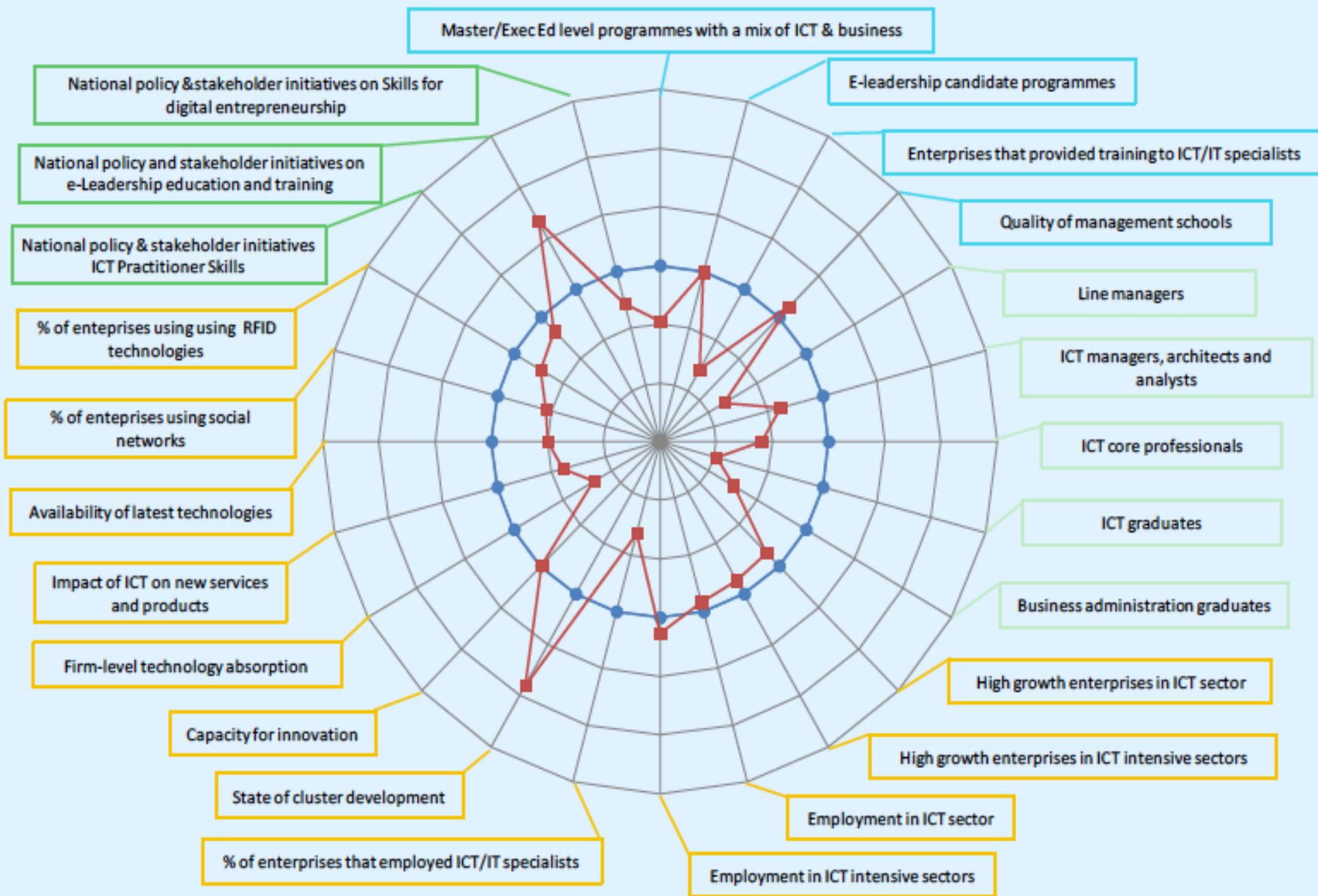
*per assicurare performance più efficienti ed efficacia di diversi tipi
di organizzazioni;*

*per esplorare le possibilità di nuovi modi di condurre processi
organizzativi di business e amministrativi;*

per avviare nuovi business.

e-Leadership performance per indicator

● EU ■ IT



L'e-leader "pensa digitale" e agisce nel digitale

- si pone prima di tutto il problema di come interpretare il contesto attuale (di mercato, di posizionamento) rispetto ad una situazione culturale e tecnologica che cambia.
- ha la consapevolezza che la direzione del cambiamento supportato dalla tecnologia non è deterministica e non è neutra e quindi le scelte che si compiono sono dettate dalla visione e dagli obiettivi che si vogliono perseguire.
- ha la consapevolezza che anche i collaboratori devono "pensare digitale"

Le aree di competenza dell'e-leadership



Derivato dal modulo "e-leadership" del MOOC Performance PA di FormezPA

Condizioni per il governo diffuso dei territori intelligenti



Ipotesi di percorso

politiche e programmi

- Azione e visione organica.
- Indispensabile un programma di sistema, recuperando e consolidando quanto fin qui portato avanti con il programma per le competenze digitali da parte di Agid

governance

- Stabilire questa come priorità politica strategica.
- Definire: chi è il process owner politico? Come si coordina con gli altri attori?

coordinamento operativo

- Grande opportunità dei fondi europei, le Regioni con i Centri per le Competenze Digitali.
- Necessaria organizzazione operativa come soggetto attuatore degli indirizzi politici, armonizzando gli sforzi dei ministeri, del settore privato, degli enti territoriali.
- Obiettivi comuni, chiari, misurabili, condivisi (base: Strategia 2016 della Coalizione per le competenze digitali)

metodo

- Digcomp ed e-CF modelli riconosciuti a livello europeo e con applicazioni significative anche in Italia.
- Sull'e-leadership sforzo di modellazione e applicazione.
- Utilizzare linee guida già presenti e in aggiornamento (Agid), condividere le esperienze di attuazione, in regime permanente di co-progettazione e co-produzione, tra tutti gli attori pubblici e privati.

Grazie dell'attenzione!

Nello Iacono

nello.iacono@gmail.com

www.statigeneralinnovazione.it

Per chi volesse approfondire il tema delle competenze digitali dei manager

<http://www.maggiolieditore.it/le-competenze-digitali-del-manager-pubblico.html>