

1. FINALITÀ
2. ASPETTATIVE
3. TAPPE
4. PARTECIPANTI
- 5. RUOLI**
6. CHALLENGE
7. REGOLE DEL GIOCO
8. SISTEMA DI VALUTAZIONE

05. RUOLI



SHERPA

Docenti/ricercatori dell'Università o formatori aziendali. Sono le guide che vi accompagneranno e vi aiuteranno in tutte le tappe di questo viaggio. Coordinano tutte le attività e rappresentano il punto di riferimento a cui potrete rivolgervi in qualunque momento.



TUTOR

Ex partecipanti delle summer school, degli smart camp o di Expeditions, collaborano con gli sherpa, soprattutto durante il lavoro in team, cercando di facilitare lo sviluppo dei progetti



DOCENTI DELLE SCUOLE

Insieme agli Sherpa vi accompagneranno in tutte le tappe di Enterprise e si assicureranno che i vostri project work proseguano con efficacia, tra una tappa e l'altra. Sono i garanti del vostro impegno nei confronti del progetto.



PROJECT LEADER

Sono ingegneri e tecnici del Gruppo Coesia. Vi aiuteranno nella progettazione e nello sviluppo del vostro project work, offrendo contenuti tecnici, consulenza e supporto. Rappresentano una risorsa importantissima con cui confrontarvi regolarmente.



MANAGER AZIENDALI

Vi accoglieranno e, insieme agli Sherpa, vi condurranno nei viaggi in impresa, favorendo la comprensione del contesto tecnico e organizzativo del Gruppo Coesia.



STAFF MAST

Si occupano del coordinamento organizzativo di tutto il progetto, supportano gli Sherpa e i project leader, offrono tutorship d'aula e sono il vostro punto di riferimento per problemi ed eventuali questioni organizzative o formali.



HR COESIA

Sono specialisti dell'apprendimento e dello sviluppo delle risorse umane. Offrono supporto progettuale, coordinamento con le imprese di Coesia e tutorship.

1. FINALITÀ
2. ASPETTATIVE
3. TAPPE
4. PARTECIPANTI
5. RUOLI
- 6. CHALLENGE**
7. REGOLE DEL GIOCO
8. SISTEMA DI VALUTAZIONE

06. **CHALLENGE**



SUSTAINABILITY



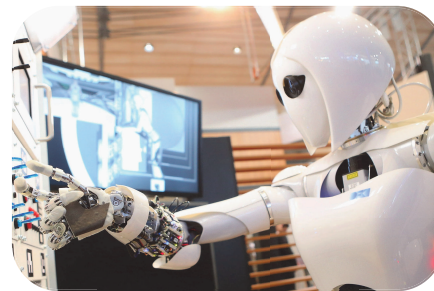
PACKAGING DESIGN



PRODUCT MARKETING



INDUSTRIAL
AUTOMATION



ARTIFICIAL
INTELLIGENCE

1. FINALITÀ
2. ASPETTATIVE
3. TAPPE
4. PARTECIPANTI
5. RUOLI
6. CHALLENGE
- 7. REGOLE DELGIOCO**
8. SISTEMA DIVALUTAZIONE

07.

REGOLE DELGIOCO

Questa impresa si articola in **9 mezzeggiornate** on line **dalle 9 alle 13**, oppure **dalle 14 alle 18** oltre al contest e lavoro in gruppo e individuale, **per un totale di 72-80 ore di lavoro**.

Durante ciascuna tappa gli studenti lavorano in gruppo al proprio progetto, continuando a svilupparlo a casa, a scuola e sulla piattaforma digitale attraverso le chat di gruppo su **Podio**.

LE NOSTRE REGOLE

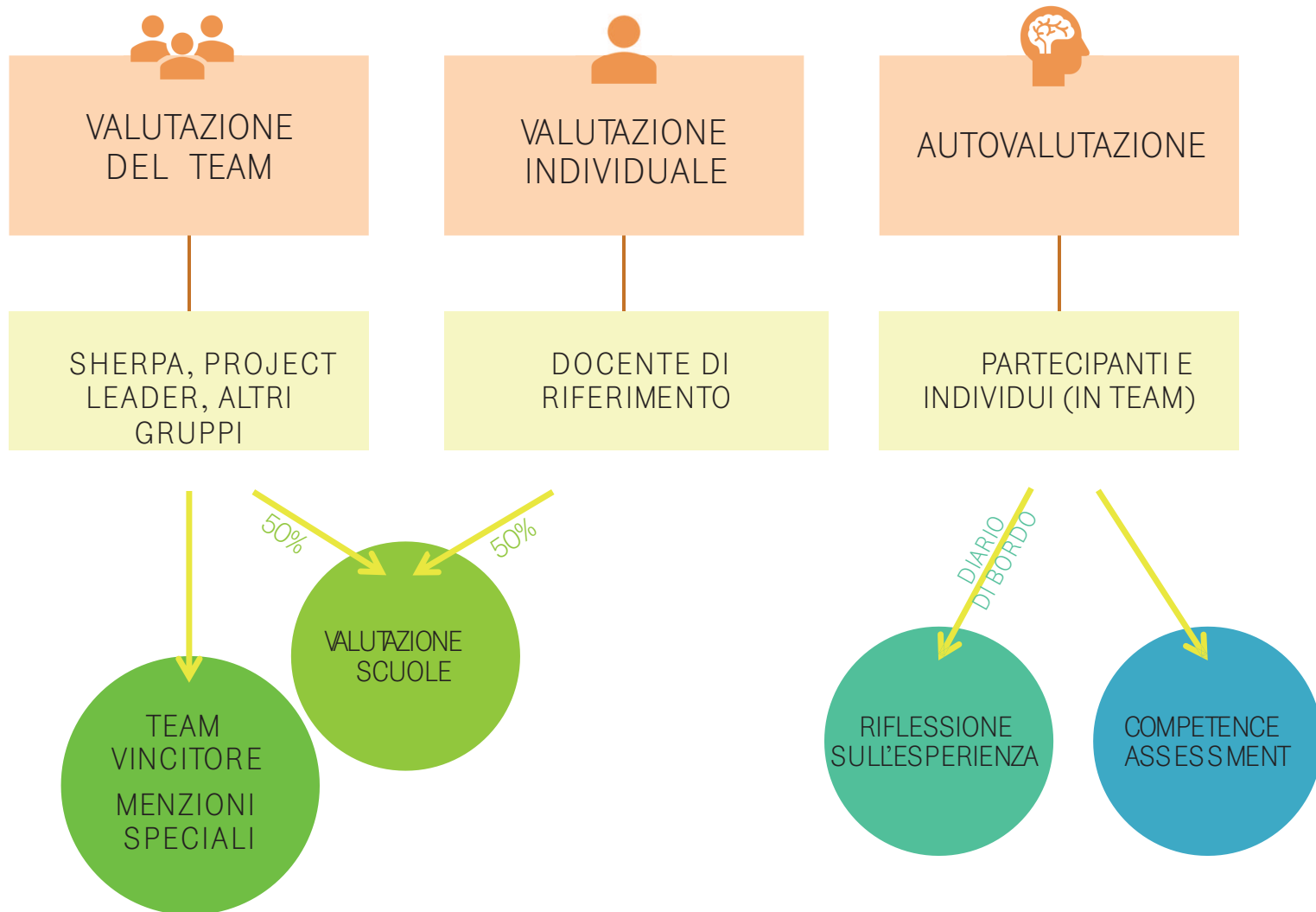
Tutti i partecipanti (studenti, Sherpa, tutor, docenti, ...) osservano **gli orari** e le indicazioni del programma. Tutti si impegnano **a non utilizzare il cellulare, Tablet o PC** per comunicare con l'esterno durante lo svolgimento del progetto.

Il rapporto tra tutti i partecipanti (studenti, tutor, Sherpa, docenti, coordinatori, ...) è ispirato ai principi d'**integrità, fiducia, collaborazione, rispetto reciproco, pari opportunità e contrasto di ogni discriminazione**.

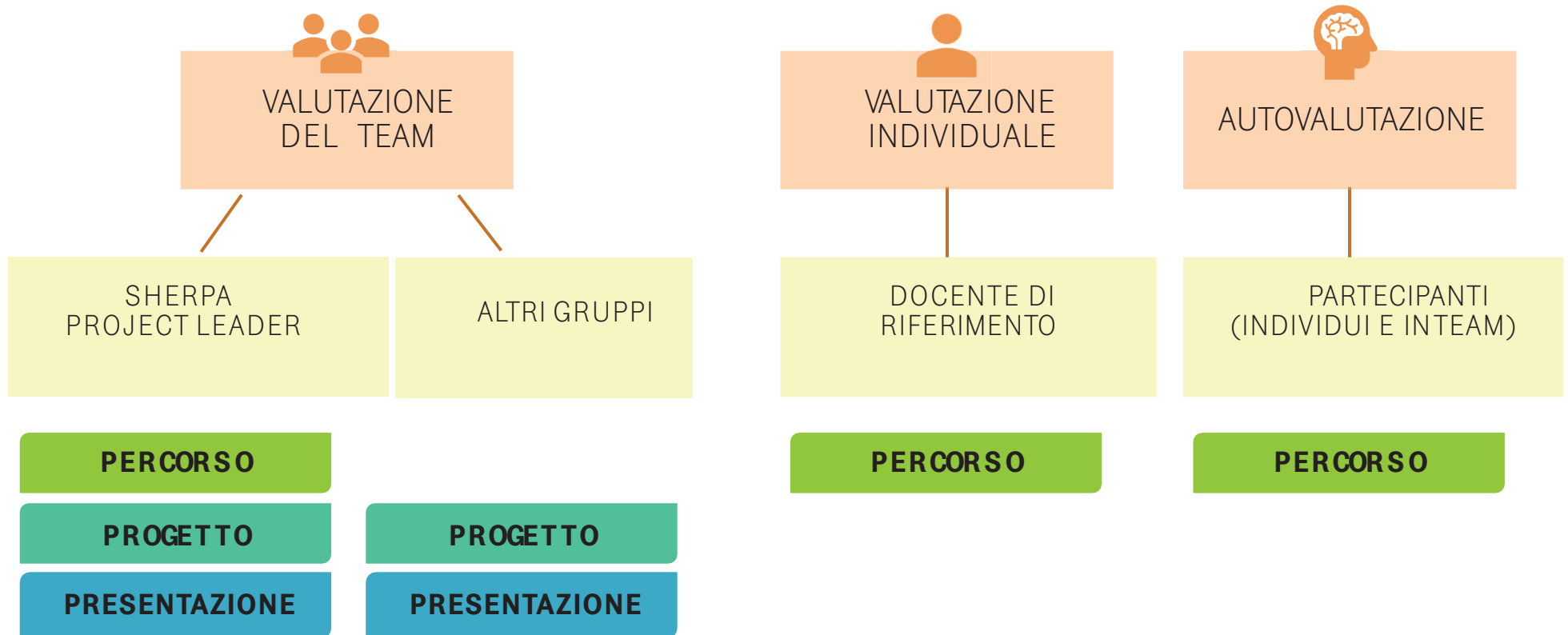
MAST. ENTER/PRISE

1. FINALITÀ
2. ASPETTATIVE
3. TAPPE
4. PARTECIPANTI
5. RUOLI
6. CHALLENGE
7. REGOLE DEL GIOCO
- 8. SISTEMA DI VALUTAZIONE**

08. SISTEMA DI VALUTAZIONE 1/2



08. SISTEMA DI VALUTAZIONE 2/2





WWW.MAST.ORG

WWW.ACADEMY.MAST.ORG