

Marco Montemagno presenta

St@rt

Mettiti alla prova e crea il tuo business
con le professioni di domani

 Clementoni®

Il mondo sta cambiando rapidamente ed è ricco di opportunità. **St@rt** è un gioco creato con **Marco Montemagno** per scoprire quali saranno le professioni del futuro che vi permetteranno di far decollare le vostre start-up. Acquisite le skills necessarie, ingaggiate i migliori professionisti, raggiungete i vostri obiettivi e gestite gli eventi per arrivare al successo. Un gioco cooperativo che metterà alla prova le vostre capacità di analisi, previsione e pianificazione, per non arrivare impreparati al "futuro" che è già "presente" intorno a noi. Oppure mettetevi alla prova anche da soli: rispondete alle domande e scoprite quale professione del futuro fa per voi.

Contenuto

22 Tessere Professione



64 Carte Situazione



18 Carte Obiettivo

Esistono 3 diversi tipi di carte obiettivo a seconda della tipologia dello stesso: start-up, requisiti generali e visione finanziaria.



18 Carte Evento



120 Gettoni Skill



Comunicazione



Intelligenza sociale



Pensiero strategico



Organizzazione



Pensiero laterale



Capacità di analisi



9 Gettoni Jolly

Possono essere utilizzati come una qualsiasi skill o per sopperire a una risposta sbagliata sulle Hard Skill durante la fase finale della partita (Fase 3).



9 Gettoni Tempo

Indicano quante volte un professionista è stato utilizzato.

Una clessidra



Due clessidre

Nel gioco sono inoltre presenti:

- 3 elastici per raggruppare le 3 tipologie di carte (Situazione, Obiettivo, Evento) e una busta in plastica in cui riporre i gettoni.
- 2 Tessere con riepilogo Skill e turno di gioco.
- Questo libretto con il regolamento e le domande sulle professioni.

Cosa vuol dire “gioco cooperativo”

Come in una vera start-up, il successo del vostro team arriverà solo se riuscirete tutti a dare il vostro meglio. Ogni giocatore sarà chiamato a fare delle scelte, ma vincerete o perderete tutti assieme per cui quando sarà il vostro turno potrete consultare i vostri compagni, anche se alla fine l'ultima parola sarà la vostra.

Scopo del gioco

Dovrete cooperare per ottenere il massimo risultato per la vostra start-up attraverso tre fasi di gioco: capire che skill serviranno (fase 1), reclutare i migliori professionisti (fase 2), soddisfare obiettivi e gestire eventi (fase 3).

Preparazione

Dividete le carte per gruppo di appartenenza e ponetele sul tavolo.

Prendete 3 Carte Obiettivo a caso (una per tipologia) e disponetele sul tavolo ben visibili con il titolo verso l'alto, poi riponete le altre nella scatola.

Prendete 2 Gettoni Skill per ogni tipologia (se volete diminuire la difficoltà del gioco nelle prime partite prendete un ulteriore Gettone Skill per tipologia).

Mettete a lato il mazzo delle Carte Situazione e delle Carte Evento, le Tessere Professione e gli altri Gettoni (Skill, Jolly e Tempo).

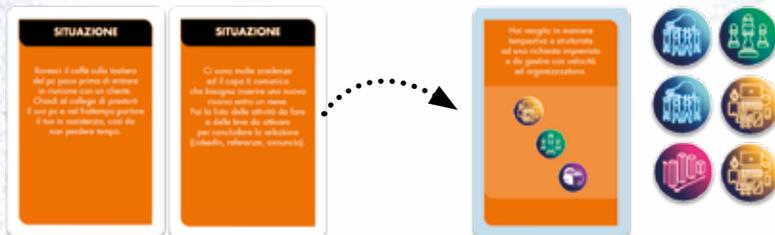


Fase 1

Acquisizione delle skill

In questa fase dovrete cercare di acquisire più Gettoni Skill possibili. A turno un giocatore prenderà 2 Carte Situazione senza girarle, ne leggerà il testo e poi tutti insieme deciderete quale delle due tenere e quale scartare. Una volta scelta la Carta, giratela, leggete il testo sul retro ed acquisite i Gettoni Skill riportati.

Questa fase si farà per sei volte: alla fine avrete acquisito un numero di skill di varia tipologia.



Nota: cercate di intuire, attraverso i testi riportati sulle carte, che tipologia di Gettoni Skill saranno presenti sul retro. Ciò vi servirà ad avere le tipologie di skill necessarie a ottenere le Tessere Professione che in seguito saranno importanti per la risoluzione degli obiettivi e degli eventi.

Avete già delle indicazioni di quali skill potranno servirvi dalle informazioni presenti sulle Carte Obiettivo che sono in campo fin dall'inizio del gioco.

Cercate comunque di variare la tipologia di skill per affrontare gli eventi successivi al raggiungimento degli obiettivi iniziali, e anche di discutere e condividere le scelte.

Le soft skill sono:



Comunicazione

Capacità di trasmettere e condividere in modo chiaro e coinvolgente idee ed informazioni con i propri interlocutori, di ascoltarli e di confrontarsi con loro efficacemente.



Organizzazione

Capacità di creare ordine tra i diversi elementi, mettendo in relazione le varie fasi di attività con metodo, ordine, attenzione alla gestione del tempo e ai dettagli.



Intelligenza sociale

Capacità di capire l'altro nei suoi pensieri, comportamenti ed emozioni, che si basa sulla consapevolezza e gestione di sé stessi in primis. Questa capacità permette di costruire e regolare relazioni senza stress né conflitti.



Pensiero laterale

Capacità di trovare soluzioni creative, superando il consolidato ed il "si è sempre fatto così". Non ricorre a strade semplici o conosciute, ma propone nuove letture, funzioni non testate, differenti modalità e un diverso uso di strumenti noti.



Pensiero strategico

Capacità di vedere "oltre" l'attuale ed il conosciuto, analizzando possibili vincoli e conseguenze, ma avendo al contempo la capacità di pensare ad uno scenario differente.



Capacità di analisi

Capacità di saper individuare il problema, scomporlo nelle sue componenti individuando relazioni di causa-effetto e priorità. Saper considerare ed approfondire molteplici variabili in relazione ad uno specifico tema, e non solamente le più comuni.

Fase 2

Ricerca delle professioni

In questa fase dovreste utilizzare i Gettoni Skill ottenuti nella fase 1 per cercare di reclutare i professionisti migliori per la vostra start-up. Mischiate le Tessere Professione e prendetene 12, distribuendole al centro del tavolo con il fronte rivolto verso l'alto. Mettete le restanti professioni nella scatola.

Nota: la scelta delle Tessere Professione dovrà essere fatta in funzione anche delle Carte Obiettivo iniziali. Inoltre, sapete che la tipologia di skill presente sul fronte accanto al nome sarà sicuramente presente sul retro.

A turno un giocatore sceglie una Tessera Professione e la gira: sul retro è riportato il numero esatto di Gettoni Skill necessari per reclutare quel professionista. Dovreste scartare i gettoni richiesti e conquisterete la relativa tessera.

Nota: se vi dovessero mancare uno o più gettoni di una certa tipologia, potrete sostituire ognuno di essi con 2 gettoni uguali di una tipologia differente.

Esempio: i giocatori scelgono la Tessera "Storyteller". Per poterla prendere devono scartare 2 gettoni Arancioni, 2 Azzurri e 2 Viola.

I giocatori possiedono 2 gettoni Arancioni, 2 Azzurri e 1 Viola, più gettoni di altri colori; non avendo altri gettoni Viola, scartano 2 gettoni Gialli al posto del gettone Viola.



Proseguite a turno nel reclutare nuovi professionisti sino a quando i Gettoni Skill in vostro possesso non potranno soddisfare la richiesta di una Tessera Professione, nemmeno sostituendoli con coppie di tipologie differenti: a questo punto la vostra fase di reclutamento si interromperà immediatamente e dovreste scartare i Gettoni Skill che vi fossero rimasti.

Esempio: i giocatori scelgono la Tessera "Space tour agent". Per poterla prendere devono scartare 2 gettoni Arancioni, 2 Gialli, 1 Azzurro e 1 Verde. I giocatori possiedono 2 gettoni Arancioni, 2 Gialli e 3 Viola; possono utilizzare 2 Gettoni Viola al posto di 1 Azzurro, ma manca comunque il Gettone Verde. La fase di reclutamento è terminata.



Nota: nello scegliere le Tessere Professione una dietro l'altra cercate di capire quali possono essere quelle che richiedono skills di cui voi possedete i Gettoni Skill. Un aiuto viene anche dalla tipologia di skill presente sul fronte delle Tessere Professione che rappresenta la skill dominante di quella professione.

Alla fine avrete quindi un numero di Tessere Professione che potrà variare di partita in partita.

Domande sulle professioni

Adesso, per ogni Tessera Professione che avete conquistato, un giocatore a scelta farà una domanda agli altri relativa a quella professione, presente in fondo a questo libretto. Chiederà un numero dall'1 al 12 e porrà il quesito corrispondente.

Se risponderete correttamente, guadagnerete un Gettone Jolly che è una sorta di super skill che potrà essere utilizzata nella Fase 3. Se non risponderete correttamente non succederà nulla.

Alla fine di questa fase avrete quindi un numero variabile di Gettoni Jolly.



Esempio: i giocatori hanno acquisito 6 Tessere Professione e 4 Gettoni Jolly.

Fase 3

Risoluzione degli obiettivi e degli eventi

Adesso dovrete gestire i vostri professionisti cercando di impegnarli al meglio per il successo della vostra start-up.

Partendo dal primo obiettivo e utilizzando le informazioni che la Carta Obiettivo porta sul fronte dovrete utilizzare le Tessere Professione e le rispettive skill per poterne soddisfare i requisiti.

Potrete giocare quante Tessere Professione volete per risolvere una Carta Obiettivo, ma tenete conto che ogni professionista ha una capacità limitata di lavorare.

Una volta giocate le Tessere Professione, girate la Carta Obiettivo e verificate se le skill presenti sulle vostre Tessere Professione soddisfano la richiesta delle skill sulla Carta Obiettivo.

Se non possedete tutte le skill necessarie potete utilizzare i Gettoni Jolly per soddisfare una qualsiasi skill.

Una volta che avete soddisfatto le skill, dovrete controllare che tra le Carte Professione che avete giocato ci sia la professione richiesta dalla Carta Obiettivo; se così fosse avete superato l'obiettivo, altrimenti dovrete rispondere a una domanda su quella professione nella stessa modalità vista in precedenza. Se risponderete correttamente, la Carta Obiettivo è soddisfatta; se risponderete in modo errato potrete sempre utilizzare un Gettone Jolly per continuare la partita. Infatti, se la Carta Obiettivo non può essere soddisfatta per qualsiasi motivo (mancanza di skill adeguate o risposta sbagliata sulla professione), il gioco termina immediatamente (*vedi Fine del gioco*).

Se la Carta Obiettivo invece è soddisfatta, giratela e tenetela davanti a voi (servirà per il conteggio totale dei punti e per la valutazione della partita).

Sulle Carte Professione giocate, invece, mettere il gettone Clessidra con il simbolo di una clessidra verso l'alto che servirà a ricordare che quel professionista è già stato utilizzato una volta. Un professionista può essere utilizzato solo due volte in tutta la partita: quando sarà utilizzato una seconda volta, dovrete girare il gettone clessidra sulle due clessidre.

Nota: se avete giocato la Tessera Professione richiesta dalla Carta Obiettivo, venite premiati per la vostra capacità di aver costituito un gruppo coerente alle necessità richieste e potrete evitare di mettere il Gettone Tempo (o girarlo se c'era già) su quel professionista che quindi potrà essere usato una volta in più nel corso della partita.

Esempio: la Carta Obiettivo è "Start-up MARKETING" (sul fronte ha il numero 7 e le skill Arancione, Giallo, Azzurro e Viola). I giocatori cercano di individuare fra le loro Tessere Professione quali potrebbero soddisfare tutte le skill e giocano lo Storyteller e il Data Privacy Manager. La Carta Obiettivo viene girata: per soddisfarla bisogna avere 2 skill Arancioni, 1 Gialla, 2 Azzurre e 2 Viola. Lo Storyteller ha 2 skill Arancioni, 2 Azzurre e 2 Viola, mentre il Data Privacy Manager ha 2 skill Gialle e 2 skill Rosa: insieme soddisfano la Carta Obiettivo. In più la carta presenta come richiesta il possedere lo Storyteller quindi nessuna domanda sulle professioni è richiesta e non bisogna mettere il Gettone Tempo sopra la Tessera dello Storyteller. La Carta Obiettivo è soddisfatta.



Esempio: la Carta Obiettivo è "Visione finanziaria ETICO SOSTENIBILITÀ" (sul fronte ha il numero 5 e le skill Viola e Verde). I giocatori cercano di individuare fra le loro Tessere Professione quali potrebbero soddisfare tutte le skill e giocano il Food Innovator e il Circular Economy Manager. La Carta Obiettivo viene girata e per soddisfarla bisogna avere 3 skill Viola e 2 Verdi. Il Food Innovator ha 1 skill Arancione, 1 Azzurra, 1 Viola e 1 Verde, mentre il Circular Economy Manager ha 1 skill Arancione, 1 Azzurra, 2 Viola e 1 Verde: insieme soddisfano la Carta Obiettivo. In più la carta presenta come richiesta di possedere il Bio Architect, ma questa professione pur essendo tra le professioni che possedete non è stata giocata quindi bisognerà rispondere alla domanda su questa professione. I giocatori rispondono in maniera errata, ma possono scartare un gettone Jolly. La Carta Obiettivo è soddisfatta.



Una volta soddisfatta la prima Carta Obiettivo, con lo stesso criterio passerete a quella successiva e quindi alla terza. Se tutte e tre le Carte Obiettivo sono soddisfatte proseguite come in precedenza prendendo una Carta Evento alla volta e provando a soddisfarne i requisiti (*nota: la maggior parte delle Carte Evento non ha bisogno di una professione per essere soddisfatta*). Quando non riuscirete a soddisfare le richieste di una Carta Obiettivo o Evento, il gioco terminerà immediatamente.

Esempio: la Carta Evento riporta sul fronte il numero 7 e le skill Giallo, Viola, Verde e Rosa. I giocatori giocano il Robotic Engineer che ha 2 skill Verdi, 2 Rosa, 1 Gialla e 1 Viola, e il Bio Architect che ha 2 skill Verdi, 1 Viola e 1 Rosa. La Carta Evento, una volta girata, richiede invece 2 skill Gialle, 2 Verdi, 2 Rosa e 1 Viola. Poiché tra le skill dei professionisti manca 1 skill Gialla e i giocatori non possiedono più Gettoni Jolly, la carta non è soddisfatta e il gioco termina.



Fine del gioco

Il gioco termina quando non potrete soddisfare una Carta Obiettivo o una Carta Evento: conterete i punti totalizzati che sono dati dalla somma dei numeri delle skill di ciascuna carta soddisfatta.

Se la somma è:

0 - 14: È stato un fallimento (dobbiamo rivedere assolutamente il nostro business)

15 - 20: Ci abbiamo provato, ma non è andata come speravamo

21 - 25: Iniziamo a vedere la luce

26 - 30: Stiamo iniziando a performare

31 - 35: Siamo col vento in poppa

36 - 40: È un successo

Più di 40: Siamo al top!!!



I giocatori hanno risolto 3 obiettivi e 2 eventi, ottenendo così 30 punti (7+6+5+5+7).

Gioco in solitario: quale sarà la tua professione del futuro

Mischiate le Carte Situazione e prendetene 2 non guardando il retro. Leggetele e sceglietene una, poi giratela e prendete i Gettoni Skill riportati. Procedete in questo modo per 10 volte.

Nota: in questa modalità di gioco potreste scoprire la vostra professione del futuro. Quando scegliete tra le due Carte Situazioni, prendete quella a cui vi sentite più affini.

Contate ora le skill per tipologia e controllate la tabella nella pagina accanto che, sulla base delle 2 skill più numerose, vi dirà quali sono le professioni che possono essere più adatte a voi. Se ad esempio avete il maggior numero di skill Comunicazione seguita da Pensiero laterale, le professioni più adatte possono essere STORYTELLER ed EDU TECH EXPERT. Scegliete una professione e andate alla corrispondente pagina con le domande: rispondete alle 12 domande di quella professione, scrivendo tutte le risposte su un foglio, poi verificate quante domande avete indovinato.

Questo sarà il vostro risultato finale:

0 - 3: Non fa per voi

4 - 7: C'è tanto da migliorare

8 - 11: Siete sulla buona strada

12: È il lavoro che fa per voi

Seconda skill	Prima skill: COMUNICAZIONE	Professioni
	<p>ORGANIZZAZIONE INTELLIGENZA SOCIALE</p> <p>PENSIERO LATERALE PENSIERO STRATEGICO CAPACITÀ DI ANALISI</p>	<p>SPACE TOUR AGENT, SHOWRUNNER, E-HEALTH COACH STORYTELLER, SHOWRUNNER, E-HEALTH COACH, FITNESS COUNSELOR</p> <p>STORYTELLER, EDU TECH EXPERT SPACE TOUR AGENT, SHOWRUNNER, MOBILITY ENGINEER MOBILITY ENGINEER, WASTE MANAGER</p>

Seconda skill	Prima skill: ORGANIZZAZIONE	Professioni
	<p>COMUNICAZIONE INTELLIGENZA SOCIALE</p> <p>PENSIERO LATERALE PENSIERO STRATEGICO CAPACITÀ DI ANALISI</p>	<p>SPACE TOUR AGENT, SHOWRUNNER, E-HEALTH COACH SPACE TOUR AGENT, SHOWRUNNER, E-HEALTH COACH, COLLABORATIVE BUSINESS MANAGER</p> <p>HOST PLATFORM DEVELOPER, ROBOTIC MEDICINE RESEARCHER SPACE TOUR AGENT, ROBOTIC MEDICINE RESEARCHER HOST PLATFORM DEVELOPER, DATA PRIVACY MANAGER, DATA SCIENTIST</p>

Seconda skill	Prima skill: INTELLIGENZA SOCIALE	Professioni
	<p>COMUNICAZIONE</p> <p>ORGANIZZAZIONE</p> <p>PENSIERO LATERALE PENSIERO STRATEGICO CAPACITÀ DI ANALISI</p>	<p>SHOWRUNNER, E-HEALTH COACH, STORYTELLER, FITNESS COUNSELOR</p> <p>SHOWRUNNER, E-HEALTH COACH, COLLABORATIVE BUSINESS MANAGER</p> <p>STORYTELLER, SPORT TECH DEVELOPER SHOWRUNNER, SPORT TECH DEVELOPER MOBILITY ENGINEER, CRYPTO DEVELOPER</p>

Seconda skill	Prima skill: PENSIERO LATERALE	Professioni
	<p>COMUNICAZIONE ORGANIZZAZIONE</p> <p>INTELLIGENZA SOCIALE PENSIERO STRATEGICO</p> <p>CAPACITÀ DI ANALISI</p>	<p>STORYTELLER, EDU TECH EXPERT WASTE MANAGER, HOST PLATFORM DEVELOPER, ROBOTIC MEDICINE RESEARCHER</p> <p>STORYTELLER, SPORT TECH DEVELOPER SPORT TECH DEVELOPER, CIRCULAR ECONOMY MANAGER, FOOD INNOVATOR, WASTE MANAGER WASTE MANAGER, HOST PLATFORM DEVELOPER, ROBOTIC ENGINEER</p>

Seconda skill	Prima skill: PENSIERO STRATEGICO	Professioni
	<p>COMUNICAZIONE ORGANIZZAZIONE INTELLIGENZA SOCIALE PENSIERO LATERALE</p> <p>CAPACITÀ DI ANALISI</p>	<p>MOBILITY ENGINEER, SHOWRUNNER, SPACE TOUR AGENT ROBOTIC ENGINEER, E-SPORT ATHLETE SPORT TECH DEVELOPER, CRYPTO DEVELOPER SPORT TECH DEVELOPER, CRYPTO DEVELOPER, ROBOTIC ENGINEER, BIO ARCHITECT CRYPTO DEVELOPER, ROBOTIC ENGINEER, BIO ARCHITECT, E-SPORT ATHLETE</p>

Seconda skill	Prima skill: CAPACITÀ DI ANALISI	Professioni
	<p>COMUNICAZIONE ORGANIZZAZIONE</p> <p>INTELLIGENZA SOCIALE PENSIERO LATERALE PENSIERO STRATEGICO</p>	<p>WASTE MANAGER, MOBILITY ENGINEER HOST PLATFORM DEVELOPER, DATA PRIVACY MANAGER, DATA SCIENTIST CRYPTO DEVELOPER, MOBILITY ENGINEER ROBOTIC ENGINEER, HOST PLATFORM DEVELOPER ROBOTIC ENGINEER, AI PROGRAMMER, HACKING PROTECTION MANAGER</p>

AI Programmer

1) L'intelligenza artificiale (AI) è un campo della programmazione informatica che cerca di:

- a) sostituire le funzioni del cervello umano
- b) modificare le funzioni del cervello umano
- c) replicare le funzioni del cervello umano

2) I campi di applicazione dell'AI:

- a) sono limitati al settore militare
- b) sono molteplici e in via di espansione
- c) sono limitati al gaming

3) L'AI Programmer è una figura professionale:

- a) emergente e destinata a diventare insostituibile
- b) destinata a essere soppiantata dall'AI stessa
- c) inutile se non affiancata da altri professionisti

4) Nei confronti dell'umanità, l'AI rappresenta:

- a) un rischio calcolato da tenere sotto controllo
- b) un pericolo da evitare assolutamente
- c) un'opportunità da sfruttare a qualunque costo

5) Il compito dell'AI Programmer consiste nello scrivere:

- a) programmi che escludono l'intervento umano
- b) programmi che controllano il pensiero umano
- c) programmi capaci di emulare il pensiero umano

6) Oltre a saper scrivere codici, l'AI Programmer deve avere principalmente anche ottime conoscenze di:

- a) biologia
- b) chimica
- c) matematica

7) Ha detto "L'AI potrebbe essere usata per creare un dittatore immortale da cui non si può scappare":

- a) Margherita Hack
- b) Steven Spielberg
- c) Elon Musk

8) Per quanto evoluta, la AI non è riuscita (e a breve non sarà in grado) di creare robot che possano:

- a) fare previsioni in campo diagnostico medico
- b) provare empatia
- c) risanare la salute del pianeta

9) L'AI può fare a meno della supervisione umana:

- a) sarebbe meglio di no, in nessun caso
- b) certo, è quello l'obiettivo
- c) questo step è già stato superato!

10) Alcuni tra i più popolari e forti programmi che giocano a scacchi si chiamano:

- a) Magnus, Garry e Bobby
- b) Shark, Snake e Copperfield
- c) Stockfish, Komodo e Houdini

11) Il primo esempio di AI nel cinema:

- a) Maria (Metropolis)
- b) Roy Batty (Blade Runner)
- c) HAL 9000 (2001: Odissea nello spazio)

12) Secondo la "Legge Zero" della robotica di Isaac Asimov un robot dotato di AI:

- a) non deve recar danno all'umanità
- b) non può recar danno all'umanità
- c) non dovrebbe recar danno all'umanità

Bio-Architect

1) La parola chiave della Bioarchitettura è:

- a) sostenibilità
- b) biocompatibilità
- c) biodiversità

2) La Bioarchitettura utilizza esclusivamente:

- a) energie rinnovabili
- b) energie non rinnovabili
- c) tutt'e due

3) Una "casa passiva":

- a) si usa solo come rifugio dalle intemperie
- b) non può essere abitata
- c) copre i fabbisogni termici grazie al suo design

4) Il Bio-Architect progetta:

- a) solo strutture abitative
- b) strutture funzionali attente all'ambiente
- c) strutture ispirate a modelli biologici

5) Rispetto all'architettura tradizionale, la Bioarchitettura:

- a) tiene conto dell'impatto ecologico
- b) si preoccupa del benessere degli utenti finali
- c) usa solo materiali naturali

6) Se installo una serra termica, ho la possibilità di:

- a) ottimizzare il consumo energetico della casa
- b) poter coltivare frutta e verdura in casa
- c) fornire luce in casa anche durante la sera

7) Per il Bio-Architect la conoscenza della cultura locale:

- a) permette di destreggiarsi nei meandri burocratici
- b) è un valore da rispettare nella progettazione
- c) permette di progettare taverne adeguate

8) L'orientamento di un edificio realizzato secondo la bioarchitettura:

- a) è fondamentale per ridurre i consumi
- b) serve solamente in presenza di strade
- c) pone le stanze "più attive" a nord

9) L'impatto ecologico di ogni nuova costruzione:

- a) si risolve abbattendone una vecchia
- b) è un rischio da correre
- c) va contenuto il più possibile

10) Il Bio-Architect tra questi materiali predilige:

- a) beton brut (cemento a vista)
- b) plexiglass
- c) reclaimed lumber (legname di recupero)

11) Un Bio-Architect guarderebbe più volentieri:

- a) La casa dalle finestre che ridono
- b) La casa nella prateria
- c) La casa in fondo al lago

12) L'aggettivo che non fa parte del vocabolario di un buon Bio-Architect:

- a) olistico
- b) ecologico
- c) sintetico

Circular Economy Manager

1) L'economia circolare si riferisce a:

- a) una modalità di scambio domanda/offerta
- b) un'economia capace di rigenerarsi da sola
- c) un modello di circolazione del capitale

2) L'ecodesign di un prodotto è:

- a) la sua progettazione ecosostenibile
- b) il suo riciclo tramite passaparola
- c) una produzione ecosolidale

3) Se si parla di biomimetica, il Circular Economy Manager sa che si parla:

- a) di un indumento per camuffare gli operai
- b) delle conseguenze morali di un'economia biologica
- c) di una disciplina che imita i processi naturali

4) Il compito principale del Circular Economy Manager in azienda è rendere possibile:

- a) la coesistenza di modelli lineare e circolare
- b) la transizione del business da lineare a circolare
- c) la formazione del personale in ottica circolare

5) Una parola d'ordine che non manca mai nel vocabolario del bravo Circular Economy Manager:

- a) riuso
- b) sconto
- c) spreco

6) L'agenda 2030 che un Circular Economy Manager deve senz'altro aver presente ha il punto nevralgico che verte su:

- a) sviluppo sostenibile
- b) alfabetizzazione informatica
- c) colonizzazione di altri pianeti

7) Rispetto a un'automobile in car sharing, un'automobile utilizzata in modo tradizionale:

- a) viene mantenuta meglio
- b) giace inutilizzata il 90% del tempo contro il 60%
- c) consuma mediamente di più

8) In Europa, i primi interventi legislativi in materia di economia circolare si sono avuti nel 2016:

- a) con contributi per startup di economia circolare
- b) con un'informativa su provvedimenti entro 10 anni
- c) con una legge contro lo spreco di cibo e farmaci

9) La Circular Economy è un'economia:

- a) a costo zero
- b) a km zero
- c) a rifiuti zero

10) In azienda il Circular Economy Manager deve badare maggiormente:

- a) all'ecoefficienza
- b) all'ecoefficacia
- c) all'ecosufficienza

11) Per il Circular Economy Manager il "packaging":

- a) è un rifiuto da riciclare
- b) è un rifiuto da smaltire
- c) non è un rifiuto

12) Il motto del Circular Economy Manager:

- a) Mal comune mezzo gaudio
- b) È uno sporco lavoro, ma qualcuno deve pur farlo
- c) Da cosa nasce cosa

Soluzioni: 1) b - 2) a - 3) c - 4) b - 5) a - 6) a - 7) b - 8) c - 9) c - 10) b - 11) c - 12) c

Collaborative Business Manager

1) Oggi, per avere successo, un'azienda deve:

- a) mirare a una prospettiva esterna e interaziendale
- b) focalizzarsi sulla prospettiva interna
- c) tenere d'occhio la concorrenza

2) Il modello a cui dovrebbe ispirarsi un'azienda dinamica è:

- a) il classico modello capitalistico: funziona sempre
- b) partnership e collaborazione
- c) competizione e spionaggio aziendale

3) La globalizzazione ha reso un fattore strategico di successo:

- a) l'occultamento dei dati
- b) la riservatezza nelle comunicazioni
- c) la cooperazione tra aziende

4) L'espressione "time to market" (tempo al mercato) indica il tempo:

- a) necessario ad arrivare al supermercato
- b) in cui si spende lo stipendio
- c) tra ideazione e commercializzazione di un prodotto

5) Il Collaborative Business si basa principalmente su:

- a) fattore umano
- b) tecnologia digitale
- c) innovazione manageriale

6) L'ostacolo maggiore per un'azienda oggi è rappresentato da:

- a) indisponibilità economica
- b) resistenza al cambiamento
- c) frammentazione delle risorse

7) Il ruolo del Collaborative Business Manager consiste in:

- a) ottimizzazione di capacità e risorse
- b) formazione del personale
- c) ammodernamento tecnologico

8) Il Collaborative Business è reso possibile:

- a) dagli incentivi statali
- b) dall'evoluzione delle tecnologie di comunicazione
- c) dallo sviluppo del mercato del lavoro

9) Il Collaborative Business può essere definito anche come trasformazione dell'azienda:

- a) da statica a dinamica
- b) da azienda di produzione a consorzio
- c) da impresa tradizionale a impresa in rete

10) L'obiettivo del Collaborative Business è:

- a) incrementare l'efficacia e la competitività
- b) allargare il portafoglio clienti
- c) ridurre i costi

11) Un proverbio per il Collaborative Business Manager:

- a) chi fa da sé fa per tre
- b) l'unione fa la forza
- c) meglio un uovo oggi che una gallina domani

12) Il "Lean Thinking" (pensare snello) è una strategia organizzativa:

- a) per la perdita sostenibile di peso corporeo
- b) che elimina tutte le riflessioni etiche superflue
- c) che aumenta l'efficienza ed elimina gli sprechi

Cryptocurrency Exchange Developer

1) Una criptovaluta (in inglese "cryptocurrency") rappresenta:

- a) una moneta impossibile da convertire
- b) un valore digitale basato sulla crittografia
- c) un simbolo economico difficile da leggere

2) Il primo Paese a introdurre una criptovaluta come moneta legale è stato:

- a) El Salvador
- b) Svezia
- c) Stati Uniti

3) La prima criptovaluta fu creata nel 2009 ed è:

- a) Litecoin
- b) Ether
- c) Bitcoin

4) Quali fra queste non sono criptovalute?

- a) Monero e Ripple
- b) Pampero e Dodge
- c) Zcash e Dogecoin

5) Le criptovalute si basano sulla "blockchain" (catena di blocchi), un registro che è immutabile:

- a) a meno di invalidare l'intera struttura
- b) a meno di un'intrusione di hacker esperti
- c) a meno di un blackout del sistema elettrico

6) Al contrario dei sistemi di pagamento tradizionali, le criptovalute utilizzano un sistema:

- a) che ricorda il baratto
- b) senza controllo
- c) decentralizzato

7) Uno dei principali problemi dell'uso delle criptovalute è:

- a) l'astrusità del funzionamento
- b) l'inquinamento
- c) la quotazione in Borsa

8) La proprietà di un portafoglio di criptovaluta è di chi:

- a) ne possiede la chiave privata
- b) lo scarica nel proprio hard disk
- c) lo riporta nella dichiarazione dei redditi

9) Il Cryptocurrency Exchange Developer sviluppa piattaforme:

- a) petrolifere
- b) elevatrici
- c) di scambio di valute digitali con altri beni

10) A novembre 2020, quante diverse criptovalute esistevano?

- a) meno di 700
- b) circa 7.000
- c) più di 70.000

11) Si parla di "mining" (estrarre) di criptovalute quando qualcuno fornisce potenza di calcolo:

- a) in cambio di credibilità
- b) in cambio di una parte di criptovaluta
- c) per commettere illeciti

12) Il Bitcoin è illegale in svariati Paesi, tra i quali Bangladesh, Bolivia, Nepal e:

- a) Marocco
- b) Italia
- c) Turchia

Soluzioni: 1) b - 2) a - 3) c - 4) b - 5) a - 6) c - 7) b - 8) a - 9) c - 10) b - 11) b - 12) a

Data Privacy Manager

1) Data Privacy significa:

- a) protezione dei dati
- b) riservatezza dei dati
- c) inaccessibilità ai dati

2) Privacy dei dati e sicurezza dei dati:

- a) sono due cose diverse
- b) generalmente coincidono
- c) si escludono a vicenda

3) Per tutelare la privacy il Data Privacy Manager declina opportunamente in strumenti, metodologie e processi:

- a) le banche dati dell'azienda
- b) i contatti con il pubblico
- c) tutte le attività dell'azienda

4) All'interno di un'azienda, occorre garantire che i dati siano:

- a) riservati ma non protetti
- b) riservati e protetti
- c) protetti ma non riservati

5) Se il Data Privacy Manager determina che non si sta seguendo il GDPR, significa che non si sta seguendo:

- a) il regolamento europeo sul trattamento dei dati
- b) le indicazioni del navigatore
- c) il Garante della Privacy

6) Nel 1890 venne pubblicato The Right of Privacy, prima monografia in cui si parla della privacy come:

- a) cortesia di non entrare in una toilette occupata
- b) volontà di nascondere azioni illegali
- c) equilibrio tra riservatezza e informazione

7) "Sicurezza dei dati" significa:

- a) evitare il deterioramento dei dati
- b) proteggere i dati e prevenirne l'abuso
- c) fornire i dati solo alle persone autorizzate

8) Al di là del potenziale economico dei dati, la tutela della loro riservatezza oggi costituisce:

- a) un problema da risolvere
- b) una sfida da affrontare
- c) un'opportunità da realizzare

9) Il termine spam, l'invio ripetuto e senza consenso di messaggi indesiderati, deriva dal nome di:

- a) un metodo di marketing aggressivo
- b) un centro massaggi statunitense
- c) un marchio di carne in scatola

10) Le garanzie di sicurezza offerte dalla Data Privacy sono fondamentali per:

- a) acquisire e mantenere la fiducia del cliente
- b) incrementare il fatturato dell'azienda
- c) battere la concorrenza

11) Per farsi un'idea, i dati che possono essere immagazzinati in uno zettabyte di spazio sono circa:

- a) 180 milioni di Biblioteche del Congresso degli USA
- b) 220 miliardi dei più recenti pc portatili
- c) 750 miliardi di miliardi di Bibbie

12) "Python" è un:

- a) serpente estinto, simbolo della protezione dati
- b) linguaggio di programmazione
- c) colosso tra le agenzie di Data Privacy Management

Data Scientist

1) Il 90% dei dati oggi in circolazione è stato creato:

- a) negli ultimi vent'anni
- b) negli ultimi due anni
- c) dal 1970

2) Attraverso la combinazione di più dati si ottiene:

- a) un'informazione
- b) un modello
- c) una previsione

3) L'obiettivo della Data Science è:

- a) produrre una grossa mole di dati
- b) controllare dati
- c) sviluppare strategie in base ai dati disponibili

4) Gli Open Data possono essere:

- a) liberamente utilizzati e ridistribuiti
- b) utilizzabili a certe condizioni
- c) distribuiti con riserva

5) Gli Analytics sono:

- a) analisi strutturate di dati e statistiche
- b) un gruppo di supereroi
- c) un esame per l'abilitazione a Data Scientist

6) L'AgID ha come fine il perseguire il massimo livello tecnologico nello sviluppo pubblico. La sigla sta per:

- a) Azienda Grandi Innovazioni Digitali
- b) Associazione Giovani Digitali
- c) Agenzia per l'Italia Digitale

7) Il Data Scientist è:

- a) uno specialista nel trattamento dei dati
- b) un data analyst che ce l'ha fatta
- c) un ricercatore

8) In un'azienda, il compito del Data Scientist consiste nell'analizzare e interpretare i dati:

- a) al fine di poterli organizzare in modo efficace
- b) con lo scopo di ottimizzarne la consultazione
- c) in funzione di un certo obiettivo di business

9) I dati grezzi sono stati definiti:

- a) "il petrolio della nostra epoca"
- b) "le porte di Tannhäuser"
- c) "l'oro del futuro"

10) Nel 2012 la Harvard Business Review definiva il lavoro del Data Scientist, ricercato da tutte le aziende, come:

- a) "l'occupazione più trendy del millennio"
- b) "l'impiego più cool del nostro tempo"
- c) "la professione più sexy del XXI secolo"

11) Cosa sono i "big data"?

- a) dati provenienti da VIP
- b) dati della massima importanza
- c) un grande volume di dati

12) Nel 1980 Michael Crichton in un romanzo preconizzava l'importanza dei dati per la società futura:

- a) Jurassic Park
- b) Congo
- c) Punto zero

EduTech Expert

1) EduTech sta per:

- a) educazione tecnica
- b) tecnologia educativa
- c) tecnica educazionale

2) Per facilitare l'apprendimento, gli strumenti che l'EduTech Expert utilizza sono:

- a) hardware, software, teoria e pratica educativa
- b) computer e connessione internet
- c) contenuti multimediali e dispositivi informatici

3) Cos'è un MOOC?

- a) una modalità di ottimizzazione collaborativa
- b) la parola più efficace per richiedere silenzio
- c) un corso online aperto e pensato per grandi numeri

4) L'EduTech Expert è uno specialista che accompagna le aziende a costruire:

- a) la formazione ottimale per i tirocinanti
- b) i migliori percorsi di sviluppo per le risorse
- c) i magazzini più funzionali

5) È compito dell'EduTech Expert:

- a) supportare l'apprendimento con strumenti evoluti
- b) promuovere nuove tecnologie di apprendimento
- c) introdurre maggiore tecnologia nell'apprendimento

6) Il "blended learning" o "apprendimento misto":

- a) punta a insegnare le basi di svariate discipline
- b) utilizza le nozioni di una disciplina in un'altra
- c) utilizza un mix di metodi di apprendimento

7) Nei confronti dell'insegnamento tradizionale, l'insegnamento online:

- a) lo sostituirà totalmente rendendolo obsoleto
- b) lo affiancherà in misura crescente
- c) lo sostituirà in casi di emergenza

8) Qual è l'utilizzo principale delle stampanti 3D?

- a) prototipazione rapida
- b) produzione di cibo
- c) realizzazione di gadget

9) L'M-learning è:

- a) e-learning basato sui media
- b) e-learning gestito da macchine A.I.
- c) e-learning basato su dispositivi portatili

10) Si può considerare come un esempio di EduTech:

- a) il proiettore di diapositive
- b) il telecomando del televisore
- c) la cattedra

11) L'EduTech Expert si preoccupa di definire il modello didattico:

- a) che funzioni, i ragazzi si adatteranno
- b) più funzionale alla situazione
- c) che si è sempre usato ma con nuovi strumenti

12) Lo spirito dell'EduTech Expert nel titolo di un film:

- a) Tutti insieme appassionatamente
- b) A ciascuno il suo destino
- c) La scuola è finita

E-Health Coach

1) La E-Health è la nuova frontiera:

- a) dell'assistenza sanitaria
- b) del fitness online
- c) della salute dei dispositivi elettronici

2) La E-Health permette agli operatori sanitari:

- a) di fornire assistenza qualificata a distanza
- b) di bypassare la burocrazia
- c) di eseguire interventi a distanza

3) Grazie alla telemedicina sarà possibile:

- a) eliminare le visite mediche in presenza
- b) ridurre al minimo i contatti medico-paziente
- c) creare una banca dati socio-sanitaria territoriale

4) L'E-Health Coach aiuta:

- a) i pazienti a usare i dispositivi digitali
- b) i medici a compilare le ricette elettroniche
- c) gli OSS a migliorare le proprie competenze

5) La "televisita" è un servizio attraverso il quale paziente e medico:

- a) entrano in contatto video/audio
- b) guardano un film insieme
- c) registrano un video

6) L'"Indice di Perfusione" è un parametro che:

- a) misura le dita dei piedi
- b) misura l'intensità di pulsazione
- c) indica il passaggio allo stato liquido

7) La sanità digitale si rivela particolarmente utile:

- a) ovunque ci sia un problema di salute
- b) in situazioni di emergenza
- c) ove manchino adeguate strutture sanitarie

8) L'E-Health Coach guida il personale sanitario:

- a) a gestire gli strumenti di prevenzione e cura
- b) a usare correttamente il computer
- c) a interpretare i dati

9) Oltre al miglioramento dell'operatività, un altro aspetto importante della E-Health è:

- a) l'assenza di prescrizioni mediche
- b) la semplicità di utilizzo
- c) la riduzione dei costi

10) È possibile tenere monitorato tramite app:

- a) il livello di glucosio nel sangue
- b) la quantità di sangue nel corpo
- c) i pensieri di un paziente

11) Per i pazienti, il vantaggio principale della E-Health è:

- a) utilizzare dispositivi digitali
- b) non doversi per forza allontanare da casa
- c) poter parlare al telefono con un operatore

12) Nei confronti del paziente, l'E-Health Coach lo aiuta:

- a) a gestire la propria salute in modo più autonomo
- b) a imparare come funziona la telemedicina
- c) a interpretare gli esiti delle analisi

E-Sport Athlete

1) Gli E-Sport sono un fenomeno:

- a) emerso negli anni '60
- b) molto legato ai più giovani
- c) già datato

2) L'E-Sport si conferma come:

- a) una moda riservata alle giovani generazioni
- b) un fenomeno passeggero e contingente
- c) una tendenza in crescita destinata a durare

3) Gli E-Sport Athlete sono:

- a) dilettanti
- b) giocatori occasionali
- c) professionisti

4) Rispetto agli sport tradizionali, gli E-Sport ad alto livello richiedono:

- a) minore impegno
- b) lo stesso impegno, diversamente declinato
- c) maggiore impegno

5) Sei un gamer se quando senti parlare di FPS:

- a) sai che avrai bisogno del joystick
- b) pensi a sparatutto o a frequenza dei fotogrammi
- c) fai ctrl+alt+canc e guardi le prestazioni del pc

6) La "HyperMotion" è:

- a) una tecnologia per immagini più realistiche
- b) un modo per collegare più E-Sport Athlete simultaneamente
- c) la tuta a sensori per muovere il proprio avatar

7) Si prevede che in un prossimo futuro gli E-Sport Athlete:

- a) non parteciperanno mai alle Olimpiadi
- b) parteciperanno alle Olimpiadi
- c) faranno esibizioni fuori concorso alle Olimpiadi

8) Se sei un "jungler":

- a) probabilmente giochi a un MOBA
- b) ti sei visto tutti i film e telefilm di Tarzan
- c) sei un fan di una squadra di E-sport

9) Gli E-Sport Athlete sviluppano in particolare:

- a) prontezza di riflessi
- b) rapidità di esecuzione
- c) capacità decisionali

10) Quando alla fine di una partita i giocatori si scrivono "ggwp", si vogliono dire:

- a) che si sono divertiti
- b) che non vogliono più giocare con quell'avversario
- c) che vogliono subito la rivincita

11) Un buon E-Sport Athlete sviluppa una mentalità simile a quella di:

- a) un wrestler
- b) un giocatore di scacchi
- c) un tiratore scelto

12) Permette ai giocatori non professionisti di cimentarsi in competizioni il Circuito:

- a) Ciclone
- b) Tormenta
- c) Bufera

Fitness Counselor

1) Lo stress è una reazione:

- a) atta a ristabilire un nuovo equilibrio
- b) che serve per giustificarsi
- c) impossibile da gestire

2) Il Fitness Counselor aiuta le persone a definire il proprio specifico piano di allenamento:

- a) con un'asticella spostata molto in alto
- b) senza preoccuparsi dei risultati
- c) ponendo obiettivi corretti da raggiungere

3) La persona che ti piace ti dice che si occupa di Fitness Counseling. Tu pensi:

- a) un'altra roba da psicologi
- b) buono per i pigri
- c) lavoro interessante!

4) Il counseling è una:

- a) tecnica di allenamento
- b) attività di supporto
- c) fase della psicoterapia

5) Il Fitness Counseling si basa su:

- a) allenamento funzionale
- b) rapido dimagrimento
- c) "no pain no gain"

6) Gli integratori alimentari possono essere utilizzati per:

- a) sostituire la dieta
- b) mantenere l'apporto di specifici nutrienti
- c) accrescere il quoziente intellettivo

7) Il Fitness Counselor è:

- a) qualcuno che si prende cura di corpo e mente
- b) un modo "esotico" per definire un allenatore
- c) un coach motivazionale

8) La fitoterapia utilizza piante ed estratti vegetali per la cura di malattie e:

- a) il benessere psicofisico
- b) il dimagrimento durante il sonno in ottica "fit"
- c) sedute di massaggi boschivi

9) Il "piatto di Harvard", creato dagli esperti dell'omonima università, prevede che metà del piatto:

- a) debba essere mangiato velocemente
- b) venga consumato il giorno dopo
- c) sia costituito da verdura e frutta

10) Nello studiare l'allenamento per il cliente il Fitness Counselor si preoccupa principalmente:

- a) di individuare limiti e potenzialità del soggetto
- b) di ottenere il massimo risultato col minimo sforzo
- c) di fissare tabelle e orari

11) La "fase di massa" nell'ambito dell'allenamento è quella fase in cui l'atleta:

- a) cerca di perdere grasso corporeo
- b) cerca di incrementare la quantità di muscoli
- c) beve una quantità maggiore di liquidi

12) Un Fitness Counselor non suggerirebbe mai di:

- a) bere soft drinks
- b) fare yoga
- c) dedicarsi al sollevamento pesi

Food Innovator

- 1) Cibo e alimentazione cambiano perché:
- a) cambiano le mode
 - b) cambiano la società e l'ambiente
 - c) cambiano le conoscenze
- 2) "LeWhif" è una sorta di pipa che consente di:
- a) respirare cioccolata
 - b) gustare l'aria intorno a sé
 - c) creare cibo dalla combustione
- 3) L'azienda Beyond Meat (che in italiano significa "oltre la carne") è una delle più conosciute per:
- a) la scoperta di nuovi insetti commestibili
 - b) la distribuzione di cibi per robot
 - c) la produzione di sostituti della carne
- 4) Rispetto al passato, oggi il cibo:
- a) è ancora solo un bene primario
 - b) in alcuni casi è un bene di lusso
 - c) è sempre fonte di gratificazione
- 5) Il Food Innovator è un esperto del settore alimentare che:
- a) studia le innovazioni agroalimentari
 - b) promuove nuovi prodotti
 - c) mira ad aumentare la quantità del cibo venduto
- 6) Il Food Innovator può essere definito:
- a) un inventore
 - b) un gourmet
 - c) un venditore
- 7) Nel settore della Food Innovation l'Italia:
- a) svolge un ruolo secondario
 - b) può proporsi per la leadership mondiale
 - c) non può competere con altri Paesi
- 8) Per il Food Innovator, il packaging:
- a) è essenziale per promuovere un buon prodotto
 - b) non conta, l'importante è che il cibo sia buono
 - c) può compensare la scarsa qualità del prodotto
- 9) L'agricoltura 4.0:
- a) si fa direttamente dal tablet
 - b) si svolge in quattro fasi innovative
 - c) grazie ai dati aumenta efficienza e precisione
- 10) I "novel food" sono:
- a) alimenti/ingredienti non tradizionali dell'Europa
 - b) cibi sintetici
 - c) solo un nome nuovo per una cosa vecchia
- 11) Alcuni cibi che è già possibile stampare attraverso una stampante 3D sono:
- a) il risotto e il pesce
 - b) la cioccolata e la pastella per pancake
 - c) la carne e la verdura
- 12) Un libro di cucina che potrebbe piacere al Food Innovator:
- a) La cucina futurista
 - b) La scienza in cucina e l'arte di mangiar bene
 - c) I nuovissimi fornelli a induzione

Hacking Protection Manager

1) Il termine "hacker" in origine indicava:

- a) un programmatore esperto
- b) un nerd
- c) un cybercriminale

2) La sicurezza informatica è migliore se è affidata:

- a) a un team di esperti efficacemente coordinati
- b) a un sistema di AI
- c) a un unico tecnico fidato

3) "Hacking" significa:

- a) furto di dati
- b) controllo manipolatorio della rete
- c) compromissione di dispositivi digitali e/o reti

4) Il vero hacker porta sempre con sé:

- a) un passamontagna
- b) un taccuino con tutte le password
- c) un laptop

5) Si ha urgente bisogno di un Hacking Protection Manager se:

- a) la password è "admin"
- b) non si possiede un pc
- c) si usa un password manager

6) Se un Hacking Protection Manager sente la parola "algoritmo", pensa:

- a) ma non era "logaritmo"?
- b) un grande aiuto
- c) una grande seccatura

7) L'Hacking Protection Manager garantisce:

- a) sicurezza informatica tramite prevenzione e difesa
- b) spazio sui dischi rigidi
- c) che non c'è modo di proteggersi dagli hackers

8) L'hacking nasce:

- a) per fini non necessariamente criminali
- b) sempre con intenti criminali
- c) a scopo di guadagno

9) L'ethical hacking:

- a) non esiste
- b) è un tipo di hacking usato per motivi sociali
- c) simula gli attacchi per individuare le criticità

10) L'Hacking Protection si rende necessaria:

- a) ovunque esistano sistemi informatici
- b) solo in ambito bancario
- c) solo in ambito con segreti militari

11) Può rivelarsi più pericoloso:

- a) un black hat, perché è un criminale
- b) un grey hat, perché è un potenziale mercenario
- c) un white hat, perché ti fidi di lui

12) Il Social Engineering è un tipo di hacking che:

- a) può colpire chiunque
- b) cerca di colpire ad ampio spettro
- c) colpisce i social network

Soluzioni: 1) a - 2) a - 3) c - 4) c - 5) a - 6) b - 7) a - 8) a - 9) c - 10) a - 11) b - 12) a

Host Platform Developer

1) L'Host Platform Developer, attraverso complesse scritture e codificazioni: ha il compito di:

- a) comandare un robot da remoto
- b) creare diverse tipologie di software
- c) richiedere un lavoro nel settore informatico

2) L'Hosting si riferisce a un servizio di rete che:

- a) rende accessibile un contenuto sul web
- b) recensisce hostess e steward
- c) individua potenziali programmi ostili

3) L'Host Platform Developer potrebbe parlare di servizio "cloud" utilizzando l'espressione:

- a) "ad alta quota"
- b) "in chiusura"
- c) "su richiesta"

4) NON sono linguaggi di programmazione:

- a) Python, BASIC e Java
- b) PAnDA, Boris e Ninenin
- c) GO, Elixir e C++

5) Un videogioco cross-platform è un videogioco che:

- a) consente il gioco simultaneo da più piattaforme
- b) è dello stesso genere di Super Mario
- c) utilizza dispositivi di controllo movimento

6) Al contrario della programmazione dichiarativa, la programmazione imperativa utilizza:

- a) prenotazioni
- b) descrizioni
- c) istruzioni

7) Un server è un sistema informatico che:

- a) è posizionato in mega complessi
- b) trasmette dati ad altri computer che li richiedono
- c) è omologato per la navigazione online

8) Nel linguaggio informatico il "client" è:

- a) un software capace di comunicare con un server
- b) un compratore abituale di componenti elettronici
- c) chi commissiona la realizzazione di un software

9) Se il "back end" è la parte non visibile di un programma per il suo funzionamento, il "front end" è:

- a) l'insieme degli errori ancora da riparare
- b) il protocollo di uscita dal programma
- c) la parte visibile all'utente

10) La sigla TCP corrisponde a:

- a) Transmission Control Protocol
- b) Tubo Cablato Periferico
- c) Third Computer Panel

11) Se l'Host Platform Developer vede una serie di numeri quali 154.57.75.235, capisce subito che:

- a) è il numero dell'assistenza clienti
- b) si tratta di un indirizzo IP
- c) c'è un errore nel codice

12) La "pagina web" in definitiva è:

- a) un documento digitale
- b) l'home page di un sito
- c) una pagina pubblicitaria di un quotidiano online

Mobility Engineer

1) Il Mobility Engineer è:

- a) un ingegnere 2.0
- b) uno specialista della mobilità
- c) un tecnico di settore

2) Il Mobility Engineer deve occuparsi anche:

- a) di analisi finanziaria
- b) del codice della strada
- c) del traffico urbano

3) La "sharing mobility" è:

- a) il noleggio di telefonini
- b) la condivisione di mezzi di trasporto
- c) la rateizzazione dei mobili

4) Se qualcuno ti parla di logistica, pensi:

- a) al trasporto di merci e prodotti
- b) a un gruppo funk sperimentale
- c) alla razionalizzazione delle modalità di controllo

5) Per il Mobility Engineer l'incolumità delle persone è:

- a) non di sua competenza
- b) secondaria rispetto all'efficienza dei trasporti
- c) di assoluta importanza

6) Se un Mobility Engineer vi parla di "TPL", vi sta parlando di:

- a) una tecnologia di teletrasporto sperimentale
- b) tir a portata limitata
- c) mezzi pubblici

7) La Mobility Engineering riguarda:

- a) ogni tipo di mobilità
- b) mobilità urbana
- c) mobilità extraurbana

8) Nella Mobility Engineering, l'Urban Planning riguarda:

- a) sistemi di trasporto privato urbano
- b) sistemi di trasporto pubblico urbano
- c) reti di trasporto nelle aree urbane

9) Negli ultimi anni sta venendo sempre più utilizzata la trazione ibrida, che consiste:

- a) nell'utilizzo di più componenti di propulsione
- b) nell'impiego di animali a scopo propulsivo
- c) nell'uso della tecnologia dei treni su altri mezzi

10) Nella progettazione di sistemi di trasporto l'approvvigionamento energetico è:

- a) un dettaglio trascurabile
- b) un problema degli ambientalisti
- c) una questione essenziale

11) Una nuova possibilità di spostamento che ha avuto un boom nell'ultimo anno è:

- a) il monopattino
- b) l'auto a idrogeno
- c) il parapendio

12) Le colonnine di ricarica permettono di fare il pieno a un'auto elettrica in:

- a) pochi minuti
- b) qualche ora
- c) un giorno intero

Soluzioni: 1) b - 2) a - 3) b - 4) a - 5) c - 6) c - 7) a - 8) c - 9) a - 10) c - 11) a - 12) b

Robotic Engineer

1) Le "tre leggi della robotica" sono state formulate:

- a) da un programmatore
- b) da uno scienziato
- c) da uno scrittore di fantascienza

2) I robot KUKA:

- a) sono stati mandati a costruire una base su Marte
- b) sono comparsi in varie pellicole cinematografiche
- c) sono capaci di autoreplicarsi

3) Chi si occupa di robotica è:

- a) un tecnico mecatronico
- b) un programmatore specializzato
- c) un ingegnere con molteplici competenze

4) La domotica ha come obiettivo:

- a) l'automazione dell'ambiente domestico
- b) l'integrazione di componenti danneggiati
- c) l'incentivare l'uso di robot nel fine settimana

5) Quando, in ambito di robotica industriale, il Robotic Engineer vi parla di "encoder", intende:

- a) un dispositivo che trasmette dati
- b) un tipo SONAR per il rilevamento delle distanze
- c) un trasduttore di posizione angolare

6) Tra le discipline necessarie alla robotica non può mancare:

- a) la filosofia
- b) la fisica quantistica
- c) la microbiologia

7) La funzione del Robotic Engineer è progettare e costruire macchine che fanno:

- a) il lavoro che farebbe un animale
- b) lavori ripetitivi e faticosi per l'uomo
- c) lavori che un uomo non è in grado di fare

8) Il Robotic Engineer è bravo quando realizza:

- a) uno strumento multifunzione riprogrammabile
- b) una perfetta imitazione dell'essere umano
- c) un'invenzione da prima pagina sui giornali

9) La differenza tra robotica umanoide e robotica industriale dipende:

- a) dagli ambiti di applicazione
- b) dal rispetto delle tre leggi della robotica
- c) dal livello di intelligenza artificiale

10) Quando costruisce un prototipo, il Robotic Engineer si preoccupa soprattutto:

- a) che sia più bello rispetto a quello dei competitor
- b) che risulti sicuro per l'utente finale
- c) che sia economico da produrre

11) Quanto conta la creatività nella formazione di un Robotic Engineer?

- a) gli ingegneri non sono mai creativi!
- b) poco, l'importante è che faccia calcoli precisi
- c) è essenziale, insieme a ottime competenze tecniche

12) Un androide è:

- a) un robot con sembianze umane
- b) un'astronave proveniente da Andromeda
- c) un modulo capace di viaggi extra-atmosferici

Robotic Medicine Researcher

1) I “robotic medical” sono:

- a) androidi autonomi
- b) macchine automatiche
- c) dispositivi controllati da esseri umani

2) Il Robotic Medicine Researcher progetta:

- a) l'analisi della qualità dei dispositivi medicali
- b) robot chirurgici che riproducono istruzioni umane
- c) nuove estetiche di dispositivi medici obsoleti

3) Nei confronti della chirurgia tradizionale, la chirurgia robotica:

- a) è limitata
- b) ne amplia le possibilità e i campi d'intervento
- c) un giorno la sostituirà completamente

4) Il Robotic Medicine Researcher si preoccupa che i sistemi robotici per la chirurgia siano:

- a) sempre più sicuri e sempre meno invasivi
- b) economici, la ricerca costa
- c) tecnologicamente all'avanguardia

5) La robotica medica richiede competenze specifiche di:

- a) informatica
- b) chimica
- c) fisica

6) Quando il Robotic Medicine Researcher vi menziona “waldo” vi sta parlando di:

- a) un amico su cui ha fatto un intervento riuscito
- b) un manipolatore remoto
- c) una prassi di controllo qualità

7) Un famoso sistema chirurgico robotizzato per chirurgia mininvasiva si chiama:

- a) da Vinci
- b) Marry Poppins
- c) Alexa

8) I dispositivi medicali robotici si usano:

- a) solo in chirurgia
- b) solo nell'assistenza domiciliare
- c) anche nella teleriabilitazione

9) Le interfacce ICC connettono:

- a) cervello e computer
- b) computer e console
- c) casa e chiesa

10) La robotica medica comporta questioni etiche:

- a) sempre
- b) dipende dai soggetti coinvolti
- c) mai, la scienza non ha a che fare con l'etica

11) I nanorobot verranno utilizzati in futuro:

- a) per digerire i cibi
- b) in modo simile a globuli bianchi
- c) curare persone particolarmente piccole

12) La laparoscopia consente di eseguire un intervento chirurgico addominale senza aprire la parete:

- a) introducendo del gas nell'addome
- b) partendo dalla bocca
- c) grazie a un sistema a elastici

Soluzioni: 1) c - 2) b - 3) b - 4) a - 5) a - 6) b - 7) a - 8) c - 9) a - 10) a - 11) b - 12) a

Showrunner

1) Letteralmente "Showrunner" significa:

- a) "chi fa correre lo spettacolo"
- b) "chi fa uno spettacolo di corsa"
- c) "chi corre in uno spettacolo"

2) Quando uno Showrunner fa un "pitch", sta:

- a) inventando una nuova parola
- b) rimproverando gli attori
- c) presentando un nuovo progetto

3) Per lo Showrunner la "bibbia" è un documento:

- a) religioso, seguito da tutti gli sceneggiatori
- b) con vecchie convenzioni cinematografiche
- c) che raccoglie informazioni preliminari sull'opera

4) Lo Showrunner riveste un ruolo centrale nella produzione:

- a) di film per la tv
- b) di soap opera
- c) di serie televisive

5) Allo Showrunner spetta la responsabilità:

- a) del prodotto televisivo nel suo insieme
- b) del plot
- c) del casting

6) Uno Showrunner è:

- a) sceneggiatore della serie tv
- b) ideatore, scrittore e realizzatore di una serie tv
- c) creatore dei personaggi di una serie tv

7) Nella realizzazione di una serie tv lo Showrunner:

- a) svolge un ruolo superiore a quello del regista
- b) dipende comunque dal regista
- c) fa parte dello staff come gli altri

8) Nell'ideazione di una serie tv, lo Showrunner tiene conto:

- a) della situazione socioculturale contemporanea
- b) dell'emotività del pubblico
- c) del carattere degli attori selezionati

9) L'episodio pilota di una serie tv è fondamentale perché:

- a) fa capire come va a finire la storia
- b) vi compare anche il regista
- c) è il primo episodio e dà gli standard della serie

10) Una stagione televisiva è:

- a) un insieme di episodi o puntate
- b) il periodo delle serie, di solito in primavera
- c) un periodo trimestrale in cui si svolgono i fatti

11) La trama verticale è quella che inizia e finisce nel singolo episodio; quella orizzontale invece:

- a) s'intreccia con altre serie
- b) è la trama che si sviluppa in più episodi/stagioni
- c) è il suo significato recondito

12) Lo Showrunner di una serie è chiamato anche a:

- a) occuparsi del budget della produzione
- b) disegnare personalmente la locandina
- c) curare i social legati all'uscita

Space Tour Agent

1) Una tuta anti-G è un indumento indossato da aviatori e astronauti che consente di:

- a) vedere bene ad altissime velocità
- b) non perdere coscienza ad alte accelerazioni
- c) annullare la forza di gravità

2) Lo Space Tourism si rivolge:

- a) a chiunque ami viaggiare
- b) a chi vuole immergersi in un'esperienza esclusiva
- c) a chi è irresistibilmente attratto dallo spazio

3) La preoccupazione principale dello Space Tour Agent è:

- a) farsi pagare il più possibile
- b) trascinare il cliente in un viaggio mozzafiato
- c) offrire al viaggiatore un'esperienza coinvolgente

4) Attualmente lo Space Tourism è:

- a) un azzardo
- b) un'esperienza da snob
- c) un lusso per un'élite ristretta

5) In futuro lo Space Tourism diventerà:

- a) un servizio ricreativo per molti ma non per tutti
- b) uno svago di massa
- c) un tipo di turismo come un altro

6) Per entrare nella lista d'attesa dell'agenzia di viaggi spaziali Virgin Galactic si devono versare:

- a) 20.000 \$
- b) 200.000 \$
- c) 2.000.000 \$

7) Il progetto #dearMoon è un viaggio circumlunare ideato e finanziato dal miliardario Yusaku Maezawa:

- a) che porterà con sé anche vari artisti
- b) per ammirare l'altra faccia della luna
- c) che lascerà un kimono sulla superficie lunare

8) A parte la disponibilità economica, per viaggiare nello spazio bisogna soprattutto:

- a) essere in buone condizioni fisiche
- b) avere ottime conoscenze astronomiche
- c) avere non più di 35 anni

9) La possibilità di alloggiare in un hotel spaziale:

- a) è pura fantascienza
- b) ci sarà, ma fra non meno di un secolo
- c) è un'ipotesi concreta a breve termine

10) La sfida principale del turismo spaziale è:

- a) contenere l'impatto ambientale
- b) diventare accessibile al 3% delle persone
- c) raggiungere Marte

11) Quando Neil Armstrong completò il primo passo sulla Luna disse: "Un piccolo passo per un uomo, ...":

- a) "... ma intanto sono il primo."
- b) "... un grande balzo per l'umanità."
- c) "... e adesso ne faccio un altro."

12) Il primo turista spaziale raggiunse la Stazione Spaziale Internazionale:

- a) nel 2001
- b) sotto sedazione
- c) finanziato con il passaparola

Sport-Tech Developer

1) Quando si parla di ECG in ambito medico e sportivo si intende:

- a) energia consumata guidando
- b) esperto di corsa ginnica
- c) elettrocardiogramma

2) Le prestazioni sportive del futuro dipenderanno:

- a) solo dall'atleta
- b) solo dalla tecnologia
- c) dall'interazione tra atleta e tecnologia

3) La corda per saltare SmartRope consente di:

- a) vedere i dati di allenamento a mezz'aria
- b) ricaricare lo smartphone
- c) suonare una melodia mentre la si usa

4) La tecnologia sportiva è utile per:

- a) gli atleti professionisti
- b) gli sportivi pigri
- c) chiunque pratici un'attività ginnica o sportiva

5) Lo Sport-Tech Developer progetta e realizza dispositivi che:

- a) monitorano l'attività fisica
- b) potenziano l'attività fisica
- c) sostituiscono l'attività fisica

6) I dispositivi sport-tech insegnano a:

- a) trascurare il proprio corpo, fa tutto la macchina
- b) capire come funziona il proprio corpo
- c) fidarsi più delle macchine che del proprio corpo

7) L'abbigliamento tecnico incide sul benessere e sulla performance dell'atleta:

- a) molto, per i dilettanti come per i professionisti
- b) no, serve solo per vestire griffati
- c) solo per i professionisti, ai dilettanti non serve

8) I programmi informatici per lo sport sono diventati:

- a) fondamentali per ogni pratica sportiva
- b) un gadget per palestre di lusso
- c) una questione per campioni

9) Tra i primi prodotti dello Sport-Tech figura:

- a) la scarpa da tennis intelligente
- b) la mazza da golf intelligente
- c) il costume da nuoto intelligente

10) I sistemi di monitoraggio progettati dallo Sport-Tech Developer:

- a) forniscono un supporto alla medicina dello sport
- b) sostituiscono la figura del medico dello sport
- c) servono solo se si fa agonismo

11) Sense Arena è una piattaforma di allenamento in realtà virtuale che ha iniziato a essere utilizzata:

- a) per simulare combattimenti di wrestling
- b) per allenare i giocatori di hockey
- c) per assistere a spettacoli sportivi

12) L'"Hawk-Eye" (occhio di falco) è una tecnologia utilizzata in alcuni sport che permette di:

- a) eseguire la moviola della traiettoria della palla
- b) utilizzare rapaci nell'arbitraggio
- c) riprendere le partite con droni

Storyteller

1) Raccontare storie è:

- a) un mezzo per interpretare il mondo
- b) una perdita di tempo
- c) quello che si fa con i bambini

2) Per rendere una storia efficace è importante individuare il "target" (bersaglio) ossia:

- a) il tipo di lotteria giusta da abbinarci
- b) un personaggio da diffamare
- c) il segmento di pubblico al quale si rivolge

3) Anche la colonna sonora può aiutare a trasmettere in modo più efficace una storia; si tratta di:

- a) un gruppo musicale
- b) l'insieme delle musiche di un audiovisivo
- c) una fila di fan che attende fuori dagli studio

4) Lo storyboard è fondamentale per focalizzare l'idea di una storia, e consiste in:

- a) una raccolta di bozze scritte
- b) un meeting con i produttori
- c) una sequenza disegnata di immagini

5) Il Copywriter:

- a) elabora testi pubblicitari professionali
- b) protegge il diritto d'autore
- c) ricerca idee da plagiare

6) Lo storytelling strategico serve a:

- a) costruire strategie competitive
- b) incanalare il racconto verso un obiettivo preciso
- c) colpire la concorrenza

7) Lo storytelling operativo mira a:

- a) realizzare praticamente la narrazione testo/video
- b) applicare le strategie di vendita
- c) attuare politiche di mercato

8) Lo storytelling aziendale si rivolge:

- a) sia agli utenti che ai propri dipendenti
- b) solo ai potenziali acquirenti
- c) ai consumatori in generale

9) La parola d'ordine per lo storytelling è:

- a) spregiudicatezza
- b) assertività
- c) creatività

10) Nel mondo di oggi crea più impatto lo storytelling visuale perché:

- a) una buona immagine conta più delle parole
- b) tutti o quasi dispongono di un device adatto
- c) la gente non sa più leggere

11) Un buon storytelling deve:

- a) lasciare a bocca aperta
- b) essere sempre verosimile
- c) spingere a comprare

12) La suddivisione di una storia in tre atti è la base della teoria della narrazione; la si deve a:

- a) Aristotele
- b) Shakespeare
- c) Italo Calvino

Waste Manager

1) La spazzatura è:

- a) un rifiuto
- b) una risorsa
- c) un materiale

2) Indicativamente in un anno ogni cittadino italiano produce di sola spazzatura "residenziale":

- a) 5 kg
- b) 50 kg
- c) 500 kg

3) Le "materie prime seconde" sono risorse derivata da scarti e rifiuti; tra i primi esempi di queste:

- a) sono stati i componenti elettronici
- b) sono stati i materiali ferrosi
- c) sono state le ceramiche

4) Il Waste Manager è una figura professionale specializzata:

- a) nella gestione dei flussi dei rifiuti aziendali
- b) nell'ottimizzazione della raccolta differenziata
- c) nelle modalità di scarto dei materiali

5) Se il Waste Manager ha per le mani dei rifiuti con codice a specchio ha a che fare con un materiale:

- a) da buttare nell'indifferenziata
- b) prodotto in modo irregolare
- c) potenzialmente pericoloso

6) Il Waste Management è il punto d'incontro tra:

- a) raccolta differenziata e smaltimento generico
- b) rispetto dell'ambiente e processo produttivo
- c) limiti dell'industria ed esigenze dell'economia

7) Il Waste Manager è un laureato in ingegneria con una specializzazione:

- a) vero, solo un ingegnere può diventare WM
- b) non necessariamente
- c) no, è indispensabile una formazione giuridica

8) La quantità di rifiuti prodotti in una società è direttamente proporzionale:

- a) all'aumento della popolazione
- b) all'ampliamento dei mercati
- c) al grado di industrializzazione

9) Se il Waste Manager vi parla del CER si sta ovviamente riferendo:

- a) al Codice Europeo dei Rifiuti
- b) a un Catalizzatore Energetico grazie al Riciclo
- c) al Ciclo Ecologico di Raccolta

10) In Europa la classificazione dei rifiuti è suddivisa in:

- a) Riciclabile e Non riciclabile
- b) Brutti, Contorti e Puzzolenti
- c) 20 classi; 111 sottoclassi; 839 rifiuti

11) Se il Waste Manager legge su un rifiuto la sigla CER 10 11 03, sa immediatamente che:

- a) è un rifiuto che risale al 10 novembre del 2003
- b) si tratta di scarti di materiali in fibra di vetro
- c) è meglio che ci pensi qualcun altro

12) Un film d'animazione che certamente piacerebbe a un Waste Manager:

- a) Wall-E
- b) Toy Story
- c) Cars

Marco Montemagno presenta

St@rt

Mettiti alla prova e crea il tuo business
con le professioni di domani

Coordinamento e sviluppo per Clementoni:

Francesco Berardi, Francesca Forlivesi, Andrea Cozzoni, Pietro Albani

Regolamento:

BLOB Game Studio (Luca Bellini, Carlo Emanuele Lanzavecchia, Walter Obert, Luca Borsa)

Mestieri e carte:

Horton International Italy

Domande sui mestieri:

Studiogiochi

Illustrazioni:

Federico Epis

Assistenza clienti

Tel.: 02.82.52.52

www.clementoni.com/it/form/

Conservare per future referenze.

Clementoni S.p.A.

Zona Industriale Fontenoce s.n.c.

62019 Recanati (MC) - Italy

Tel.: +39 071 75811

www.clementoni.com

V62797

 **Clementoni**