



S4 - DIRETTORE PROGETTAZIONE

Innovare il prodotto e l'organizzazione del suo sviluppo in modo efficiente ed evoluto

2 GIORNI - MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE: PRESENZIALE A MILANO E/O VIRTUAL CLASSROOM

date

quote di partecipazione IVA esclusa

30 - 31 marzo 2026 | 6 - 7 luglio 2026

Singola: 985 € - Multipla: 885 €

Il corso, estremamente concreto, permette ai partecipanti di definire e implementare con successo le strategie e le tattiche di miglioramento delle performance della Direzione Tecnica, sia in termini di efficienza, quindi di costi di sviluppo e di prodotto, sia in termini di efficacia, quindi di Time To Market e qualità del Progetto.

A CHI È RIVOLTO

- Direttori e Responsabili Progettazione
- Direttori Tecnici
- Capi Progetto/Industrializzazione
- Responsabili di Prodotto

APPRENDERETE A...

- Relazionarsi col cliente e comprendere le sue aspettative. Interagire con le altre funzioni aziendali, agendo nei vincoli di enti terzi, regolamenti e normative in continua evoluzione
- Identificare i fattori di successo per ottenere rapidamente un good & fast design
- Identificare know-how e le competenze necessarie a un progetto di sviluppo prodotto; migliorare competitività prestazionale e comprimere i tempi di rilascio
- Come coinvolgere i collaboratori con deleghe strutturate e stili motivazionali adattativi ai contesti e alla loro livello di maturità

ESERCITAZIONI, PROGETTI E CASE STUDIES

- Check list di valutazione del proprio processo di progettazione
- Mappatura delle competenze (Matrice di Polivalenza) e stesura di un piano di crescita individuale e di squadra
- Definizione di modello organizzativo e di processo di progettazione
- Dalla progettazione tradizionale sequenziale alla progettazione in parallelo con il Concurrent Engineering
- Ciclo di sviluppo del prodotto con il Design to Cost e con il Quality Function Deployment
- Mappatura del bisogno-cliente con il metodo FAST

I PLUS:

Durante le giornate di incontro verrà richiesto ai partecipanti di sviluppare un piano strategico-tattico per la propria funzione. Questo dovrà coinvolgere sia la sfera delle competenze professionali qui condivise (personali e della propria squadra), sia quella più comportamentali (personale e della propria squadra).

Alla fine del corso, in sede di de-briefing, verranno discusse le esigenze di ogni partecipante e, conseguentemente, suggerite azioni di cambiamento.



S4 - DIRETTORE PROGETTAZIONE

PROGRAMMA

La funzione progettazione: obiettivi e fattori di successo

- Responsabilità della funzione progettazione rispetto a tempi, costi e qualità
- Strategie di innovazione tra paesi europei, USA e Far East
- Le 4C con cui la progettazione deve confrontarsi
- Struttura, ruoli e mansioni e relazioni con le altre funzioni aziendali
- Come monitorare prestazioni e produttività garantendo la qualità del prodotto
- Redigere un tableau de bord esaustivo di KPI per l'area progettazione

Il Piano di sviluppo prodotto (PSP)

- Stato attuale del proprio processo di sviluppo prodotto (nuovo/modificato)
- Il ciclo SCIP: dalle Specifiche, alla Concezione, all'Industrializzazione e la Produzione del prodotto
- Distribuzione ottimale di sforzi e rischi
- Passare da un approccio con sviluppo "sequenziale" a un approccio "sincrono": il Simultaneous Engineering di ESA e la sua "traduzione" in pratiche aziendali
- Coinvolgimento del fornitore nel processo di progettazione con il Co-design
- La gestione del team di progetto e dei suoi attori (leader, altre risorse)

Gestire un progetto di sviluppo prodotto

- Project management e risk management applicati al processo PSP
- La matrice attività/responsabilità di progetto
- Gestione e controllo dei costi di progetto (S-Curve e Line of Balance)
- Sistema di pianificazione e controllo industriale di progetto
- Milestones, fasi e sottofasi del programma
- Gestione del flusso delle informazioni lungo il ciclo di sviluppo del prodotto

Strumenti per la riduzione dei costi di sviluppo e dei tempi

- Lean Design
- Re-engineering del processo progettuale grazie alla rimozione sistematica delle inefficienze e delle attività inutili, non pagate dal cliente (azienda e cliente finale)

Value Engineering:

- Progettare e riprogettare in funzione della qualità percepita e misurata dal cliente, con un target cost di riferimento. BRP – Blue & Red Profile™ che sintetizza il confronto fra il prodotto ideale (Blue) e la prestazione attuale resa (Red). Avviare quindi design review funzionali sulle prestazioni maggiormente sparametrate

Design for Variety:

- Identificare grazie a semplici matrici di attributi d'uso e di schede tecniche gli elementi a distinta da "standardizzare" e rendere invarianti rispetto a forecast d'evoluzione prestazionale per differenti usi e/o futuri riposizionamenti di mercato del prodotto

Design for Manufacturing & Assembly:

- Principi costitutivi, matrici di selezione delle features da sottoporre a design review/standardizzazione
- Tecniche di creatività a supporto dello sviluppo di nuove soluzioni: Mind Maps, Creativity Templates, TRIZ con esempi presso aziende italiane ed estere

Gestione dei collaboratori e del team working di progetto

- Sviluppare il potenziale e le competenze dei propri collaboratori
- Mappare le competenze e definire un loro piano di sviluppo
- Coinvolgere efficacemente tutti i membri del team nel piano di sviluppo
- Pilotare il gruppo verso il risultato e la condivisione degli obiettivi
- Sviluppare la propria leadership, motivare e coinvolgere i collaboratori

Lesson Learned – Capitalizzare la conoscenza appresa lungo un progetto