

INSIDE

Your attitude



17 Ottobre 2023
Roma

INSIDEOUT

BE YOUR OWNER – Ruolo, rischi e opportunità

INVENTING

4 Metodi
per innescare la Skill Inventing

SENSEMAKING

RELATING

VISIONING

INVENTING





1° metodo: CARTOLINE DI ISPIRAZIONE



SERENDIPITÀ

Saper **osservare**, **collegare** informazioni e **trarre conclusioni** brillanti, cogliendo spunti anche lontani dal tema in esame, per affrontare un problema.

Usare le ispirazioni offerte dalle cartoline a disposizione per **lasciarsi contaminare** da idee diverse a sostegno di un approccio divergente, per poi convergere verso la soluzione più efficace.

I TRE PRINCIPI DI SERENDIPPO

Il termine *serendipità* ha origine da una favola persiana intitolata **I tre principi di Serendippo**. I tre principi, chiamati anche i «tre saggi di Serendippo», erano conosciuti per le loro capacità di fare scoperte casuali e intuitive.

Nella favola, i tre principi di Serendippo - *il re, suo figlio e il loro mentore* - erano abili nell'osservare dettagli, collegare gli indizi e fare deduzioni accurate, **anche se non erano alla ricerca di qualcosa in particolare**.

2° metodo: L'ARTE DEL NEGOZIATO



RAGGIUNGERE ACCORDI RECIPROCAMENTE ACCETTABILI

Basandosi sul lavoro dell'*Harvard Negotiation Project* – una *task force* che si occupa di negoziazione a tutti i livelli, da quello aziendale fino a quello internazionale, – *Roger Fischer* e *William Ury* illustrano i 4 step fondamentali per risolvere controversie personali e professionali senza arrabbiarsi e lasciarsi prendere alla sprovvista:

«GETTING TO YES» 4 STEP

- Separare le persone dal problema
- Avere il focus sugli interessi e non sulle posizioni
- Ricercare le opzioni che porteranno ad un guadagno reciproco
- Utilizzare criteri oggettivi (FMEA)

L'ARTE DEL NEGOZIATO: FMEA



FAILURE MODE AND EFFECT ANALYSIS

«Analisi dei modi e degli effetti dei guasti»: un approccio *step by step* per raccogliere informazioni utili ad identificare i **possibili punti critici in un processo, prodotto o sistema**, analizzandone le cause e prevedendo gli impatti.

APOLLO PROJECT

Le prime applicazioni della FMEA si sono avute negli anni '60 nell'ambito delle missioni spaziali Apollo.

Il programma, noto anche come *Apollo Project*, è stato il terzo programma di volo spaziale umano degli Stati Uniti portato avanti dalla *National Aeronautics and Space Administration (NASA)*, che riuscì a preparare e far sbarcare i primi esseri umani sulla Luna dal 1968 al 1972.

3° metodo: SETTORI MERCEOLOGICI



VARIANTE DELLA TECNICA MULTILEVEL PRODUCTION

Generare idee ispirate dall'**associazione di un tema di lavoro ad uno specifico settore merceologico**.

Ricercare la novità unendo un tema con un settore merceologico completamente estraneo ad esso, per spingere a creare un'idea non legata alla situazione o concezione esistente dello stesso: **rottura del paradigma**.

SCHUMPETER E LA DISTRUZIONE CREATRICE

Nella teoria dell'innovazione di **Schumpeter**, l'imprenditore/owner di un progetto è per definizione «un **agente di cambiamento**» che guida il processo di innovazione abbassando i rischi e cercando nuove opportunità.

L'economista austriaco descrive il **processo di innovazione come una distruzione creatrice**, in cui le innovazioni sostituiscono vecchi metodi, prassi, abitudini e tecnologie.



4° metodo: SCATOLA DEGLI OGGETTI



ISPIRAZIONE

Un kit ispirativo di **piccoli oggetti e manufatti** per sviluppare la propria capacità di **trovare analogie** e quindi **idee di miglioramento**.

ANALOGIA

Dal lat. analogia, gr. ἀναλογία, «relazione di somiglianza», le analogie sono espressioni che sviluppano un **rapporto di vicinanza tra fattori diversi tra loro**. Rappresentano il modo in cui le idee brillanti si muovono in equilibrio tra infinite parentesi, espandendo i confini dei collegamenti e delle intuizioni fino ad allora creati.