



9 Novembre 2023

Roma

LE SKILLS DEL FUTURO

**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.