

Cosa sono i problemi?

DEFINITION OF A PROBLEM

- ✓ GOAL OR OBJECTIVE - SOMETHING WHICH IS TO BE ACHIEVED
- ✓ OBSTACLE OR OBSTRUCTION - SOMETHING THAT STOPS US ACHIEVING THE GOAL

GOAL + OBSTACLE = PROBLEM



PROBLEM SOLVING TOOLS AND TECHNIQUES SHOULD ALWAYS BE USED WHEREVER THERE IS AN OPPORTUNITY FOR IMPROVEMENT

Come si affronta un problema

1. Prendendo atto che esiste un problema
2. Mantenendo il controllo delle proprie emozioni, mindfulness, meditazione vigile, tecnica zen
3. Definendo nel modo più completo possibile il problema compatibilmente con il tempo a disposizione, chi fissa il tempo?
4. Raccogliere tutte le informazioni possibili che possono agevolare la soluzione del problema

Come si affronta un problema

4. Organizzare le informazioni attraverso un modello
5. Rispondere al problema nel tempo richiesto
6. Cercare le risposte secondo un pensiero verticale o laterale attraverso la produzione di idee
7. Le idee sono il grimaldello che consente di trovare la risposta ad un problema

Le barriere ad un efficace problem solving

BARRIERS TO EFFECTIVE PROBLEM SOLVING:

- JUMPING TO A SOLUTION BEFORE SUFFICIENTLY UNDERSTANDING THE PROBLEM
- IMPLEMENTING THE FIRST SOLUTION THAT COMES TO MIND
- RARELY COLLECTING AND ANALYSING THE RELEVANT DATA
- NOT USING THE APPROPRIATE TOOLS AND TECHNIQUES
- NOT PLANNING AND COMMUNICATING ACTIONS
- NOT 'FOLLOWING-UP' IMPLEMENTED ACTIONS CHECKING FOR EFFECTIVENESS AND LESSONS LEARNED
- **THERE IS A NEED FOR A SYSTEMATIC APPROACH**

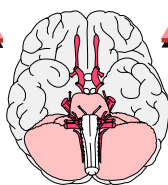


Pensiero verticale e laterale

ANALYTICAL AND CREATIVE THINKING

LEFT-HAND BRAIN COGNITIVE

OBJECTIVE
LOGIC
NUMBERS
SEQUENCE
STRUCTURAL
ANALYSIS
MATHEMATICAL
WORDS
COMPUTE
LINEAR
CATEGORIES
FACTS
VERBAL
SPECIFIC
CONSCIOUS



THE BRAIN

RIGHT-HAND BRAIN AFFECTIVE

SUBJECTIVE
EMOTIONAL
PICTURES
RANDOM
SPONTANEOUS
INTUITION
ARTISTIC
VISUAL
CREATIVE
IMAGINATION
WHOLE
FEELINGS
NON-VERBAL
GENERAL
UNCONSCIOUS

WHAT DO YOU SEE?



Dove si trovano le idee

1. Nelle domande
2. Nei problemi
3. Nei viaggi
4. Nelle letture, nei film, nei romanzi, nel teatro, nella manifestazioni della cultura e dell'arte
5. Nelle conversazioni
6. Nel proprio io
7. Nella ricerca
8. Nei vincoli e nei limiti
9. Nell'esperienza
10. Nell'invisibile, ciò che non appare a prima vista

Dove si trovano le idee

11. Nei sogni di giorno
12. Nel sogno di notte
13. Nell'osservazione con tutti i cinque sensi
14. Nelle metafore
15. Nei valori
16. Nella diversità
17. In internet
18. Nelle stranezze
19. Negli insuccessi
20. Nei bisogni

Dove si trovano le idee

21. Nella natura
22. Nei ricordi
23. Nel desiderio di futuro
24. Negli di chi ci guarda
25. Nei momenti seguenti ad una meditazione rilassata

Come nasce un'impresa

La nascita dell'impresa

Fasi istitutive	Risorse
1. Sogno	Conoscenza tecnica, curiosità, fantasia
2. Idea	Creatività, tenacia
3. Progetto	Conoscenza professionale
4. Relazioni	Fiducia, ottimismo
5. Implementazione	Capacità di scelta dei collaboratori, valori

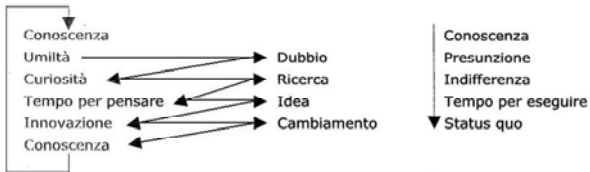
I tratti dei sognatori

- desidera ricercare un proprio posto nella società;
- produce continuamente domande per esplorare il campo nel quale si trova ad agire;
- non accetta il vincolo dell'impossibile e sa convivere con il rischio;
- sa che il presente è un ponte che unisce il passato al futuro desiderato;
- raccoglie nella sua giornata un tempo per pensare associato a quello per agire;
- prova diletto nel lavoro che fa e sa "attaccare" il proprio sogno ad altri;
- apprezza il silenzio;

I tratti dei sognatori

- sa quando è il momento di allontanarsi dal computer e dalla rete;
- ama l'arte per la sua capacità di ispirare e di disarticolare il pensiero;
- è aperto alla diversità;
- preferisce chiedersi perché no? piuttosto che perché?
- vive il cambiamento con il fervore della ricerca del nuovo;
- crede nella fantasia e la sa tradurre in immaginazione e idee
- l'accumulazione di denaro non rientra nei suoi obiettivi.

Il circuito della creatività e della conoscenza

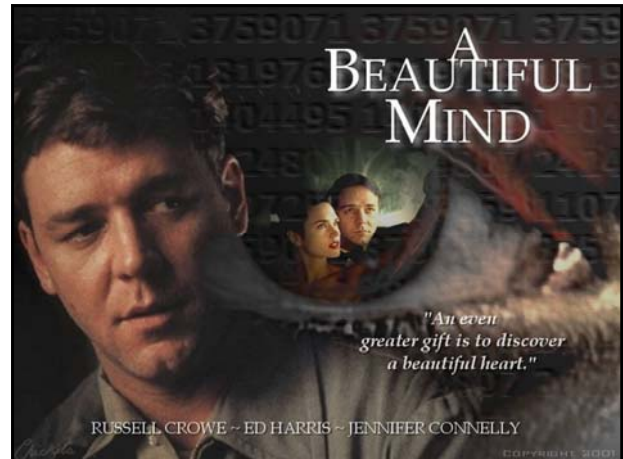


Sulla conoscenza

- Cos'è la conoscenza?
- Cosa riflettono la conoscenza esplicita e la conoscenza tacita?
- Cosa esprimono i concetti di learning organization e di knowledge management?
- L'impresa come rete di relazioni e conoscenze
-

Il percorso della creatività e la nascita delle idee

- *Preparazione*
- *Incubazione*
- *Illuminazione*
- *Verifica*



Quesiti sulla creatività

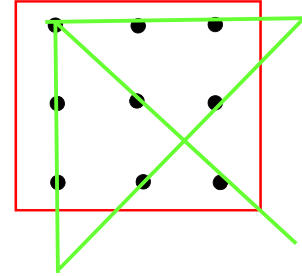
- Che cos'è la creatività?
- Tutti possono essere creativi?
- Esistono ostacoli e blocchi della creatività?
-

Alcune tecniche creative

- Cambiare il punto di osservazione, la realtà appare diversa, L'attimo Fuggente
- Rompere gli schemi, Out of the box, La strada che non va in nessun posto
- Metafora, l'impresa è come un'orchestra, Spira Mirabilis
- What if, cosa accadrebbe se
- Obiettivi rovesciati, come non raggiungere l'obiettivo
- Fior di loto, la corsa delle idee
- Aforismi, quando avevamo ormai tutte le risposte ci hanno cambiato le domande, Edoardo Galeano
- Brainstorming
- Matrice morfologica



PROBLEM SOLVING



JOIN THE DOTS WITH 4 STRAIGHT LINES WITHOUT TAKING PENCIL OFF THE PAPER – PROVARE!

ASSUMPTIONS

Example 1

- A man is driving a black car on a blackened road without street lights and without headlights on his car. A black cat crosses the road right in front of him and still he is able to apply the brakes to save the cat. How come?
- Assumptions?

ASSUMPTIONS

Example 2

- A donkey is tied to a rope 6 feet long and there is a bale of hay 8 feet away. How can the donkey get to the hay if he does not bite or undo the rope?
- Assumptions?

BRAINSTORMING

TRADITIONAL RULES OF BRAINSTORMING:

- NEVER CRITICISE - IDEAS OR PEOPLE
- GET LOTS OF IDEAS - HOWEVER CRAZY
- RECORD ALL IDEAS - ALL MUST BE SEEN
- TIME OUT - REVIEW LIST IN SILENCE
- ADD ANY FINAL IDEAS
- EVALUATE IDEAS

THE MORPHOLOGICAL MATRIX

- Break down a goal into its component parts or attributes.
- Consider these parts separately.
- Recombine them to find new solutions.

MORPHOLOGICAL MATRIX EXAMPLE

Dress	Location	Music
Wild West	Boat	String Quartet
Bus Driver	Rooftop Terrace	Jazz Band
Film Star	In the Country	DJ
School	Underground Club	Acoustic
Begins with 'P'	Warehouse	Pianist
Someone else	Posh Hotel	Gospel Choir
1960s	At Home	Abba Tribute
Medieval	By the seaside	Blues Guitarist
Toga	Favourite bar	Karaoke
Black Tie	Shop Window	Sounds of Nature

Generation of New Ideas

- 10 items in each of the 3 categories gives 1,000 possible combinations.
- Add one more column (e.g. Food), gives 10,000 possible combinations.
- In teams, generate 3 new ideas for a surprise party from the matrix that you would not normally have considered.

Creatività e aforismi

- ricorda che per decollare è necessario andare contro vento, Henry Ford
- un uomo con un'idea nuova è un matto, finché quell'idea non ha successo, Mark Twain
- ascoltare significa sentire ciò che gli altri non dicono, Peter Drucker
- la persona ragionevole adatta se stesso al mondo, la persona irragionevole cerca ostinatamente di adattare il mondo a se stessa. Quindi tutti i progressi dipendono dall'uomo irragionevole George Bernard Shaw

Creatività e aforismi

- *"When people believe in boundaries they become part of them"*, Don Cherry

Sulla fiducia

- In cosa consiste la fiducia?
- Come si forma la fiducia?
- La forza della fiducia
- Come si può mantenere la fiducia

Sui fattori di produzione

- La classica distinzione tra capitale e lavoro
- A cosa serve il capitale?
- A cosa serve il lavoro?
- Capitale e lavoro sono per loro natura in conflitto?
- Fattori della produzione originari e derivati

Sulle funzioni dell'impresa e le finalità imprenditoriali

- Quali funzioni assolve l'impresa nella società?
- Quando un'impresa è legittimata ad esistere?
- Perché un individuo decide di avviare un'impresa?

La struttura del business plan

1. *Executive summary*
2. *Business idea*
3. *Values, vision, mission, strategy*
4. *Profilo del mercato*
5. *Analisi della concorrenza*
6. *Punti di forza e debolezza, minacce ed opportunità*
7. *Tecnologia e processo produttivo*
8. *Organizzazione e management*
9. *Valutazioni economico finanziarie*