



MOTUS

INGEGNERIA DELLA FELICITÀ



PREMESSA

“I soldi non comprano la felicità”,
figuriamoci la motivazione nel lavoro. A
confermarlo uno studio della Harvard Business
Review (*Does Money Really Affect Motivation? A
Review of the Research*):

- panel di ricerca **15.000 persone**

-
- **corrispondenza tra stipendio e
soddisfazione** lavorativa è inferiore al 2%

-
- lavoratori guidati da motivazioni intrinseche
sono **tre volte più motivati** rispetto a chi lo
è da ricompense materiali.

Gli studi più recenti sulle neuroscienze stanno infatti
dimostrando che anche le scelte apparentemente razionali
sono in realtà vincolate alle emozioni.

Vogliamo costruire **le linee guida per il benessere e la
sostenibilità delle aziende ma soprattutto delle
persone.**

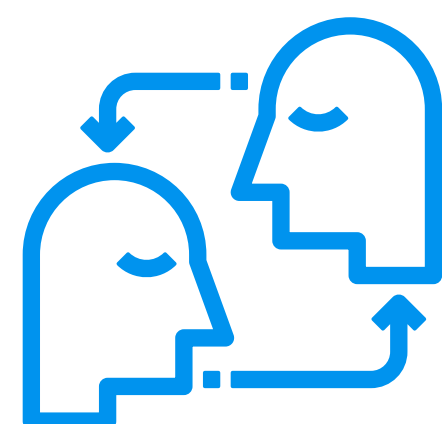
**Un insegnamento ingegneristico legato alle emozioni
prende sostegno dalla tesi che l'uomo non è una
macchina razionale che si emoziona, ma una macchina
emotiva che pensa.** Ecco perché, per capire il
comportamento umano applicato alle dinamiche aziendali,
al marketing e alla vendita è importante un approccio
scientifico/ingegneristico che permetta una più efficace
comprensione e modellizzazione dei processi decisionali.



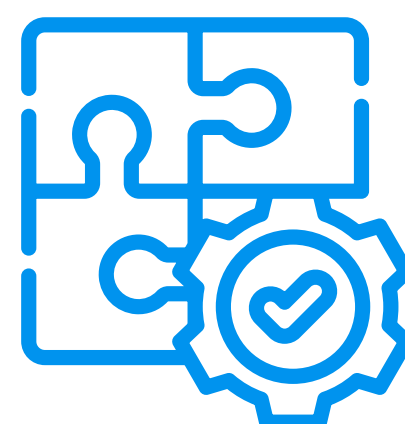
Walter Rolfo
FORMAZIONE

LE COMPETENZE

- Le soft skills il **fattore differenziante** del manager del futuro



EMPATIA



PROBLEM SOLVING



COMUNICAZIONE



GESTIONE DEL TEMPO



LEADERSHIP

- **Creare una coscienza scientifica** nell'analisi e nell'implementazione di tecniche che, permettendo di operare in modo razionale nella creazione di una migliore **"customer experience"**, portino allo **sviluppo della produttività e della marginalità**.

- Creare le premesse per una **migliore gestione di progetti e organizzazioni** con **persone più motivate e proattive**.



Walter Rolfo
FORMAZIONE

RISULTATI ATTESI

- Fornire agli studenti **competenze profondamente innovative e differenzianti** focalizzate **sull'essere umano**
- **Ideare e realizzare un progetto che abbia un reale valore per la società** e che attraverso la sua scalabilità possa **generare un impatto sociale coerente con la visione dell'insegnamento**





IL PROGRAMMA

01 | PRIMO MODULO

Scienze cognitive, soft skills e scenari di sostenibilità

01

- **Le scienze cognitive:** analisi e studio delle scienze cognitive e delle neuroscienze per analizzare in chiave metodologica i meccanismi che regolano le emozioni del nostro cervello con relativa applicazione pratica legata allo sviluppo aziendale.

02

- **Le soft skills del futuro:** studio di attitudini e competenze relazionali per fornire una nuova chiave di interpretazione dei modelli di relazione e leadership all'interno delle organizzazioni aziendali. Un'analisi attenta e qualitativa, che indica come fattori differenzianti e driver per la produttività, le soft skills del futuro.

03

- **Nuovi scenari sostenibili:** il modulo si conclude delineando nuovi scenari sostenibili dove le aziende sono parte di un contesto economico-sociale che le vede perfettamente collegate ed integrate ad esso. Un'equazione perfetta tra qualità del lavoro per i dipendenti e la customer experience offerta ai propri clienti: "dipendenti felici creano clienti felici ed esperienze di acquisto memorabili"



IL PROGRAMMA

02 | SECONDO MODULO

Concept e realizzazione di un pitch deck progettuale

IL PROGETTO - **CHI E' FELICE NON BULLA E NON SBALLA**

Creare un modello matematico che, tramite i dati restituiti da **un'applicazione digitale**, possa misurare lo stato e l'umore delle persone, per dimostrare, anche dal punto di vista statistico, persone felici e serene abbiano migliori risultati nel lavoro, nella scuola, nella vita privata.

L'applicazione è uno strumento di autovalutazione che, **basandosi sul principio della gamification**, restituisce una grande quantità di dati su cui creare un modello matematico per valutare il rapporto tra felicità e successo, **sovvertendo il principio di causa ed effetto che vuole il successo -> essere la causa felicità.**

Il progetto prevede inizialmente **un'applicazione che si rivolga agli studenti delle scuole superiori e universitari per analizzare come studenti felici raggiungano effettivamente migliori risultati**, siano meno soggetti al fenomeno del bullismo, attivo o passivo, abbiamo più possibilità di trovare lavoro etc.

Con la giusta diffusione dell'applicazione, questo progetto potrebbe diventare, a livello statistico, **una delle ricerche più importanti mai realizzate a livello mondiale** (attualmente la più importante ricerca a livello mondiale ad oggi pubblicata è di Harvard e ha riguardato 724 uomini seguiti per 79 anni, anno per anno. Uno sforzo eccezionale ma su un panel limitato).



Walter Rolfo
F O R M A Z I O N E

news@mastersofmagic.tv

+39 0119719241

+39 3480011257

Via Rochemolles 6 - 10146 Torino

www.mastersofmagic.tv

È vietato l'utilizzo delle idee presenti in questo documento, o anche solo di parti di esse, senza il preventivo consenso di Masters of Magic, che ne detiene il diritto di creazione