



INGEGNERIA DELLA FELICITÀ

CHALLENGE APP-Y



CHALLENGE INGEGNERIA DELLA FELICITÀ

Durata: 4 mesi da Marzo a Giugno

Obiettivo

Creare un app che permetta di trovare **correlazione tra felicità percepita e risultati oggettivi** e la successiva identificazione di un **pannello di controllo** che permetta di **migliorare la felicità e quindi i risultati degli studenti**.

Target iniziale: studenti scuole medie, superiori, università

Titolo di comunicazione iniziale fase 1: **Chi è felice non bulla e non sballa**

Possibile titolo app: APP-Y

Entro fine corso: App in delivery su IOS e GOOGLE PLAY

Spin off: trovata la correlazione si può passare ad un progetto legato alle aziende, alla società, ad una nazione

Target finale: aziende, società, nazione

Output finale: creazione di una start up che coinvolga i migliori studenti.

LA DASHBOARD DELLA FELICITÀ

“

Non possiamo definire in modo filosofico la felicità, perchè su questo si sono arresi filosofi immortali, ma possiamo trovare grazie all'intelligenza artificiale un modo per misurarla. Possiamo trovare un indice e una relazione con i successi delle persone.

Non sappiamo come, ma sappiamo che accade.

Tramite il pannello di controllo possiamo avere effetto sui successi.
Non sapremo come, ma misuriamo gli effetti e abbiamo parametri per agire sugli effetti.

”

I PUNTI DI FORZA

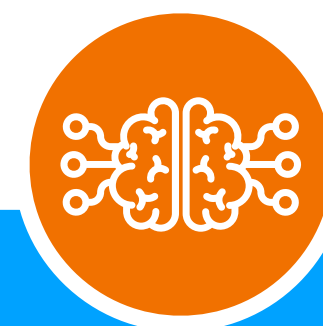
i migliori studenti



RICERCHE



SONDAGGI



PROGRAMMAZIONE



COMUNICAZIONE

Creeremo gruppi



**DI CREATIVITÀ PRIMA
MASTER**

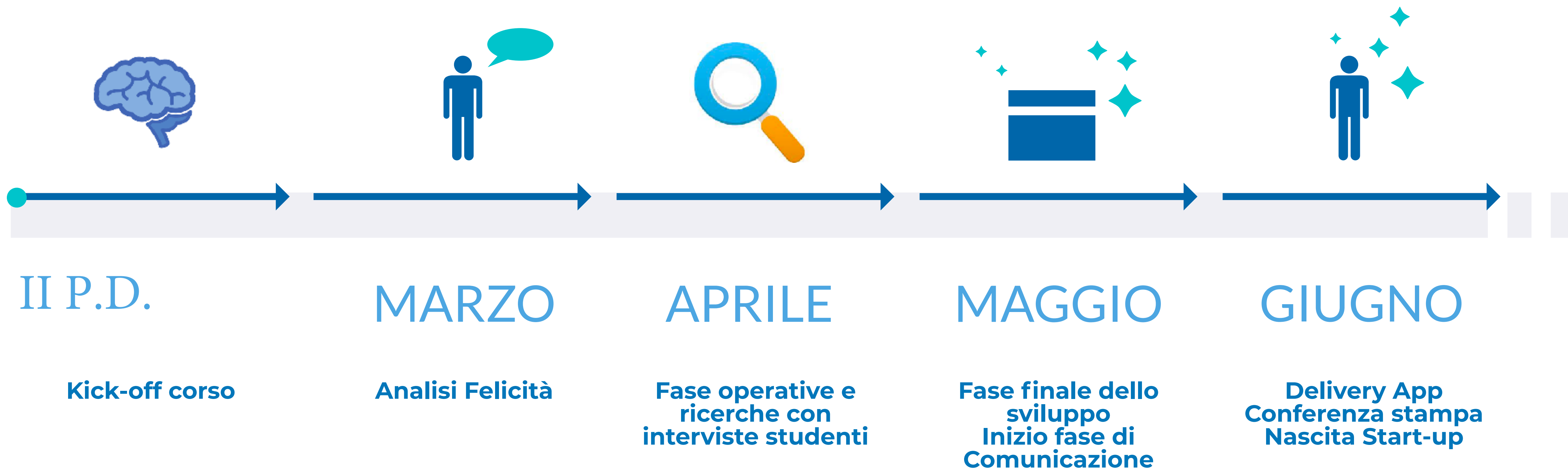


**DI OPERATIVITÀ
POI SEGUITI DAI TUTOR**

PUNTI FOCALI DELLA CHALLENGE

- Un vero progetto aziendale end to end
- Collaborazione in gruppi di lavoro focalizzati sulla funzione
- Presentazione delle idee in plenaria e scelta condivisa
- Output: progetto reale nella sua completezza

AGENDA



I VANTAGGI SOCIALI DELLA FELICITÀ

HARVARD 1938 - 2021


SALUTE

- +75%** di miglioramento della risposta immunitaria
- +70%** di aspettativa di vita media over 85 anni
- +15%** di aspettativa di vita media nei malati oncologici
- 35%** di malattie cardiovascolari, infarto
- 22%** probabilità di ipertensione

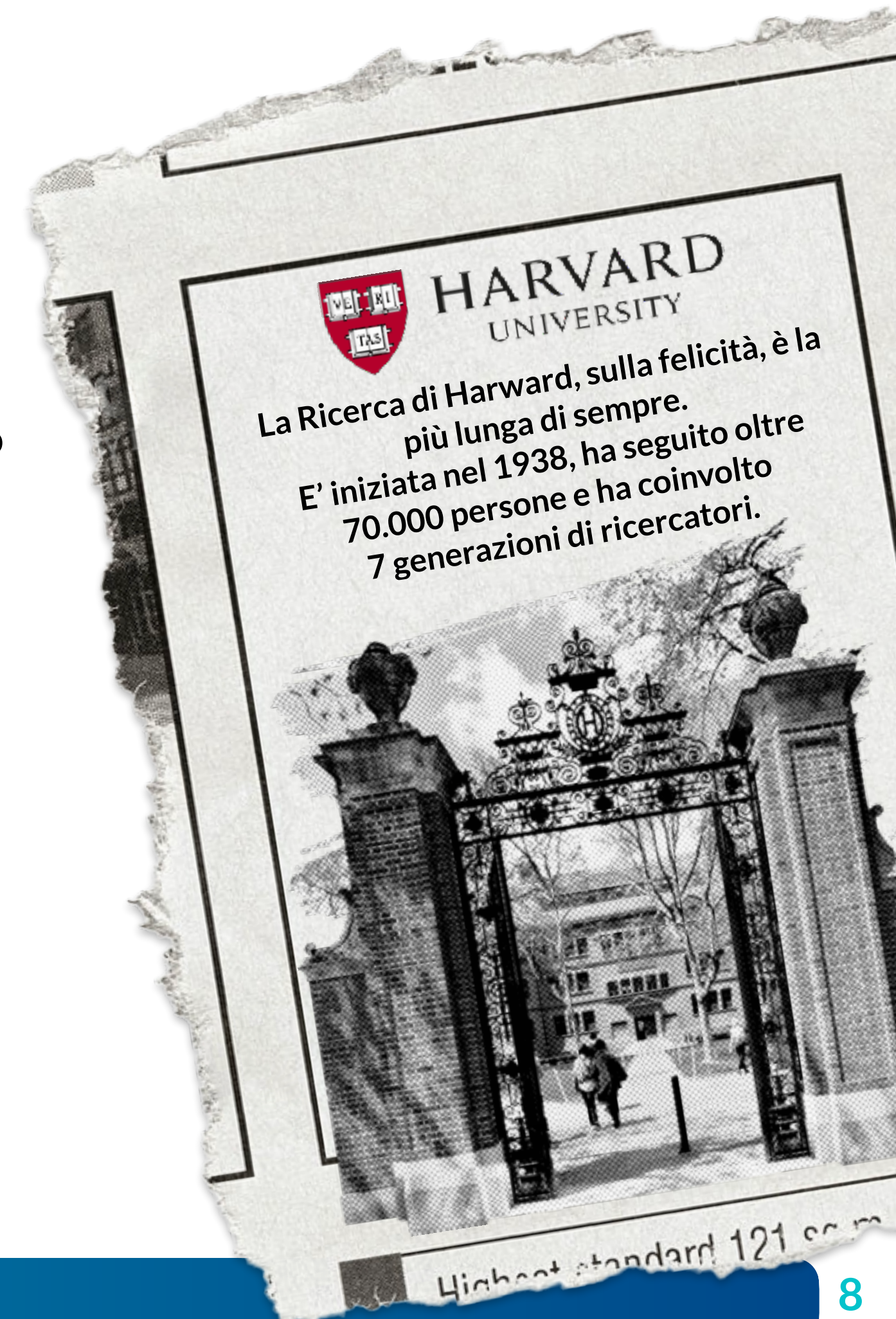



LAVORO

- +18%** Stipendio Medio
- +15%** Ruolo Aziendale
- +34%** Soddisfazione del lavoro


STUDIO

- +21%** Media dei voti
- +18%** di RAL al primo impiego
- +32%** Creare famiglia entro 10 anni dalla laurea





NON È IL SUCCESSO CHE PORTA ALLA FELICITÀ MA È LA FELICITÀ CHE PORTA AL SUCCESSO*

Uno studente felice si laurea prima? Ha voti più alti? Trova più facilmente lavoro? Ha una prima RAL più alta? Trova più facilmente l'amore? Ha più amici? Tende ad usare meno stupefacenti? È meno coinvolto in episodi di bullismo? Se così fosse basterebbe lavorare su una leva per cambiare il destino di una persona. Un approccio positivo alla vita può avere un effetto esponenziale sul successo personale



CHI È
FELICE
NON
BULLA E
NON
SBALLA



A 5x3 grid of 15 portraits of diverse young people. Each portrait features a different individual with unique features, hairstyles, and clothing, set against a solid, vibrant background color. The subjects exhibit a wide range of emotions and poses, from joyful laughter and playful gestures to serene smiles and confident stances. The grid is composed of the following portraits (row by row, left to right):

- Row 1: A girl with pigtails and a plaid shirt on a green background; a boy with glasses and a turtleneck on an orange background; a girl with red lips and a plaid shirt on a teal background.
- Row 2: A girl with long dark hair and a pink top on a cyan background; a girl with a red beanie and a denim jacket on a yellow background; a girl with a peace sign gesture on a purple background.
- Row 3: A girl with curly hair and a blue top on a yellow background; a girl with pigtails and a surprised expression on a red background; a girl with long dark hair and a teal top on a magenta background.
- Row 4: A girl with bangs and a white sweater on a purple background; a girl with a black hat and a denim jacket on an orange background; a girl with long dark hair and a red top on a yellow background.
- Row 5: A girl with blonde hair and a striped shirt on a cyan background; a girl with long red hair and a plaid shirt on a purple background; a boy with a mustache and a striped shirt on a magenta background.
- Row 6: A boy with curly hair and headphones on a white background; a girl with pigtails and a plaid shirt on a green background; a girl with long dark hair and a striped shirt on a yellow background.

A 4x3 grid of 12 portraits of diverse young people (teens and young adults) expressing various emotions and making different gestures. The background colors are vibrant and solid. The portraits are arranged in four rows and three columns. The subjects include a boy with glasses, a girl with braids sticking her tongue out, a girl covering her mouth, a girl with curly hair flexing, a girl with long hair smiling, a girl making peace signs, a girl laughing, a girl in a hat pointing, a girl with red lips winking, a girl with pigtails holding a stick, a boy with arms crossed, a girl with curly hair in a denim jacket, a girl with curly hair smiling, a girl making heart shapes with her hands, a girl pointing up, a girl with hands clasped, and a girl with arms crossed.

L'APP DELLA FELICITÀ ANTIBULLISMO



Il corso prevede la progettazione di speciale app formativa grazie alla quale gli utilizzatori potranno:

- Entrare in contatto con altri ragazzi per supportarsi reciprocamente
- Condividere il loro stato d'animo e ricevere strategie di miglioramento
- Ricevere quotidianamente video formativi in base alle proprie esigenze.

L'app ha un pulsante emergenza, che mette in contatto con le forze dell'ordine per segnalare casi di bullismo.

Attraverso sondaggi quotidiani, inoltre, l'app permette di avere un feedback costante sullo stato del progetto e a misurarne l'impatto: interpolando i dati rilevati permetta di dare una valutazione oggettiva al rapporto felicità successo.



COME MISURARE LA FELICITÀ? L'HOLTER DELLA FELICITÀ

Agli utilizzatori dell'app ogni giorno, sarà donato un video motivazionale che ha la funzione di aiutarli nel percorso e, attraverso la gamification, guidarli in un processo di miglioramento continuo.

Dopo aver stabilito il modello matematico che sottende la ricerca è possibile prevedere l'inversione dei paradigmi per capire quali parametri oggettivi possano dare indicazioni sullo stato di felicità di una persona.

Questo modello può poi essere applicato alle aziende, alle istituzioni e alla società in generale.

