

## INDICE

---

Prefazione	vii
Ringraziamenti	ix
Introduzione	xi
Perché abbiamo bisogno di idee nuove?	xi
Competenze del futuro: la tua macchina del tempo personale	xi
Sapere non è più potere	xii
Creare o morire!	xiv
Perdiamo la nostra creatività con l'età	xvi
Pensare senza limiti	xix
“Le menti sono come paracadute. Funzionano solo quando sono aperte”	xxi
Creatività e innovazione: qual è la differenza?	xxii
Creatività applicata	xxiii
Come utilizzare questo libro	xxv
Bibliografia	xxvi
Parte Prima – Pensare al proprio pensiero	1
Capitolo 1 – Il radar decisionale	3
Schemi monotoni	3
Metacognizione	5
Porre il pensiero sotto un radar	7
Agire in base ai risultati	9
Bibliografia	10
Capitolo 2 – Errori di pensiero comuni: pensiero selettivo	13
Uccidere la creatività e le decisioni intelligenti	13
L'idea è questa!	14
Un pregiudizio vincolante	16
Bibliografia	22

Capitolo 3 – Errori di pensiero comuni: pensiero reattivo	23
Sistema 1 e Sistema 2	24
Il brivido della velocità	26
La concitazione del momento	28
Gestire il sovraccarico di informazioni	33
Bibliografia	38
Capitolo 4 – Errori di pensiero comuni: pensiero presuntivo	41
Sono dappertutto!	41
Mettere in dubbio le supposizioni	42
Pessime mosse presuntive	46
Le regole sono fatte per essere infrante	49
Bibliografia	54
Parte Seconda – Solution Finder	57
Capitolo 5 – Il contesto del problem solving creativo	59
È il mercato a guidarti, o sei tu che guidi il mercato?	59
Un processo vincente	60
Pensiero divergente e convergente	62
Il toolkit per la creatività	67
Bibliografia	68
Capitolo 6 – Solution Finder, fase 1: Comprensione	69
Definire la sfida	69
Il toolkit per la comprensione	72
Checklist per la comprensione: cose da fare e da non fare	85
Bibliografia	86
Capitolo 7 – Solution Finder, fase 2: Ideazione	87
Pensiero generativo	87
Brainstorming: funziona?	87
Come migliorare nel brainstorming	93
Una “corretta” strategia di brainstorming	97
Bibliografia	107
Capitolo 8 – Solution Finder, fase 2: Toolkit di ideazione	109
Creatività on-demand	109
Il toolkit di ideazione	110
Checklist per l’ideazione: cose da fare e da non fare	128
Bibliografia	130
Capitolo 9 – Solution Finder, fase 3: Analisi	131
Valutare le idee	131
Il toolkit di analisi	135
1. Smistare	136
2. Vagliare	137
3. Selezionare	141
Checklist per l’analisi: cose da fare e da non fare	145
Bibliografia	147

Capitolo 10 – Solution Finder, fase 4: Direzione	149
Trasformare le idee in azioni	149
Il toolkit della direzione	153
Checklist per la direzione: cose da fare e da non fare	169
Bibliografia	171
Parte Terza – La fine dell’inizio	173
Capitolo 11 – Impegnarsi a “pensare in modo diverso”	175
Mettere insieme i pezzi	175
Radar decisionale v2	178
Impegno	180
Trovare il tempo per la creatività	183
Bibliografia	194
Capitolo 12 – Leadership creativa	195
L’innovazione è una competenza fondamentale per la leadership	195
La partita finale	196
Libertà di fallire... e imparare	200
Fare del gioco una priorità	204
Innovare con ottimismo	210
Sistemi di supporto	213
Bibliografia	217
Conclusioni – E ora, qual è il prossimo passo?	221
Decisioni, decisioni	222
Non desistere	223
Appendice – Risposte alle attività	225