

# BEST MOVES

la genialità degli scacchi per il tuo business



Disponibile per voi tramite



*The Execution Company*

“Gli strateghi vittoriosi hanno già trionfato, prima ancora di dare battaglia; i perdenti hanno già dato battaglia, prima ancora di cercare la vittoria”

*(maestro Sun Tzu)*





**EX3CO** presenta:

# Best Moves!

## Scacchi & Business

*"Gli scacchi sono una buona metafora della competizione tra aziende. C'è una grande quantità di incertezza ed una varietà quasi illimitata di mosse che si possono fare sia negli scacchi che nel business"*

*Garry Kasparov (XIII Campione Mondiale)*

# Setting Metaforico



- POSIZIONE SCACCHISTICA
- **SITUAZIONE AZIENDALE**

- FARE UNA MOSSA
- **PRENDERE UNA DECISIONE**

- GRANDE MAESTRO DI SCACCHI
- **GENERAL MANAGER**

La disciplina degli scacchi come *metafora* del miglioramento delle competenze organizzative, in realtà complesse sia dal punto di vista degli obiettivi sia da quello della gestione dei processi e delle risorse.

***Approccio esperienziale alla formazione***, che integra i concetti cardine del management con i concetti degli scacchi ed i tipi psicologi junghiani.

# Il successo aziendale... in 9 mosse!

Focus sulle potenzialita':  
Insights Discovery

PROJECT  
MANAGEMENT

PIANIFICAZIONE  
STRATEGICA

PERFORMANCE  
MANAGEMENT

PROBLEM  
SOLVING

TEAM  
MANAGEMENT  
& LEADERSHIP

PENSIERO  
CREATIVO

INTELLIGENZA  
EMOTIVA

DECISION  
MAKING

TIME  
MANAGEMENT





## METODOLOGIA DIDATTICA

Il principio del “learning by doing” è alla base di questi moduli formativi. Le sessioni d’aula sono caratterizzate da una metodologia partecipativa orientata all’applicazione pratica. Senza tralasciare l’apprendimento cognitivo, parte del tempo è impiegato in esercitazioni il cui scopo principale è di agevolare la *modifica del comportamento operativo*. Infatti è essenziale non solo comprendere **che cosa** è importante nel lavoro, ma soprattutto **come** applicare le conoscenze. I partecipanti saranno coinvolti in *lavori di gruppo e individuali, studio di casi e spazi esperienziali seguiti da discussioni guidate*, attività che incentivano l’apprendimento affinché risulti attivo, piacevole e soddisfacente.

- 
- Come il business gli scacchi sono ad oggi un “gioco non risolto”, cioè non c'è nessun sistema in grado di calcolare tutte le possibili “mosse”.
  - La capacità di raggiungere il successo sta quindi ancora all'intelligenza dei “giocatori” ed al modo in cui vengono interpretate le strategie di “gioco”.
  - Best Moves è il primo programma a livello internazionale che approfondisce come attraverso la metafora degli scacchi possano essere facilitati l'apprendimento e lo sviluppo delle competenze strategiche per la gestione della complessità organizzativa e di business.
  - Osserva da punti di vista nuovi, e differenti da quelli tradizionali, l'apprendimento di competenze già affrontate e praticate.
  - Tutti gli interventi formativi sono progettati ad hoc per le esigenze dei partecipanti, grazie ad una stretta e strategica partnership tra l'esperto di sviluppo delle competenze organizzative ed l'esperto di scacchi che formano il team della faculty di U2COACH per Best Moves

# Best Moves: lo sviluppo delle 9 competenze

- ♔ E' un percorso formativo innovativo che si compone di 10 moduli di 1 giornata ciascuno
- ♔ 1 giornata di Insights Discovery per lo sviluppo del potenziale personale e 9 giornate monotematiche (*le mosse vincenti*) per lo sviluppo e l'integrazione delle principali competenze nell'area del management.
- ♔ Ciascuna competenza manageriale è analizzata e correlata ai concetti cardine degli scacchi e alle attitudini dei tipi psicologici junghiani.
- ♔ E' possibile personalizzare ciascun percorso formativo scegliendo alcune tra le 9 mosse/competenze possibili ed ampliando la durata delle giornate monotematiche.
- ♔ Per partecipare al percorso formativo non è indispensabile saper giocare a scacchi

# Modello Insights Discovery

Igniting Corporate Spirit



Il Sistema Insights Discovery® è uno strumento molto concreto di sviluppo personale, basato sui lavori di studio delle tipologie umane, condotti dallo psicologo svizzero Carl G. Jung. e fornisce informazioni personali su:

- ♔ Stile individuale
- ♔ Stile di management
- ♔ Stile di comunicazione
- ♔ Aree di potenziale sviluppo personale

Individua, inoltre, il valore aggiunto per il team e l'azienda di appartenenza.

Insights Discovery® è utilizzato in varie aziende italiane ed internazionali e propone, in modo innovativo, la scoperta di se stessi e risponde in maniera pragmatica alle esigenze ed aspettative di ogni individuo e delle imprese nei campi della formazione e del coaching.

# Pianificazione strategica

## **OBIETTIVO DIDATTICO**

Sviluppare la capacità di formulare efficaci strategie aziendali, di elaborare conseguenti business plan e di governare i processi di loro attuazione e monitoraggio

## **PRINCIPALI CONTENUTI**

- Significato di Strategia e Tipi di Strategia
- Analisi SWOT e Riallineamento Organizzativo
- Pianificare nel Processo Strategico
- Strategie di portafoglio e strategie di business: scelte di posizionamento, competizione e cooperazione
- La traduzione delle scelte strategiche in piani d'azione: il business plan
- L'attuazione dei piani e il controllo strategico

## **Scacchi: Pianificazione strategica**

Rappresenta una delle competenze distintive dei campioni di scacchi. Attraverso l'ideazione di piani tipici od innovativi vengono elaborate delle strategie atte a raggiungere obiettivi di breve periodo (tattica) e di medio e lungo periodo (obiettivo finale=vittoria)

- ✓ Analisi di contesto e della complessità
- ✓ Piano di azione
- ✓ Strategia & tattica



# Problem solving

## OBIETTIVO DIDATTICO

L'intervento mira a sviluppare le competenze utili ad affrontare in modo strategico e creativo le situazioni complesse mediante un approccio volto a favorire la comprensione del problema e la formulazione di ipotesi e soluzioni, con l'ausilio di processi e strumenti idonei; sviluppare concrete capacità operative per affrontare con profitto il quotidiano, acquisire l'attitudine alla visione d'insieme di un problema

## PRINCIPALI CONTENUTI

- . Definizione di problema: Problemi chiusi e aperti
- . Fissità funzionale
- . Le fasi di risoluzione di un problema: Percezione, Analisi, Definizione, Produzione di ipotesi di soluzione, Presa di decisione, Pianificazione, Attuazione e Verifica
- . Tecniche di problem solving

## Scacchi: Problem solving

La partita di scacchi è un continuo susseguirsi di posizioni distinte una dalle altre, ma tipicamente ed intrinsecamente collegate. Il Grande Maestro di scacchi deve identificare, momento dopo momento, i punti forti e deboli delle reciproche posizioni e prendere le corrette decisioni.

- ✓ Definire il problema
- ✓ Scegliere tra possibili soluzioni
- ✓ Modelli ricorrenti e "scorciatoie" di pensiero
- ✓ Bit d'informazione e loro elaborazione



# Pensiero creativo

## **OBIETTIVO DIDATTICO**

Utilizzare il 100% del proprio potenziale creativo ed allenare il pensiero originale, alla ricerca di nuovi approcci nella risoluzione di ogni sfida professionale. Sviluppare un atteggiamento mentale aperto e curioso ed applicare il pensiero innovativo nel team di lavoro, consolidando un atteggiamento aperto e disponibilità alla ricezione di ogni idea.

## **PRINCIPALI CONTENUTI**

- . Le trappole dell'abitudine: cosa significa avere delle idee nuove
- . Definiamo la creatività: oltre i luoghi comuni
- . Creatività come atteggiamento e come metodo
- . Il tunnel della creatività: divergenza e convergenza
- . Il focus del pensiero creativo
- . Creatività come metodo
- . Logiche euristiche e tecniche di produzione creativa

## **Scacchi: Pensiero creativo**

Apparentemente il gioco degli scacchi sembra governato soprattutto da logica e calcolo. In realtà la componente creativa riveste un ruolo molto importante in tutte le fasi della partita. La "violazione" di regole generali a volte dimostra che è possibile percorrere nuove vie anche in contesti (varianti) che si pensavano consolidati da tempo

- ✓ Pensiero creativo
- ✓ Mosse "irrazionali"
- ✓ Intuizione



# Decision making

## **OBIETTIVO DIDATTICO**

Migliorare le competenze nel valutare situazioni, prendere decisioni e pianificare azioni. Acquisire un metodo basato sull'utilizzo di strumenti semplici e concreti e sul miglioramento delle competenze trasversali, come quelle dell'ascolto e della comunicazione.

## **PRINCIPALI CONTENUTI**

- . Definizione del problema e dell'obiettivo iniziale
- . Analisi delle caratteristiche personali
- . Raccolta delle informazioni necessarie
- . Individuazione e valutazione delle possibili alternative di scelta
- . Scelta dell'alternativa migliore
- . Piano d'azione

## **Scacchi: Decision making**

Il giocatore di scacchi non può esimersi dal dover scegliere una soluzione. Posto di fronte a scelte equivalenti deve valutare quale sia la migliore (a volte non in senso assoluto) ma quella più opportuna per la situazione venutasi a creare sulla scacchiera.

- ✓ Flessibilità
- ✓ Immaginazione
- ✓ Calcolo razionale
- ✓ Patterns & Chunks



# Time management

## OBIETTIVO DIDATTICO

Obiettivo dell'intervento è quello di fornire oltre agli strumenti classici di time management anche delle soluzioni creative in grado di aiutare i dirigenti a gestire la componente relazione, che spesso incide in modo determinante sulla pianificazione della giornata lavorativa.

## PRINCIPALI CONTENUTI

- .Dimensioni del tempo
- .Lavorare per obiettivi
- .Importanza, urgenza, priorità
- .I 4 quadranti del time management
- .I fattori della qualità
- .I ladri di tempo: conoscerli e gestirli
- .La gestione del tempo nella relazione.

## Scacchi: Time management

Il tempo è una delle risorse che il Grande Maestro di scacchi gestisce, oltre alle risorse materiali (i propri pezzi). Un oculato utilizzo del tempo rappresenta, spesso, l'elemento decisivo in una partita. La preparazione ed il ricorso alle esperienze pregresse ottimizzano l'uso del tempo stesso.

- ✓ Mancanza di tempo (Zeitnot)
- ✓ Evitare le perdite di tempo
- ✓ Prepararsi e pianificare in anticipo
- ✓ Eliminare i pensieri "ruba tempo"
- ✓ La variabile stress nello "Zeitnot"



# Intelligenza emotiva

## **OBIETTIVO DIDATTICO**

Stimolare una riflessione sul ruolo dell'intelligenza emotiva nella gestione del cambiamento e nella produzione di decisioni efficaci.

Fornire strumenti per comprendere le modalità per rafforzare la self leadership.

Fornire una occasione di sperimentazione, di apprendimento e di pianificazione dello sviluppo personale.

## **PRINCIPALI CONTENUTI**

- Intelligenza intellettuale ed intelligenza emotiva
- Il riconoscimento delle emozioni
- La gestione delle emozioni
- La self leadership
- Le arti sociali
- L'arte di esprimersi efficacemente
- L'analisi transazionale: razionalità e emozioni
- Le capacità manageriali e intelligenza emotiva
- La resilienza e gli elementi che la rendono possibile

## **Scacchi: Intelligenza emotiva**

La consapevolezza delle proprie emozioni è uno degli elementi che il Grande Maestro deve tenere in considerazione sia durante una singola partita che per l'intero torneo. La capacità di riconoscere le emozioni del proprio avversario fa sì che egli possa scegliere in alcuni casi, continuazioni più appropriate al momento. La gestione delle emozioni consente inoltre di ridurre lo stress ed i forti stati di ansia.

- ✓ Aspettative e necessità di risultato
- ✓ "Posta in gioco"
- ✓ Mantenimento "status quo"



# Team management & Leadership

## OBIETTIVO DIDATTICO

Obiettivo dell'intervento è quello di osservare e riconoscere i principali fenomeni della dinamica del team, comprendere come emerge un leader, capire i bisogni del gruppo per soddisfarli.

Esplorare i diversi ruoli di un leader: stratega, agente di cambiamento, coach, manager, comunicatore, membro di un team.

Sviluppare il proprio stile di leadership per massimizzare l'impatto sul team e sui singoli

## PRINCIPALI CONTENUTI

- .Da manager a leader
- .Scegliere il proprio stile di leadership
- .Leadership nel contesto aziendale
- .Principi del management situazionale
- .Creare commitment
- .Sviluppo continuo della propria leadership

## Scacchi: Team management

Il Grande Maestro deve saper gestire al meglio la propria squadra (i pezzi: Re – Donna - Torri – Alfieri – Cavalli – Pedoni). Comprendere quali pezzi attivare in determinate situazioni significa ottimizzare le potenzialità dei pezzi e sfruttarne al meglio la loro efficacia.

Il coordinamento dei pezzi è necessario per ottenere prima una posizione superiore, per poi trasformarla in una vittoria

- ✓ Utilizzo delle risorse
- ✓ Cooperazione tra pezzi
- ✓ Pezzi ben piazzati



# Performance management

## **OBIETTIVO DIDATTICO**

Sviluppare nei partecipanti la capacità di gestire il processo di valutazione del personale. In particolare, il corso consente di affrontare le principali problematiche relative al performance management, approfondendo finalità e metodologie e fornendo strumenti teorici per il goal setting e la gestione del feedback.

## **PRINCIPALI CONTENUTI**

- .I sistemi di valutazione
- .Principali problematiche della valutazione
- .MBO (Management By Objectives)
- .Le finalità del Performance Management
- .Dalla valutazione della prestazione allo sviluppo del potenziale
- .Il modello delle competenze
- .Il Goal setting
- .La gestione del feedback
- .Performance & feedback management

## **Scacchi: Performance management**

In ogni torneo che viene giocato il risultato che si determina tra i due giocatori viene valutato in termini di punteggio ELO. Il punteggio ELO misura la forza espressa da un Grande Maestro rispetto a dei punteggi attesi. Viene quindi misurata la sua "performance" che può assumere valori positivi o negativi. Lo studio successivo che viene effettuato sulle partite (feedback tecnico dell'allenatore) consente di valutare le aree di miglioramento

- ✓ Performance
- ✓ Variazione attesa
- ✓ Sviluppo delle varianti critiche



# Project management

## **OBIETTIVO DIDATTICO**

Applicare gli strumenti metodologici ed organizzativi per la pianificazione e la gestione dei processi che coinvolgono il team di project management e l'azienda durante il ciclo di vita dei progetti complessi, secondo gli standard internazionali del PMI.

## **PRINCIPALI CONTENUTI**

- .La definizione degli obiettivi di progetto
- .La definizione dell'organigramma delle attività (WBS)
- .La costituzione del team di progetto (OBS)
- .La pianificazione del progetto
- .L'analisi dei rischi (risk analysis)
- .La preparazione della reportistica

## **Scacchi: Project management**

All'inizio della partita il Grande Maestro adotta una strategia generalmente preparata prima dell'incontro (preparazione delle varianti). Deve definire esattamente tutte le azioni da adottare, dividendole in sotto-insiemi di attività. Deve evidenziare sia prima che durante la partita i "nodi" cruciali della posizione e determinare le mosse ed i tempi che necessitano per risolverli. Valuta se l'investimento del materiale utilizzato può essere finalizzato all'obiettivo previsto.



# Alcune delle più importanti esperienze formative



(Divisione Top Client & ICT Services): 2007



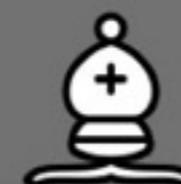
(Responsabili Filiale): 2011



(Top Management): 2012



(Top Management): 2012



(Fondirigenti 2013 – “Scacco matto in Azienda”)



Progetto C.H.I.M.E.R.A. (Fondi FSE): 2013



i partner di **EX3CO**

**Trainer: ALESSANDRO ALMONTI**

Trainer e coach, svolge la sua attività professionale nel mondo aziendale nell'area dei comportamenti organizzativi, con ruolo di formatore, training manager e responsabile di progetti formativi. Collabora con diverse Università Italiane ed estere, è Presidente del Chapter Italia di IAC (International Association of Coaching) ed è stato Vice Presidente dell'AIF Associazione Italiana Formatori - (Consiglio Direttivo Lazio) e Responsabile Nazionale del Settore Coaching AIF.

Ha introdotto nel 2006 (in diverse primarie aziende italiane ed internazionali) la metafora degli scacchi come modello di sviluppo dei comportamenti organizzativi.

Candidato Maestro di scacchi dal 1990, è Istruttore della FIDE e della Federazione Scacchistica Italiana.



Re In azione!



**Grande Maestro: ROBERTO MOGRANZINI**

Grande Maestro Internazionale di Scacchi, è tra i primi 8 nella storia Italiana a potersi fregiare di questo importante titolo internazionale. E' professionista dal 2006.

CEO di Accademia Internazionale di Scacchi, società che si occupa della formazione scacchistica di primo livello, ed è riconosciuta dalla FIDE (Federazione Internazionale di Scacchi) come tra le migliori 10 Accademie del mondo.

Campione Italiano assoluto U17 nel 1999, campione italiano a squadre nel 2008, partecipa più volte a competizioni a squadre con la nazionale Italiana, tra le più importanti Torino 2006 ed i Giochi della Mente di Beijing 2008.

i partner di **EX3CO**

**Trainer: FLAMINIA FAZI**

Trainer e coach, svolge la sua attività professionale nel mondo aziendale nell'area dei comportamenti organizzativi, con ruolo di formatore, training manager e responsabile di progetti formativi. Collabora con diverse Università Italiane ed estere, è Presidente del Chapter Italia di IAC (International Association of Coaching) ed è stato Vice Presidente dell'AIF Associazione Italiana Formatori - (Consiglio Direttivo Lazio) e Responsabile Nazionale del Settore Coaching AIF.

Ha introdotto nel 2006 (in diverse primarie aziende italiane ed internazionali) la metafora degli scacchi come modello di sviluppo dei comportamenti organizzativi.

Candidato Maestro di scacchi dal 1990, è Istruttore della FIDE e della Federazione Scacchistica Italiana.



# Regine In azione!



**Grande Maestro: MARTHA FIERRO**

Grande Maestro Internazionale di Scacchi, è tra i primi 8 nella storia Italiana a potersi fregiare di questo importante titolo internazionale. E' professionista dal 2006.

CEO di Accademia Internazionale di Scacchi, società che si occupa della formazione scacchistica di primo livello, ed è riconosciuta dalla FIDE (Federazione Internazionale di Scacchi) come tra le migliori 10 Accademie del mondo.

Campione Italiano assoluto U17 nel 1999, campione italiano a squadre nel 2008, partecipa più volte a competizioni a squadre con la nazionale Italiana, tra le più importanti Torino 2006 ed i Giochi della Mente di Beijing 2008.



*The Execution Company*

per richiedere il corso o per qualsiasi informazione

[mail@execohr.it](mailto:mail@execohr.it)

Office 02 84176400

via Achille Mauri 4, 20123, Milano