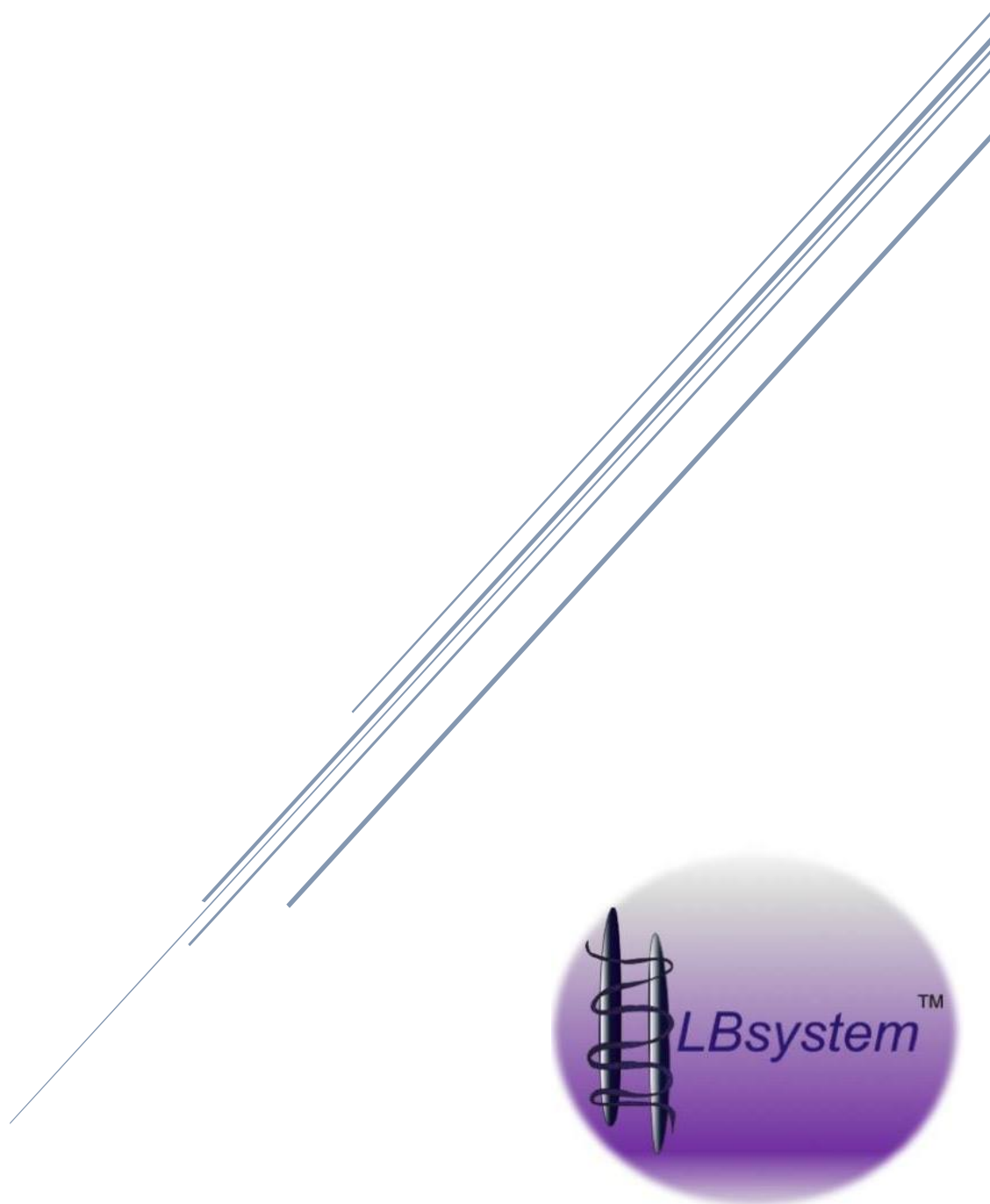


BIOGRAFIA STORIA SCOPERTE

ESTRATTO





BIOGRAFIA STORIA e SCOPERTE ESTRATTO

**Attestazione dei risultati dopo l'espletamento del progetto di Ricerca.
Certificazione dei risultati ottenuti e possibilità di utilizzo.
Rilasciata a Dicembre 2012**

Premesso che:

la Prof. Maria Letizia Borgia ha avviato da circa venti anni una complessa attività di Ricerca relativa all'analisi ed al conseguente studio del comportamento umano al fine di conoscere la causa del conflitto e le conseguenti azioni risolutive.

Per lo studio ha effettuato la raccolta di tutto il materiale utile alla determinazione di un sistema pianificato. Tali dati avevano bisogno di essere ordinati, fruibili e disponibili per l'implementazione dello studio e del relativo sistema. Che lo stesso studio aveva portato all'avvio di un primo software che raccogliendo i dati e costituendone un data-base di partenza ha consentito la statisticizzazione e la sistematizzazione dei dati raccolti nel tempo.

Esame conseguito da Centro di Ricerca Miur come da Decreto Direttoriale n. 171/ric del 13/05/2010 che ha provveduto alla determinazione di un risultato tendente alla certificazione di quanto sino ad ora svolto ed usando tutto il materiale raccolto negli anni ai fini statistici è stato in grado di determinare un sistema stabile e collaudato tendente alla definizione di algoritmi dedicati e di un sistema software capace di affiancare e supportare le decisioni di professionisti nelle varie aree di intervento.

Il sistema è stato denominato MLBsystem.

L'attività di ricerca e sviluppo relativo a MLBsystem ha portato alla definizione di algoritmi ed ha effettuato un'analisi compiuta per lo sviluppo del sistema software tenendo presente che:

L'MLBsystem è UN SISTEMA DI LAVORO, un metodo di gestione delle attività lavorative, sociali e personali realizzate sia dai singoli che dai gruppi e può conseguentemente essere applicato anche in percorsi di formazione permanente.



Alla base del sistema c'è un principio ordinatore rappresentato dai NUMERI nel loro significato simbolico e nella loro accezione quantitativa e qualitativa (come la fisica quantistica dimostra da anni).

Tale principio ordinatore è dato da una sequenza logica matematica che traccia la via percorribile per la realizzazione di ogni progetto/idea e ne prevede gli eventuali blocchi di criticità ed i possibili elementi che potrebbero condurre al fallimento definendone anche strumenti di correzione e prevenzione (regola del vantaggio).

L'MLBsystem è un metodo che ha lo scopo di "educare" (nel senso di educare=tirar fuori) le persone che ne vengono a contatto ad una migliore gestione delle proprie potenzialità e risorse meglio conosciute come talenti e virtù.

Esso parte dal presupposto che ogni forma esistente in natura possiede talenti e virtù. L'individuazione di essi costituisce un "DNA" attraverso il quale la persona ha la reale possibilità di arrivare ad ottenere ciò che si è prefissata come obiettivi. Di conseguenza, ogni gruppo costituito da persone, di qualsiasi origine, culture, religione, può essere gestito e orientato da tale sistema e il suo metodo. Per quanto sopra descritto, il sistema è applicabile ad ogni realtà, azienda, persona e gruppi di persone, senza alcuna esclusione.

Le caratteristiche tecniche di MLBsystem prevedono procedure ben definite che stabiliscono passaggi ben definiti. Partendo da una analisi analitica di origine statistica (è stato testato su oltre 27.000 casi nel mondo) stabiliscono se l'azione che si intende analizzare, in funzione di una IDEA e degli obiettivi in essa impliciti ed espliciti, risulti VINCENTE. L'MLBsystem è in grado, inoltre, di ottimizzare il percorso dell'IDEA rendendola REALIZZABILE nel minor tempo possibile ed utilizzando al meglio le risorse necessarie.

Il sistema ideato ha portato a constatare non solo la messa a sistema delle ricerche effettuate negli anni dalla Prof. Maria Letizia Borgia, ma a definire una metodologia scientifica/matematica in grado prima di redigere una banca dati sui 27.000 casi trattati precedentemente e durante l'attività di ricerca, ma di realizzare anche l'analisi per la scritturazione del software applicativo tendente a portare il sistema ad effettuare un'analisi dell'idea in grado di definire il raggiungimento della sua realizzazione e contestualmente indicare le risorse necessarie al raggiungimento dell'obiettivo prefisso.



L'origine del sistema che è partito con uno studio dettagliato sui motivi delle conflittualità, ha consentito alla ricerca di tenere conto durante la valutazione di tutti gli elementi a favore e contrari, la definizione dei tempi di realizzazione ottimizzando gli stessi e tutti gli elementi da analizzare al fine di trovare le soluzioni possibili al fine di evitare insuccessi.

Il metodo può trovare conseguentemente svariate modalità di applicazione quali ad esempio: la ricerca dei talenti; la gestione delle reazioni; la dinamica di gruppo; l'individuazione delle leve della motivazione e il suo mantenimento attivo; la rimozione delle cause del conflitto; la comunicazione efficace; la previsione delle criticità; le tecniche di progettazione di percorsi formativi; strumenti di verifica dei percorsi.

Per la realizzazione del sistema e del metodo sono stati necessari studi ed approfondimenti su:

IL SIGNIFICATO delle parole e la loro etimologia come strumento della comunicazione (latino; greco; sanscrito; aramaico)

LA COMUNICAZIONE: i suoi fondamenti; la Comunicazione come strumento di interazione con se stessi e con gli altri; l'importanza dell'intento e della volontà per trasmettere il giusto messaggio ed ottenere il risultato desiderato; come funziona la Comunicazione interna e i canali sottili (istinto, intuito, sensibilità psichica ecc...); L'interferenza e la distorsione come causa della sofferenza.

I CODICI (colori, parole, forme, ecc..) nel loro significato simbolico convenzionale e non; I ruoli della personalità e come interagiscono nella relazione con gli altri, in due o nel gruppo.

IL COMPORTAMENTO, sede dei ruoli della personalità, come strumento comunicativo; l'incidenza sulle relazioni interpersonali e nelle dinamiche lavorative; causa di realizzazione o fallimento.

LE AZIONI cosa provocano; causa/effetto;

LE REAZIONI da cosa sono scatenate; le sollecitazioni esterne ed interne: paure, condizionamenti, inibizioni, complessi, diffidenza.



I TALENTI le QUALITA' che distinguono un essere da un altro, le CAPACITA' che permettono ad una persona di realizzarsi; cosa provoca il loro non utilizzo e il loro utilizzo.

Sugli stessi temi sopra elencati sono state fatte anche notevoli scoperte innovative.

Alla conclusione dell'affiancamento alla ricerca ed dall'elaborazione dei dati e dai testi realizzati nella fase di sperimentazione si è constatato e stabilito che:

- IL CODICE NUMERICO.

1. non è solo algebrico e che le cifre hanno anche "altre" informazioni.
2. IN ESSO c'è un SENSO, una direzione ben definita che non riguarda solo l'unità di misura ma attiene al suo SIGNIFICATO QUALITATIVO come la fisica dei quanti sta dimostrando.

- LA RICERCA parte dal DESIDERIO di scoprire l'origine del conflitto. Dalla sua esperienza raccoglie molte informazioni su questo aspetto e sulla demotivazione come sua fonte scatenante.

1. La demotivazione e il conflitto, infatti, risultano essere una delle cause maggiori del fallimento di un'azienda e della realizzazione personale di un individuo.
2. Le statistiche dimostrano che sono tra le maggiori cause di infortuni, assenteismo, turnover alto. Tutti elementi che definiscono un costo alto sia per le Aziende sia per l'individuo.
3. Esse rappresentano una incidenza pari al 30% in meno sul fatturato di una attività produttiva

- Intuisce che alla base c'è un «DISORDINE». La sua ricerca si orienta in questa direzione con il desiderio di trovare un modo per intervenire preventivamente al fine di aumentare la percentuale di realizzazione e diminuire la percentuale di fallimento.

- I NUMERI divengono un principio ORDINATORE NATURALE.

Studiati per il loro significato SIMBOLICO e non algebrico, svelano molteplici informazioni:



- La prima: IL CODICE va da ZERO a DODICI. Ma c'è un principio governante che muove e stabilisce le regole implicite: IL 30.
- La seconda: I NUMERI contengono tutti gli altri CODICI: colore, forma, suono, movimento, parola
- La terza: OGNI NUMERO rappresenta UNA FASE e contiene al suo interno tutte le regole di movimento e di applicazione della fase stessa, poiché IL CODICE NUMERICO è un linguaggio COERENTE, MATEMATICO (matema = regola) che non contraddice mai se stesso

Queste sono effettivamente le tre indicazioni indispensabili alla realizzazione del sistema.

I NUMERI VENGONO «TRADOTTI» COME UNA LINGUA ANTICA

LE LORO TRADUZIONI VENGONO SCRITTE E VERIFICATE NELLA LORO ATTENDIBILITÀ STUDIANDO IL SIGNIFICATO ETIMOLOGICO DI OGNI PAROLA USATA PER LA LORO TRADUZIONE.

LA TRADUZIONE ATTINGE DAL LATINO, GRECO, SANSCRITO ED ARAMAICO.

Poiché NEI NUMERI sono contenuti tutti gli altri codici, è stato necessario approfondire il significato anche di essi. A tale scopo sono stati effettuati anche studi di SIMBOLOGIA, di PSICOSOMATICA e di COMUNICAZIONE efficace.

Per tutto quanto sopra esposto si ritiene che il sistema analizzando una sequenza di azioni è in grado di prevedere la possibilità di fallimento ed è in grado anche di suggerire le modalità di esecuzione e correzione dell'azione sia in fase preventiva che in fase esecutiva al fine di raggiungere un obiettivo con successo.

È pronto per essere un SOFTWARE, in grado di rilevare in modo STATISTICO:

1. valutazione ex ante:

a) L'IDEA VINCENTE

b) COME RENDERLA PRODUTTIVA e REDDITIVA scegliendo ed ottimizzando tutte le risorse necessarie (tempo, denaro, persone, cose)



- c) Individuare Le caratteristiche, Le criticità, La coesione di una persona singola e in dinamica all'interno di una coppia e di un gruppo
- d) L'origine del conflitto,
- e) Prevedere Il comportamento di una persona in quella particolare circostanza e contesto
- f) Prevedere e dunque dare strumenti di gestione delle Reazioni
- g) Prevedere e dunque rimuovere i blocchi alla comunicazione.
- h) Individuare il BISOGNO REALE DEL CLIENTE
- i) Individuare il BISOGNO REALE di UN COLLABORATORE
- j) Predisporre la strategia di una trattativa per garantire il raggiungimento del risultato voluto
- k) Individuare le migliori aree geografiche di intervento
- l) Individuare il "falso" o "traditore" ovvero chi non è ciò che dice di essere in termini di INCOERENZA con ciò che realmente i NUMERI rivelano

2. valutazione in itinere:

- a) Individuare velocemente la criticità e la sua causa
- b) Fornire subito strumenti di intervento (tratti dal sistema stesso o con supporti esterni)
- c) INDIVIDUARE LE LEVE DELLA MOTIVAZIONE di ogni individuo per MANTENERLA ATTIVA e rendere produttivo ogni gesto/azione (raggiungimento del successo)
- d) Calcolare e prevenire «RISCHI» e fornire strumenti di "rimozione sicura della causa" diminuendo al massimo i costi
- e) Riordinare le DINAMICHE di gruppo per il miglior funzionamento e resa del gruppo stesso

3. altre possibili applicazioni:



- a) un metodo di FORMAZIONE personalizzato in grado di CREARE FORMAT sulle reali esigenze del committente (poiché ne individua subito i bisogni reali)
- b) un sistema di Gestione/assistenza aziendale
- c) un sistema di organizzazione quotidiana
- d) una «scuola di vita» che forma a saper ESSERE

Si allega relazione tecnica.



RELAZIONE TECNICA

Oggetto: affidabilità prodotti estratti da MLBsystemTM

Il sistema MLBsystemTM è un sistema di analisi e un metodo di lavoro per la rilevazione delle necessità del singolo individuo all'interno di un gruppo di persone, e del gruppo stesso, in funzione di un obiettivo dichiarato, che la sua ideatrice ha sviluppato a partire da una intuizione in 20 anni di lavoro.

I prodotti estratti da MLBsystemTM ed ingegnerizzati attraverso il lavoro eseguito negli ultimi 30 mesi garantiscono caratteristiche quali,

- Risposte tempestive
- Elevata accuratezza delle analisi
- Possibilità di modulare il prodotto sulle esigenze del cliente
- Oggettività dei questionari utilizzati
- Produzione deterministica dei risultati

Il procedimento prevede la rilevazione di dati tramite questionari che permettono la raccolta delle informazioni necessarie all'algoritmo di calcolo per la definizione delle analisi e dei report specifici dedicati alla particolare esigenza del richiedente/utente.

I questionari sono stati sviluppati, a differenza di altri test simili, predisponendo domande che garantiscano risposte di tipo oggettivo, cioè che prendendo in considerazione le variabili che influiscono su di un individuo quali,

- il tempo inteso come il momento in cui è compilato il test (oggi, domani, fra 3 mesi),
- lo stato d'animo inteso come un qualunque accadimento in grado di modificare lo stato di umore del soggetto,

non subiscono variazioni al variare delle sopracitate variabili, ovvero compilando il questionario in momenti e contesti differenti l'esito informativo del questionario è il medesimo.

Inoltre il numero di domande necessarie è stato calibrato con l'attenzione dell'utente, permettendo quindi di ottenere test rapidi e di semplice compilazione, onde evitare la perdita di attenzione dell'utente nel rispondere alle domande con conseguente perdita di attendibilità dei risultati dei report.

L'insieme completo delle informazioni raccolte mediante il questionario, viene analizzato ed elaborato attraverso l'algoritmo di calcolo e trasformato in una stringa numerica che identifica in modo univoco ed inequivocabile l'individuo.

La stringa numerica permette di produrre, attraverso associazioni di tipo deterministico, i report personalizzati.

Tutto seguendo le scoperte fatte dal sistema MLBsystemTM.



Tutto quanto sopra esposto mette in evidenza le differenze tra i prodotti estratti da MLBsystemTM e quelli attualmente presenti sul mercato quali in particolare:

- Oggettività dei questionari vs soggettività

La produzione di un report sul quale basare scelte organizzative od operative personali o professionali deve essere attendibile, quindi le informazioni raccolte devono avere la massima affidabilità possibile. Questo è verosimile solamente utilizzando questionari che garantiscano che l'utente risponderà sempre allo stesso modo al 95% delle domande poste. Differentemente il risultato del report sarebbe dipendente dallo stato in cui il soggetto affronta il test (tempo e umore).

- Creazione deterministica del risultato vs probabilistica

I test attualmente presenti sul mercato risultano dimostrati attraverso studi scientifici che ne dimostrano sensibilità e specificità, spesso superiori al 90% ma mai pari a 1, ovvero si riporta che un determinato test propone risultati corretti, relativi al soggetto, con un'affidabilità del 90% o 95%. Questi tipi di test sono quindi di tipo probabilistico.

I prodotti estratti ed ingegnerizzati da MLBsystemTM permettono invece di creare i report dedicati all'utente mediante associazioni di tipo deterministico in quanto la creazione dipende in modo diretto dalla stringa numerica di calcolo che identifica l'individuo.

L'oggettività dei questionari e la modalità deterministica di creazione dei risultati permettono una ripetibilità e matematicità dei risultati verificata anche in sede di Progetto di Ricerca Scientifica da un Centro di Ricerca MIUR.

Data
12/12/2016

In fede
Ing. Matteo Buccioli