

Indice

Prefazione

Di Antonello Santarelli 9

Introduzione 13

1. Il modello Mindhunting 19

- 1.1 Una storia, due personaggi 22
- 1.2 Come si formano i due sistemi 26
- 1.3 Lo sforzo mentale 28
- 1.4 I tre cervelli 30
- 1.5 Un articolo di moda: l'amigdala 32
- 1.6 Il modello Mindhunting 34

2. L'attenzione e la percezione 39

- 2.1 Cos'è la percezione? 41
- 2.2 Come funziona la percezione? 43
- 2.3 Se è facile da capire è facile da fare? 44
- 2.4 La visione centrale e la visione periferica 47
- 2.5 L'importanza dei volti 49
- 2.6 L'attenzione 53
- 2.7 Come funziona l'attenzione? 54
- 2.8 Il gorilla giallo 54
- 2.9 Il set mentale 55
- 2.10 Consigli per i designer 57

3. La memoria 61

- 3.1 Che cos'è la memoria? 64
- 3.2 Quanti tipi di memoria esistono? 64
- 3.3 Come nascono i ricordi? 67
- 3.4 Perché la memoria interessa ai designer? 67
- 3.5 Consigli per i designer 72

4. Le emozioni 75

- 4.1 Cosa sono le emozioni? 77
- 4.2 Le componenti dell'emozione 81
- 4.3 Le emozioni di base 82
- 4.4 Pillole di neuromarketing 88
- 4.5 Ansia, la nostra emozione guida 91
- 4.6 Consigli per i designer 93

5. Il pensiero 97

- 5.1 Cosa sono i modelli mentali? 99
- 5.2 A cosa servono i modelli mentali? 102
- 5.3 Cosa sono le euristiche? 104
- 5.4 Quante sono le euristiche? 106
- 5.5 L'euristica della rappresentatività 108
- 5.6 L'euristica della disponibilità 109
- 5.7 L'euristica della simulazione 110
- 5.8 L'euristica dell'ancoraggio 111
- 5.9 Costruiamo storie e ignoriamo la causalità 114
- 5.10 Effetto alone 115
- 5.11 Effetto framing 116
- 5.12 Consigli per i designer 118

6. Motivazione e scelte	123
6.1 Porto a spasso il cane (di Pavlov)	125
6.2 Perché ripetiamo un comportamento?	128
6.3 Cosa ci motiva	130
6.4 Viva la dopamina!	133
6.5 Piccoli passi per piccoli piedi	135
6.6 Consigli per i designer	136
6.7 Chi ha paura di Babbo Natale?	139
7. Cosa sono e come creare i profili psicologici	141
7.1 Cos'è un profilo psicologico dell'utente?	144
7.2 Progettare per le person(as)	146
7.3 Umanizzare gli archetipi	148
7.4 Progettare giocando	152
7.5 Il tabellone (Mindhunting canvas)	152
7.6 Le regole del gioco	155
7.7 Le psychological card	157
7.8 Il Mind in action canvas	164
7.9 Le carte Evento	166
7.10 Le carte Azione (scrivile tu)	170
8. Creare i profili psicologici, in pratica	173
8.1 Annalisa e il suo viaggio	174
8.2 Vittorio prenota una visita	183
Bibliografia essenziale	193
Riferimenti	195
Fonte delle immagini	201
Indice analitico	205
Kit Mindhunting	208