

mindframe

mindframe è progettato come un parco a tema. Molte attrazioni. Tante scelte. Niente code. Il tema è l'Intelligenza Multipla. Come ri-cablare il cervello aziendale e coltivare appieno il potenziale umano.

mindframe straripa di attività sbalorditive distribuite su cinque luoghi immaginari, impeccabilmente ambientati in ogni dettaglio.

Homeground incorpora l'autostima, cioè la capacità di valutare se stessi con accuratezza.

Cyberspace si addentra in aspetti cognitivi e restituisce vita al linguaggio. **Happyzoom** è il regno delle emozioni profonde e tratta come gestire l'esperienza interiore.

Clubland offre strumenti di intelligenza sociale, ampliando la banda di frequenza mentale. **Elsewhere** è uno sguardo al futuro affilato come un rasoio.

Ma ovviamente la maggior parte delle persone è qui per le montagne russe.

Tra le attrazioni migliori ci sono:

Riddler's Revenge (situata in Clubland) un'esperienza da brivido attraverso comportamenti tossici e consapevolezza situazionale. L'epico **Superman's Escape** (in Homeground) un'attività trendy per validare il proprio futuro. L'infernale 'X' (in Happyzoom) che dà all'intelligenza emotiva una concretezza fiammante. **Tatsu** (in Elsewhere) una delle attrazioni più suggestive di **mindframe** satura di brainstorming feroci, e **Viper** (in Cyberspace) una corsa a rotta di collo a vantaggio della riconfigurazione del lessico.

Oltre questo, una gran quantità di allettanti metadati audio-video irrompono nella scena carismatici e intramontabili.

Se qualcosa definisce **mindframe** è il suo tocco magico così palesemente profuso in tutte le sue attrazioni e attività.

Certo è difficile immaginare una qualsiasi altra esperienza di apprendimento così grippante da far detonare la mente come **mindframe**. Continuerete a riviverne l'essenza nei mesi a venire, che lo vogliate o meno.

