

# DIGITAL TOOLS H<sup>2</sup>

## DIGITAL COACHING

Un coach on line supporta gruppi o singoli ad allenare sul campo le competenze, lavorando su casi concreti di applicazione.

## LIVE LEARNING

La formazione d'aula si sposta online con percorsi digitali sincroni che prevedono appuntamenti settimanali o bisettimanali e format interattivi e divertenti (quiz e survey, talk show, interviste all'esperto, inviati speciali, Do It Yourself e tanti altri).

## CAMERA BRANCH

Come nel famoso format televisivo Camera Cafè, i protagonisti (personaggi reali o cartoon) dialogano con ironia e profondità su un tema (prodotto, prassi, relazione) in filiale o in ufficio davanti a una videocamera che ce li racconta.

## INFOGRAFICA

L'informazione proiettata in forma più visuale che testuale, usata per la rappresentazione di informazioni numeriche e contenuti complessi in modo appealing e facilmente comprensibile.

## INSPIRING MOVIES

Hanno una struttura narrativa come un film, con i suoi personaggi, una vicenda e un messaggio chiave. Si concludono con una sorta di "morale" e una call to action. Il contenuto si sviluppa intorno a una o più competenze (es. consulenza, vendita emozionale, pianificazione, public speaking, coordinamento commerciale...).

- Fun: Prodotti ingaggianti, attraenti e divertenti nella funzione Quick and easy: Prodotti fruibili in modo semplice e rapido, con modalità e messaggi essenziali (durata in minuti, non in ore).
- Continuous: percorsi che prevedono continui richiami per facilitare l'allenamento sul campo.
- Drizzling vs storm: Una cosa alla volta... Come la piovgerella primaverile, il contenuto va trasferito in piccole dosi per lasciare il tempo di far sedimentare quanto appreso.
- Hands on: Lavoro simultaneo sul sapere e saper fare, inserendo i contenuti didattici in situazioni costruite ad hoc di applicazione concreta della competenza.

## TEST CON PROFILATURA

Set di domande a risposta multipla su varie dimensioni di una competenza (es. conoscenze, abilità e prassi) che restituiscono un profilo individuale di posizionamento.

## VIDEOPILL

Contenuti formativi veicolati attraverso la testimonianza di un trainer in un'aula virtuale o di un testimonial su temi molto specifici (es. gestione delle interruzioni).

## VIDEO SIMULAZIONI

Mettono in scena colloqui tra cliente e consulente, capo e collaboratore... Sono finalizzate a rappresentare comportamenti "tipici" e possono chiamare in causa l'utente per valutare espressioni e scelte del protagonista.

## TABATA DELLE COMPETENZE

Un personal trainer guida un allenamento quotidiano di pochi minuti attraverso la condivisione e l'applicazione di tecniche concrete mirate allo sviluppo di microcompetenze (es. comunicazione del feedback, gestione delle interruzioni,...).

## APPLICATION

Consentono di "agganciare" gli utenti in modo rapido e coinvolgente attraverso meccanismi spesso ludici (contest di rete, checklist, monitoraggio dei progressi...). Utilizzabili anche su dispositivi mobile, risultano sempre disponibili e accessibili.

DOWNLOAD

UNIQA

11H  
HOTEL  
GROUP

Adevinta

McDonald's

UniCredit

CONAD

VAGHEGGI

stahl

AXA

BANCA  
GENERALI

MAPFRE

UniCredit SubitoCasa

ForgitalGroup

coop  
Centro Italia

CHUBB

Banco di Sardegna  
BPER Gruppo

Bipiemme Vita

BANCA  
EUROMOBILIARE

BPER:  
Banca

EcorNaturaSi

GRUPPO  
CREDEN

findomestic

OLIVER  
WYMAN

BANCA  
FARMAFACTORING

BNL  
GRUPPO BNP PARIBAS

IFITALIA  
GRUPPO BNP PARIBAS

salvagnini

DeLonghi