

# Reale o Virtuale?

---

CONVEGNO FORMARE &  
FORMARSI MILANO 2019



WE ARE GEFRAN

---

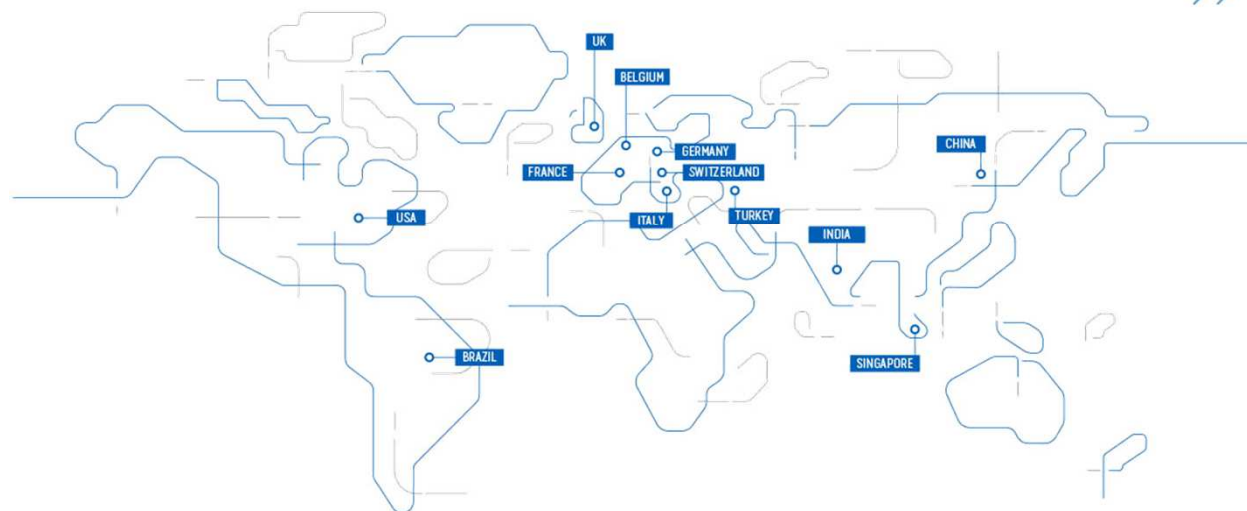


**GEFRAN**  
BEYOND TECHNOLOGY

# IL NOSTRO MONDO

Siamo una **azienda multinazionale italiana** specializzata nella progettazione e produzione di **sensori, azionamenti, sistemi e componenti** per l'automazione ed il controllo dei processi industriali.

Gefran è quotata alla borsa di Milano dal 1998.



135 mln EURO  
di fatturato



900 DIPENDENTI

**GEFRAN**  
BEYOND TECHNOLOGY

# FORMAZIONE: IL NOSTRO PUNTO DI PARTENZA

Il **vantaggio competitivo** delle imprese è sempre più legato alla capacità di sviluppare e sostenere nel tempo un patrimonio di competenze distintive.

La nostra sfida è creare un ambiente di lavoro a cui le persone vogliono appartenere, un luogo dove **ognuno possa crescere al meglio del proprio talento**.

**E cos' è per noi il talento?**



# TALENT ACADEMY

---

**“FLY mission is to build the company of tomorrow,  
by creating value for the Group and its People today”**

**WE LOVE  
TO FLY**

# TIMELINE DELLA FORMAZIONE

---

Inizio delle collaborazioni  
con le università

1960

2013  
2015

Evoluzione della  
formazione tradizionale

FL»

2017

**GEFRAN**  
BEYOND TECHNOLOGY

# WHAT?

---

- Collaborazione con le Università
- Master sull'innovazione
- Coaching Manageriale
- Mentoring
- Training on the job
- Partecipazione in focus group e laboratori
- Formazione in aula



---

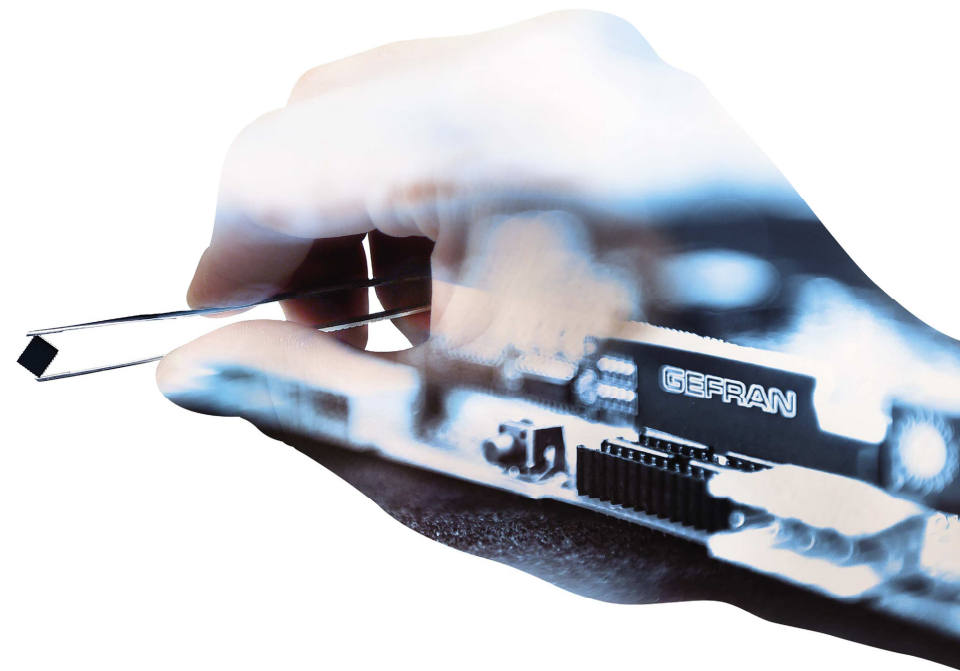
# FLY

# WHO?

---

FLY è dedicata a tutti coloro che vogliono fare la differenza in Gefran e cercano la responsabilità che non è uno status, ma l'abilità di rispondere alle sfide per trasformarle in opportunità.

**FLY**



**GEFRAN**  
BEYOND TECHNOLOGY





GEFRAN  
TALENT  
ACADEMY



**Training on  
the job**



**Classroom  
training**



**Inter-functional  
training**

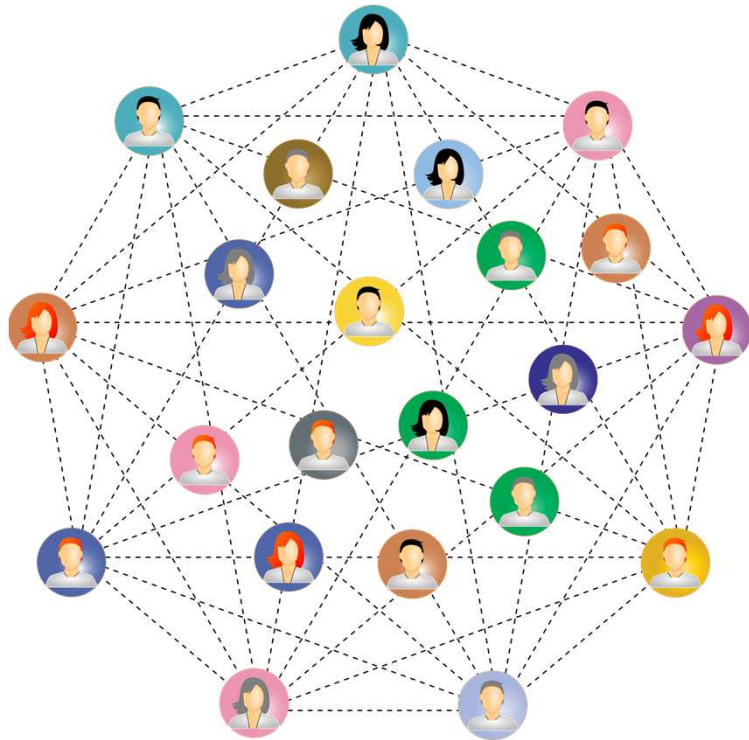
# CULTURE OF INNOVATION

---



# CULTURE OF INNOVATION

---



FLY

GEFRAN  
TALENT  
ACADEMY

# TIMELINE DELLA FORMAZIONE



# LA PIATTAFORMA

---

kenFL»

kenTAL»

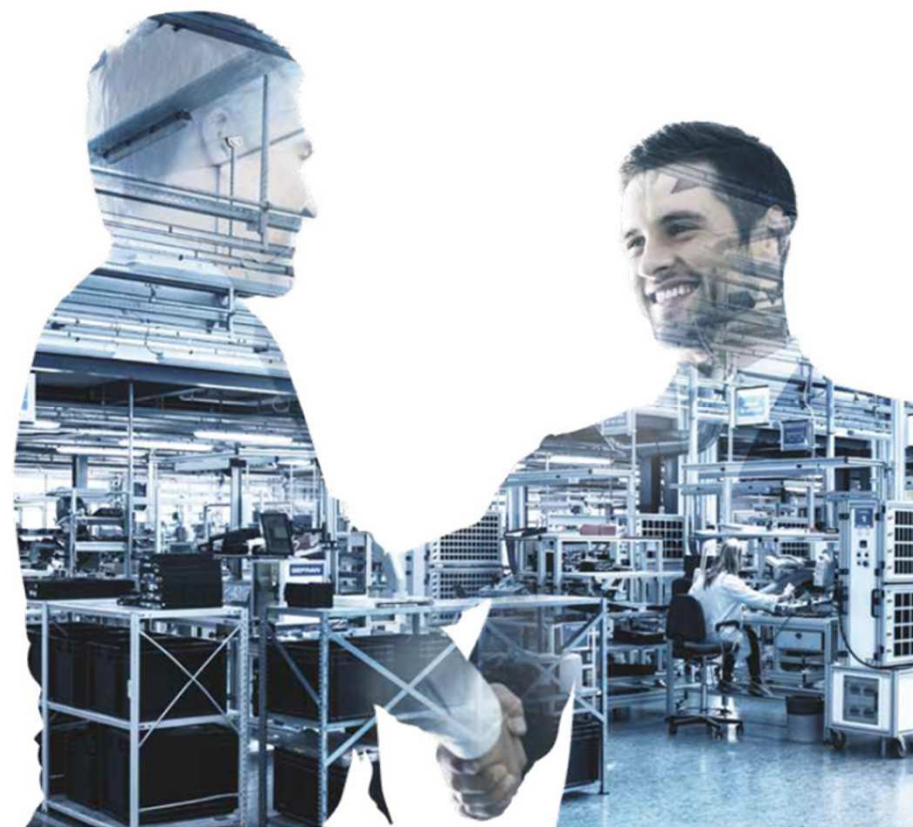
kenBERR»

kenPLA»

# COSA SIGNIFICA GAMIFICATION

Gamification è l'introduzione di dinamiche, meccaniche e psicologia di gioco in situazioni che non la prevedono (non-gioco).

kenPLA»



# PERCHÈ I GIOCHI?

kenPLA»

**Aiutano ad allenare le proprie  
capacità per superare gli ostacoli**

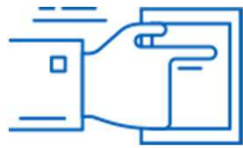
**È la lingua comune di tutte le  
persone in tutto il mondo**

**Giocando si guarda oltre alle  
differenze**

**Alcune tecniche di insegnamento  
conservative/tradizionali sono  
sostenute da bias personali**

# PERCHÉ LA GAMIFICATION?

kenPLA»



Orienta agli  
obiettivi



Incoraggia alla  
collaborazione



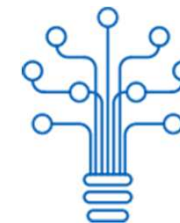
Testa le capacità



È comune a tutte le  
età



Supera le  
barriere culturali



Rafforza le  
competenze



...Sempre?

# kenPLAY

Non è utile	È utile
Learner ha bisogno di un aggiornamento rapido	Creare un'esperienza memorabile
Situazione di emergenza	Perseguire un purpose
Learner ha poca esperienza di base	È necessario fissare diversi concetti
	Acquisire una competenza
	Stimolare e guidare il learner



# Reale E Virtuale



# GEFRAN

BEYOND TECHNOLOGY

---