

ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ 1

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΤΑΛΕΝΤΩΝ COMPENSA VIENNA

ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ: 12 ΜΗΝΕΣ



1. Στόχος

Προετοιμασία και υλοποίηση μεμονωμένων διαδρομών ανάπτυξης εργαζομένων με βάση την προηγουμένως διεξαχθείσα διάγνωση των αναπτυξιακών αναγκών.

Η πρόκληση στο πλαίσιο του έργου ήταν να αναπτυχθούν αποτελεσματικές ουσιαστικές δραστηριότητες και μικτές μαθησιακές δραστηριότητες για άτομα που εργάζονται σε ένα διαφορετικό επιχειρηματικό και οργανωτικό περιβάλλον.

2. Δράσεις που αναλαμβάνονται στο πλαίσιο του προγράμματος:

- Πραγματοποιήθηκε μια ερευνητική μελέτη των αναγκών ανάπτυξης και μια ανάλυση των αναφορών AC, βάσει της οποίας καθορίστηκαν οι κύριες αναπτυξιακές ανάγκες των εργαζομένων ως μέρος των ικανοτήτων που σχετίζονται με την καινοτόμο δράση, την ευθύνη για τη δική τους εργασία και την ομαδική εργασία, την επίλυση προβλημάτων και την προορατικότητα εν ΔΡΑΣΕΙ.
- Με βάση τις πληροφορίες που συλλέχθηκαν, οι εκπαιδευτές της Brainstream ετοίμασαν ένα καινοτόμο και μακροπρόθεσμο πρόγραμμα ανάπτυξης ταλέντων, οι συμμετέχοντες στο πρόγραμμα ήταν υπάλληλοι διαφόρων τμημάτων
- δημιουργήθηκε ένα πρόγραμμα ανάπτυξης που συνδύαζε μια ποικιλία μορφών ανάπτυξης, όπως εκπαίδευση, επιχειρηματικές προσομοιώσεις, ατομική εκπαίδευση, καθοδήγηση, διαδικτυακά σεμινάρια, εκπαίδευση σε καφετέρια, καθοδήγηση, εναλλαγή θέσεων εργασίας και συνεδρίες ανταλλαγής γνώσεων

ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ 1

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΤΑΛΕΝΤΩΝ COMPENSA VIENNA

ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ: 12 ΜΗΝΕΣ

- Στο πλαίσιο του έργου, ορίστηκε μια ατομική διαδρομή ανάπτυξης για κάθε συμμετέχοντα με βάση τη διάγνωση των αναπτυξιακών τους αναγκών
- ως μέρος του έργου, μια ξεχωριστή ενότητα "Grywalizacja" ετοιμάστηκε στη δική μας αναπτυγμένη εκπαιδευτική πλατφόρμα. Η χρήση του gamification συνέβαλε στην εκπαιδευτική ενεργοποίηση των συμμετεχόντων.
- Οι εκπαιδευτές του Brainstream ετοίμασαν μια ποικιλία από προκλήσεις, διαγωνισμούς και τεστ γνώσεων για τους συμμετέχοντες ως μέρος της ενότητας "gamification". Οι εργαζόμενοι συγκέντρωσαν πόντους, οι οποίοι ανταλλάχθηκαν με ειδικά προετοιμασμένα βραβεία στο τέλος του προγράμματος.



3. Πλεονεκτήματα για τον οργανισμό:

Το αποτέλεσμα του σχεδιασμού μιας ειδικής μορφής ανάπτυξης εργαζομένων και της εφαρμογής μιας καινοτόμου πλατφόρμας παιχνιδιών ήταν ένα υψηλό επίπεδο συμμετοχής των συμμετεχόντων στις προγραμματισμένες δραστηριότητες, η αύξηση των βασικών ικανοτήτων που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του προγράμματος και οι υψηλές αξιολογήσεις της ποιότητας των εργαστηρίων που πραγματοποιήθηκαν από εκπαιδευτές Brainstream .

Το έργο ήταν μια επιχειρηματική επιτυχία, οι υποτιθέμενοι στόχοι ανάπτυξης επιτεύχθηκαν. Οι συμμετέχοντες του προγράμματος συμμετείχαν σε νέα εταιρικά έργα και έλαβαν προαγωγές εργασίας. Στις συνεντεύξεις που πραγματοποιήθηκαν στο τέλος του έργου, οι συμμετέχοντες επεσήμαναν την ελκυστικότητα των εκπαιδευτικών φορμών και τη χρήση νέων τεχνολογιών στην ανάπτυξη.

