

2016 Digital 360 AWARDS – AAL Arcadia Augmented Learning

Descrizione della problematica o del bisogno nell'azienda

AAL è un progetto ideato e sviluppato da Arcadia, con l'obiettivo di coinvolgere i propri collaboratori nella definizione di una nuovo framework metodologico che cambi radicalmente il paradigma dell'apprendimento. Il bisogno che abbiamo cercato di colmare attraverso la metodologia AAL è stata la necessità delle aziende e delle persone di risparmiare tempo. Abbiamo creato uno strumento (mix di metodologie formative e tecnologie di frontiera) a supporto della formazione e dei processi di cambiamento per far sì che le persone apprendano più facilmente, più velocemente, in modo efficace e con maggiore divertimento.

Descrizione della soluzione tecnologica

Il framework AAL prevede l'utilizzo di tecnologie altamente innovative quali: Google Glass, Oculus Rift, simulatori comportamentali, Leap, 3D mapping, Realtà Aumentata e i principali visori di Realtà Virtuale presenti nel mercato internazionale. Queste tecnologie applicate alla formazione danno forma ad un'esperienza coinvolgente consentendo un apprendimento attivo, personalizzato e interattivo, in linea con i trend e le evoluzioni tecnologiche. L'utilizzo integrato di queste tecnologie in un framework metodologico che renda l'apprendimento adattivo, interattivo, gamificato, social, esperienziale, immersivo accelera l'acquisizione di informazioni, comportamenti e motivazione nei partecipanti ai percorsi formativi.

Descrizione del progetto di implementazione

Il progetto, che ha coinvolto in formazione tutto il personale di Arcadia, ha avuto la durata di 6 mesi con la docenza di ca 40 tra professionisti del mondo della formazione, docenti universitari, fondatori di start up e società specializzate in innovazione tecnologica. Ogni modulo formativo si è svolto in momenti in aula e sperimentazioni con le tecnologie. I partecipanti hanno attivamente condiviso, postato e partecipato alla costruzione di idee, contenuti, aumentando in maniera significativa gli utilizzi e le possibilità offerte dalle tecnologie studiate. Il progetto ha portato allo sviluppo di una nuova organizzazione aziendale: si è creata un'area ricerca applicata e un'area sviluppo prototipi, si sono rafforzate le altre aree marketing e comunicazione, amministrazione, risorse umane, commerciale, progettazione. Il progetto ha portato evidenti cambiamenti nei processi aziendali e in quelli commerciali, originando una crescita di richiesta di attività formative con l'utilizzo della metodologia AAL in diverse grandi imprese quali Sasa, Kasanova, MacCann WordGroup, Amcor, Telecom, Unicredit, A2A, ATM, Trenitalia e Luxottica. Il progetto ha visto un investimento di ca 750.000€ tra ricerche, sperimentazioni, acquisto di tecnologie.

Descrizione dei principali benefici raggiunti

Dai dati emersi, le aziende hanno riscontrato il raggiungimento dei seguenti benefici:

1. Sviluppo di servizi nuovi e unici sul mercato e creazione di vantaggio competitivo
2. Trasformazione delle competenze delle persone interne in ruoli nuovi e professionalizzanti
3. Sviluppo di contenuti digitali formativi originali e unici sul mercato in realtà aumentata, realtà virtuale, eTextbook adattivi, scenari in 3D Mapping, simulatori comportamentali
4. Incremento di visibilità e brand awareness
5. Riconoscimento del ruolo di innovatori del settore formazione (Premio AIF Olivetti 2015)
6. Incremento delle attività in co-branding con il mondo della ricerca e universitario
7. Ricadute positive nei percorsi formativi erogati, dati da maggior sensibilizzazione delle persone, maggiore engagement e partecipazione attiva durante le sessioni formative, maggiore soddisfazione nella valutazione dei corsi, maggiore ricordo d'informazioni e comportamenti a distanza di tempo

Descrizione degli elementi distintivi e di reale innovatività/originalità della soluzione

Il progetto ha permesso di raggiungere più elevati risultati di apprendimento valorizzando le persone e rendendole protagoniste all'interno del gruppo, come dimostrato dagli analytics dell'LMS aziendale. Sono stati coinvolti nel progetto anche la società internazionale Gartner e il Centro di Ricerca CEFRIEL.

Gli elementi distintivi sono:

- applicazione della metodologia Flipped Classroom nel processo di cambiamento e nei percorsi formativi ad esso connessi

- ricerca, sperimentazione, utilizzo e realizzazione di App gamificate per favorire un'alta interattività dei partecipanti
- utilizzo di simulatori autoprodotti per favorire la ripetitività di comportamenti virtuosi e produrre cambiamenti di comportamento
- utilizzo di realtà aumentata per rendere interattivi i materiali didattici e gli ambienti di lavoro
- utilizzo di scenari in realtà virtuale per rendere immersiva la formazione
- utilizzo di contenuti digitali adattivi per l'apprendimento dei partecipanti
- utilizzo di App per social learning, condivisione di nuove prassi, esempi e principali risultati da parte di tutte le persone delle varie sedi