



**grifomultimedia**

BETTER KNOWLEDGE  
BETTER PERFORMANCE

**Michele D'Agostino**  
System Analyst

**EXPO Training**  
LA FORMAZIONE ACCELERA LA RIPRESA

# Formare la rete vendita online: dall'e-learning alla *gamification*



3 Ottobre 2014

## Agenda

**Bisogno: a cosa rispondiamo?**

**1**

**Target: perché proprio loro?**

**2**

**Come è fatto un online sales academy?**

**3**

**Come è fatta?**

**4**

**5**

**La nostra proposta**



grifomultimedia

1

I venditori sono dislocati in diverse realtà territoriali, come è possibile **monitorare** e **tenere traccia** del loro livello di **apprendimento**?



grifomultimedia

2

Come aiutare i venditori a **sviluppare** e mettere in pratica tutte le **competenze** necessarie per avere **successo**, contribuendo anche a migliorare il loro livello di **self-confidence**?



grifomultimedia

3

Come far acquisire alla rete vendita un **atteggiamento vincente** attraverso lo sviluppo della propria **motivazione**?



grifomultimedia

4

Come aiutare la forza vendita a  
**condividere *best practice*** e a creare una  
***community*** che si orienta verso  
***l'eccellenza?***



grifomultimedia

E dopo avervi raccontato i bisogni percepiti da Grifo,

volete aiutarci a capire se possiamo aggiungerne altri  
alla lista?



## Target – perché proprio loro?

La rete vendita riveste un ruolo chiave all'interno dell'organizzazione, determinandone il successo e vantaggio competitivo



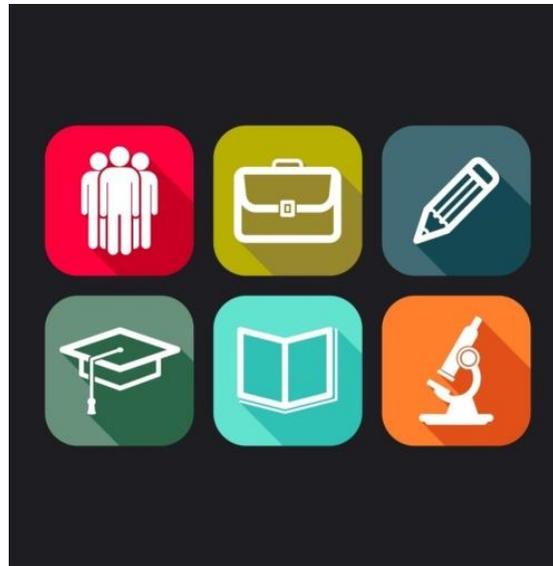
- 1 **Rappresenta il primo punto di contatto con il mondo esterno**
- 2 **Percepisce le esigenze dei clienti**
- 3 **Capta le evoluzioni del mercato**

Per questo motivo deve sempre essere aggiornata sui cambiamenti aziendali



grifomultimedia

.. È un portale **di apprendimento online**



Composto da:

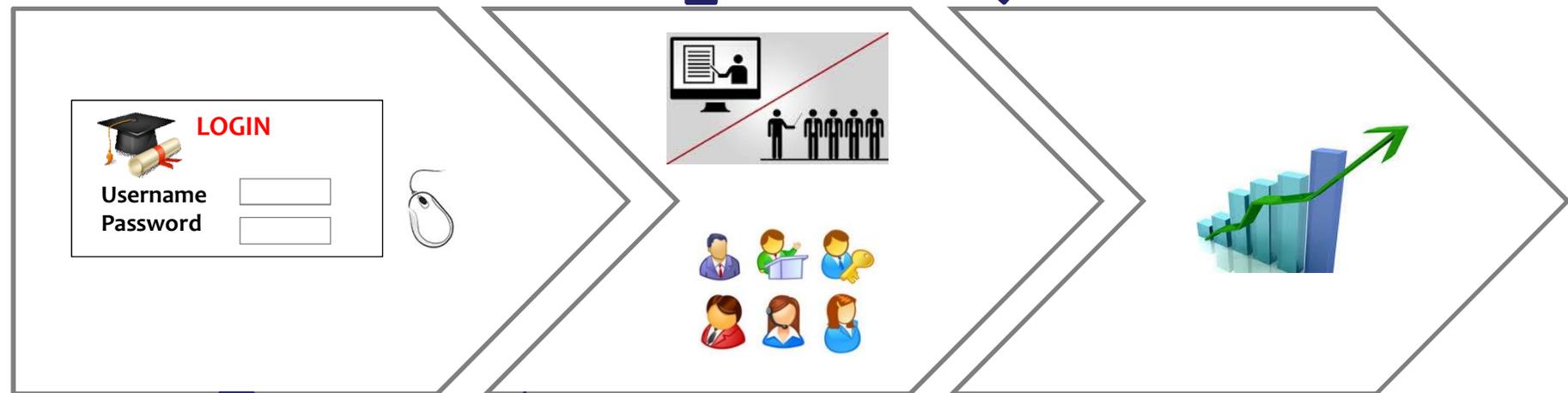
- ” Una piattaforma e-learning
- ” Contenuti formativi
- ” Reporting/monitoraggio



grifomultimedia

## Come è fatta?

Con credenziali di accesso  
l'utente entra in una **piattaforma**  
online di formazione



Il responsabile commerciale  
può monitorare il processo  
di apprendimento dei  
collaboratori grazie alla  
disponibilità di **report** e  
**statistiche**

All'interno di essa ci sono  
**corsi di formazione** online o in  
formato *blended*, accessibili in  
ogni momento. Ogni utente  
ha il suo profilo e può  
visualizzare il suo **percorso**  
**formativo**



grifomultimedia

## E-learning

Piattaforma e-learning  
altamente  forma.lms  
personalizzabile  
Contenuti scorm  
Reporting  
Monitoring



## Gamification

 Badge  
Classifiche   
Rating   
Avatar   
Livelli   
Sfide 



## Componente social



SHARE



Gamification

Serious game

Giochi e dinamiche che non hanno come scopo solo il divertimento, ma anche una finalità seria

**Apprendere e Potenziare**



grifomultimedia

## **COSA E' UN SERIOUS GAME?**

*... è una sfida mentale giocata con tool digitali assumendo specifici ruoli*

*... per creare coinvolgimento ed esperienze di apprendimento immersivo per raggiungere specifici obiettivi e risultati (Zyda, 2005)*

*«... è un gioco in cui la formazione/l'educazione, più che il divertimento è l'obiettivo primario»  
(Michael & Chen, 2006)*





**Stimola il coinvolgimento**

**Incrementa la motivazione**

**Agevola l' apprendimento**

**Migliora la performance**

**Sviluppa le soft skills**



**grifomultimedia**

Avete già sentito parlare di Gamification?

Quale dei due approcci appena discussi vedete più adatto per il vostro contesto?



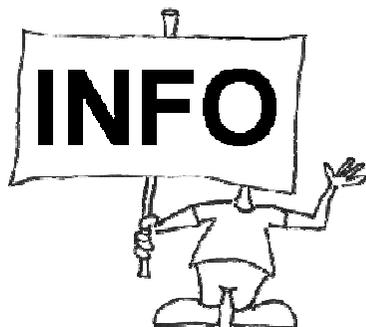
## Ringraziamenti

Grazie a tutti per l'attenzione e la fiducia riposta in Grifo multimedia.

Siamo presenti su tutti i SOCIAL NETWORK



seguiteci per restare sempre aggiornati sui nostri progetti



Per info e approfondimenti:

**Michele D'Agostino**

**Mail:** [m.dagostino@grifomultimedia.it](mailto:m.dagostino@grifomultimedia.it)

**Tel:** 080.4602093 (Bari) – 02.58215.845 (Milano)

