



Misja On-boarding – uratuj Ziemię!

Marzena Nojszewska  
T-Mobile Polska S.A.

# digitalizacja



**39%**

Połąków korzysta z bankowości elektronicznej

**27 miliardów PLN**

Wartość transakcji w 2014r.

**55%**

Połąków dokonuje zakupów online i stacjonarnie za pomocą nowych technologii

**36%**

transakcji odbywa się elektronicznie

**22 miliony**

Połąków zarezerwowało wakacje online w 2014r.

**250 milionów**

samochodów będzie posiadało dostęp do Internetu w 2020r.

**CLOUD SERVICES**



**BIG DATA**



**MACHINE-2-MACHINE**



**CYBER Crime**



Zaczęła się nowa era. Era digitalizacji we wszystkich segmentach na rynku.



# Digital native



social



game



mobile

# Edukacja 3.0 Trend



....2013

2014

2015

2016

2017.....

Szkolenia wirtualne od wielu lat były elementem naszego portfolio. Od 2013r. zaczęliśmy mocno promować „nowoczesne metody nauczania”.

Edukacja 3.0 – nowoczesne metody stały się nieodłącznym elementem globalnej strategii szkoleniowej.

Edukacja 3.0 – to przejście od nowoczesnych metod szkoleniowych do cyfrowej edukacji. Promocja idei samodzielnego rozwoju pracowników. Jesteśmy na początku naszej drogi.

52%  
cyfrowa i  
nieformalna  
edukacja

Education 3.0 – Cyfrowa edukacja oraz wewnętrzna potrzeba samodzielnego rozwoju stanowią podstawę przy cyfrowej transformacji. Wiedza posiadana oraz możliwa do pozyskania przez 230,000 pracowników grupy DT zaprowadzi nas na sam szczyt!



# Edukacja 3.0

## cyfrowe portfolio



SZKOLENIA W FORMIE  
VIDEO



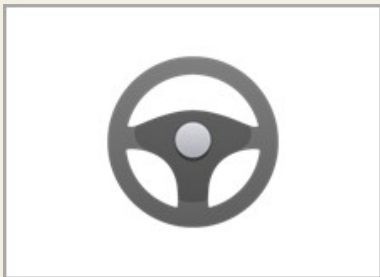
WIRTUALNE  
KLASY



PODCASTY



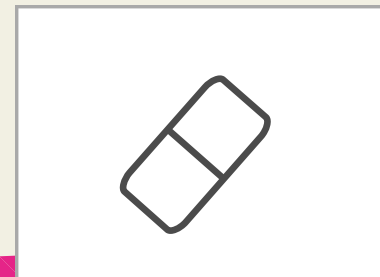
SZKOLENIA  
WIRTUALNE



SZKOLENIA z  
elementami  
grywalizacji



Symulacje szkoleń  
systemowych



Pigułki wiedzy



E-booki

# THE INTERNET



# Edukacja 3.0

## cyfrowe portfolio



SZKOLENIA W FORMIE  
VIDEO



WIRTUALNE  
KLASY



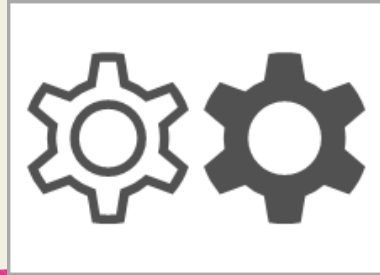
PODCASTY



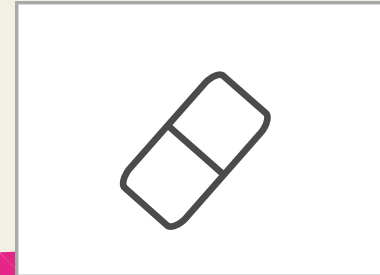
SZKOLENIA  
WIRTUALNE



SZKOLENIA z  
elementami  
grywalizacji



Symulacje szkoleń  
systemowych

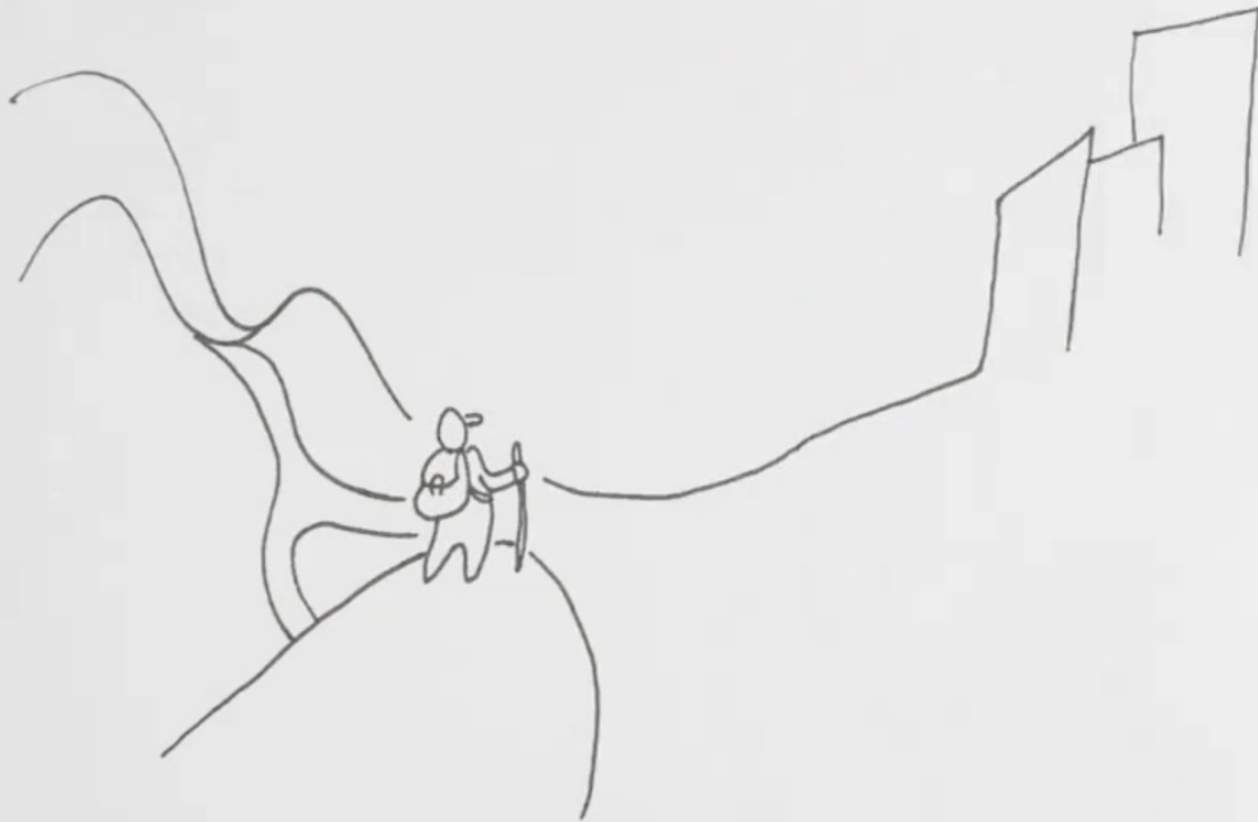


Pigułki wiedzy



E-booki

# L.E.A.D



social



game



mobile



# Magenta MOOC



## Czym jest MOOC?

- Najnowszy etap kształcenia na odległość
- Otwarty kurs online
- Skierowany do szerokiej grupy uczestników
- Wykorzystujący interaktywne podejście oraz dostęp do Internetu
- Umożliwiający stworzenie zwartej społeczności studentów oraz wykładowców

## MOOC „Go digital” to:

- 10 - 12 wykładów prowadzących przez osoby z DT oraz profesorów ze znanych Uniwersytetów
- Praca grupowa z wykorzystaniem mediów społecznościowych
- Dyskusje online na forum
- Materiały dostępne w bibliotece online
- Mentoring akademicki
- Ocena kolegów uczestniczących w szkoleniach



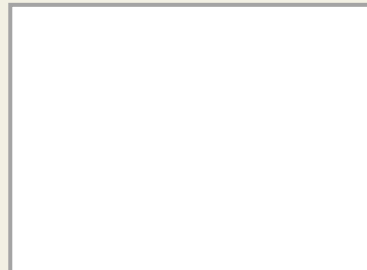
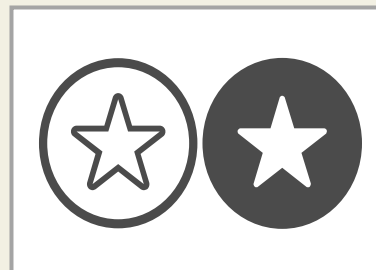
# MISJA ON-Boarding



# ON-Boarding MenEdżer

ZGŁOSZENIE ZAPOTRZEBOWANIA NA  
SPRZEDAWCĘ

ZATRUDNIENIE



SZKOLENIA  
WIRTUALNE

Grywalizacja

Webinar

Wirtualne szkolenie dla Menedżera - odświeżenie wiedzy z zakresu wdrożenia nowego Pracownika

- Szkolenie w formie gry komputerowej
- Szkolenie realizowane przez Menedżera co 6 m-cy - w sytuacji zgłoszenia zapotrzebowania na Pracownika

Webinar - Rola Menedżera

- Motywowanie; Coaching i Feedback; Egzekwowanie

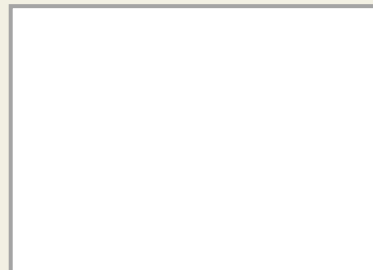


# ON-Boarding sprzedawca

## PROCES ADAPTACJI SPRZEDAWCY



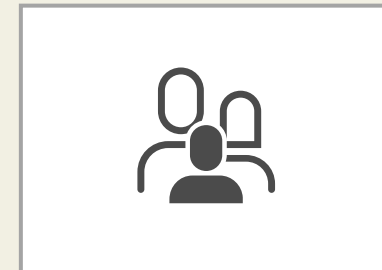
Szkolenia WIRTUALNE  
- Produkty, procesy,  
systemy



WEBINAR



Testy, Quizy, Mini-gry



Webklasa

Cykl działań szkoleniowo - rozwojowych wraz z działaniami monitorującymi przez 7 m-cy

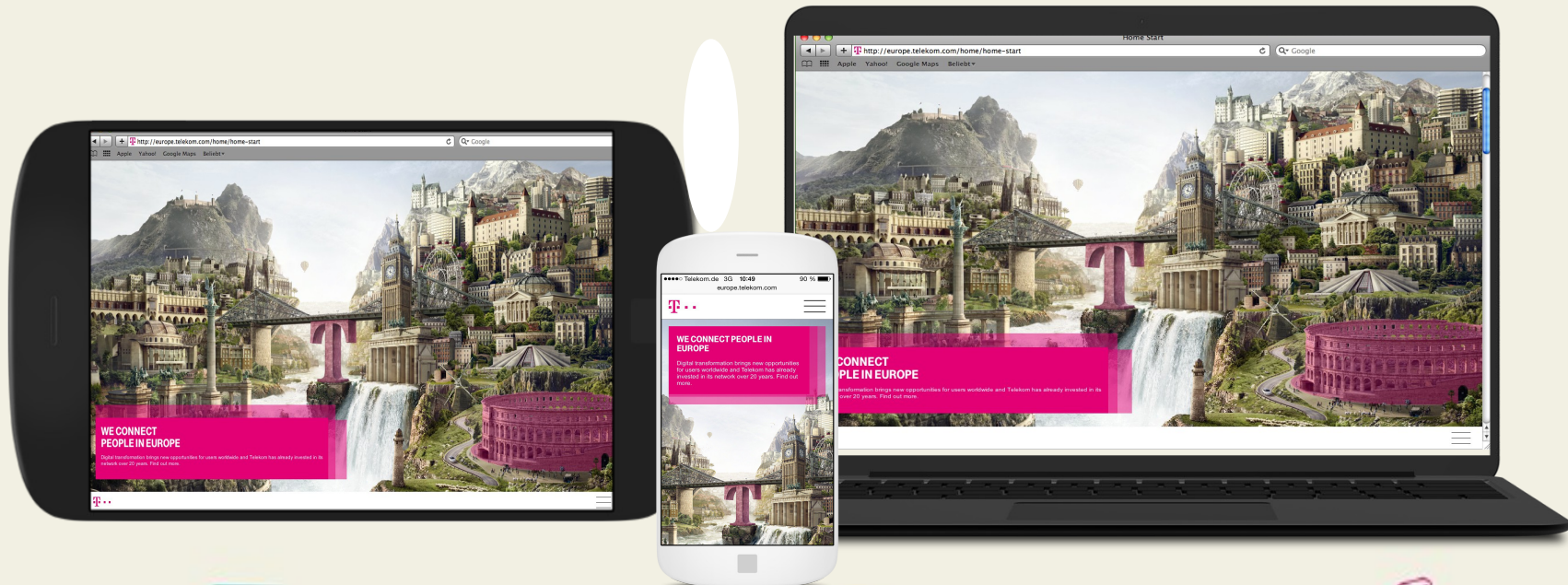
- Szkolenie w formie e-learningu i symulacji
- Webklasa z trenerem ekspertem uzupełniająca wiedzę z zakresu produktów, procesów
- Webinar wspierający obsługę narzędzi i aplikacji sprzedażowych
- Testy, Quizy określające poziom wiedzy
- Mini-Gry jako element bieżąca weryfikacja wiedzy

# Mobile i Social Learning



## Możliwości

- 👍 Dostępność materiałów edukacyjnych na urządzeniach mobilnych (iOS, Android, Windows)
- 👍 Materiały edukacyjne dostępne również w trybie offline
- 👍 Lajkowanie i polecanie materiałów
- 👍 Fora tematyczne z wymianą najlepszych praktyk



# ON-Boarding



**13h**

szkoleń wirtualnych

**7200 sekund**

czas spędzony w wirtualnej klasie

**100%**

nowo zatrudnianych Sprzedawców

**6%**

oszczędność w budżecie

**50%**

czasu cyfrowej edukacji

**+22%**

średnia realizacja celów w okresie wdrożenia



MISJA



PREZENTACJA



TEST



social



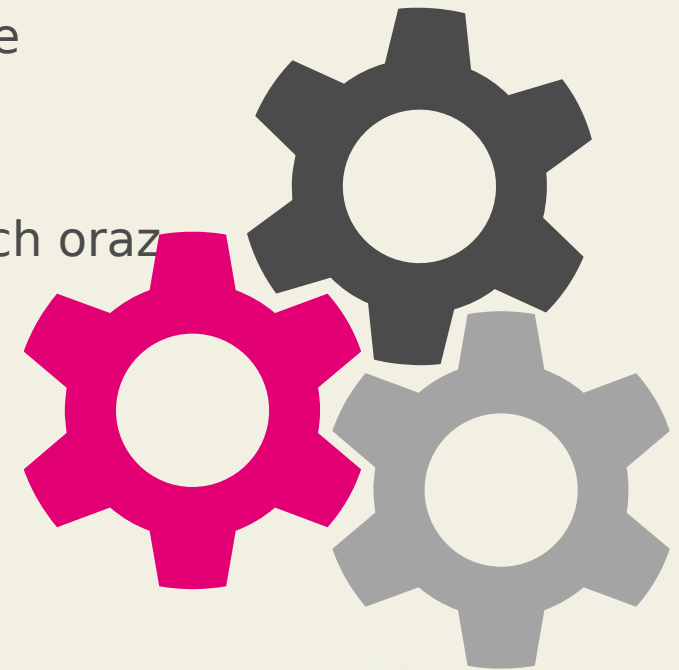
game



mobile

# ON-Boarding KPI

- Poziom realizacji planu sprzedażowego vs średnia sprzedaży w kanale
- Poziom realizacji priorytetów sprzedażowych vs średnia realizacja w kanale
- Wskaźnik satysfakcji Klienta vs średnia dla sklepu
- Zmniejszenie wskaźnika rotacji w kanale w okresie wdrożenia
- Wskaźnik do sprzedaży
- Ewaluacja procesu wdrożeniowego po 2 tygodniach oraz 3 i 7 miesiącach



social



game



mobile

# edukacja 3.0 benefity



elastyczność

Umożliwia podwyższanie kompetencji w dogodnym dla każdego **miejscu i czasie**

wydajność

Redukuje **koszty** podróży oraz generuje **oszczędność** czasu

indywidualizacja

dostosowana jest do **indywidualnych wymagań i oczekiwań**

integralność

Łączy życie zawodowe z efektywnością osobistą przez co **ułatwia sam proces edukacyjny**





# Dziękuję

Organizator



Patron merytoryczny



Partnerzy Konferencji



Partner technologiczny



Patroni medialni



Serwis Prawa Pracy  
i Ubezpieczeń Społecznych

