

CASO STUDIO

Digital BEAT: un programma di edutainment per trasformare la formazione in impresa



GSK è un'azienda biofarmaceutica globale che ambisce ad unire scienza, tecnologia e talento per affrontare e sconfiggere le malattie. L'obiettivo di GSK è di avere un impatto positivo sulla salute di 2,5 miliardi di persone entro la fine del 2030.

“

Personalmente ho apprezzato il progetto DIGITAL BEAT per la sua attualità e per aver fornito conoscenze utili per il futuro.

La possibilità di personalizzare il percorso di apprendimento, credo sia uno dei principali punti di forza della piattaforma che incide molto sulla motivazione dei fruitori. Il team di DD è stato davvero prezioso per la realizzazione di tutti gli step: con grande professionalità e cura ci hanno supportato in tutte le delicate fasi del percorso.

ELENA ADAMI
Capability Head

4

**La sfida: verso le nuove frequenze
del Digital**

5

**La soluzione: qui serve un po' di
edutainment**

8

Numeri che parlano chiaro

9

Cosa ha fatto la differenza

La sfida: verso le nuove frequenze del Digital

Viviamo in un mondo che evolve rapidamente e sempre sulla via del digitale: per stare al passo, occorre sviluppare determinate skill che aiutino a gestire tali complessità, l'intelligenza artificiale in particolare.

Integrare questi nuovi strumenti in ogni aspetto del business era una priorità per GSK: serviva aggiornare il digital mindset collettivo, anche per assicurare all'azienda una forte competitività nel tempo.

E cosa ha fatto? Semplice (ma non troppo).

Collaborando con il team di DD, GSK ha investito nei propri professionisti, fornendo loro le principali competenze necessarie per cavalcare questa "rivoluzione tecnologica" e sfruttare a pieno le opportunità dell'AI.

Collaborando con il team di DD, GSK ha investito nei propri professionisti, fornendo loro le principali competenze necessarie per cavalcare questa "rivoluzione tecnologica" e sfruttare a pieno le opportunità dell'AI.



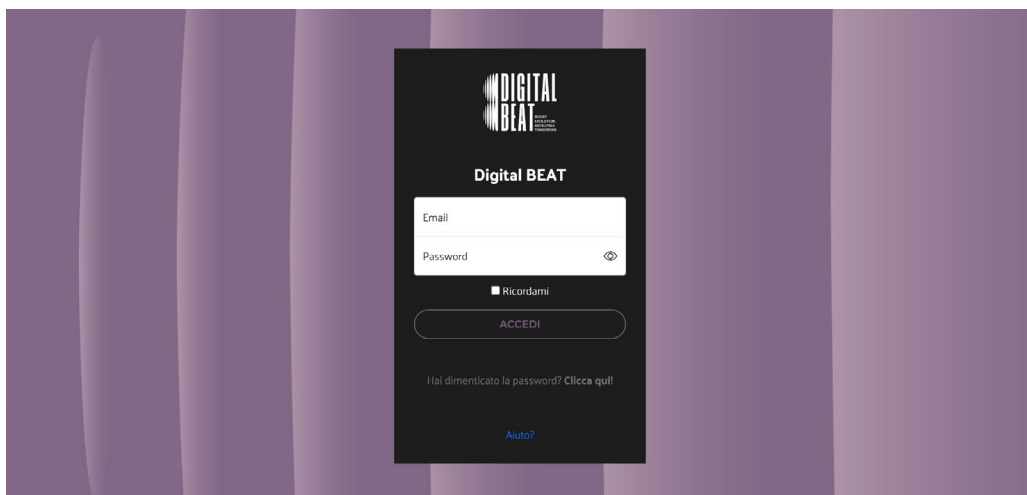
La brand identity di Digital BEAT sviluppata ad hoc dal team creativo di DD

La soluzione: qui serve un po' di edutainment

DD ha progettato per GSK S.p.A. un vero e proprio Programma di Edutainment: "Digital BEAT".

***BEAT è anche
l'acronimo di
Boost Evolution,
Anticipate
Tomorrow.***

Un nome che è diretta conseguenza della natura di questo progetto, perché se il digitale fosse un cuore, le spinte all'innovazione ne sarebbero i battiti. BEAT è anche l'acronimo di Boost Evolution, Anticipate Tomorrow: un riferimento a come il programma sia fondamentale per restare al passo con la digital transformation per poter innovare il domani, anticipando le future possibilità.



La schermata di login di Tentacle per Digital BEAT

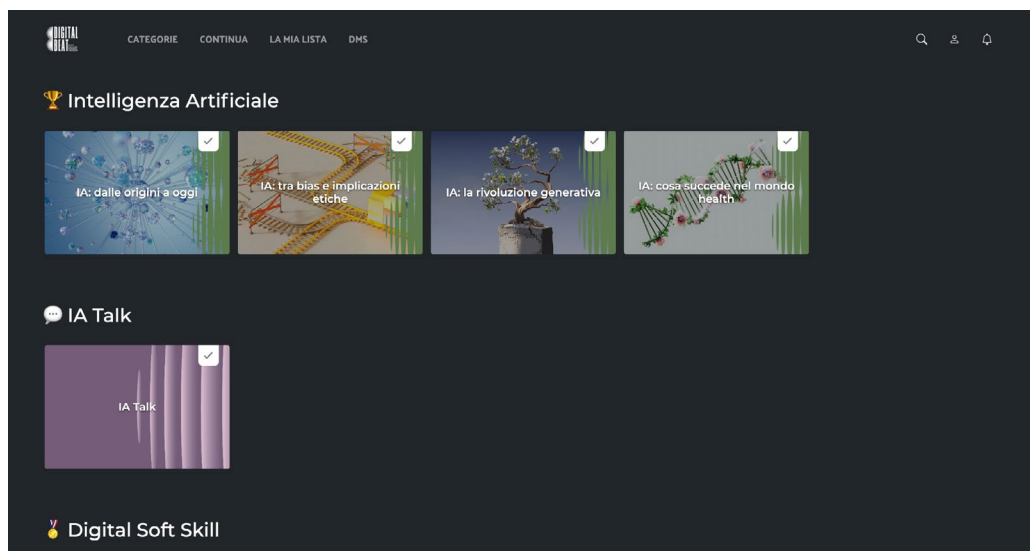
COME FUNZIONA?

***Digital BEAT è
un'esperienza di
apprendimento
articolata
in 3 livelli,
progettata
per essere
interattiva e
coinvolgente
anche grazie
all'impiego
di diversi
touchpoint e
metodologie
- inclusa la
gamification.***

Digital BEAT è un'esperienza di apprendimento articolata in 3 livelli, progettata per essere interattiva e coinvolgente anche grazie all'impiego di diversi touchpoint e metodologie - inclusa la gamification - per rendere ogni partecipante protagonista del proprio percorso di crescita.

- **Livello 1 “Learn&Play”** - Fase di apprendimento. Questa fase ha permesso ai partecipanti di comprendere meglio le loro competenze digitali (grazie al Digital Maturity Score di DD), di acquisire nuove conoscenze (utilizzando il nostro LMS Tentacle) e di partecipare a dei talk tenuti da esperti di intelligenza artificiale.
- **Livello 2 “Challenge”** - Fase di pressure test. I concorrenti, in team, hanno collaborato per affrontare task risolvibili solo grazie alle nuove competenze legate all'intelligenza artificiale, come la creazione di immagini e l'estrapolazione delle informazioni.

- **Livello 3 “Enjoy & Create”** - Fase di project work ed evento finale. I partecipanti, in team, hanno sviluppato delle idee progettuali per sensibilizzare l'intera popolazione aziendale su quattro temi IA rilevanti per GSK S.p.A. - dall'allenare lo sguardo per riconoscerne gli output allo sviluppare prompt. Questa fase si è conclusa con un evento durante il quale i team hanno presentato le loro idee progettuali davanti al resto dei partecipanti e a una giuria.



Catalogo dei corsi disponibili su Tentacle per Digital BEAT

Come in ogni programma di Edutainment che si rispetti, Digital BEAT ha previsto delle eliminazioni tra un livello e l'altro.

Come in ogni programma di Edutainment che si rispetti, Digital BEAT ha previsto delle eliminazioni tra un livello e l'altro:

- il Livello 1 è stato reso accessibile all'intera popolazione di GSK S.p.A.;
- al termine del Livello 1 DD ha selezionato 72 partecipanti per il passaggio al Livello 2 basandosi sui punti guadagnati su Tentacle, sul numero di contenuti on-demand fruiti e su una lettera motivazionale scritta da ciascun partecipante;
- al termine del Livello 2, sulla base della classifica generata dai punteggi ottenuti completando i task dei quattro pressure test, sono stati ammessi alla fase successiva 36 partecipanti (suddivisi in 12 team);

- il Livello 3 è stato a sua volta suddiviso in due sottolivelli
 - **Livello 3 | Semifinale** - una giuria mista composta da GSK S.p.A. e DD ha selezionato un solo progetto per ciascuno dei quattro brief progettuali, facendo così accedere alla fase finale soltanto 12 partecipanti (suddivisi in 4 team)
 - **Livello 3 | Finale** - i 4 team finalisti hanno presentato i loro progetti davanti a una giuria mista composta da GSK S.p.A. e DD che ha individuato il progetto migliore tra quelli presentati sulla base dell'originalità, della fattibilità e dell'aderenza al brief.

Numeri che parlano chiaro

Partecipanti coinvolti

600

Corsi completati

6.756

Badge guadagnati

2.533

Ore di formazione fruite

4.121

Punti guadagnati

2 mln

Cosa ha fatto la differenza

Abbiamo co-creato e guidato l'intero processo di design, delivery e valutazione del programma, portando:

1. Learning design expertise per rendere i temi complessi accessibili e coinvolgenti;
2. Change management strategy per garantire adozione e impatto duraturo;
3. Il modello di Smart Education di DD si basa sulla metodologia dell'Edutainment: un approccio che trasforma l'apprendimento in un'esperienza semplice, piacevole e coinvolgente riprendendo logiche tipiche dell'intrattenimento, già familiari nella nostra quotidianità. Proprio come nei talent show, il percorso valorizza la persona che apprende, rafforzandone al tempo stesso il personal branding. I suoi ingredienti fondamentali sono:
 - Apprendimento asincrono tramite LMS e gamification;
 - Flipped classroom come luogo di confronto e applicazione delle conoscenze acquisite;
 - Social learning per stimolare la collaborazione peer-to-peer e ampliare i confini dell'aula;
 - Active learning centrato sulla sperimentazione diretta, anche con tecnologie innovative.

Il modello di Smart Education di DD si basa sulla metodologia dell'Edutainment: un approccio che trasforma l'apprendimento in un'esperienza semplice, piacevole e coinvolgente riprendendo logiche tipiche dell'intrattenimento.

Questa metodologia ha avuto successo perché:

1. Trasforma la formazione in un'esperienza coinvolgente e motivante, simile a un gioco, in un contesto di non-gioco;
2. Favorisce il coinvolgimento attivo e l'apprendimento continuo, andando oltre la semplice trasmissione di nozioni;
3. Offre riconoscibilità e valorizzazione personale (personal branding), stimolando i partecipanti a mettersi in gioco;
4. Integra canali e strumenti innovativi che rafforzano l'impatto formativo.

In sintesi, il progetto ha avuto successo perché ha reso la formazione aziendale non solo utile, ma anche piacevole, condivisibile e motivante, generando benefici tangibili per i dipendenti e per l'impresa.

Non abbiamo semplicemente erogato una formazione, ma abbiamo co-creato un motore di competenze per il futuro.

Questo motore non ha solo trasferito conoscenza, ma ha creato una comunità, colmando il divario tra consapevolezza e azione, tra apprendimento e leadership. Il programma non si è limitato a informare: ha trasformato le persone. E quella trasformazione è viva e continua a crescere.

“

È stato un percorso arricchente che mi ha permesso di capire che siamo già dentro il digitale ma soprattutto mi ha dato la possibilità di essere parte di questa nuova rivoluzione. Sta a noi sfruttare gli strumenti che ci metteranno a disposizione per semplificare il nostro lavoro e per essere sempre più performanti. Grazie Digital BEAT <3

“

Se in passato avevo un approccio un po' scettico nei confronti del digitale, oggi, grazie a Digital BEAT, ho interesse ad approfondirne la conoscenza per cercare di migliorare le competenze in modo da sfruttarne ciò che di utile dà e potrà darci.

LE PAROLE DEI PARTECIPANTI

“

Ringrazio per la straordinaria opportunità offertami con il progetto Digital BEAT.

È stata un'esperienza unica di grande valore che mi ha permesso di crescere sia dal punto di vista personale che professionale, dandomi nuove motivazioni e stimolando in me una forte determinazione a proseguire con sempre maggiore impegno.

LE PAROLE DEI PARTECIPANTI

Scopri il cambiamento ordinato.

CONTATTI

Viale Coni Zugna 5/a,
Milano, Italia

02 87398458
dd@dd-company.it
dd-company.it



PARTNER PER L'ITALIA DI



CERTIFICATO ISO 9001



RICONOSCIMENTI

