

UPSKILL

Società di formazione di

ergonGROUP

PRIMA DI INIZIARE



Controlla che l'audio del microfono
sia disattivato

↑ Informazioni sull'evento

DGR n. 231 del 13/03/2024 - FORMAZIONE CONTINUA -
un'opportunità per la crescita e lo sviluppo delle competenze dei
lavoratori

Intervento realizzato avvalendosi del finanziamento programma

PR Veneto FSE + 2021-2027

codice e titolo del progetto:

«NEW SKILLS AT WORK: EMPLOYMENT AND PRODUCTIVITY
NELLE PMI»

Codice: 4867-0003-231-2024

CUP: H91J24000900007



Chi siamo

Siamo Upskill, società di ErgonGroup **specializzata nella formazione e nei servizi formativi**. Grazie all'eredità acquisita dalla holding, abbiamo sviluppato una consolidata esperienza, in aziende di ogni settore e dimensione, **nella gestione dell'intero processo formativo**.

Non ci limitiamo a trasferire nuove competenze, ma a saperle utilizzare in modalità vincente.

SIAMO PARTE DI ERGONGROUP

Nata come **"società del sapere"**, con gli anni e l'esperienza ErgonGroup ha sviluppato un know-how sempre più esteso in risposta alle esigenze di persone, aziende e istituzioni che necessitano di crescere colmando gap, acquisendo tecnologie, sviluppando eccellenze individuali di team e di organizzazione.

Oggi ErgonGroup rinnova la propria promessa al mercato evolvendo il proprio modello di business in **tre grandi società votate all'iper-specializzazione**:

- **Resolve** divisione dedicata alla consulenza che affianca imprenditori e manager, del settore pubblico e privato, nel delineare strategie e calarle nelle organizzazioni in modo semplice, tecnologico e sostenibile.
- **Jobros**, agenzia per il lavoro non convenzionale specializzata nel mondo Digital & IT che accompagna persone e imprese nella loro crescita.

RESOL/E
Consulenza strategica,
digitalizzazione e sostenibilità

UPSKILL
Formazione per le imprese
e le persone

JObros
Agenzia per il lavoro
non convenzionale

ergonGROUP
Più competenti. Più intelligenti. Più veloci.

UPSKILL



PRESENTIAMOCI

SPEAKER
GIULIO BONANOME

Learning designer & Facilitator

Progettista di esperienze di apprendimento creativo e facilitatore. Per diversi anni in H-Farm ha coordinato e realizzato workshop, centri estivi e doposcuola, che permettessero di imparare attraverso il gioco, la sperimentazione, la riflessione e la condivisione. Da quando ha iniziato a farlo con gli adulti, come consulente, facilitatore e formatore freelance, supporta aziende e pubbliche amministrazioni ad attivare processi di scoperta e innovazione coinvolgendole in workshop incentrati sul Design Thinking e il Creative Learning.

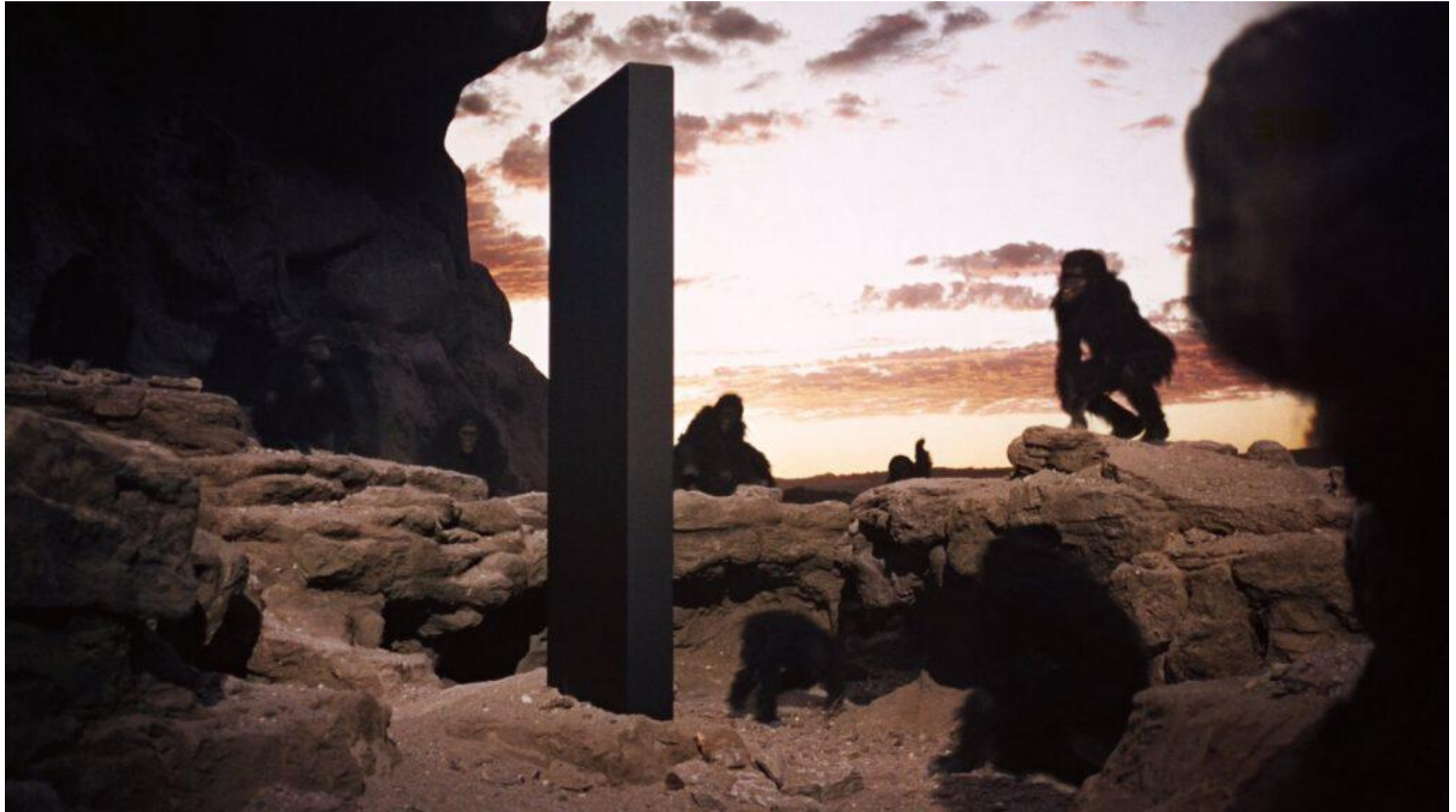


OGGI PARLIAMO DI:

- 1. L'impatto delle tecnologie sulla società**
- 2. Approcciare l'innovazione in azienda**



L'impatto delle tecnologie sulla società



APPROCCIARE IL PROGRESSO

⬆️ Tecnologie ad alto impatto

Non tutta la tecnologia è uguale.

Ci sono tecnologie con un ambito di utilizzo molto ridotto che riescono ad avere comunque un grande impatto sulla società.

Ad esempio l'invenzione delle staffe per cavalcare sembra abbia contribuito fortemente all'ascesa di Genghis Khan in Asia. Oppure la lampadina elettrica che ha reso possibile l'illuminazione notturna.



MANUSCRIPT OF THE HISTORY OF
GENGHIS KHAN FROM SAINT LOUIS ART
MUSEUM

⬆️ General purpose technology

Tecnologie con utilità molto più ampia, che abilitano la creazione di molte innovazioni complementari e impattano settori diversi. Ad es. la ruota, l'elettricità, la stampa tipografica.

Solitamente si integrano nell'economia in 2 fasi successive: **installazione** (ovvero la creazione dell'infrastruttura) e **distribuzione** (ovvero l'effettivo sfruttamento della tecnologia da parte delle persone).

Ad esempio, Tecnologie con utilità molto più ampia, che abilitano la creazione di molte innovazioni complementari e impattano settori diversi. Ad es. la ruota, l'elettricità, la stampa tipografica.

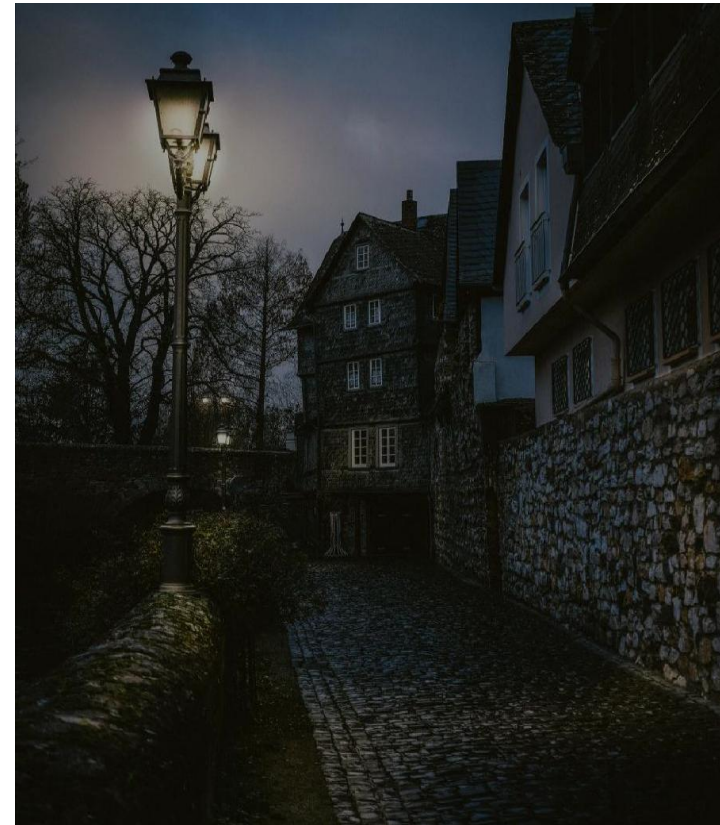
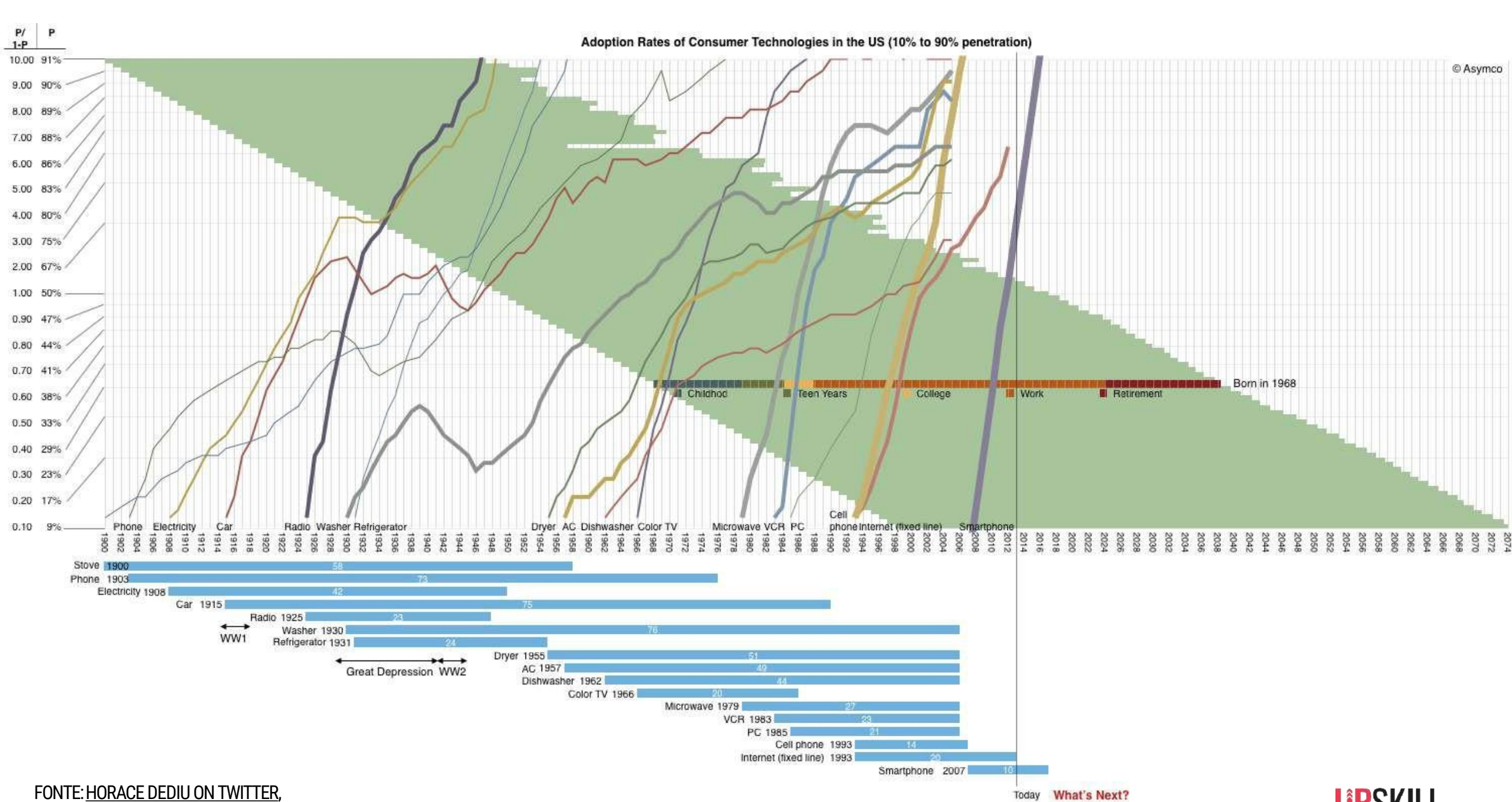


PHOTO BY YUSUF EVLI ON UNSPLASH



FONTE: HORACE DEDIU ON TWITTER,
 RIELABORAZIONE DATI DA OUR WORLD IN DATA

Today **What's Next?**





**La complessità di un
microcircuito, misurata ad
esempio tramite il numero di
transistor per chip, raddoppia ogni
18 mesi (e quadruplica quindi ogni
3 anni).**

– GORDON MOORE (1965)

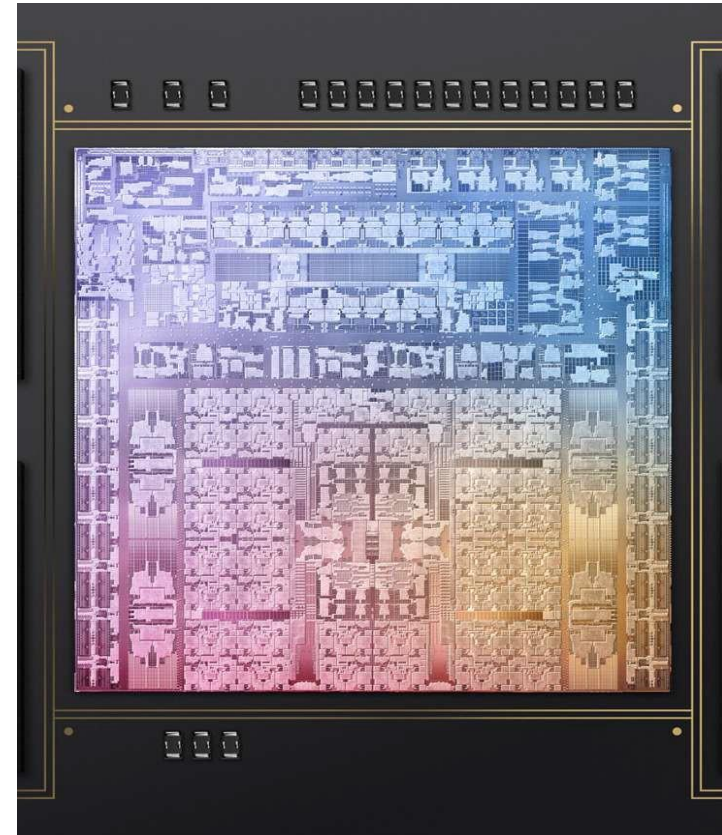


⬆ Legge di Moore

Una osservazione descrittiva di quanto stava avvenendo nel **settore dei transistor**, per cui allo stesso costo di produzione, la potenza di calcolo di un processore raddoppiava.

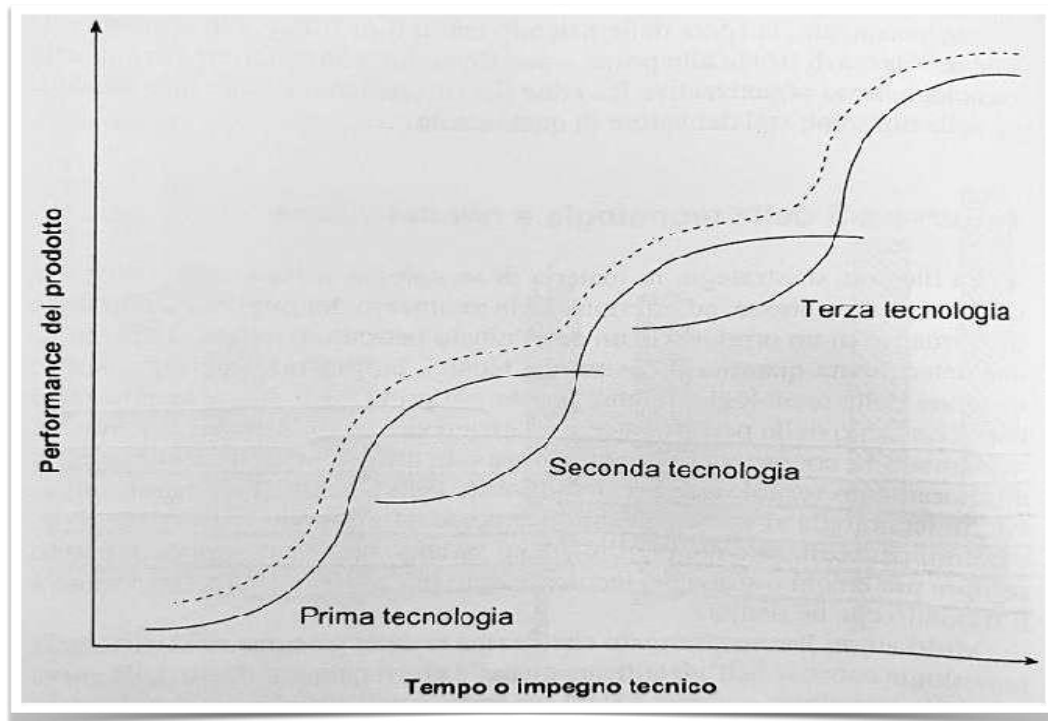
Nel 1958 l'IBM comprava 100 transistor per 150\$. Nel 1972 il costo di un transistor era diventato 15 cents.

Il processore Apple M3 PRO MAX contiene 92 miliardi di transistor.

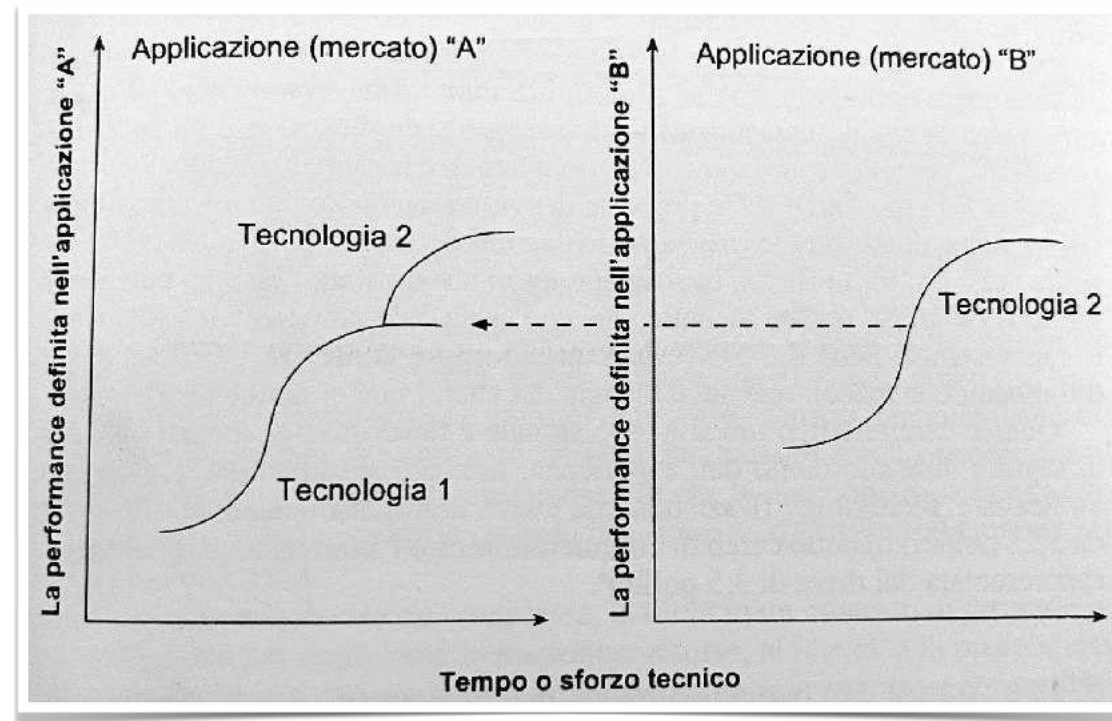


APPLE M3 PRO MAX

📈 Innovazioni dirompenti



La curva a S della tecnologia



La curva a S della tecnologia dirompente

📈 Modello di Kurzweil

Ray Kurzweil con la sua “Legge dei rendimenti acceleranti” descrive l’evoluzione tecnologica con un modello incentrato su **cicli di feedback positivi**. Ovvero ogni nuovo progresso rende possibili diversi progressi di livello più elevato invece che un singolo progresso, perciò ogni anno un maggior numero di invenzioni e scoperte utili vengono effettuate rispetto all'anno precedente.

In parole povere: migliorando i computer, gestiamo più dati che ci permettono di imparare a fare migliori chip che ci permettono di creare computer migliori. Il modello sottolinea quindi che le **varie tecnologie interagiscono tra loro**, per cui ogni curva a S di diffusione, ne scatena un’altra, magari in un altro settore.

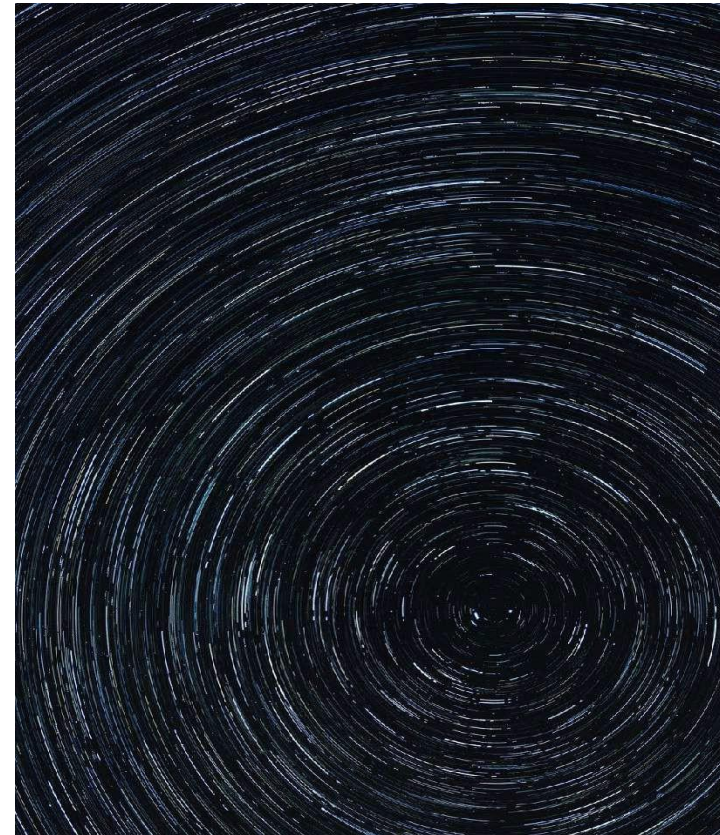
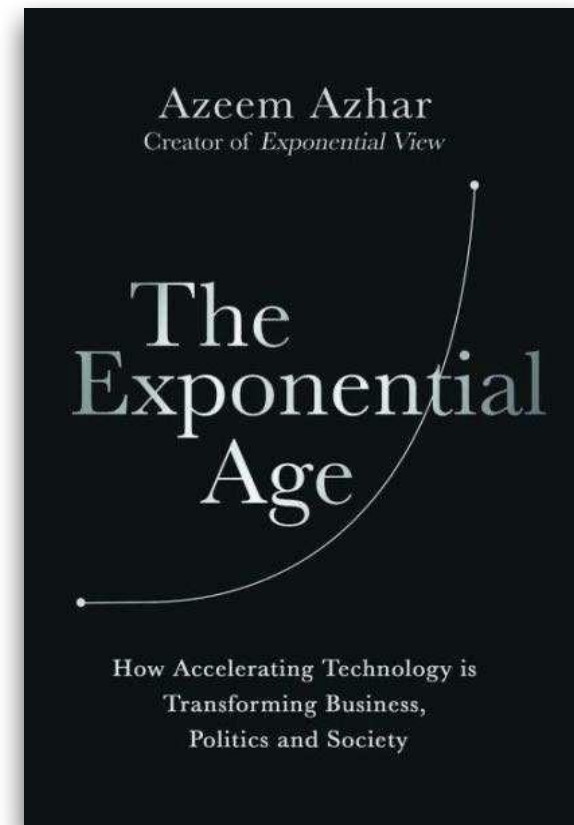


FOTO DI DAVID BECKER
SU UNSPLASH

↑ Exponential age

Partendo da questi concetti Azeem Azhar usa il termine «epoca esponenziale» per descrivere come la tecnologia non solo progredisce ad una velocità sempre più rapida, ma ha un **impatto molto più ampio del singolo prodotto**, influenzando società, mondo del lavoro, istituzioni.



↑ Energia

Nel 1990 la tipica turbina eolica aveva 3 pale del diametro complessivo di 40 metri, in grado di generare 0.5 megawatts. Nel 2020 **General Electric** distribuiva pale del diametro di 220 metri (5 volte più lunghe), in grado di generare 24 volte il quantitativo di energia precedente.

Tra il 2009 e il 2019 il costo per generare energia eolica è **crollato del 70%**.

Uno dei problemi delle energie rinnovabili come solare ed eolico è lo stoccaggio. Ma anche le batterie sono su una traiettoria esponenziale. Ad esempio dal 2010 il costo delle batterie al litio è **diminuito annualmente del 19%**.

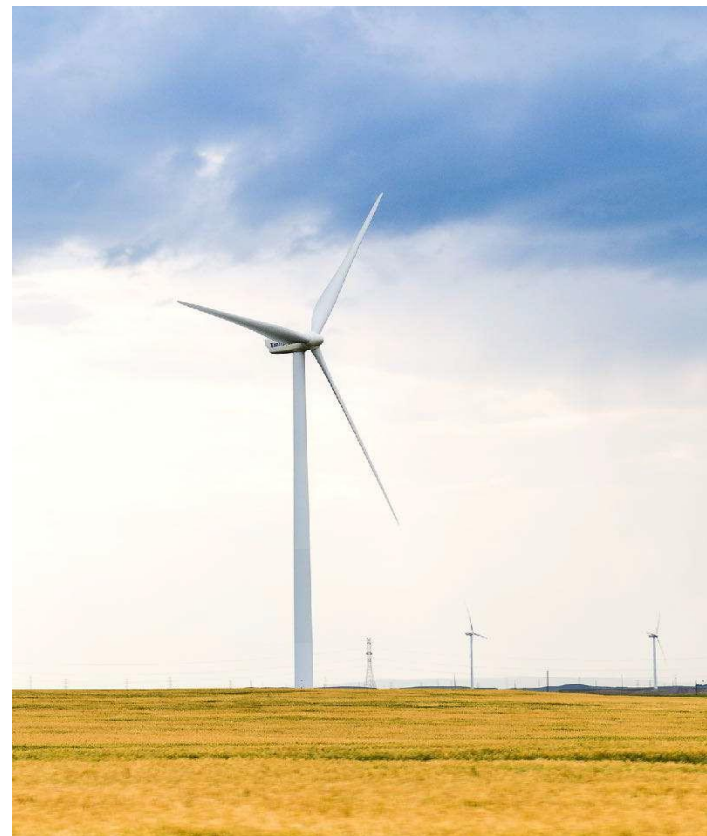


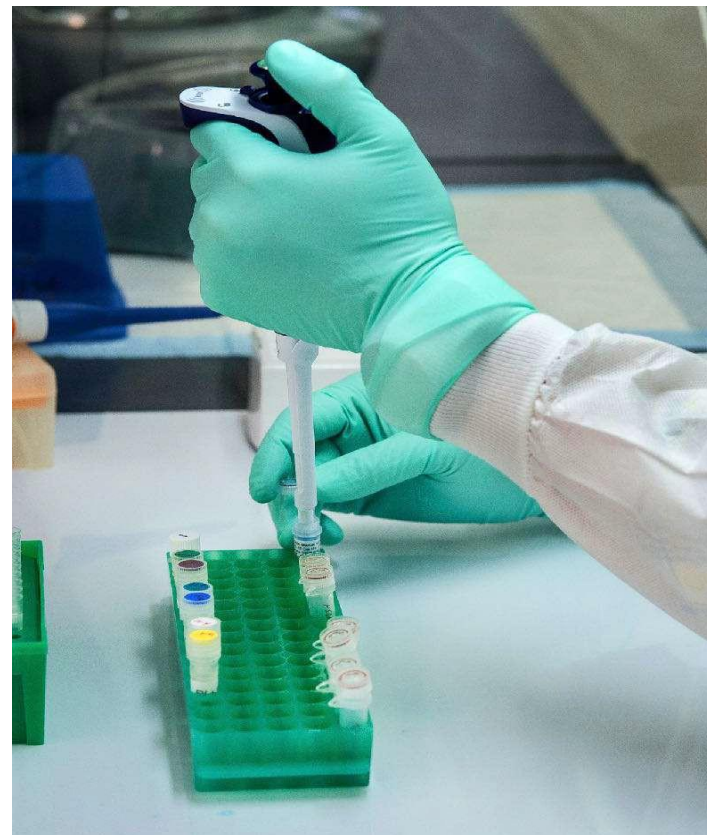
FOTO DI MAE MU
SU UNSPLASH

📈 Biologia

Sequenziare il **genoma umano** per la prima volta nel 2000 è costato tra i 500 milioni e il miliardo di dollari. Nel 2019 costa 942\$. Nel 2020 un'azienda ha dichiarato di poter sequenziare un genoma per soli 100\$.

Nel 2015 l'umanità stava sequenziando 200.000 genomi all'anno.

Un'altra rivoluzione del settore è la **biologia sintetica**. Un report di McKinsey stima un impatto economico diretto globale di 4 trilioni di dollari entro i prossimi 20 anni, sostenendo che in linea di principio entro il 2040 il 60% degli "inputs" dell'economia globale potrebbe essere prodotto biologicamente.



FOTODI CDC
SU UNSPLASH

↑ Manifattura

Un'altra tecnologia esponenziale è la **manifattura additiva**, cioè la **stampa 3D**, che elimina gli sprechi della manifattura sottrattiva.

Il mercato della stampa 3D è cresciuto di 11 volte negli ultimi 10 anni, ad un tasso del 27% per anno. Il tasso di miglioramento annuo delle tecnologie additive è stimato tra il 16.7% e il 37.6%.

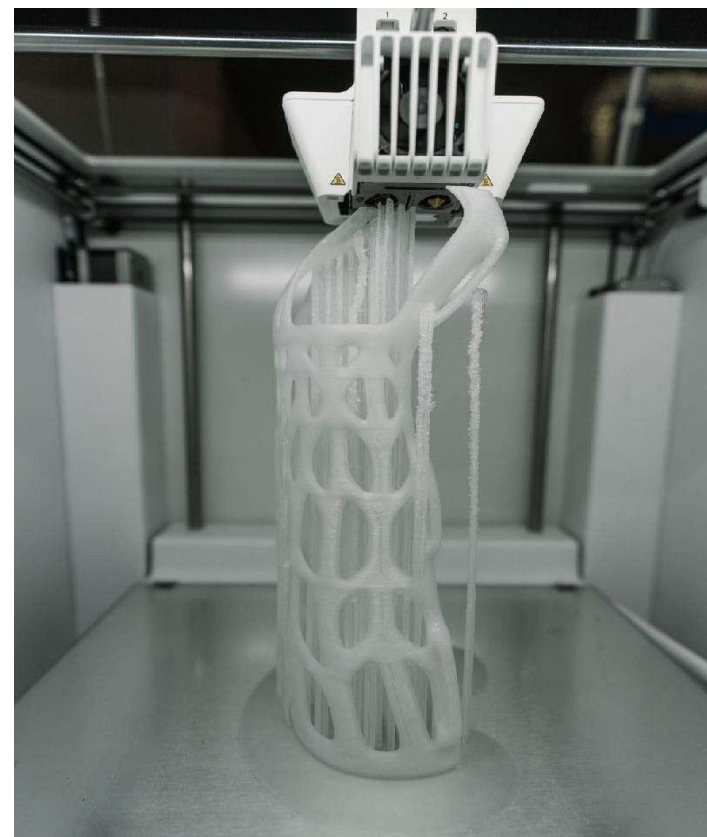


FOTO DI TOM CLAES
SU UNSPLASH

↑ Computing

L'avvento dell'**Intelligenza Artificiale** ha portato tra il 2012 e il 2018 ad un incremento della **potenza computazionale** 6 volte più rapido di quanto previsto dalla Legge di Moore.

Nel 2019 Google ha compiuto un test su un prototipo di computer quantistico, completato in 200 secondi. Lo stesso test compiuto da un moderno supercomputer avrebbe impiegato 10.000 anni.



IMMAGINE GENERATA DA IDEOGRAM.AI



**È relativamente facile fare in modo che
i computer mostrino prestazioni di
livello adulto nei test di intelligenza o
nel giocare a dama, e difficile o
impossibile dare loro le competenze di
un bambino di un anno quando si tratta
di percezione e mobilità**

– PARADOSSO DI MORAVEC



Exponential gap

Ovvero la distanza fra come funzionano le tecnologie esponenziali e il vecchio modo di pensare.

Questo succede da un lato perché i **processi esponenziali sono contro-intuitivi**, rendendo difficile, se non impossibile, prevedere i cambiamenti esponenziali. Dall'altro perché falliamo ad adattarci a fenomeni esponenziali.



FOTO DI HUZEYFE TURAN
SU UNSPLASH

📈 Situazione globale



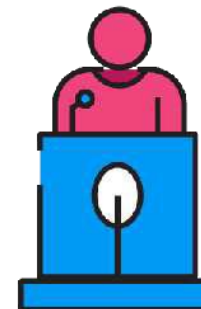
Urbanizzazione

Le città crescono, aumentano le opportunità, migliorano le condizioni di vita, le città diventano più attraenti...



Fake news

Nonostante la supply chain globale, c'è una inversione di tendenza verso la produzione locale (dal cibo all'energia).



Cooperazione internazionale

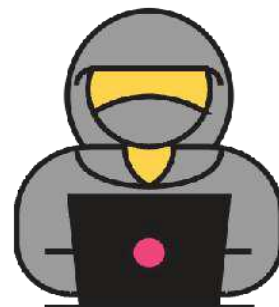
Sia per regolamentazione (es. GDPR, AI Act) che per evitare l'aumento del gap tra paesi sviluppati e in via di sviluppo.

↑ Sicurezza



Data leaks

Ogni nuova tecnologia aumenta la superficie a disposizione per un attacco informatico



Fake news

Ovvero la diffusione di informazioni sbagliate o palesemente false, fatta in modo strumentale



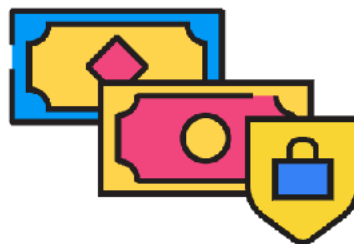
Droni

L'avvento delle armi autonome come strumenti per combattere a distanza



Privatizzazione della sfera pubblica

Le nostre discussioni avvengono su piattaforme private



Invasione del mercato nella nostra sfera privata

L'internet of Things alimenta un mercato di dati raccolti e rivenduti che cresce di 18 milioni di Gb al minuto



Privatizzazione delle nostre relazioni personali

Attraverso l'accesso a community su piattaforme che ci propongono contenuti in linea con i nostri interessi

↑ Aziende



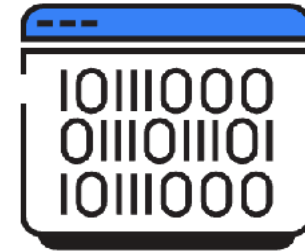
New effort effect

Es. Microsoft, Facebook,
Visa...



Company as platforms

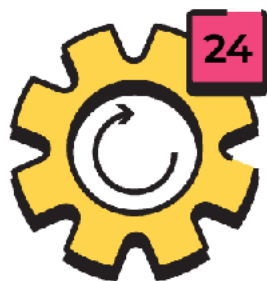
Es. Uber, Airbnb, Alibaba...



Intangible economy

Es. data, AI...

📈 Mercato del lavoro



Automation

Contrariamente a quanto si pensi l'automazione crea più posti di lavoro di quanti ne elimina



Gig Economy

Offre opportunità e flessibilità ma a costo di enorme sbilanciamento di potere tra datore di lavoro e dipendenti



Management

Stile manageriale incentrato sui principi del taylorismo per cui i lavoratori sono visti come risorse simili alle macchine

📈 Cambio di mentalità

Azhar conclude il suo libro sostenendo sia necessario un cambio di mentalità. Da un lato dobbiamo accettare che le tecnologie possono portare a cambiamenti rapidi e inaspettati delle nostre vite. Dall'altro riconoscere che direzione e impatto delle tecnologie non è predeterminato.

Possiamo essere noi a determinare come le tecnologie verranno usate.

Per questo c'è bisogno di nuovi movimenti politici e sociali, che si basino su 3 principi: commonality, resilienza, flessibilità.



PHOTOBYHELLO I'M NIK
ON UNSPLASH



**We can't solve problems by using
the same kind of thinking we used
when we create them.**

– ALBERT EINSTEIN





Approcciare l'innovazione in azienda

📈 Intelligenza artificiale

- **Automazione e ottimizzazione delle decisioni e dei processi aziendali** (es. UPS e ORION, JP Morgan e COIN)
- **Trasformazione delle risorse umane** (es. Unilever e Pymetrics, piattaforme come HireVue)
- **Trasformazione delle competenze e del capitale umano** (es. Accenture e il Technology Quotient)
- **Ridefinizione delle strutture di innovazione** (es. Novartis e AI Innovation Lab)
- **Etica e governance dell'innovazione basata sull'IA** (es. IBM e il Watson AI Ethics Board, European AI Act).

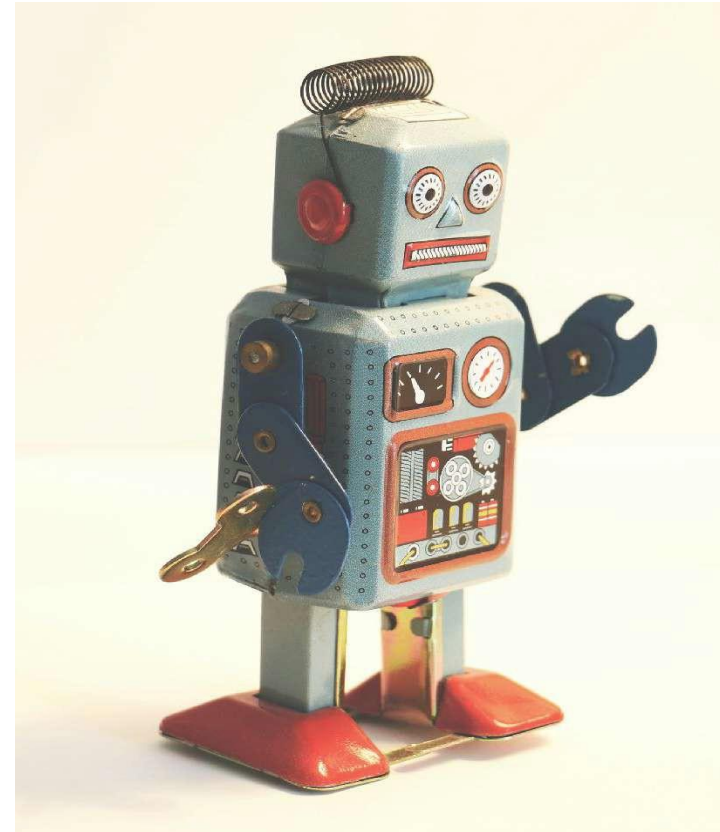


PHOTO BY ROCK'N ROLL MONKEY
ON UNSPLASH

↑ Paradigmi organizzativi

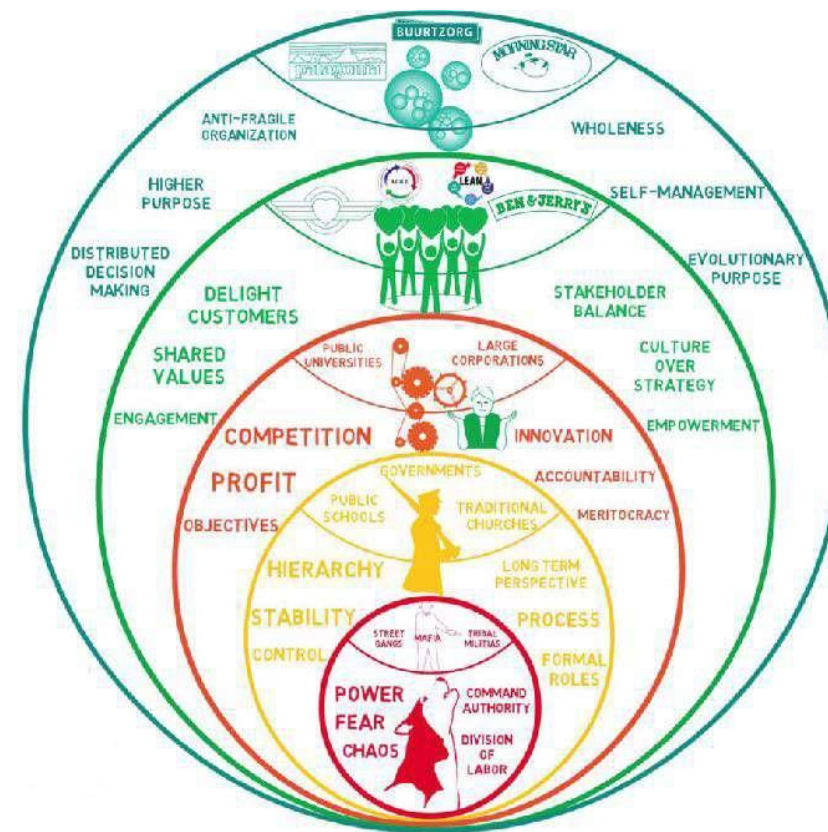
L'umanità evolve per stadi, non è uno sviluppo continuo e progressivo ma ci sono dei momenti in cui la nostra consapevolezza umana e organizzativa fa un salto.

Negli ultimi 100 anni l'umanità ha attraversato diversi stadi e attualmente convivono **paradigmi organizzativi** diversi.



↑ Tipologie di organizzazione

- **Rossa** la cui metafora è «branco di lupi». La nascita coincide con le prime forme strutturate di vita organizzativa.
- **Ambrata** la cui metafora è “l’esercito”. Le principali svolte che porta sono la prospettiva di lungo termine, la dimensione e la stabilità.
- **Arancione** la cui metafora è «la macchina». È il paradigma maggiormente presente ai giorni nostri nelle grandi aziende. Le principali svolte che porta sono l’innovazione, la responsabilità, la meritocrazia.
- **Verde** la cui metafora è il «gruppo di amici». Nasce con i movimenti no profit e si sviluppa anche in contesti “for profit”. Le principali svolte che porta sono l’empowerment, la cultura basata sui valori, la prospettiva a stakeholder multipli.
- **Teal** la cui metafora è «l’organismo vivente». Le principali svolte che porta sono l’auto-organizzazione, la totalità della persona, il proposito vivente.



Agile Manifesto

We are uncovering better ways of developing software by doing it and helping others do it.
Through this work we have come to value:

Individuals and interactions over processes and tools

Working software over comprehensive documentation

Customer collaboration over contract negotiation

Responding to change over following a plan

That is, while there is value in the items on the right, we value the items on the left more.

📈 Gestione tradizionale dei progetti

- Mancanza della gestione del cambiamento dei requisiti
- Cattiva comunicazione
- Inadeguatezza del team
- Requisiti non ben definiti
- Stime non accurate
- Mancanza di un piano di gestione dei rischi
- Cattiva definizione di cosa significa «finito»
- Non dedicare il giusto tempo alla gestione del progetto
- Mancanza della conoscenza di come si gestisce un progetto
- Essere sempre troppo ottimisti!



📈 Spotify e il modello «Squads e Tribes»

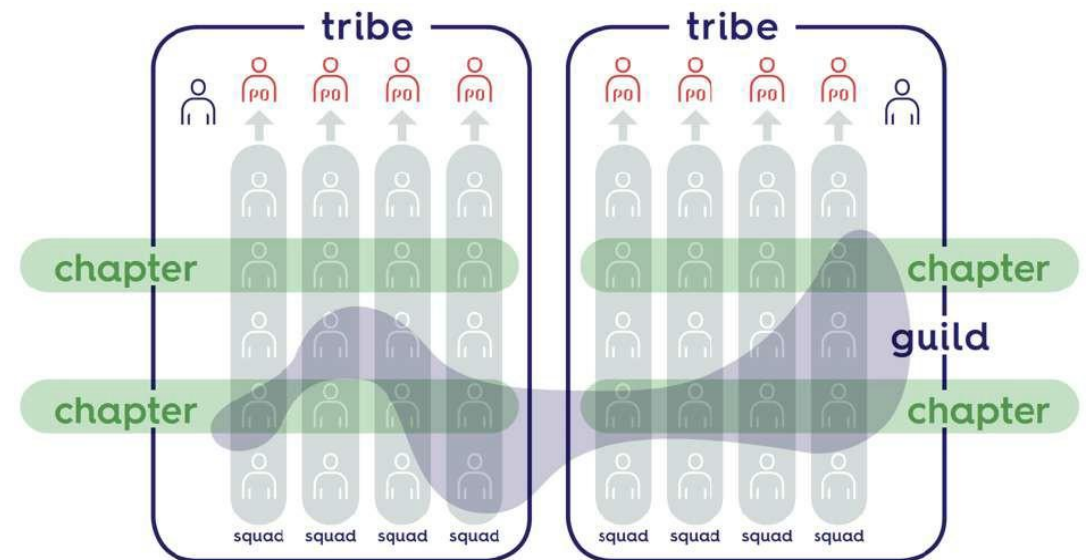
Squads: team autonomi e multidisciplinari (5-9 persone) che funzionano come mini-startup. Ogni Squad:

- Ha responsabilità completa su una specifica funzionalità o parte del prodotto
- Decide autonomamente come lavorare (Scrum, Kanban, o altro)
- È autogestito ma allineato agli obiettivi aziendali

Tribes: gruppi di Squads correlati (fino a 150 persone) che lavorano in aree di prodotto simili.

Chapters: comunità di competenza che raggruppano persone con competenze simili (es. sviluppatori front-end) provenienti da diversi Squads.

Guilds: comunità di interesse che uniscono persone con passioni comuni, indipendentemente dal ruolo o dal team.



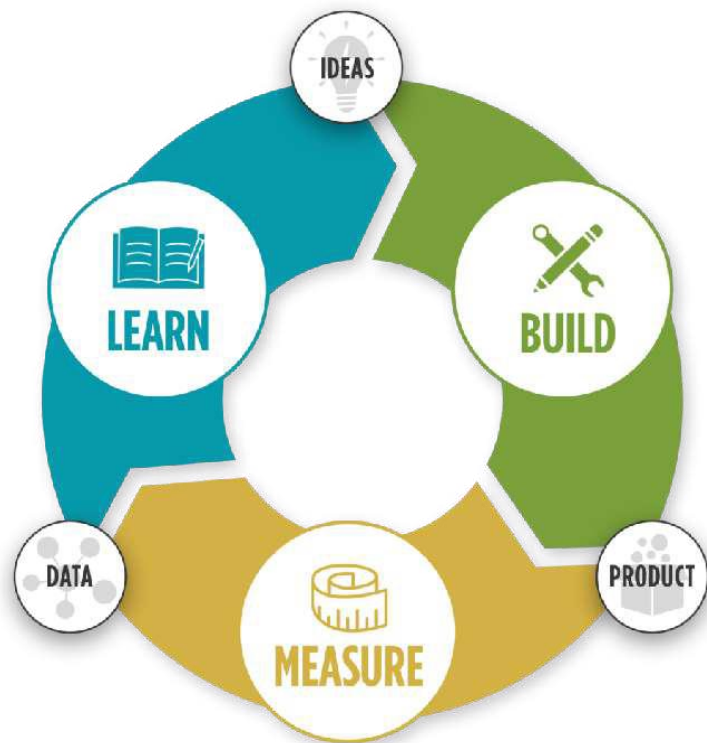
📈 Blue Ocean strategy

Una **strategia di business** orientata alla creazione di nuovi mercati (oceani blu), ovvero all'acquisizione di un forte vantaggio competitivo derivante da una innovativa **proposta di valore**.

Al centro di questa strategia c'è una profonda conoscenza del mercato e dei propri clienti.



Lean Startup



Un approccio radicale allo sviluppo di prodotti e servizi innovativi, incentrato sulla rapidità di creazione di un prototipo che permetta di misurare e verificare i presupposti del business e su un processo iterativo che permetta di imparare e migliorare costantemente il proprio prodotto o servizio.

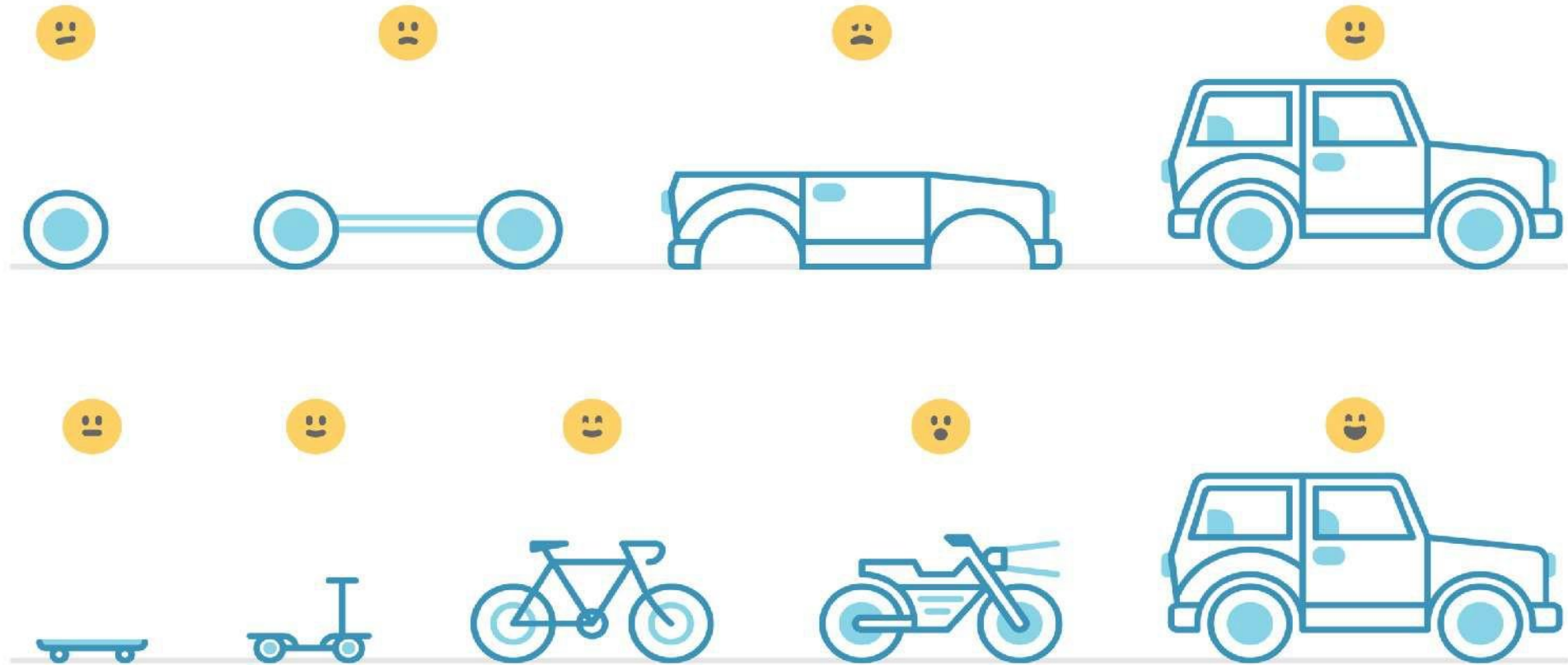
📈 Airbnb photography program

Nel 2009, i fondatori di Airbnb affrontavano un problema di **crescita stagnante**, guadagnando circa \$200 la settimana. Analizzando i dati, Brian Chesky e Joe Gebbia notarono che gli annunci di New York generavano poche prenotazioni. Da San Francisco volarono in città e scoprirono che la maggior parte degli annunci aveva foto di scarsa qualità.

Per testare rapidamente l'ipotesi che foto migliori avrebbero aumentato le prenotazioni, i fondatori fotografarono personalmente gli alloggi con una macchina professionale. Il risultato fu immediato: gli annunci con le loro foto videro un aumento delle prenotazioni di 2-3 volte.



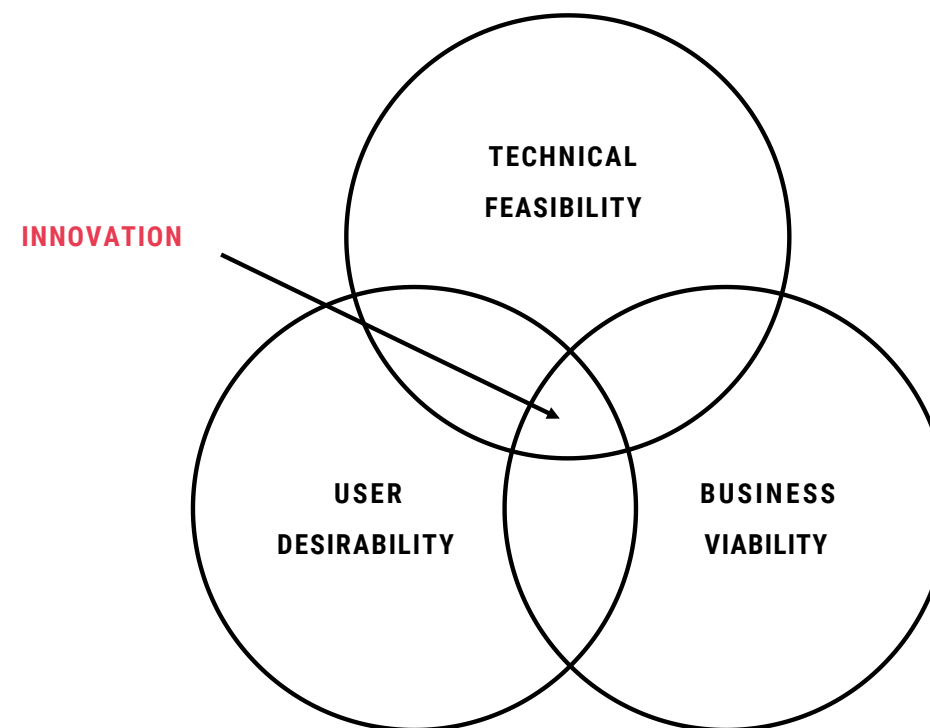
Tradizionale vs Lean



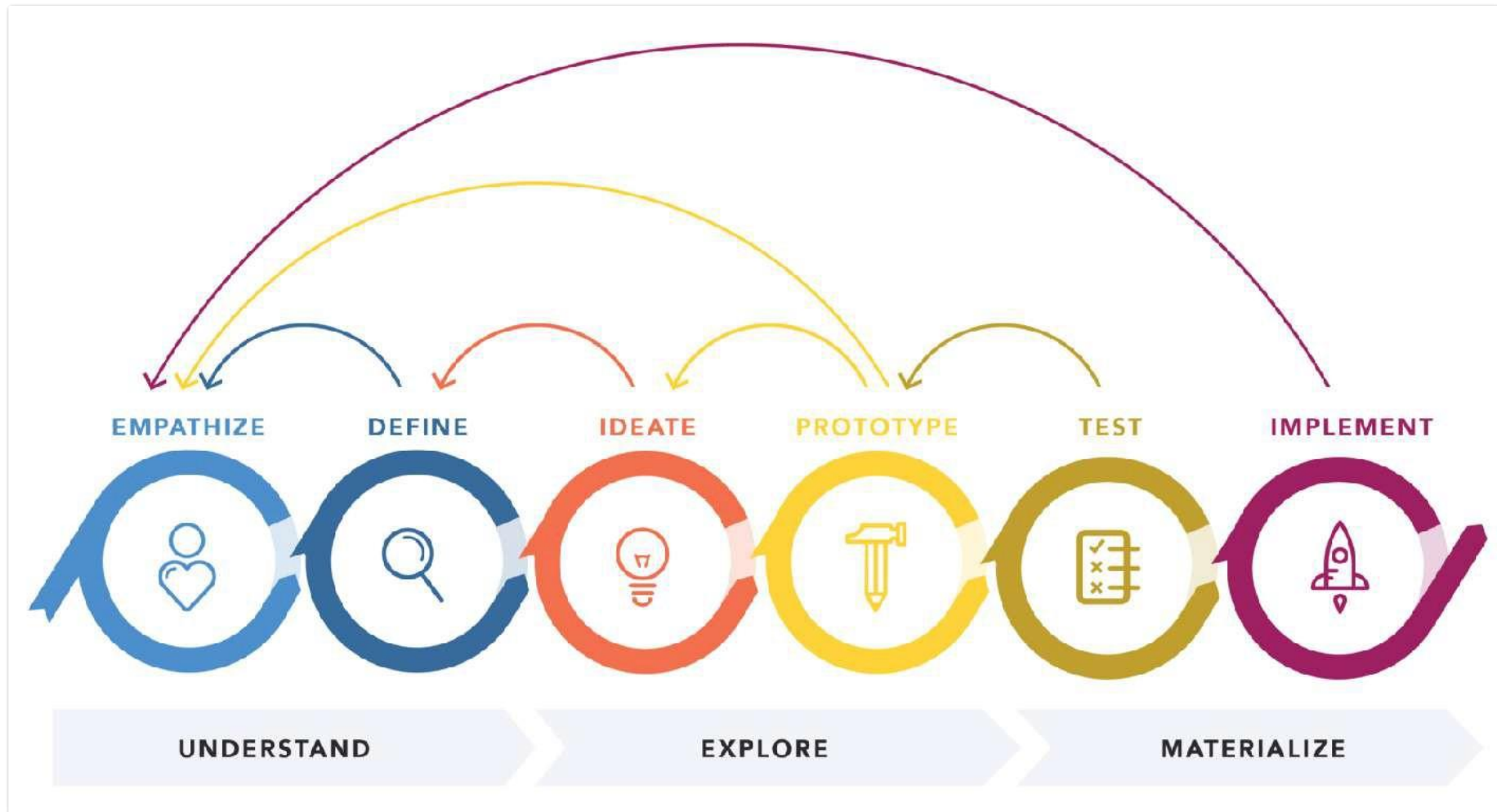
Design Thinking

Il Design Thinking è un **approccio** all'innovazione incentrato sull'essere umano, che sfrutta le metodologie proprie del design per integrare i bisogni delle persone, le possibilità tecnologiche e la sostenibilità economica.

È un **processo** ancorato sulla comprensione dei bisogni del cliente, sulla prototipazione rapida e sulla generazione di idee creative per sviluppare prodotti, servizi, processi e organizzazioni.

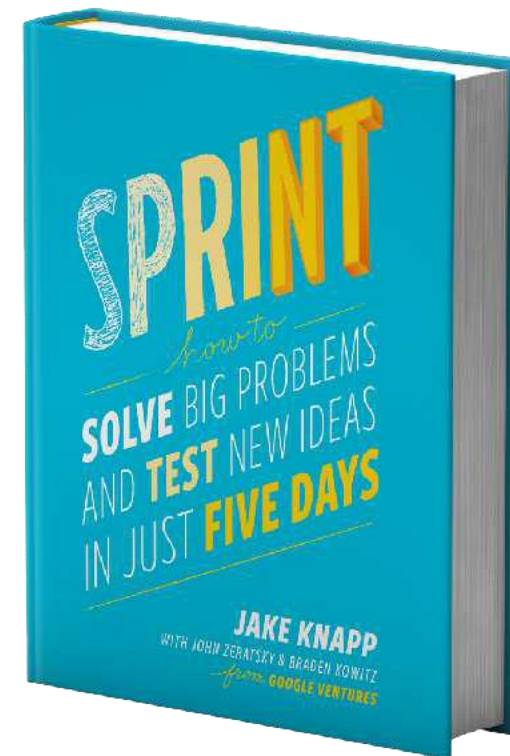
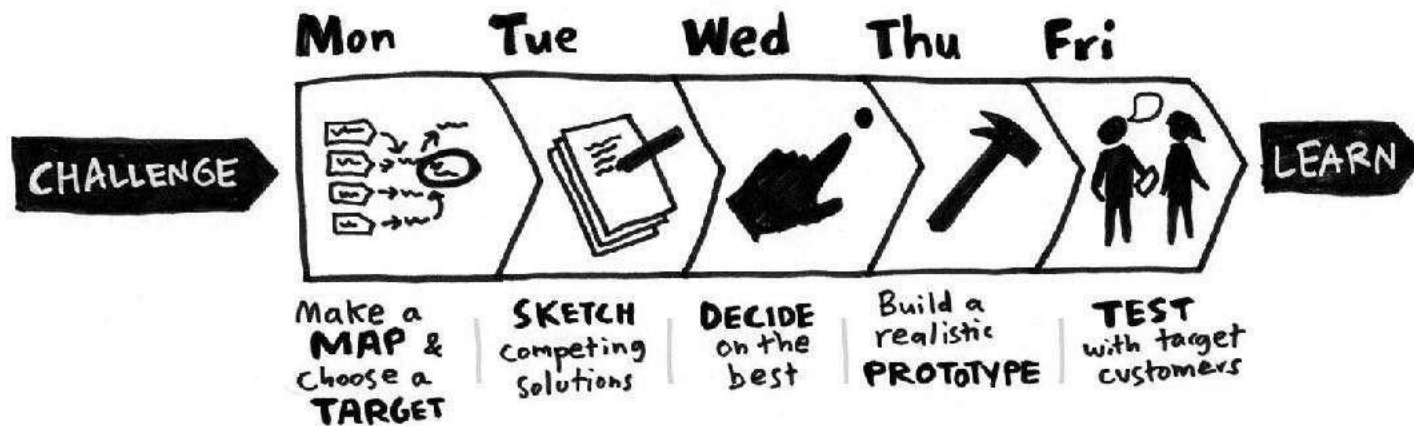


Design Thinking



Design Sprint

Un processo di 5 giorni pensato per affrontare un problema e generare e testare rapidamente soluzioni, attraverso alcuni strumenti tipici del design thinking.



📈 Value proposition design

Un utente acquista un prodotto o un servizio per risolvere un'esigenza specifica, lo assume per svolgere un certo lavoro e poi lo licenzia quando non ne ha più bisogno o ne trova un altro che svolga meglio quel lavoro.

I job possono essere funzionali (dobbiamo svolgere un'attività o risolvere un problema specifico) oppure emozionali (vogliamo sentirci bene, fare bella figura con gli altri, ecc.).

→ La storia di Clayton Christensen e del Milkshake di McDonald's.



📈 Job to be done

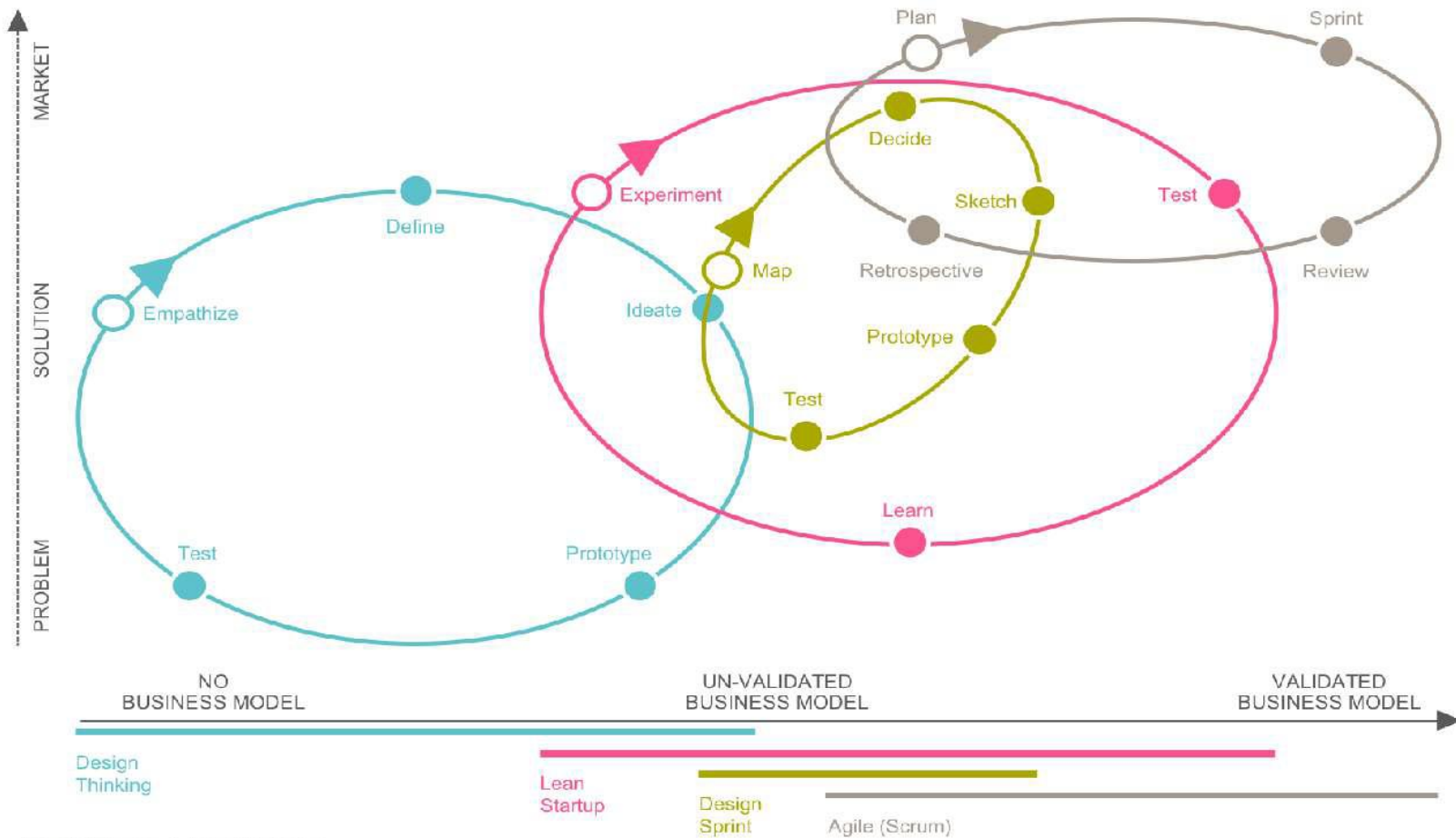
Il nuovo Milkshake di McDonald's:

- dispenser self service
- tessera prepagata
- nuovo coperchio
- più viscoso
- con pezzetti di frutta

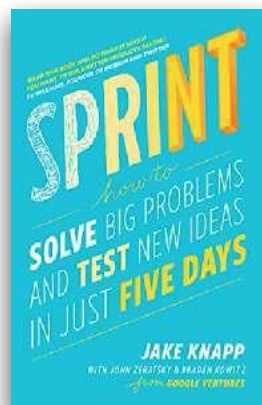
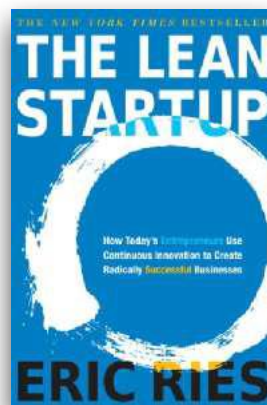
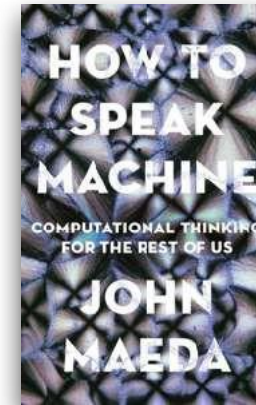
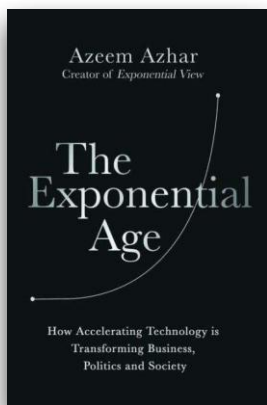
Mercato potenziale aumentate di 7 volte.



Approcci a confronto



References





The most exciting breakthroughs of the twenty-first century will not occur because of technology, but because of an expanding concept of what it means to be human.

– JOHN NAISBITT





PRESENTIAMOCI

SPEAKER
SILVIA ZANATTA

Career & Business Coach, formatrice aziendale

Consulente di Carriera, Career & Business Coach e formatrice aziendale. Supporta persone e aziende nella crescita e nello sviluppo di competenze per affrontare il cambiamento. Da anni affianca la consulenza con la formazione in ambito HR, comunicazione e leadership, aiutando professionisti e organizzazioni a valorizzare il capitale umano. È co-fondatrice di Realmente Academy, si occupa di career e business coaching, promuovendo il miglioramento continuo attraverso strategie di sviluppo professionale e organizzativo.



OGGI PARLIAMO DI:

- 1. Gestire il cambiamento nelle organizzazioni**
- 2. La leadership nelle trasformazioni**
- 3. Upskilling e Reskilling: la nuova frontiera delle competenze**



Gestire il cambiamento nelle organizzazioni

⬆️ Perché il cambiamento incontra resistenze?

Fattori chiave di resistenza:



Paura dell'ignoto



**Mancanza di fiducia
nella leadership**



Abitudine e comfort zone



**Perdita percepita di
controllo o competenze**

📈 Tre leve chiave per una trasformazione efficace

- **Visione chiara e condivisa** →
Allineare obiettivi e comunicare benefici
- **Cultura dell'adattamento** →
Favorire un mindset aperto al cambiamento
- **Engagement e coinvolgimento attivo** →
Inclusione delle persone nel processo



📈 Skills per affrontare il cambiamento

1. Intelligenza emotiva

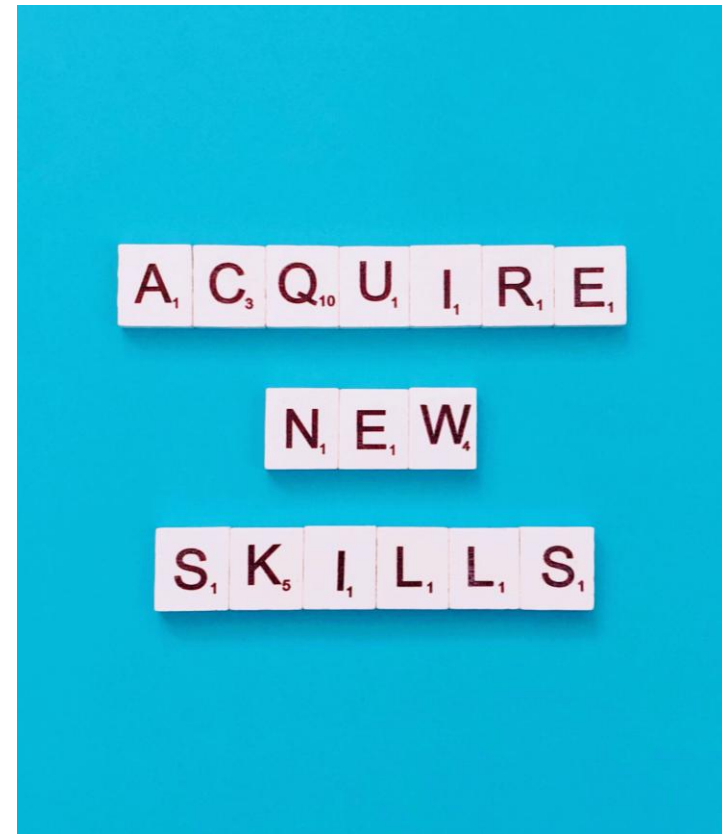
Capacità di gestire le emozioni proprie e altrui

2. Comunicazione assertiva

Esprimere idee con chiarezza e rispetto

3. Inclusività

Valorizzare prospettive diverse per un cambiamento più efficace





La leadership per la trasformazione



Come deve evolversi la leadership di un'azienda che innova?

Come deve evolversi la leadership?



Da direttiva a collaborativa



Da controllo a ispirazione



**Da gestione delle risorse
a sviluppo delle persone**

⬆️ Le competenze chiave per i leader di oggi





Tipologie di leadership efficaci in contesti di cambiamento



Leadership trasformativa → Ispirare e motivare

Leadership adattiva → Affrontare incertezze

Leadership servente → Supportare e sviluppare i team



Upskilling e Reskilling: la nuova frontiera delle competenze

↑ Upskilling e Reskilling

Le competenze hanno una data di scadenza?



**Evoluzione continua delle
competenze richieste**



**Importanza della formazione
continua**

⬆ Strategie aziendali per rimanere competitivi

UPSKILLING
Potenziamento delle
competenze attuali

RESKILLING
Acquisizione di nuove
competenze

Metodi efficaci:

- Formazione interna ed esterna
- Learning by doing
- Collaborazione con istituti di formazione



**Il cambiamento non va temuto,
ma guidato: solo chi sa adattarsi
e innovare può trasformare
le sfide in opportunità.**



Prossimi appuntamenti

Tecum

Digital Human: il fattore umano negli eco sistemi digitali

Sonia Gastaldi


Consulente IT, sociologa con specializzazione informatica,
esperta di comunicazione

Gabriele Gobbo

Docente e consulente in Digital Communication



Martedì 15 Aprile 2025

 **15:00-17:00**

La tua opinione conta!



Grazie per aver
partecipato alla nostra
pillola formativa!

New Skills e Workforce Transformation

Rispondi a questo breve questionario, il tuo
feedback ci aiuterà a migliorare i nostri servizi.

DOMANDE

Chiedete in chat le vostre curiosità



UPSKILL

by ErgonGroup

**BENVENUTO
AL LIVELLO
SUCCESSIVO**

www.upskill-formazione.it