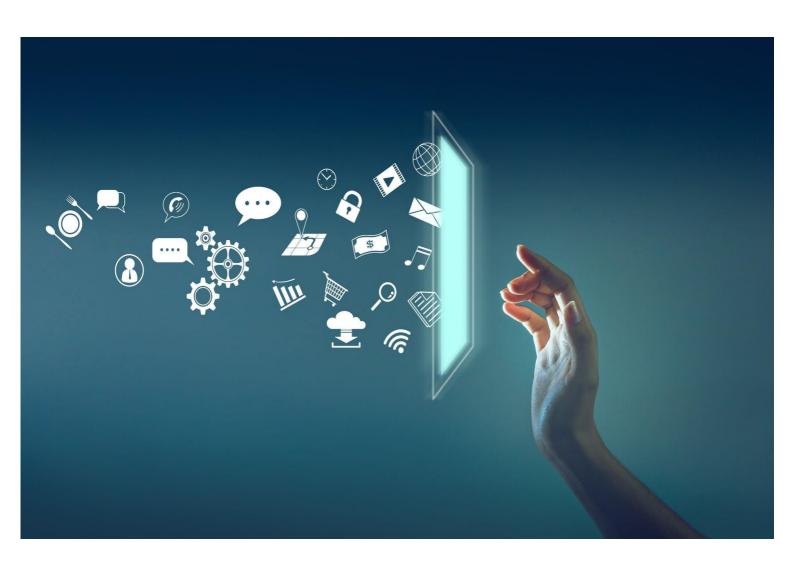
THE CHAMPIONS' ACADEMY

PORTFOLIO

I tornei di apprendimento continuo





THE CHAMPIONS' ACADEMY

The Champions' Academy è un sistema integrato di education manageriale che unisce digitalizzazione, gamification, apprendimento continuo, misurazione e confronto con benchmark nazionali e internazionali.

I percorsi offerti - The Football Game, Space Mission, The Winning Move, Over the Possibility - sono ideati e strutturati come veri e propri «tornei» da remoto in cui gioco e competizione si rincorrono in iniziative di sviluppo uniche e originali.

I format proposti sono caratterizzati da principi, strutture e contenuti distinti e si rivolgono a segmenti di popolazioni aziendali differenti.

Il focus di tutti è la valorizzazione delle persone attraverso l'accrescimento di conoscenze/abilità/competenze finalizzate alla migliore interpretazione del proprio ruolo manageriale all'interno dell'organizzazione.

Lo svolgimento cadenzato nell'arco dell'anno e il forte richiamo a competenze fondamentali consentono ai partecipanti di coinvolgersi emotivamente, interiorizzare le tematiche di interesse sviluppate e mettersi in gioco in prima persona, fornendo contributi in linea con le più avanzate esigenza di business.

Nelle Champions' Academy le individualità contribuiscono ad arricchire la squadra e la squadra, a sua volta, diventa moltiplicatore di apprendimento per i singoli.



What's in common

INCONTRI LIVE

Ogni percorso Champions prevede – per ogni squadra – **3 incontri live dedicati**:

- Kickoff di avvio percorso
- Incontro di debriefing
- Final meeting

PLENARIA

Tutti i percorsi «Champions» prevedono **2 incontri live in plenaria** (uno iniziale e uno finale di premiazione) con la partecipazione di tutte le squadre, con il team di gestione Ambrosetti.

GETTONI INDIVIDUALI

In tutti i tornei «Champions» ciascun giocatore ha a disposizione **2 gettoni individuali**, ciascuno della durata di 1 ora circa, per un **incontro di personal advisory** con un esperto.

MISURAZIONE - report, ranking, benchmark e classifica

Tutti i tornei «Champions» prevedono per ogni giocatore una misurazione di partenza — una «fotografia iniziale», e una misurazione finale di specifiche competenze. Ogni partecipante porta a termine individualmente alcune prove attraverso la piattaforma di intelligenza artificiale *Audrey*. Al termine della misurazione, ogni partecipante riceve un report individuale e riservato relativo al proprio posizionamento per ognuna delle competenze. Ogni risultato individuale viene confrontato con i nostri benchmark nazionali ed internazionali. Le singole aziende ricevono alla fine del torneo un group report con la media delle competenze dei propri giocatori. Il punteggio ottenuto da ciascuno nelle prove individuali, contribuisce al punteggio della propria squadra e quindi al posizionamento in classifica. Al termine delle misurazioni ogni azienda riceve il proprio punteggio e il relativo posizionamento nei confronti delle altre aziende partecipanti anonimizzate.

I 4 percorsi «Champions»

Scegli il percorso e gioca la tua partita!



The Football Game
Manager in campo

Space Mission *Where your journey begins*





The Winning Move Scacco matto!

Over the Possibility
Welcome to our «no
limits» Academy







The Football Game

Manager in Campo

EXPERIENCE

Un percorso progettato e sviluppato avendo a riferimento il gioco del calcio, strutturato come un vero e proprio torneo fra squadre/aziende diverse con l'obiettivo di costruire una nuova generazione di «Professionisti di Impresa».

TEAM

Ogni team di gioco può essere composto da 5, 7 o 11 giocatori.

FOCUS ON

Il campionato si gioca in 4 fasi: preparazione, allenamento, spogliatoio, partita.

The Football Game, fra le 11 competenze che riteniamo fondamentali per interpretare al meglio, oggi, il proprio ruolo in azienda, consente di focalizzarne in particolare alcune di assoluta rilevanza quali la tensione agonistica, il corretto equilibrio fra individualismo e generosità, la capacità di coniugare al meglio la continua ricerca della giocata innovativa con i «fondamentali» del mestiere manageriale.

TARGET

La popolazione target è rappresentata da giovani talenti e middle manager su cui le aziende intendono investire.

TIMING

8 mesi di attività



Space Mission

Where your journey begins

EXPERIENCE

Un percorso ideato per la diffusione in azienda di tre elementi fondamentali: innovazione, assunzione del rischio e imprenditorialità. Tre elementi che a loro volta presuppongono negli individui che compongono l'organizzazione la capacità di pensare ed agire «out of the box», abbandonando l'area di conforto della tradizione per aprirsi al cambiamento e alla capacità di pensare in grande.

TEAM

Ogni team può essere composto da 6 o 10 partecipanti.

FOCUS ON

Il format simula un viaggio nello spazio articolato in 4 fasi: addestramento, lancio, crociera, atterraggio.

Apre in particolare all'approfondimento e all'allenamento di competenze fondamentali quali innovazione, mobilitazione, rispetto dell'incertezza, tensione agonistica.

TARGET

Il target è assolutamente trasversale, sia in termini di seniority che di aree professionali: l'innovazione e l'imprenditorialità devono diventare elementi pervasivi dell'intera organizzazione e questo percorso può risultare prezioso per diffonderne consapevolezza e coltivarne le competenze.

TIMING

6 mesi di attività















The Winning Move

Scacco matto!

EXPERIENCE

The Winning Move è il torneo di apprendimento pensato per consolidare capacità e competenze fondamentali per gestire la complessità, promuovere pensiero strategico e orientamento ai risultati, generare attivazione, sviluppare decision making e problem solving e utilizzare il team come moltiplicatore di consapevolezze ed energie.

TEAM

Ogni team può essere composto da 5 o 10 partecipanti.

FOCUS ON

The Winning Move si articola in 3 fasi: apertura, mediogioco e finale.

La strategia vincente per dare «scacco matto!» richiede di mettere in gioco alcune competenze fondamentali: decisione, tensione agonistica, coscienza e coesione e negoziazione.

TARGET

Il percorso è pensato per responsabili di team e persone che, nell'esercizio del proprio ruolo in azienda, devono costantemente interagire con interlocutori interni ed esterni all'organizzazione in un costante gioco di posizionamento personale e professionale.

TIMING

6 mesi complessivi di attività







Over the Possibility

Welcome to our «no limits» Academy

EXPERIENCE

Over the Possibility è l'arena formativa di Ambrosetti pensata per le aziende e i manager che vogliono trovare (o ritrovare) la loro «forma migliore». Il percorso lavora su competenze fondamentali: sguardo critico, padronanza dei fattori competitivi, decisione, tensione agonistica.

TEAM

Ogni team può essere composto da 5, 7, o 11 partecipanti.

FOCUS ON

Il percorso è articolato in 4 fasi: smart way, thunder, digital mindset e windows.

I 40 anni sono davvero i nuovi 20? Negli Stati Uniti, a 43 anni Tom Brady ha raggiunto il top della forma e ha vinto il suo 7° Super Bowl capitanando una formazione di terza serie che non vinceva una gara di play-off dal 2002.

Quali i suoi segreti?

- Una motivazione mantenuta costantemente al top
- Una rigorosa e quotidiana attenzione alla ricerca e alla cura della forma migliore
- Allenamento, allenamento, allenamento!

TARGET

Il target di riferimento è il middle management caratterizzato da lunga esperienza e seniority aziendale, con l'obiettivo di rigenerare la motivazione e garantire l'equilibrio, oggi più che mai indispensabile, fra esperienza e innovazione.

TIMING

Cicli di attività personalizzati e ripetibili nell'arco di 6 mesi

LE 11 COMPETENZE CHAMPIONS' ACADEMY

- **Sguardo critico** Analizzare con metodo. Formulare ipotesi circa le cause, gli effetti e le connessioni. Generare interpretazioni allo scopo di accelerare il conseguimento degli obiettivi.
- **Decisione** Effettuare scelte veloci in condizioni di incertezza. Sviluppare più soluzioni alternative ed identificare gli indicatori che permettano di valutare gli esiti della decisione allo scopo di aumentare la corrispondenza tra scelte e risultati.
- Rispetto dell'incertezza Favorire il senso di sicurezza in se stessi. Gestire il proprio stress senza trasmetterlo. Agire con determinazione anche in situazioni di scarsità di informazioni. Considerare i problemi come opportunità verso l'eccellenza, allo scopo di assorbire energia dall'ambiente e rilasciare coraggio collettivo.
- Mobilitazione Attivare una massa critica di persone per un tempo significativo. Collegare gli
 obiettivi individuali con quelli del gruppo. Costruire una rete di legami fitta e duratura. Diffondere
 informazioni utilizzando la gamma più vasta di mezzi allo scopo di velocizzare l'attuazione delle
 decisioni.
- Padronanza dei fattori competitivi Generare valore attraverso l'individuazione di modalità operative. Analizzare il mercato e le sue evoluzioni per costruire un vantaggio competitivo. Comprendere i fattori critici di successo del business e tenere sotto controllo i parametri fondamentali. Gestire il rischio in ottica sia di breve sia di medio periodo.
- Innovazione Cogliere le opportunità di business e definire un modello che generi valore. Mappare e pianificare i processi e le attività. Essere in grado di adattarsi a cambiamenti, anche repentini. Comunicare in maniera efficace i progetti innovativi a diversi livelli dell'organizzazione.
- Comunicazione Rispondere in maniera reattiva e pertinente agli stimoli. Essere in grado di automonitorare i propri interventi. Selezionare lo strumento comunicativo adatto alla situazione allo
 scopo di dimostrare chiarezza di visione, senza smarrire la ricchezza dei messaggi, e vicinanza al
 pubblico.
- Negoziazione Preparare la negoziazione. Recepire gli interessi delle parti coinvolte ed individuare dei parametri condivisi. Gestire relazioni complesse, coordinando interessi confliggenti. Essere predisposti a ridurre o eliminare distanze e risolvere conflitti, anche pensando in maniera creativa, allo scopo di consolidare relazioni durature.
- Tensione agonistica Fronteggiare ostacoli e difficoltà, mantenendo il focus sull'obiettivo ultimo e dimostrando determinazione e tenuta realizzativa. Mostrarsi pronti a rielaborare le sequenze di attività e gli schemi interpretativi alla luce di nuovi elementi ed imprevisti. Cogliere cambi di priorità e trarne stimoli.
- Coscienza e coesione Promuovere la creazione di un ambiente di lavoro stimolante. Confrontarsi su potenziali criticità e comunicare con i membri del gruppo in modo chiaro e comprensibile. Considerare l'errore ed il conflitto come elementi fondamentali per lo sviluppo, sia a livello personale che del gruppo.
- **Apprendimento** Comprendere gli elementi costituivi di una situazione, e le relazioni tra di essi, per valutare la situazione. Analizzare gli elementi costitutivi e categorizzarli in base alla rilevanza nel processo decisionale. Dimostrare buone capacità mnemoniche. Rielaborare i contenuti allo scopo di potenziare la visione della realtà.

LA MISURAZIONE

È previsto l'utilizzo di un esclusivo sistema di intelligenza artificiale nato dall'automazione dei processi di misurazione di The European House - Ambrosetti che si basano su metodologie internazionali e su un database costruito in oltre 30 anni di osservazioni di competenze in azione.

Audrey è un sistema data driven che permette di valutare la prontezza e il potenziale delle persone e di costruire piani di sviluppo individuali, volti alla valorizzazione delle persone e alla crescita della produttività aziendale. Adotta la tecnologia dell'intelligenza artificiale e del machine learning per potenziare l'analisi dei dati e permettere all'organizzazione di prendere decisioni più oggettive.

Il database si basa su:



15.000 valutazioni a 360°



2.500 competenze mappate



40.000 osservazioni

RISULTATI

A LIVELLO INDIVIDUALE



INDEX DI POTENZIALE









RANKING ANONIMO DI TUTTE LE PERSONE VALUTATE



PUNTEGGIO SU OGNI COMPETENZA



RISULTATO MIGLIORE, MEDIO E PIÙ BASSO PER OGNI COMPETENZA E COMPORTAMENTO



PIANO DI SVILUPPO INDIVIDUALE E PERSONALIZZATO



RISULTATI DELLE PERSONE CHE HANNO TOTALIZZATO IL PUNTEGGIO PIÙ ALTO E PIÙ BASSO PER COMPETENZA

I 4 percorsi «Champions» dettagli attività

THE FOOTBALL **GAME**



Durata: 8 mesi

11 giornate – 88 ore – di attività complessive

- 2,75 gg in modalità live-sincrona
- 8,25 gg in modalità asincrona

Target:

Giovani talenti e middle manager

Team:

5-7-11 persone

Mission:

Diventare i nuovi professionisti d'Impresa

SPACE



Durata: 6 mesi

13 giornate – 104 ore – di attività complessive

- 3,5 gg in modalità live-sincrona
- 9,5 gg in modalità asincrona

Target:

Trasversale sia per seniority sia per area professionale

Team:

6-10 persone

Mission:

Promuovere innovazione. assunzione del rischio, imprenditorialità

THE WINNING **MOVE**

Durata: 6 mesi

8,5 giornate – 68 ore – di attività complessive

- 2,5 gg in modalità live-sincrona
- 6 gg in modalità asincrona

Target:

Responsabili di team

Team:

5-10 persone

Mission:

Sviluppare pensiero strategico, capacità negoziali e orientamento al risultato



Durata: 6 mesi

5,5 giornate – 44 ore – di attività complessive

- 2 gg in modalità live-sincrona
- 3,5 gg in modalità asincrona

Target:

Middle management con seniority aziendale

Team:

5-7-11 persone

Mission:

Rigenerare la motivazione e garantire equilibrio fra esperienza e innovazione



I 4 percorsi «Champions»

GLI ECONOMICS

	THE FOOTBALL GAME	SPACE MISSION	THE WINNING MOVE	OVER the POSSIBILITY
5 pax	€19.500		€14.000	€14.000
6 pax		€27.000		
7 pax	€23.500			€18.500
10 pax		€37.500	€23.500	
11 pax	€32.000			€26.000

FINANZIAMENTI

Tutte le attività previste dal format Champions sono finanziabili. Ambrosetti Academy ha la possibilità di fornire tutto il supporto tecnico.



The Champions' Academy

CONTATTI

- academy@ambrosetti.eu
- **Team Academy** +39 0246753.291
- www.academy.ambrosetti.eu
- in

LA NOSTRA MISSIONE

Creare valore nel continuo per il Cliente e per il nostro Gruppo, assicurando soluzioni professionali uniche ed efficaci in questa epoca di accelerazione, competizione globale e discontinuità.

