

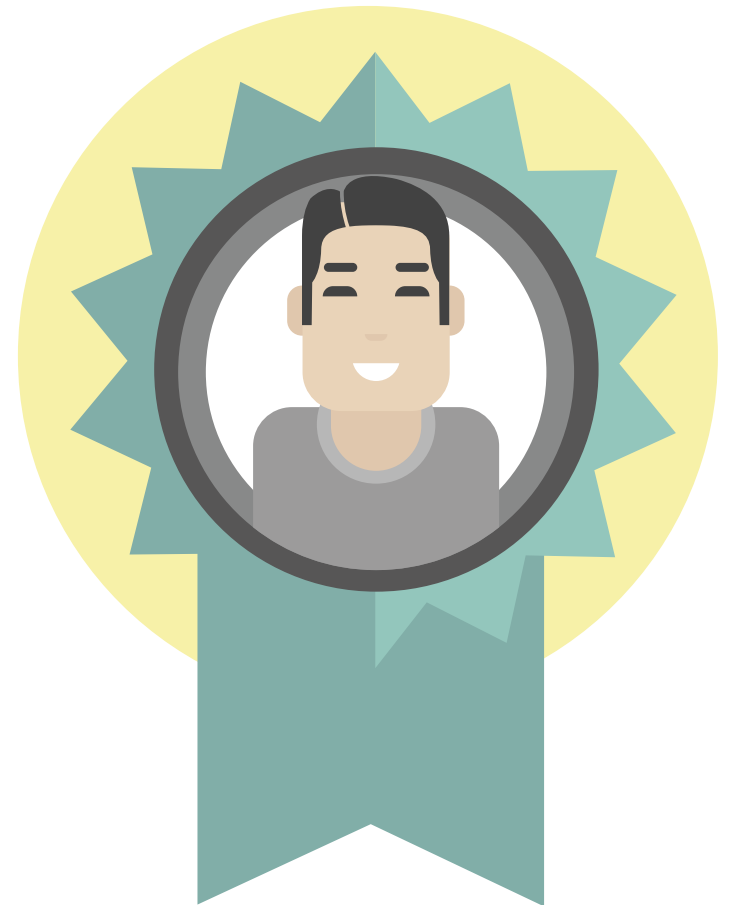


En KX Educación creamos unidades pequeñas de conocimiento explícito en formato multimedia para ser usado desde la perspectiva de entrenamiento **“just-in-time”**.

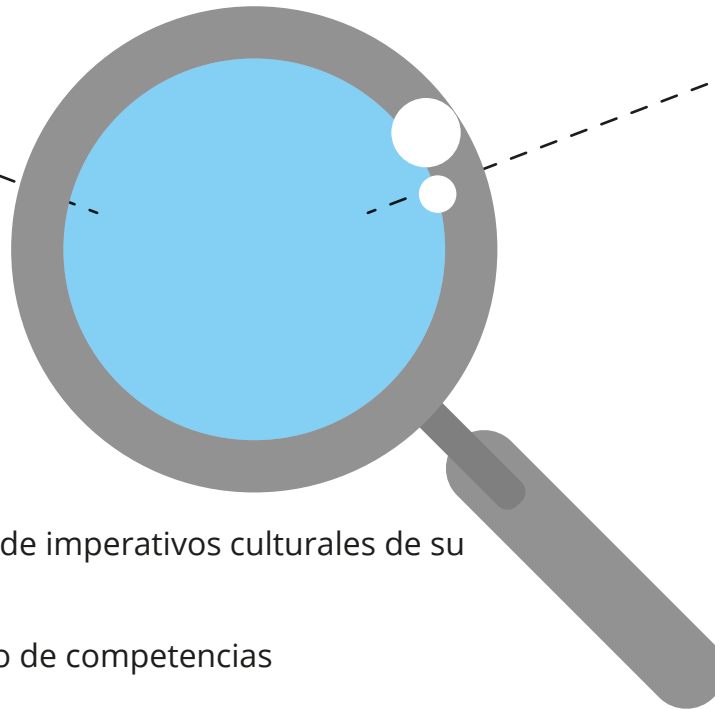
OBJETIVO

GENERAL

Enriquecer la experiencia de los usuarios a través de colaboradores sobresalientes, capacitados a través de una plataforma de contenidos digitales.



INMERSIÓN A LA CULTURA CORPORATIVA DE LA EMPRESA



- a)** Obtención de imperativos culturales de su organización
- b)** Diagnóstico de competencias
- c)** Definición en conjunto del perfil de colaboradores
- d)** Evaluación a los colaboradores para conocer el cumplimiento del perfil.
- e)** Establecimiento del plan de capacitación a implementar.



ESTRATEGIA

DE CAPACITACIÓN

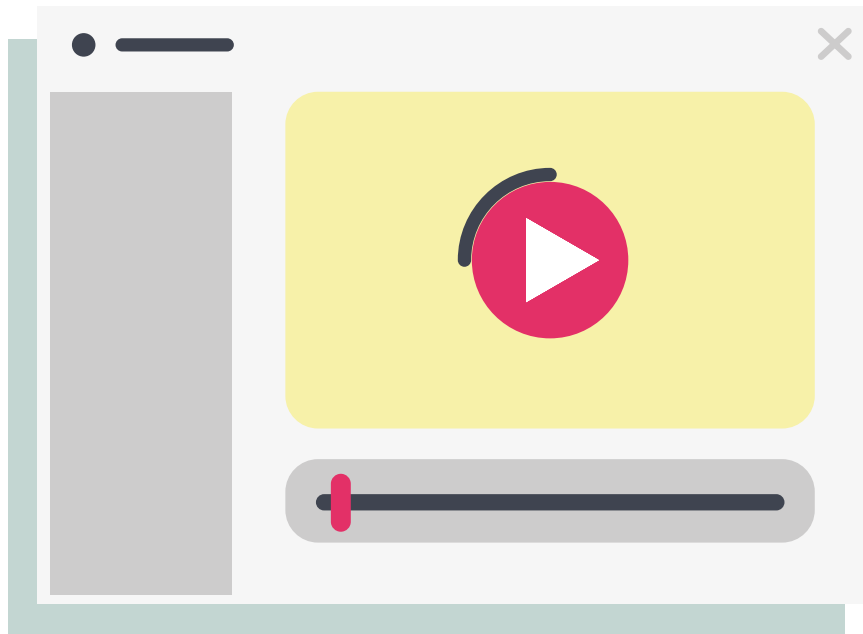
Como propuesta pedagógica
secuenciamos contenidos a través de la
Metodología de Cápsulas de Aprendizaje.

ALCANCE DE LA METODOLOGÍA

- a)** Fortalecimiento de las competencias profesionales de los trabajadores mediante el uso de contenido multimedia corto.
- b)** Implementación de un marco de referencia para que la empresa comparta sus conocimientos y habilidades con sus nuevos colaboradores.
- c)** Las actividades documentadas a través de cápsulas de aprendizaje pueden ser fácilmente entendidas e imitadas por los colaboradores, ya sea que estén menos calificados o altamente calificados.
- d)** Innovaciones principales: aprendizaje colaborativo, siguiendo la teoría de aprendizaje social según la cual la gente aprende compartiendo la experiencia con otros.
- e)** Entrenamiento justo a tiempo: El colaborador puede estudiar a su propio ritmo y en su tiempo disponible.
- f)** Empoderamiento a los colaboradores para ser entrenadores en todo momento.
- g)** Crea verdaderas organizaciones de aprendizaje al compartir el conocimiento a través de toda la organización.

METODOLOGÍA

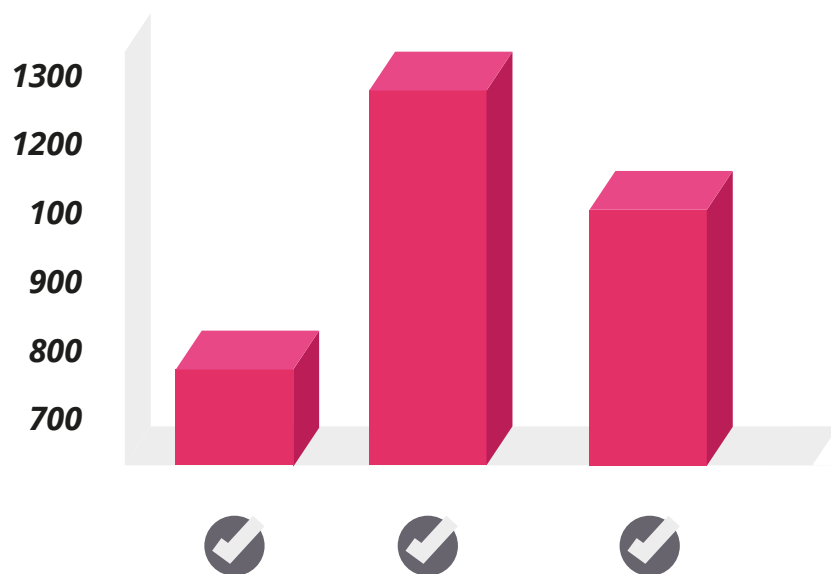
FASE	ACCIÓN
1	Diagnóstico: <ul style="list-style-type: none">- Identificar los temas que los colaboradores necesitan saber pero desconocen.- Seleccionar el conocimiento que es más relevante a las tareas desempeñadas: identificar las habilidades y procesos que construyan valor para la compañía.- Seleccionar los empleados que tienen el conocimiento tácito para ser reproducido.
2	Creación de contenido: <ul style="list-style-type: none">- Creación de contenido multimedia: video y audio; combinación de entretenimiento y educación (Edutatement) con formato desketches, testimoniales, etc.- Aprendizaje de pares: creación de personaje con el que puedan identificarse los colaboradores.- Validación del contenido creado: eficacia del aprendizaje.
3	Diseminación: <ul style="list-style-type: none">- Sesiones de entrenamiento usando cápsulas de aprendizaje- Diseño y creación de un Centro de Conocimiento Organizacional (on line y off line)- Moderación, preguntas y dudas a través foros.
4	Evaluación: <ul style="list-style-type: none">- Resultados de la evaluación- Preparación de nuevo contenido relevante- Expansión del alcance del proyecto



ESQUEMA

DE ENTREGA

Distribución de contenido a través del formato de temporadas, que a su vez se conforman de episodios. La frecuencia de las entregas pueden ser semanales, quincenales y/o mensuales previamente acordado.



VALOR

AGREGADO

Plataforma tecnológica que permite analizar de datos en tiempo real.

Panel de control y monitoreo para administradores, facilitadores o responsables de adiestramiento.

- Monitoreo del avance, desempeño y actividades por cada colaborador.
- Brinda reportes de desempeño grupal.

Perfil de aprendizaje por colaborador

-Objetivos por lecciones, que serán medidas a través de ejercicios y exámenes, estos últimos les otorgarán una insignia que se verá reflejada en su perfil.

-El sistema contará con un módulo de perfil en donde cada colaborador podrá ver sus avances, a través de insignias ganadas combinando el contenido con estrategias de ludificación.



AMBIENTES

DE APRENDIZAJE

POSIBLES:

Aplicaciones web y aplicación móvil.



INVERSIÓN

ECONÓMICA

- a)** El proyecto se iniciará inmediatamente al primer pago establecido.
- b)** Se propone trabajar mediante entregables y se brindará un periodo de tres días para cubrir la inversión según la fecha establecida.
- c)** Iniciado el proyecto no se hará devoluciones de anticipos.

KX Educación agradece la confianza depositada para que en conjunto logremos compartir experiencias y abonar al crecimiento que hoy su H. Empresa está atravesando.



Javier Cetina

Director General
KX Educación