

Progetto ARGON

Giovani talenti in Second Life



28 Gennaio 2008

Finalità del progetto

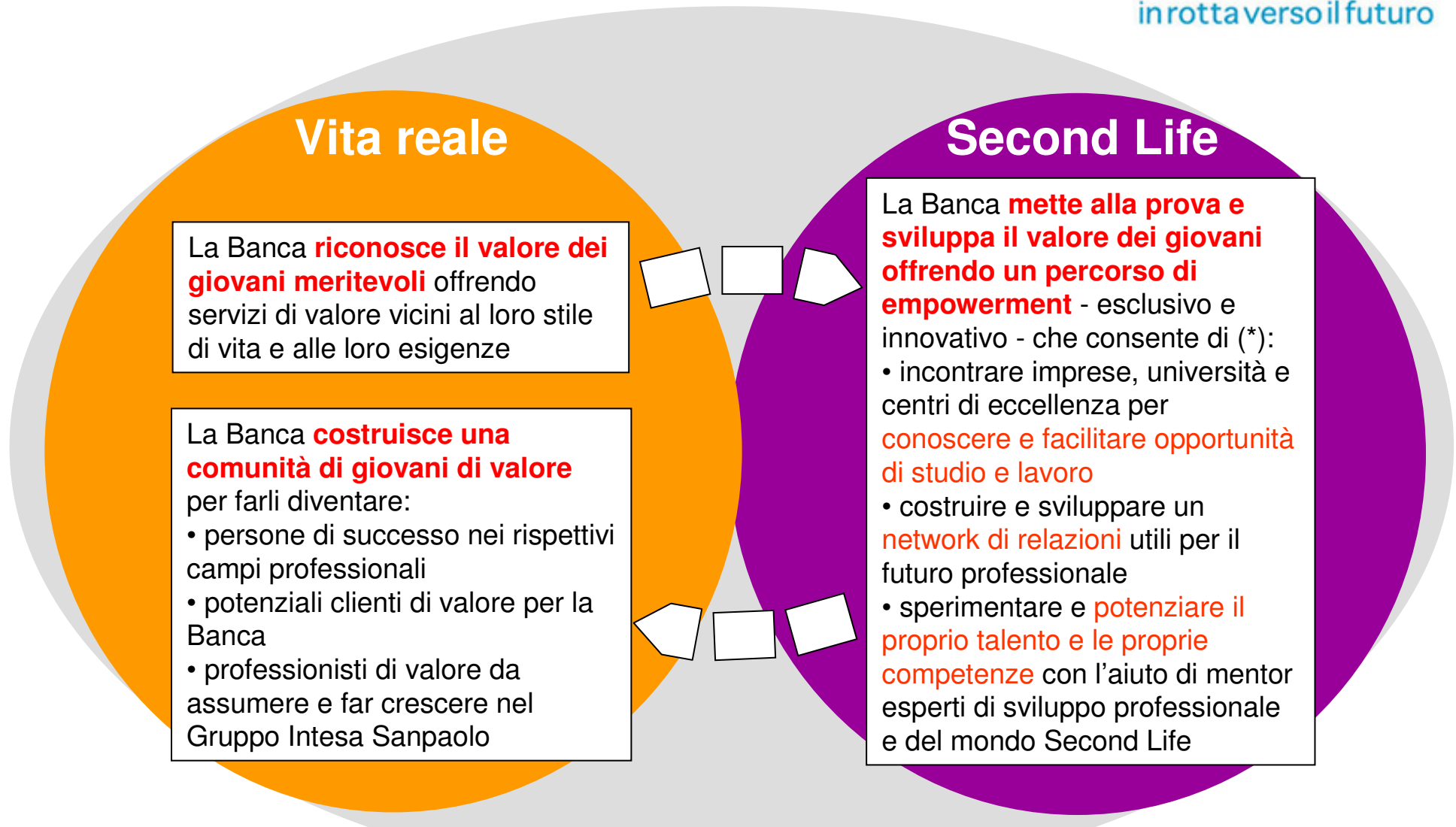


Il progetto si propone di **utilizzare Second Life come un nuovo canale di comunicazione** per:

- ➔ promuovere e **rinforzare l'immagine e la reputazione** del brand sul target giovanile, anche grazie alla copertura mediatica dell'iniziativa
- ➔ **affermare una presenza innovativa** della banca in Second Life rispetto ai concorrenti e alle altre aziende presenti
- ➔ sperimentare e **comprendere i meccanismi di comunicazione** nel "mondo virtuale" per future iniziative di comunicazione e marketing

attraverso la realizzazione di una **Second Life community** rivolta a **studenti universitari e giovani laureati di talento**

Concept: “Coltivare il valore in Second Life per metterlo a frutto nella vita reale”



(*) Indagini recenti indicano che le attività legate alla **sfera professionale** e alla **ricerca di opportunità** di lavoro sono tra le più diffuse in Second Life, quasi quanto le attività di **chatting** e di **personalizzazione** del proprio avatar.

Il servizio offerto ai partecipanti








- ➔ **Incontrarsi e conversare con leader di imprese, università e centri di eccellenza presenti in Second Life per scoprire che cosa offrono e che cosa chiedono a chi si affaccia al mondo del lavoro**
- ➔ **Sperimentare attività caratteristiche del proprio futuro professionale: Second Life offre una possibilità unica di conoscere, progettare e realizzare attività commerciali, progettuali, creative, relazionali, ecc., avendo a disposizione delle risorse e un pubblico inaccessibili nel mondo reale.**
- ➔ **Avere a disposizione dei coach, professionisti esperti di sviluppo professionale e consulenti delle principali aziende italiane, per capire come applicare nel mondo reale quanto sperimentato nel mondo virtuale.**
- ➔ **Sperimentare le possibilità offerte da un mondo virtuale che anticipa il futuro delle modalità di comunicazione e gestione delle informazioni.**
- ➔ **Costruire un network di relazioni utili per il futuro professionale.**
- ➔ **Al termine del percorso verrà rilasciato un attestato di partecipazione e una documentazione digitale dell'esperienza vissuta, utilizzabile come elementi di qualificazione nel proprio percorso di studi e di accesso al lavoro.**

Le componenti chiave dell'iniziativa



Il percorso del progetto

Attività

FASI E TEMPI	IL PERCORSO	PRESENZA SU WEB
<p>RECLUTAMENTO E INGAGGIO 1 mese</p>	<p>Lancio iniziativa</p> <p>↓</p> <p>Selezione partecipanti</p> <p>↓</p> <p>Welcome outside Second Life</p>	<p> Mini-sito di descrizione del progetto: http://argon.coreconsulting.it</p> <p> per supportare in modo sincrono chi ha problemi di accesso</p>
<p>AVVIO 2 settimane</p>	<p>Welcome party in Second Life</p> <p>↓</p> <p>Training “Muovi i primi passi”</p>	<p> Creazione di una community in cui socializzare e discutere delle esperienze fatte in SL www.argoncommunity.net</p>
<p>ESPERIENZE 2 mesi</p>	<p>Value Discovery Tour</p> <p>Value Experience Program</p>	<p> Blog del progetto per supportare nella RL le attività del progetto in SL.</p> <p> Spazi su Flickr e YouTube per condividere e diffondere immagini e video delle esperienze in SL</p> <p></p>
<p>CHIUSURA 2 settimane</p>	<p>Attestato di partecipazione</p> <p>Final party in Second Life</p>	<p> Spazio web dedicato ad ogni partecipante per inserire tutto il materiale realizzato durante il progetto</p>

Le attività proposte ai partecipanti

➔ Value Discovery Tour

- “viaggio virtuale” alla scoperta di luoghi e organizzazioni presenti in Second Life (aziende, università, centri culturali)
- un’occasione unica per conoscere opportunità e incontrare rappresentanti di imprese e centri di eccellenza di livello internazionale.

➔ Rielaborazione degli apprendimenti

- Momenti di debriefing in Second Life con il supporto dei Coach
- Strumenti di confronto e visibilità esterna in un sito web 2.0 dedicato al progetto

➔ Value Experience Program

- programma guidato con esperienze sfidanti, in cui i partecipanti sono chiamati a mettere in gioco talento e competenze: visioning, comunicazione, leadership, creatività, progettualità, teamwork, problem solving.

➔ Hall of Fame:

- sviluppare la capacità di visioning e di ispirarsi a role model

➔ Live Your Dream:

- dare corpo alla vision e sperimentarla con le opportunità offerte da Second Life

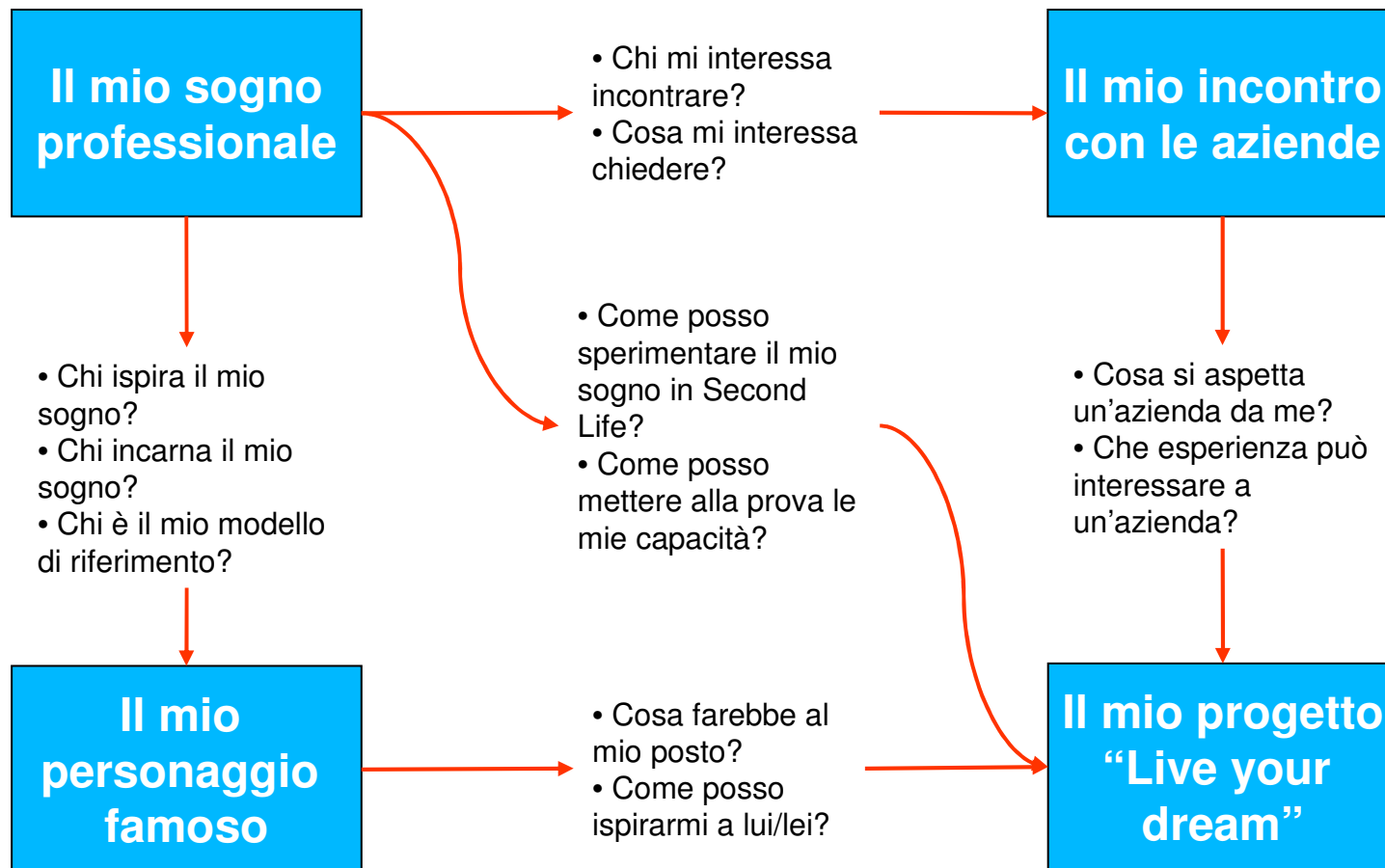
➔ La “land” del progetto Argon

- Un ambiente dai connotati naturalistici, accogliente e “semplice”, in linea con lo stile dei luoghi più frequentati di Second Life (differenziato rispetto alle scelte delle altre aziende presenti in SL)
- Il luogo di incontro, organizzazione della vita della comunità e supporto operativo per i partecipanti
- Il luogo dove verrà realizzata e resa visibile la Hall of Fame

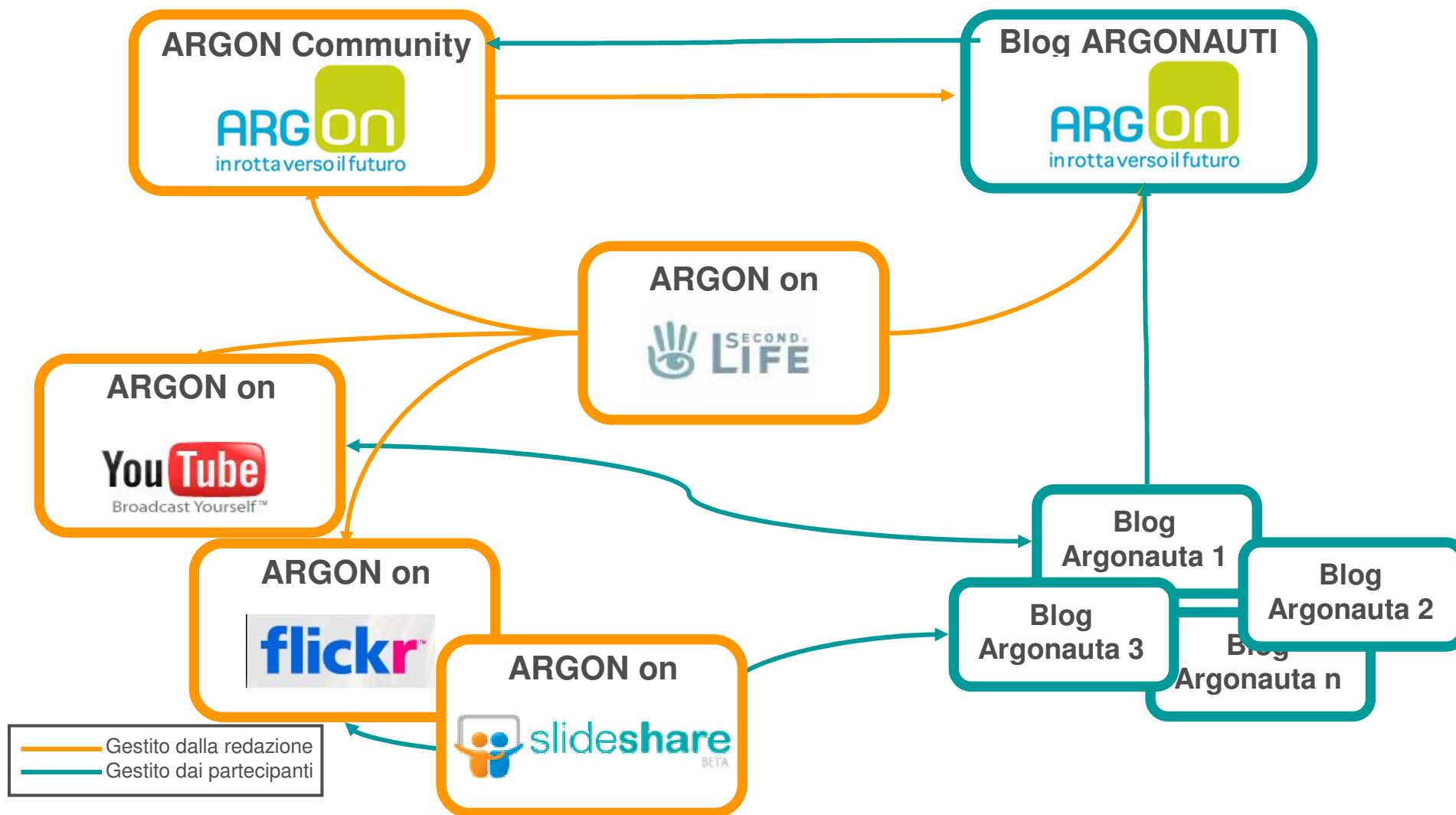
➔ Gli spazi più interessanti di Second Life

- Gli spazi delle imprese e dei centri di eccellenza visita nel Discovery Tour
- I più interessanti e attraenti luoghi che saranno affittati e utilizzati per le occasioni di socializzazione e incontro
- I luoghi che offrono risorse e opportunità che saranno selezionati per realizzare le attività e le esperienze formative dei partecipanti (“Live Your Dream”)

Il filo rosso dell'esperienza individuale



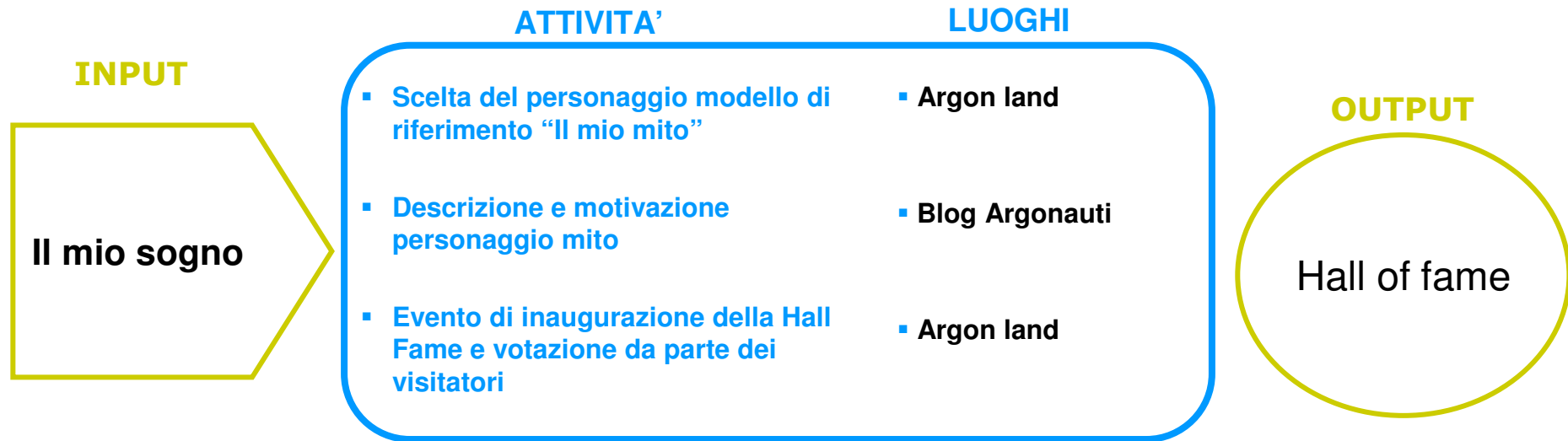
I luoghi della comunità di ARGON



Attività: Il mio sogno professionale



Attività: Il mio personaggio mito (Hall of fame)



OUTPUT

Guida alla realizzazione dei ritratti con strumenti (check list) e supporto personalizzato dei coach
Raccolta immagini e video (Flickr e YouTube)

Argonauti

Il blog dei giovani in rotta verso il futuro

OUTPUT

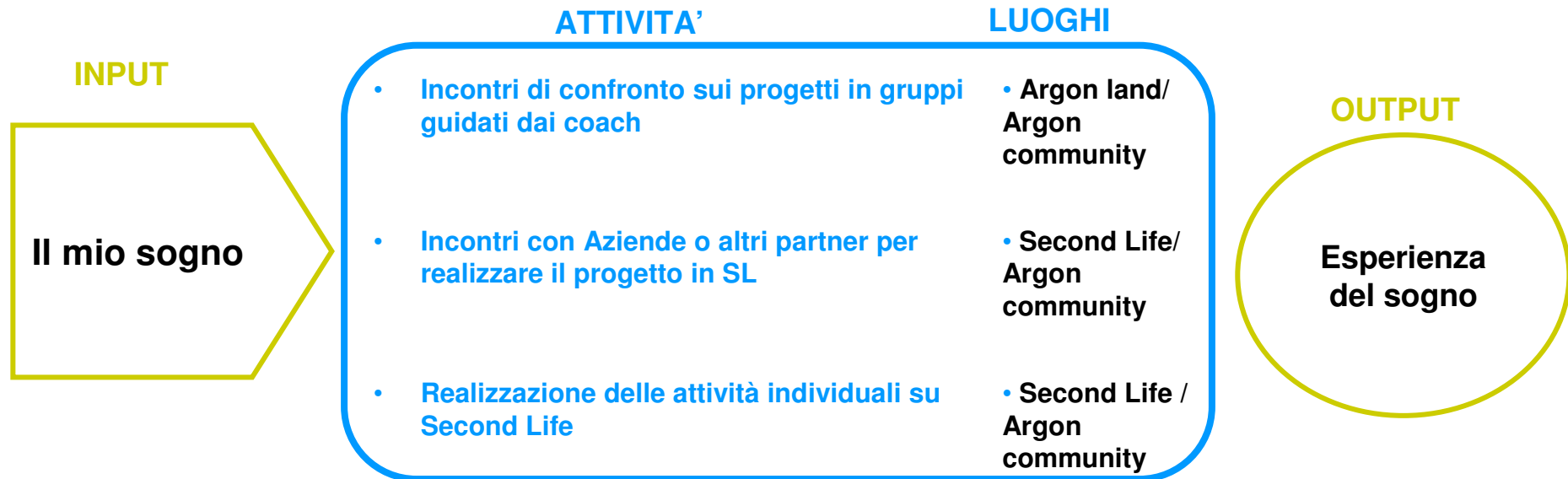
My portrait: l'opera finita
Feedback: commenti sulle opere

Attività: Il mio incontro con le aziende

(Value Discovery Tour)



Attività: Il mio progetto (Live your dream)



OUTPUT

Guida all'ideazione del progetto: check list e forum di discussione

Repository delle idee: inventory, contatti ed interviste per scoprire metodi e strumenti

Argonauti

Il blog dei giovani in rotta verso il futuro

OUTPUT

Officine dei sogni: work in progress (lavori singoli o in sottogruppo) scambio informazioni, feedback

The making of: dall'idea alla realizzazione

I tempi del progetto

