

Corners de Aprendizaje

CONECTANDO TALENTO | 2da edición

**Rosario
Tanillama**



Talent Management
Manager



**Desirée
Jayme**



Subgerente de GDH
People Specialist



**Carlos
Hernández**



Gerente de Gestión
de Talento



**Manuel
Barrantes**



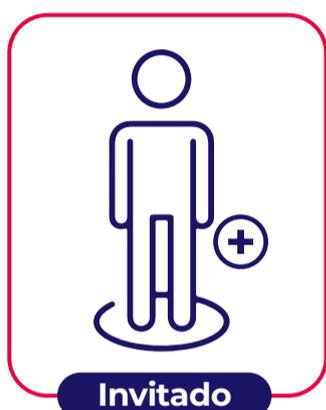
CEO & Founder



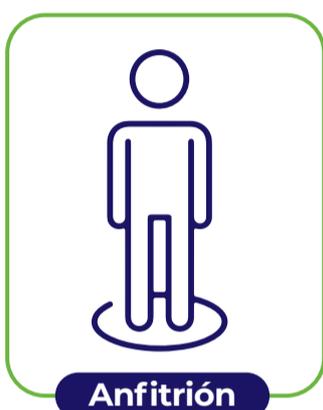
Job Shadowing



Líder



Invitado



Anfitrión

Es una experiencia de aprendizaje donde un **COLABORADOR** tiene la oportunidad de aprender acerca de un determinado rol, proceso o función a través de la observación, trabajando mano a mano por un periodo corto de tiempo.

Stretch Assignment

Programa de Desarrollo que brinda la compañía con el objetivo que el colaborador pueda aprender acerca de determinado rol o función a través de una asignación temporal.

Tipos:



Asignación de un proyecto



Asignación Única



Doble Sombrero

EX vs. Engagement y Employee Journey



Employee Experience (EX)

Es la experiencia de los trabajadores al formar parte de un equipo en una organización.

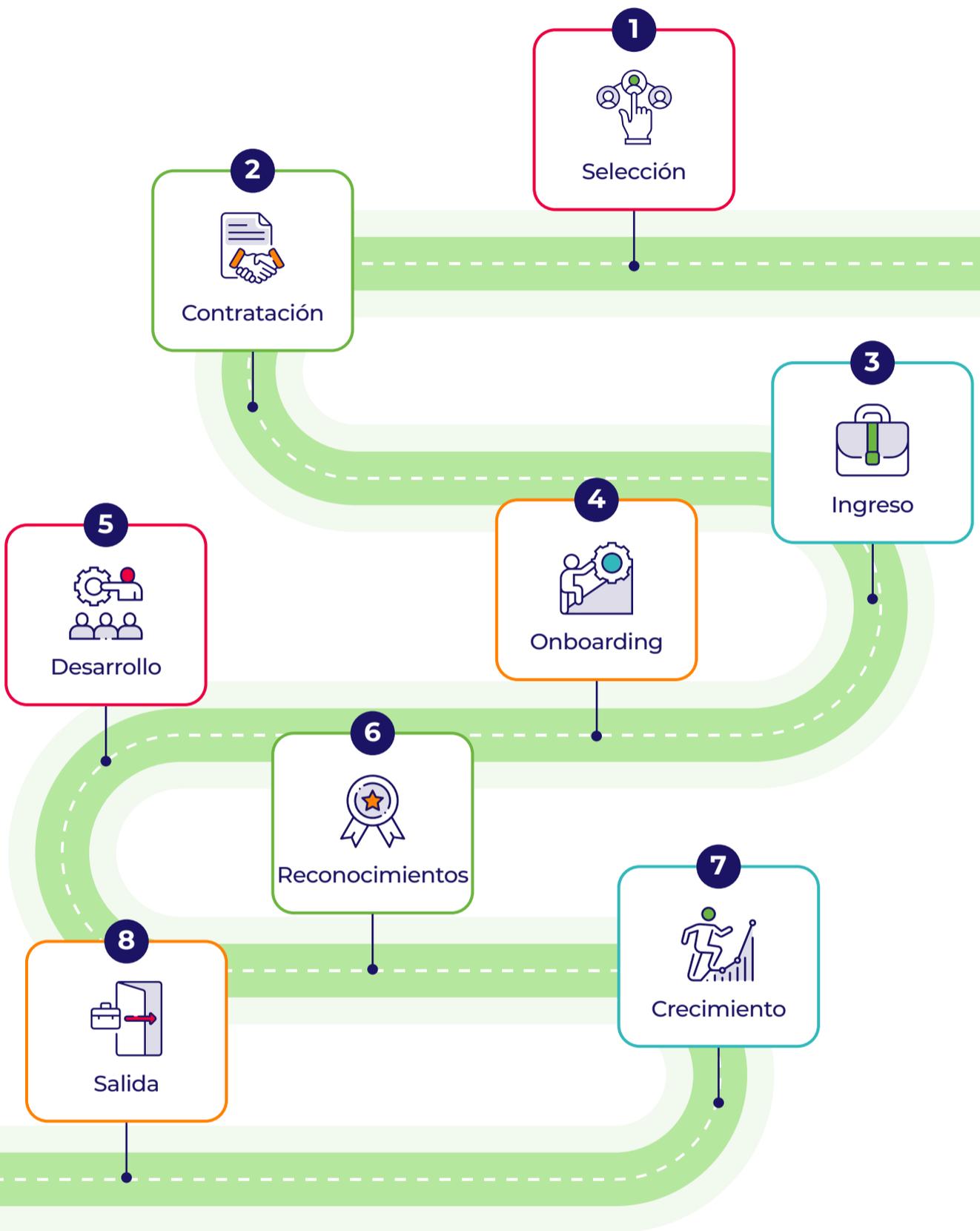
Engagement

Es el resultado de la experiencia, es decir, el compromiso que los trabajadores logran con la organización.

Employee Journey

Comprende las etapas, experiencias y momentos que un trabajador vive en una organización.

Employee Journey Map

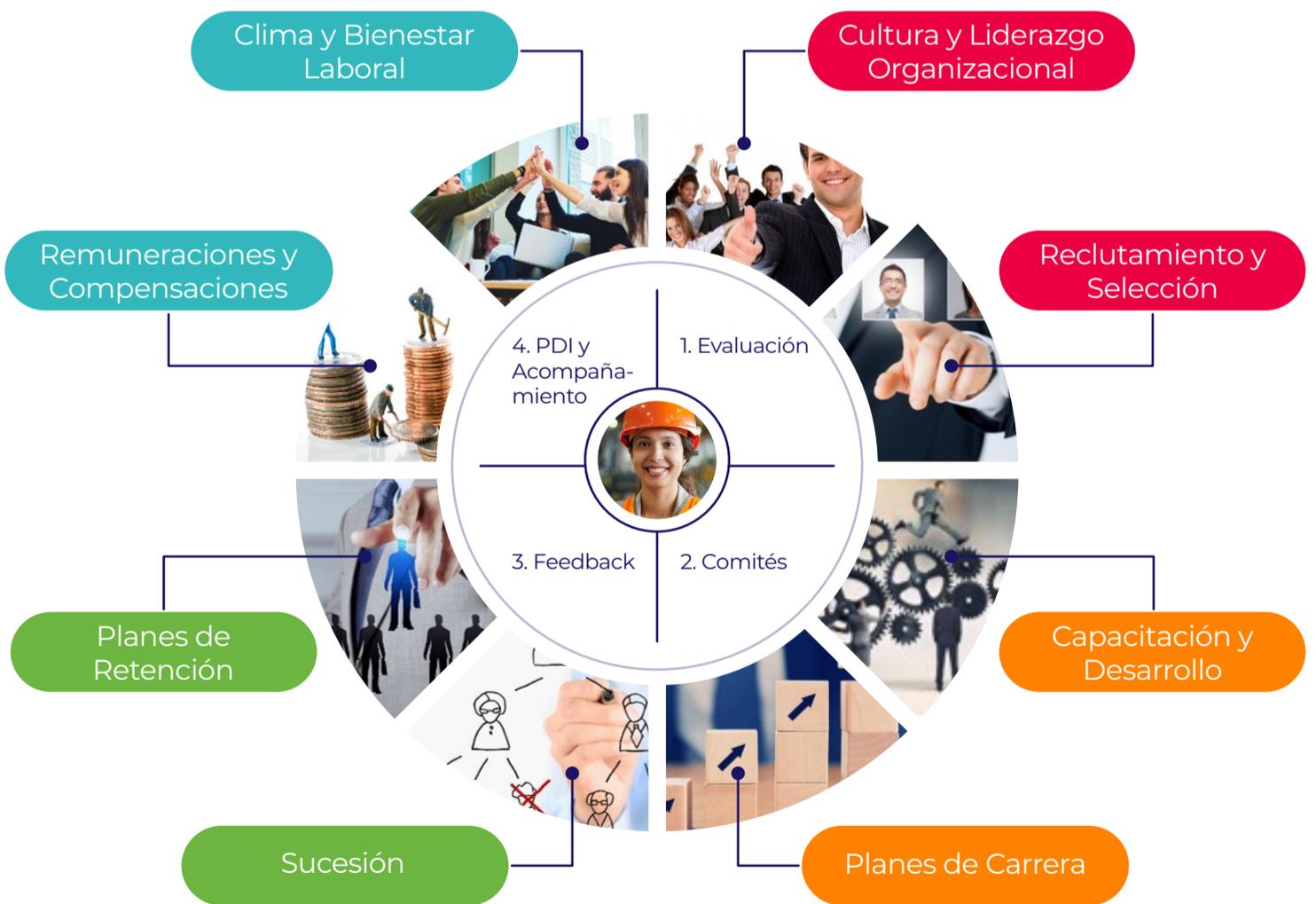


- Una parte importante para mejorar la experiencia laboral es invertir en su crecimiento profesional. Acceder a oportunidades de desarrollo y capacitación que ayudarán a avanzar en sus carreras.

¿Para qué gestionar a las personas?



A través de:



Impacto del aprendizaje



EL OBJETIVO DE DESEMPEÑO: LA MEJOR META DE APRENDIZAJE

Para lograr un cambio en el comportamiento de trabajo podemos construir una meta de alto nivel bajo la forma de un **Objetivo de Desempeño Estratégico** (ODE o SPO por sus siglas en inglés).

Dos aspectos importantes:

- El **ODE** describe la conexión entre un comportamiento de trabajo deseado (no el comportamiento final de clases) y los beneficios de este comportamiento para el negocio.
- El **ODE** será el marco principal para la construcción del aprendizaje y la ruta, compuesta por más de un recurso o activo de aprendizaje para lograr los nuevos objetivos.