



“Si Hp supiera lo que Hp sabe tendría tres veces mas beneficio”

Lew Plath, HP CEO



DESARROLLAR LA COMPETENCIA 2.0 EN LOS PROFESIONALES PARA INCREMENTAR EL VALOR DE LA ORGANIZACIÓN EN EL MERCADO

Las Compañías que aspiren a ser competitivas en el mercado, deben ser capaces de generar valor añadido al cliente adaptando las utilidades de tecnologías Web 2.0, a sus procesos de trabajo

En la conferencia que ofreció en 2007 Marc Rosenberg para la ASTD titulada “Beyond e-learning, new approaches to managing and delivering organizational knowledge”, planteaba que la tecnología puede:

- Ayudar a construir una cultura de aprendizaje a través de:
- Mantener a las personas informadas e implicadas.
- Permitir a los profesionales aprender más rápido.
- Favorecer la personalización.
- Ayudar a compartir el conocimiento.
- Crear una memoria institucional.

Rosenberg apunta que, sin embargo, la tecnología no es suficiente por sí sola:

- Es una herramienta, no una estrategia.
- No puede por sí misma construir una cultura de aprendizaje.
- Si es usada deficitariamente, puede hacer fracasar la estrategia y el objetivo de implantación.

Para alcanzar el éxito es necesario dar a conocer estas tecnologías a la organización, mostrarles los beneficios de su uso y desarrollar a los profesionales para que las empleen habitualmente dentro de sus procesos de trabajo y como forma de aprendizaje continuo.

Accede a la presentación de la conferencia de Marc Rosenberg en el siguiente enlace a la ASTD:
<http://astd2007.astd.org/PDFs/Handouts%20for%20Web/SU201.pdf>

En esta Newsletter pretendemos facilitar las claves para desarrollar a los profesionales en la competencia 2.0 con el fin de:

- Implantar modelos adaptados al uso de tecnologías Web 2.0. para mejorar el posicionamiento de la Organización.
- Adoptar una cultura de aprendizaje colaborativo que favorezca la mejora continua.

SABÍAS QUE... Según un estudio de McKinsey, más de un 75% de los directivos asegura que su empresa realiza inversiones en tecnologías Web 2.0 y planea mantener o incrementar sus inversiones en tendencias que fomenten la colaboración del usuario.



¿POR QUÉ DESARROLLAR LA COMPETENCIA 2.0?

Las nuevas tecnologías Web han aparecido y están evolucionado muy rápido. Estas circunstancias están provocando que las empresas incorporen a sus modelos de gestión estos avances a gran velocidad.

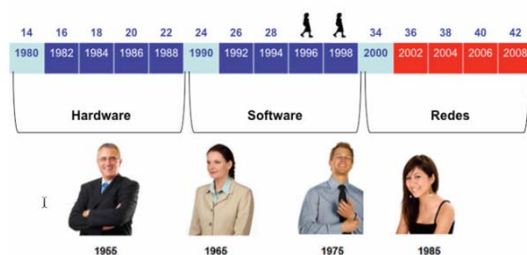
Parte de los profesionales de la empresa están más habituados que otros al uso de herramientas Web 2.0. Los pertenecientes a la Net Generation (1977-1997) han crecido utilizando todas estas tecnologías para relacionarse socialmente o conseguir lo que necesitan en cada momento. Algunas de estos profesionales tienen 30 años.

Pero hay personas que tenían 35 años cuando vivieron la incorporación en el mercado del primer PC(1985) o tenían 45 años cuando apareció Internet, son los Baby Boomer (1945-1964). Entre ambas generaciones está la Generación X (1965-1976).Las tres generaciones forman parte del tejido empresarial actual.

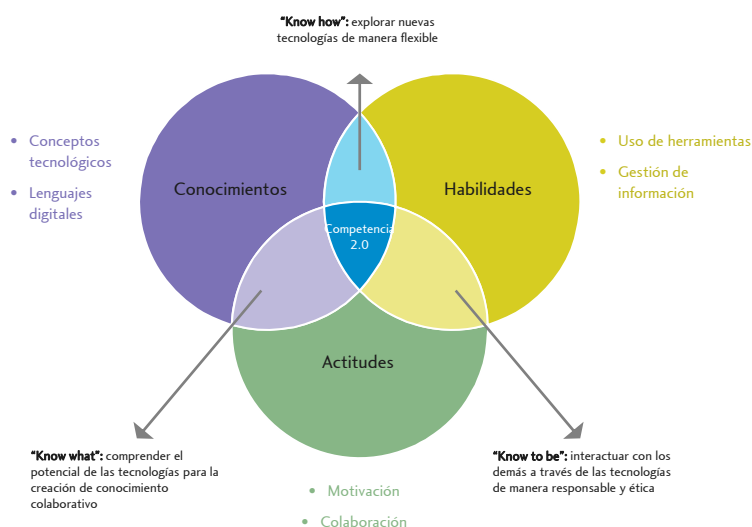
Los profesionales necesitan desarrollar conocimientos, habilidades y las actitudes adecuadas para ser competentes en el uso de tecnologías Web 2.0 incorporándolos a sus procesos de trabajo y adoptando una nueva cultura de aprendizaje basada en la colaboración.

SABÍAS QUE...

- 1984: "La disquetera".
- 1985: Primer PC.
- 1994: Un particular accede por primera vez a Internet.
- 1998: Nace Google.



Fuente: Conferencia "Las redes sociales en el mundo de la empresa" de Genis Roca.



¿EN QUÉ CONSISTE LA COMPETENCIA 2.0?

Es el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes necesarios para el adecuado uso de la tecnología digital y las herramientas de comunicación y gestión de redes de contacto.

El objetivo consiste en resolver la necesidad de aprendizaje a través de la utilización de la experiencia compartida en el entorno de "nube digital", desarrollando la capacidad de extraer la información relevante en el puesto de trabajo y compartiendo el propio conocimiento con el resto de la compañía.

Fuente: Overlap



¿CÓMO DESARROLLAR LA COMPETENCIA 2.0?

Es necesario reflexionar acerca del cambio de paradigma en el aprendizaje:

De la "Web 1.0" a la "filosofía Web 2.0": Cambia el concepto de formación a aprendizaje

Web 1.0	Web 2.0
<ul style="list-style-type: none"> • Concepto de aula física o virtual. • LMS, gestión de contenidos, tutorías. • Productos cerrados, estáticos. • Individual. • El experto/a genera el conocimiento. • Aprendizaje dirigido por otros. • Repositorio de contenidos. • Comunicación básica, controlada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunidad de aprendizaje e intercambio. • Espacios flexibles, adaptables y dinámicos. • Abierto, dinámico y participativo. • Colectivo, colaborativo. • Todos tienen la capacidad de ser expertos/as y generar conocimiento. • Aprendizaje en red y dirigido por el individuo. • Servicios, conversación, redes sociales. • Comunicación abierta, transparente.
formación 1.0	aprendizaje 2.0

1999 2001 2003 2005 2007 2009 2010 2011

Nivel Tecnológico	++	Blogs Microblogs Wikis Podcasting Feeds	Social Bookmark Mashups Social Business Software (SBS)		<ul style="list-style-type: none"> • Itinerario Empresa 2.0 Básico • + SBS Cerrado • + Community Manager (Full Time) 	<ul style="list-style-type: none"> • Itinerario Empresa 2.0 Avanzado • + SBS Abierto a Clientes/Partners • + Community M Manager
	+	Virtual workspaces Portales corporativos Mensajería inst. Conferencia Web P2P			<ul style="list-style-type: none"> • Itinerario Empresa 2.0 Básico • + Proyectos con herramientas 2.0 • + Community Manager (Part Time) 	
	+	Email Calendario Grupos Agenda común Foros	Carpetas en red Audio y video Conferencias Buscadores		<ul style="list-style-type: none"> • Itinerario Empresa 2.0 Básico 	
	-			No usa las herramientas internas disponibles Desconoce las posibilidades de Internet y como pueden ayudarle en su trabajo Limitaciones importantes en la distribución de información en la empresa, mayoritariamente top down	Conoce y usa la tecnología 2.0 en su trabajo, tanto si esta disponible en su empresa como si no, de manera esporádica y espontánea (Si no existe nivel tec. suficiente en su empresa) La organización busca que la información se distribuya con ciertas limitaciones y que surjan aportaciones de todos (bottom up)	Usuario expertos/as en herramientas 2.0, las usan siempre que pueden y hacen que otros la usen (Evangelizador) La compañía no pone límites a la distribución de información incluso entre partners y clientes

Competencia 2.0

Fuente: Overlap



¿CÓMO DESARROLLAR LA COMPETENCIA 2.0?

Un dato orientativo..

Jay Cross, uno de los líderes del aprendizaje informal y de la incorporación de Web 2.0 a las organizaciones señala que El 80% del aprendizaje en el trabajo ocurre de manera informal, y una minoría es consecuencia de programas formales de desarrollo.

Las soluciones de aprendizaje integradas en un marco de aprendizaje contextualizado han de unir el aprendizaje formal e informal, además de incorporar las herramientas de apoyo al desempeño que permitan alcanzar los objetivos planteados.

Para profundizar, se recomienda la lectura de la Newsletter de esta serie titulada Informal & social learning



UN PROGRAMA DE DESARROLLO DE LA COMPETENCIA 2.0 PUEDE TRABAJAR CONTENIDOS CLAVE COMO:

- Aprendizaje permanente.
- Identidad digital.
- Concepto y herramientas Web 2.0.
- Colaborar y compartir en la Web.
- Lenguajes digitales.
- Networking.
- Ciudadanía digital.

Comportamientos clave a desarrollar en la competencia 2.0, metodologías y recursos útiles:

Comportamientos clave para el desarrollo de la competencia 2.0	
Denominación	Descripción
"Business Analysis"	• Comportamientos orientados a analizar las variables referentes al negocio en búsqueda de mejoras a implantar
"Community Building"	• Prácticas enfocadas a generar mejoras, en y para, la comunidad de la empresa
"Social Networking"	• Relacionarse con la comunidad a través de la red
"Innovation Management"	• Mapa de conductas cuyo objetivo es promover y desarrollar mejores prácticas y conocimiento fruto de la innovación.
"Writing Skills"	• Habilidades para comunicarse en la red a través de la escritura
"Diversity Management"	• Desplegar comportamientos que favorezcan la integración y adaptación a la diversidad que convive en las Compañías
"Self-Development"	• Desarrollar conductas enfocadas a la mejora del desempeño a través de la evaluación, reflexión y acción de las prácticas habituales.
"Ethic Behaviour"	• Comportarse con respeto hacia la diversidad y los derechos de las personas para el buen clima de la comunidad

Metodologías competencia 2.0
<ul style="list-style-type: none"> • Debates • Creación conjunta de contenidos • Sesiones virtuales en grupo. • Análisis de vídeos/ Lecturas • Concurso de ideas • "Storytelling" • Desarrollo de tareas/ proyectos en comunidad

Soportes competencia 2.0
<ul style="list-style-type: none"> • Foros • "Wikis" • Comunidades/ redes sociales • "Delicious" • "Folksonomies" • "Blogs" • "Podcasts/ videocasts"



ALGUNOS EJEMPLOS DE RECURSOS PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA 2.0:

<p>Foro corporativo creado en la empresa para generar conocimiento sobre temas específicos de la competencia 2.0</p>	<p>Desarrollo de habilidades a través de Moodle (sistema de gestión de cursos, de distribución libre orientada a a crear comunidades de aprendizaje en línea)</p>

Videos de referencia en YouTube donde se explica cómo utilizar tecnologías Web 2.0:

http://www.youtube.com/watch?v=bl_fx2nYmrU

Una referencia en la Web para la selección de metodologías para el desarrollo de la competencia 2.0:

<http://www.labportaleva.info/>

BENEFICIOS QUE APORTA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA 2.0

Beneficios para la Organización	Beneficios para los Profesionales
Llevar a la organización a un nivel superior de conocimiento,	Conseguir la información adecuada en cada momento y de forma instantánea.
Generar e incrementar la Inteligencia colectiva.	Facilitar el autodesarrollo y la actualización profesional continua.
Mejorar la comunicación y el contacto con clientes y proveedores.	Fomentar la colaboración interna, compartiendo conocimientos y experiencias.
Mejorar la eficiencia de los procesos para poder dedicar sus recursos a tareas de más valor.	Mejorar la conciliación entre la vida personal y profesional.
Reducir los gastos comunicación y formación.	Aumentar la motivación por la realización de la tarea y el autodesarrollo



REFERENCIAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA 2.0 EN LA EMPRESA



Blog de Jeremías Owyang: Partner, Customer Strategy Altimeter Group, Colaborador habitual de Forbes CMO Network. Constituye una referencia clave para estar actualizado de las tendencias Y nuevas tecnologías.

<http://www.web-strategist.com/blog/>

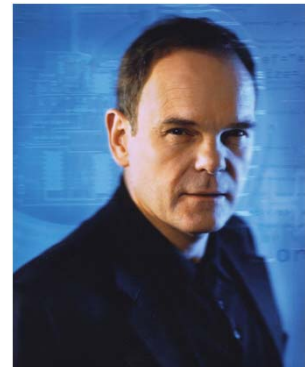
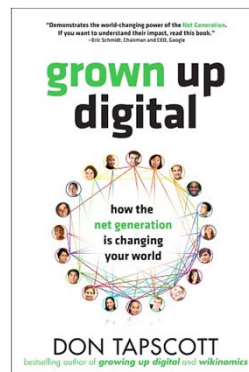
Blog Work Literacy de Tony Karrer, donde puedes acceder a un interesante catálogo de artículos y documentos relacionados con el desarrollo de la competencia 2.0.

Accede a los artículos learning 2.0 y sigue recorriendo el sitio para encontrar más:

<http://browse.workliteracy.com/learning-2.0/>

“Grown Up Digital” de Don Tapscott, libro que explora el impacto de las nuevas tecnologías Web 2.0 en las organizaciones. Promociona los beneficios de un cambio desde un modelo tradicional de aprendizaje hacia modelos sociales basados en la colaboración

Don Tapscott es una autoridad de renombre internacional, escritor, consultor y conferenciante sobre el impacto estratégico de la tecnología de la información sobre innovación, marketing y talento.



REFERENCIAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA 2.0 EN LA EMPRESA (CONT.)

ASTD (American Society for Training & Development) es la asociación más grande del mundo dedicada a la formación y al desarrollo. Presidida por Don Tapscott, está formada por profesionales especializados de más de 100 países.

Ofrecen desde su Web:

- Recursos para el aprendizaje y rendimiento de los profesionales, educadores y estudiantes.
- Realiza y pone a disposición de los miembros investigaciones y estudios comparativos.
- Referencias de libros y otras publicaciones on line.
- Celebra conferencias y eventos internacionales.

Visita la ASTD: American Society for Training and Development: www.astd.org

