

CASE HISTORY · DIGITAL ACADEMY

Digital Dexterity

Un percorso di tre anni per rendere le persone di una multinazionale dell'energy capaci di adottare — davvero — strumenti digitali e AI.

CLIENTE

Multinazionale energy
oil & gas services

PERIODO

2023 — 2026



Gli strumenti digitali non sono la leva. La **destrezza digitale** delle persone lo è.

La stessa licenza Copilot, la stessa Power Platform, gli stessi sensori IoT arrivano in due stabilimenti nella stessa settimana. Dodici mesi dopo uno li usa come se ci fossero sempre stati, l'altro ha smesso di aprire il link.

La differenza non è nel budget e non è nel software. È nella disponibilità delle persone a cambiare il proprio modo di lavorare.

DEFINIZIONE DI LAVORO

Digital dexterity

La volontà e la capacità delle persone di prendere in mano uno strumento digitale nuovo e adattare il proprio modo di lavorare — e quello del team — per sfruttarlo.

Una postura mentale, non una cassetta degli attrezzi.

NEWTON 2026 · ADATTATO DA WEF FUTURE OF JOBS E
MCKINSEY STATE OF AI

3,3x

Le persone digitalmente destre hanno 3,3 volte più probabilità di avviare — e portare a termine — un'iniziativa digitale.

GARTNER · DIGITAL DEXTERITY AT WORK

Perché adesso

Lo scenario che rende il tema non rinviabile.

39%

Delle competenze chiave dei lavoratori cambierà entro il 2030.

WEF FUTURE OF JOBS
2025

86%

Dei CEO si aspetta che digitale e AI trasformino il business entro tre anni.

WEF FUTURE OF JOBS
2025

78%

Delle organizzazioni usa l'AI in almeno una funzione aziendale.

MCKINSEY STATE OF AI

70%

Delle nuove applicazioni aziendali nasce con strumenti low-code o no-code.

GARTNER

L'ARCHITETTURA DEL PERCORSO

Sei sessioni, alternate. Si impara, poi si costruisce.

WEBINAR 1 · 1,5H

The Big Picture

Infrastruttura, cloud, dati, fondamenti di AI. Il vocabolario minimo per stare in una riunione tecnica.

WEBINAR 2 · 1,5H

Flessibilità e autonomia

Agile, IoT, digital twin, AR/VR e la rivoluzione low-code. Il citizen developer.

WEBINAR 3 · 1,5H

AI e lavoro

Prompt engineering, agenti, impatto sui ruoli, sostenibilità dell'AI.

PROJECT WORK 1 · 1H

Kick-off e blueprint

Gruppi, scelta del track, brief su una pagina.

PROJECT WORK 2 · 1H

Logica e architettura

Input, output, schermate, prompt, componenti.

PROJECT WORK 3 · 1H

Finalizzare e presentare

Consegna e presentazione di 10 minuti alla classe.

Ogni webinar chiude con un **everyday tip**: una sola abitudine applicabile il giorno dopo. Sette sondaggi Mentimeter tengono viva la classe e misurano lo spostamento.

PROJECT WORK

Tre track. Ogni gruppo sceglie il proprio, e consegna qualcosa di vero.

TRACK 1 • BUILD IT

Power Platform

Una piccola app o un flusso low-code che elimina un passaggio manuale reale.

Deliverable: app o flusso funzionante, più una demo commentata.

TRACK 2 • TEACH IT

Everyday Copilot

Un prompt playbook che insegna ai colleghi come usare l'AI su una routine quotidiana.

Deliverable: guida condivisibile con prompt, esempi, criteri di successo.

TRACK 3 • IMAGINE IT

Digital innovation

Il blueprint di un'iniziativa più ampia: IoT, digital twin, computer vision, AR.

Deliverable: concept su una pagina — problema, architettura, valore, rischi.

Il punto non è mettere in produzione un'applicazione. Il punto è far vivere alle persone, una volta, l'esperienza completa: dall'idea sul foglio alla cosa che funziona.

OUTPUT

Cosa hanno costruito i partecipanti

Calcolatore CO₂

Confronta audit fornitore in presenza e da remoto, e calcola l'impronta della trasferta.

Defect trend tracker

Cattura e monitora l'insorgere di trend di difettosità di prodotto.

Manutenzione macchine

Gestione delle segnalazioni di manutenzione dell'officina, senza più carta né mail.

Playbook di prompt QA

Sintesi dei report di audit e generazione di NCR strutturate, consistenti nel team.

News & risk scout

Monitora una casella, estrae i dati rilevanti dalle mail fornitori e li porta a dashboard.

Digital twin di impianto

Copia virtuale di impianti e condotte: istruzioni operative e storico manutenzioni in cloud.

Nessuno di questi progetti è partito da uno strumento. Sono partiti tutti dal compito più ripetitivo della settimana di chi li ha proposti.

TRE ANNI DI PERCORSO

I numeri della case history



400

Persone coinvolte

in tre anni, su più paesi e funzioni



20

Edizioni del percorso

ricalibrate ogni volta sul gruppo



80

Progetti digitali realizzati

dai partecipanti, sui processi reali

Il risultato che il cliente cita per primo non è nessuno di questi tre: è che le richieste di nuovi progetti ora arrivano dal basso.

REPLICABILITÀ

L'impianto resta. Quattro cose cambiano da azienda ad azienda.

01 Il vocabolario tecnico

Nell'energy si parla di sensori su pompe e piattaforme. Altrove di scaffali, sinistri o pazienti.

02 Lo stack degli strumenti

Power Platform e Copilot qui, Google Workspace o un altro ambiente AI altrove.

03 La durata e il formato

Sei sessioni da remoto, oppure due giornate in aula, oppure un percorso annuale a ondate.

04 La popolazione

Top management, funzioni tecniche, rete commerciale: cambia il taglio, non il metodo.



Mettetemi un'etichetta e mi avrete annullato.

SOREN KIERKEGAARD