

INDRA CREA NUEVAS EXPERIENCIAS VIRTUALES PARA INTEGRAR AL TALENTO JOVEN EN LA ERA POSCOVID

- Ha transformado su proceso de *onboarding* para hacerlo totalmente digital, con una sesión de bienvenida virtual y gamificada, un itinerario formativo online y un videojuego creado *ad hoc*
- Para facilitar el networking, ha generado un grupo en Teams en el que más de 1.300 jóvenes profesionales de la compañía en España interactúan, acceden a información de valor o charlan con expertos de la empresa que comparten con ellos su conocimiento y experiencia
- Más de 7.000 jóvenes profesionales han iniciado su carrera en Indra en los últimos tres años a través de su programa Smart Start de talento joven y están impulsando la transformación cultural de Indra para ser una empresa más atractiva, ilusionante y motivadora

Madrid, 23 de septiembre de 2020.- La crisis del Covid ha transformado nuestra vida y nuestras formas de trabajar, causando un gran impacto, especialmente, en aquellas personas que acaban de incorporarse a una empresa o al mercado laboral. Solo 48 horas después de la declaración del Estado de Alarma, Indra tenía a más del 90% de su plantilla en España trabajando en remoto desde su domicilio, por lo que decidió poner en marcha rápidamente nuevas experiencias virtuales que facilitasen la incorporación e integración de los jóvenes talentos y profesionales recién incorporados a la compañía. En concreto, ha transformado su proceso de *Onboarding* y su programa de talento joven Smart Start.

En el marco de Smart Start, y con el objetivo de facilitar el networking y tener un canal directo de comunicación con los jóvenes de la compañía, Indra ha creado durante el confinamiento un grupo en Teams, el Smarts Start Club, en el que más de 1.300 jóvenes profesionales de la compañía en España interactúan, acceden a información de valor sobre Indra o charlan con expertos de la empresa.

En estas sesiones, Tech&Virtual Beers, profesionales de Indra con experiencia comparten su experiencia personal en la compañía o sus conocimientos en tecnologías, como GIS, RPA, exposiciones electromagnéticas o comunicaciones tácticas, y sobre iniciativas como *Innovators*, que promueve el intraemprendimiento para generar ideas innovadoras, o sobre proyectos solidarios como la entrega de tabletas durante la crisis del coronavirus. Todas las actividades realizadas hasta el momento han sido valoradas por los participantes con puntuaciones entre 8 o 9 sobre 10.

El grupo de Teams es, además, un lugar para ofrecer información sobre la compañía y las recomendaciones a seguir, servicios a disposición de los profesionales, acciones de voluntariado, etc. o para realizar encuestas sobre su percepción de la situación, su estado de ánimo... Igualmente, se incluye un espacio en el que los jóvenes pueden compartir sus recomendaciones de ocio sobre libros, series, películas, música, etc. y se organizan concursos de memes o fotografías de verano.

Indra también ha puesto en marcha un curso sobre conocimiento del negocio que utiliza la metodología de aprendizaje basado en juego. Se trata de dinámica de preguntas y respuestas en el que los participantes tienen que responder cuestiones sobre las capacidades de la compañía realizadas por los formadores o por otros jugadores, formular sus propias preguntas y retar a otros compañeros. Adicionalmente, ha lanzado un Escape Room virtual, muy bien valorado con un 4 sobre 5 por los participantes, que ayuda a profundizar en las competencias que tiene que tener un "Smart Starter".

La sesión de formación mediante e-Sports de Indra, destinada a entrenar a los jóvenes para trabajar en el nuevo entorno laboral digital, marcado por la volatilidad, la incertidumbre, la complejidad y la ambigüedad, ha pasado también a ser 100% virtual.

“Planeta Indra”

Indra ha creado y está a punto de lanzar también un videojuego, basado en los valores y comportamientos propios de la compañía, que va a empezar a utilizarse, no solo por el colectivo de Smart Start, sino también por otros profesionales con experiencia recién incorporados.

“Planeta Indra”, como se llama el videojuego, es una aventura gráfica en la que el protagonista es un nuevo habitante del planeta que se ve envuelto en un riesgo medioambiental que tendrá que investigar y resolver hablando con otros personajes, tomando decisiones y utilizando objetos para resolver puzzles. A lo largo del juego entablará toda clase de conversaciones que, destacando ciertos valores y comportamientos, harán progresar al jugador y le permitirán aprender, a modo de *Onboarding*, cómo incorporar en su día a día los valores de la compañía.

Onboarding digital

El nuevo *Onboarding* totalmente digital comienza con una fase previa al primer día de trabajo, en la que se envía a los profesionales información sobre la compañía y el *wellcome pack*, que reciben en sus casas dado el actual trabajo en remoto. La sesión de bienvenida ha pasado a ser totalmente virtual, gamificada y a condensar en solo dos horas y media lo que antes de la pandemia era más de una jornada. Incluye charlas de profesionales de la compañía sobre sostenibilidad, ética, marca o la tecnología y los negocios de Indra, así como dinámicas de *networking* y trabajo en equipo. Al finalizar la sesión, se envía a los profesionales toda la información y enlaces donde pueden profundizar en los contenidos y contactos de soporte en la compañía.

El itinerario formativo de bienvenida también se ha transformado para que sea 100% online. Incluye formación sobre cultura, políticas, seguridad de la información, ética y cumplimiento, calidad o valores y en él se incluirá el videojuego “Planeta Indra”. Los profesionales pueden, además, consultar información relacionada con todos estos aspectos en el campus virtual de la Universidad Corporativa de Indra.

Compromiso con el talento joven

Más de 7.000 jóvenes profesionales han iniciado su carrera en Indra en los últimos tres años a través de su programa Smart Start de talento joven y están contribuyendo a impulsar la transformación cultural de Indra. Smart Start ha sido reconocido este año en la XI Edición de los Premios Cegos con Equipos&Talento a las Mejores Prácticas en la Categoría de Atracción e Integración del Talento. El jurado ha valorado la apuesta por el desarrollo interno del talento y el impulso que dan las nuevas generaciones al proceso de transformación en el que se encuentra inmerso la compañía.

La apuesta por el talento joven y la formación son pilares de la transformación cultural de Indra, basada en una decidida apuesta por el talento y las personas, que Indra está llevando a cabo en los últimos años. El compromiso con la diversidad, la flexibilidad y el fomento de la innovación y el intraemprendimiento son otros elementos clave para construir esa nueva cultura.

El objetivo es convertir a Indra en la empresa más atractiva, motivadora e ilusionante para el talento digital. En 2020, Indra ha sido certificada por Top Employer Institute como una de las mejores empresas para trabajar en España por segundo año consecutivo.

Acerca de Indra

Indra (www.indracompany.com) es una de las principales compañías globales de tecnología y consultoría y el socio tecnológico para las operaciones clave de los negocios de sus clientes en todo el mundo. Es un proveedor líder mundial de soluciones propias en segmentos específicos de los mercados de Transporte y Defensa, y una empresa líder en consultoría de transformación digital y Tecnologías de la Información en España y Latinoamérica a través de su filial Minsait. Su modelo de negocio está basado en una oferta integral de productos propios, con un enfoque end-to-end, de alto valor y con un elevado componente de innovación. A cierre del ejercicio 2019, Indra tuvo unos ingresos de 3.204 millones de euros, más de 49.000 empleados, presencia local en 46 países y operaciones comerciales en más de 140 países.