

Digitales Recruiting: Ansprache von GenZ & Alpha



Kurz über mich

Andree Hochbach

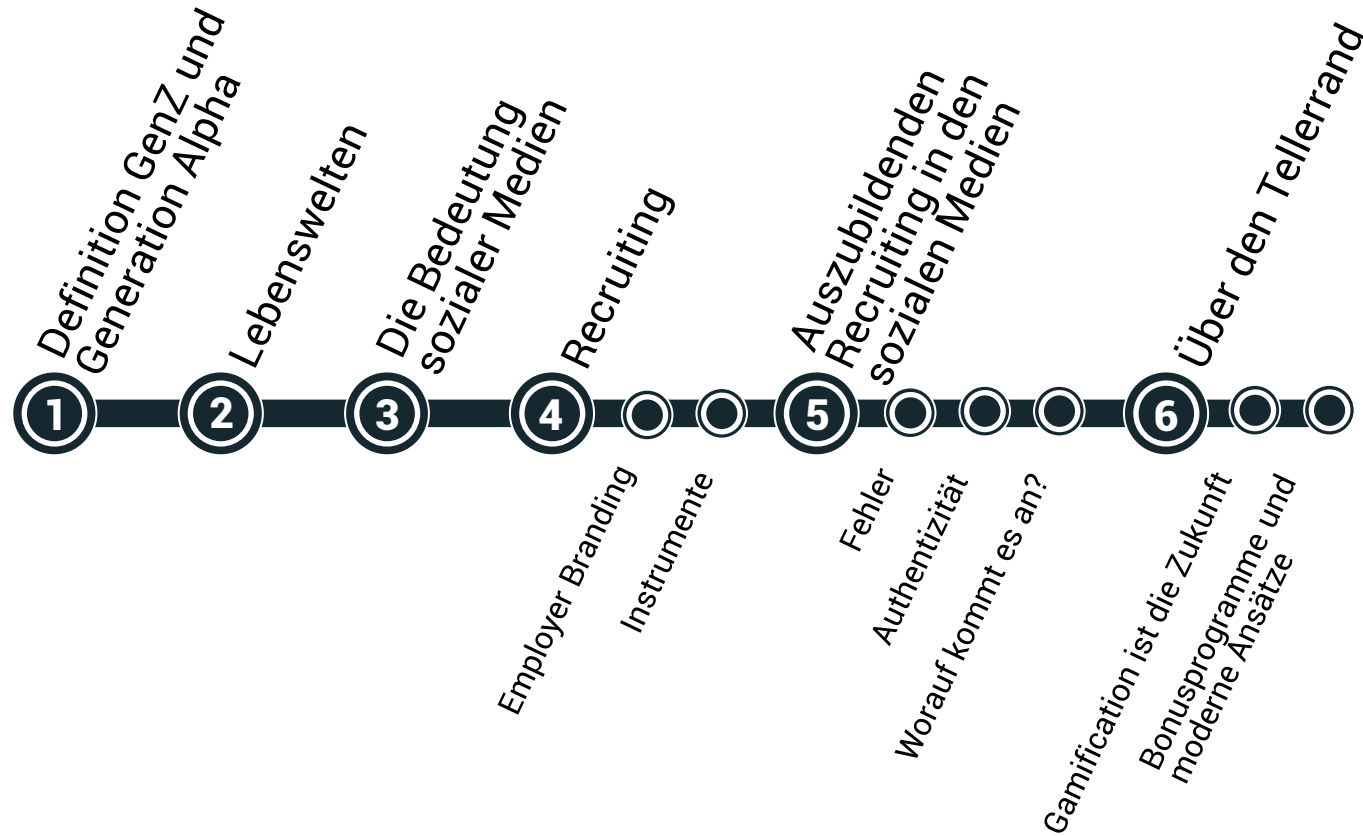
Vom Studium zur eigenen Agentur, zum
Speaker & freien Berater

Honorar-Dozent für:
Strategisches & operatives Online-Marketing,
Social-Media & Mobile-Marketing sowie IT,
Website- & Projektmanagement

Paladin of Communication & Partnership
bei ValutaChange Germany GmbH



Unser Fahrplan



Definition GenZ und Generation Alpha

Die Generation Z

- 💡 alle Geburtsjahrgänge ab 1995 bis 2005/2010/2012 (andere Quellen starten bei 1996 oder 2000)
- 💡 Post-Millennials besser bekannt als Digital Natives
- 💡 aufgewachsen in einem relativen hohen Wohlstandsniveau
- 💡 heterogener als alle anderen Generationen zuvor
- 💡 Leitgedanke ist: Alles ist möglich
- 💡 geringere Loyalität zum Arbeitgeber
- 💡 Work-Life-Separation steht im Vordergrund



Definition GenZ und Generation Alpha

Die Generation Alpha

- 💡 Geburtenjahrgänge ab 2005/2010/2012 – bis voraussichtlich 2025
- 💡 Generation „Swipe“
- 💡 adaptiert technische Neuentwicklungen besser als jede Generation davor
- 💡 mit den Herausforderungen der Zukunft konfrontiert (Klimawandel, Digitalisierung, Wohlstand und Gesellschaft)
- 💡 startet gerade in die Berufsorientierung



Lebenswelten

Fakten und Missverständnisse

- 🌐 Die Qual der Wahl und Erwartungshaltungen
 - 🌐 Du kannst alles werden, du musst dich nur entscheiden (können)!
 - 🌐 Sei erfolgreich vs. Geld ist nicht alles - verwirkliche dich lieber selbst
- 🌐 Bildung & Ausbildung
 - 🌐 140 Jahre Bildungssystem sind kein Anlass für eine Feier
 - 🌐 wir lehren nicht, wie man sich bildet und anderes
 - 🌐 Prioritätensetzung → Lehrer-Emails sind keine Digitalisierung in der Schule
- 🌐 Sozialisierung → Digitalisierung, Gesellschaft, soziale Medien →



Die Bedeutung sozialer Medien

Sozialisation via Internet

- ❑ wichtiges Instrument zur Identitätsfindung
 - ❑ Vergleich mit anderen
 - ❑ Orientierungsinstrument
 - ❑ Informationsquelle
- ❑ Unterhaltung und Interaktion
- ❑ Kommunikation
- ❑ Unabhängigkeit



Recruiting

Employer Branding

- 👥 nicht einfach nur eine Form von Marketing
- 👥 ganzheitliches Konzept in Zeiten eines Arbeitnehmermarktes
- 👥 klare Vorstellung von der eigenen Arbeitgebermarke
(Angebote/Benefits, Positionierung/Werte, Erwartungen, Onboarding) und wie diese vermarktet werden soll
- 👥 vom Status quo zum echten Profil der eigenen Arbeitgebermarke
- 👥 Transparenter Recruiting-Prozess



Recruiting

Instrumente und anderes

- es beginnt mit der Stellenanzeige (die Suche nach der Eier legenden Wollmilchsau)
- Was bringt Print, Radio & TV?
- Social Media & Social Web
- Events
- Text, Bild, Bewegtbild und ?



Auszubildenden Recruiting in den sozialen Medien

Fehler

- 👥 Wen adressiere ich und sind Eltern eine adäquate Option?
- 👥 Welche Inhalte passen zu meinem Unternehmen?
- 👥 Welche Kanäle sind relevant (oder gibt es)
- 👥 Was kann ich leisten?
 - 👥 Formatwahl
 - 👥 Perma-Content
 - 👥 Inhouse oder extern



Auszubildenden Recruiting in den sozialen Medien

Authentizität

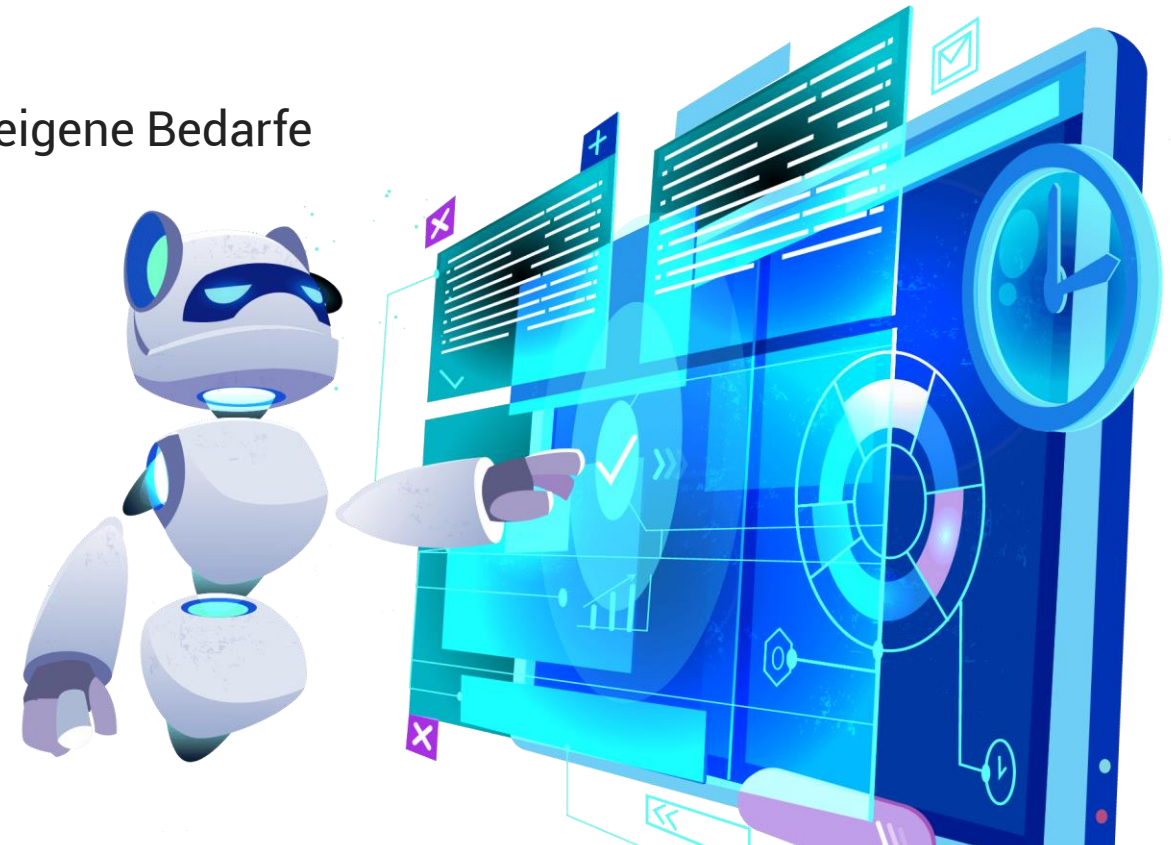
Unterschätzen Sie nicht die Relevanz von Authentizität! So verlockend es sein mag zeitgemäß auf sozialen Medien stattzufinden. In den seltensten Fällen ist es hilfreich beim Recruiting für Auszubildende oder duale Studierende, wenn es nicht authentisch ist!



Auszubildenden Recruiting in den sozialen Medien

Worauf kommt es an?

- 👥 Jugendliche und junge Erwachsene haben eigene Bedarfe
- 👥 Informationen richtig aufbereiten
- 👥 Zeit, Personal und Budget investieren
- 👥 Fokus auf wenige, relevante Kanäle legen
- 👥 externe Expertise (Konzeption, Produktion, Redaktion)



Über den Tellerrand

Gamification ist die Zukunft

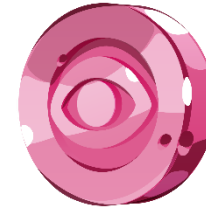
- Mehr als nur ein Buzzword
- Digitale Präsenz & Games als Recruiting-Tools
- Spielerische Informationsvermittlung (Onboarding, Weiterbildung, etc.)
- Gamification als Teil der eigenen Kommunikation
- Adaption auf das restliche Recruiting




Über den Tellerrand


Bonusprogramme und moderne Ansätze

- ☆ Mitarbeiter-Gewinnung und –bindung durch Bonusprogramme
- ☆ Bonusprogramme mit Gamification kombinieren
- ☆ Leistungsanreize bieten und Loyalität belohnen
- ☆ Themen neu denken und umsetzen: Manga, Anime, Popkultur
- ☆ technische Entwicklungen nutzen
- ☆ unkonventionelles Denken → Digitalisierung und Live-Events verknüpfen





Links & Beispiele

 Artikel Wirtschaftsspiegel zu Employer Branding
<https://wirtschaftsspiegel-thueringen.com/2022/09/17/warum-employer-branding-nonsense-ist-ein-meinungsbeitrag/>

 Artikel Wirtschaftswoche zu GenZ
<https://www.wiwo.de/erfolg/management/exklusive-umfrage-zwei-drittel-der-entscheider-haelt-die-gen-z-fuer-nicht-kritikfaehig/28683746.html?>

 Beispiel Azubi-Recruiting
https://www.metallbau-magazin.de/artikel/mb__3677718.html

 Beispiel Azubi-Recruiting
https://youtu.be/U9b_7_wmEtI

 Beispiel Azubi-Recruiting
<https://www.facebook.com/glaserei.sterz/videos/1625119947569928/>

 Beispiel Azubi-Recruiting
<https://www.facebook.com/Metzgerei.Hack/photos>

