Economia e Gestione delle Imprese seconda parte

Attività integrative proattive

Alfio Cariola, Maurizio La Rocca,
Gaetano Miceli e Maria Carmela Passarelli
www.egiunical.org

Attività Didattiche Integrative Pro-attive

Non sono obbligatorie

1. Studio di casi aziendali: attività di gruppo (3-5 partecipanti) con studio sul campo di una impresa quotata Italiana avente ad oggetto una funzione aziendale (marketing, finanza, produzione). Valutazione del report finale con 0-3 punti

2. Business Game online: attività di gruppo con simulazione di decisioni d'impresa online (max 20 squadre da 3-5 partecipanti per gruppo). Valutazione con 0-3 punti, sulla base di:

a) il risultato nel business game;
b) il report finale da consegnare

Attività Didattiche Integrative Pro-attive: informazioni sono presenti sul sito egiunical.org

Di seguito una sintesi delle principali date

1. Studio di casi aziendali:

- Incontro di presentazione: venerdì 16 aprile 2021 ore 14.00
- Scadenza iscrizione dei gruppi: lunedì 3 Maggio 2021
- Deadline consegna report: venerdì 11 giugno 2021

2. Business Game online:

- Deadline iscrizione dei gruppi: venerdì 23 Aprile 2021 ore 10,00
- Avvio business game: mercoledì 28 aprile
- Consegna report: lunedì 14 giugno 2021

Attenzione!!! È importante ricordare una regola sui punti bonus

Ogni studente non potrà cumulare al voto d'esame più di 4 punti.

I punti a credito (bonus) dell'attività proattiva saranno sempre validi!

Studio di Casi Aziendali

Attività didatti pro-attiva (Integrativa):

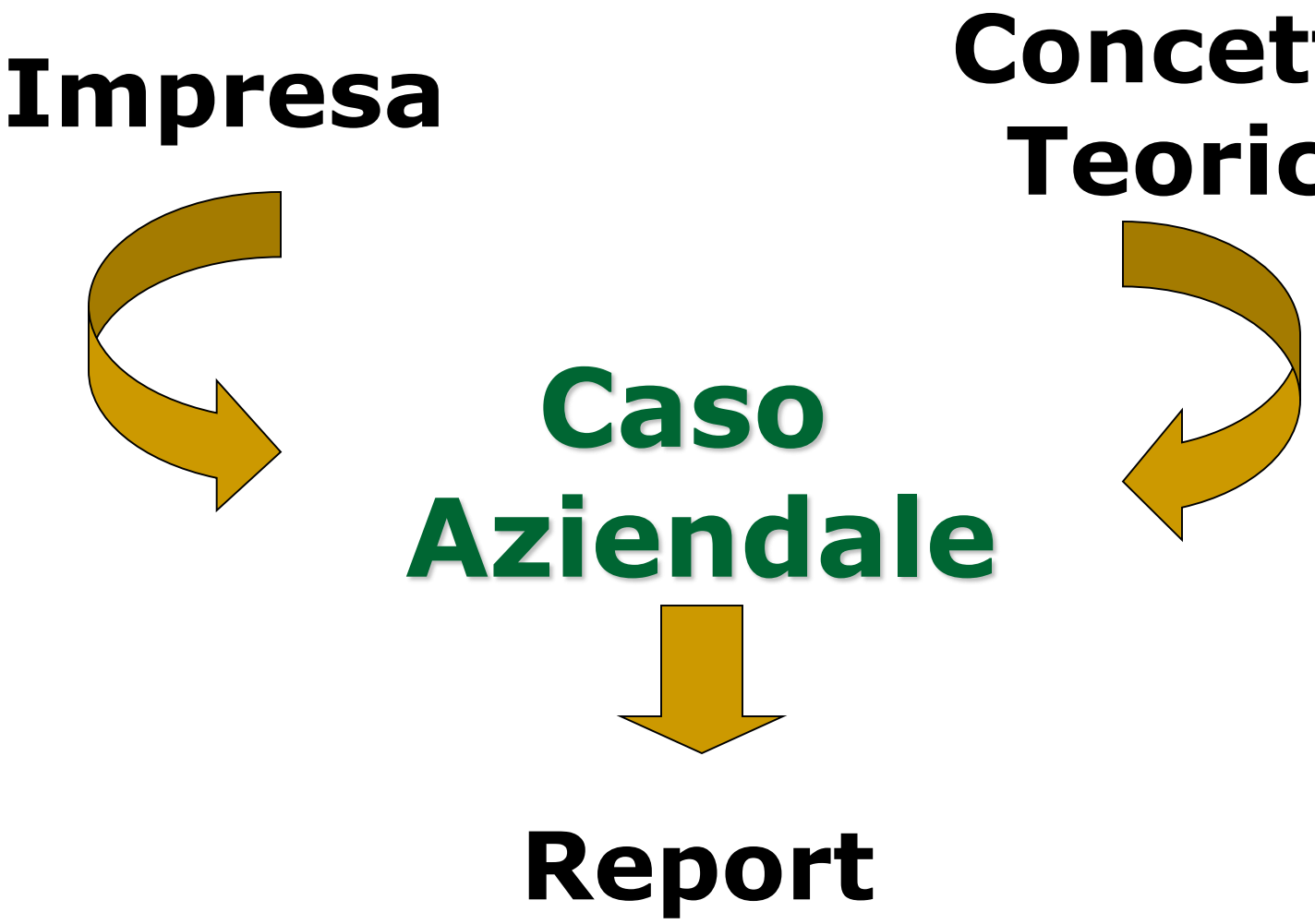
"Studio di Casi Aziendali"

Oggetto: si confrontano tecniche e modelli manageriali, esaminati in aula, con la realtà di un'impresa quotata Italiana

- **In che cosa consiste? Si sceglie un'impresa quotata che svolga attività manifatturiera**

  (evitare imprese di servizi … è un altro corso!)
- **Scegliere un'Unità d'Analisi.**

- Mi occuperò di Finanza, Produzione oppure di Marketing?


Impresa
Concetti Teorici
Caso Aziendale
Report

Obiettivi di uno studio di caso

Mettere in pratica modelli, metodologie e tecniche di management rispetto ad un'impresa reale.

Finalità:

- Esplorare un fenomeno per coglierne gli aspetti fondamentali
- Descrivere un fenomeno ed esaminarne i caratteri salienti
- Spiegare i nessi e le relazioni tra le determinanti e le conseguenze di alcuni fenomeni

Dove reperire informazioni:

Internet … su siti come IlSole24Ore (elenco imprese quotate) oppure altri.

La nostra biblioteca per riviste e giornali specializzati:

Espansione, Mark-up, Alto-consumo, Logistica, ecc.

È possibile svolgere le ricerche on-line richiedendo l'accesso tramite proxy-server!

Responsabili di area funzionale e tutor:

AREA FINANZA:

- Responsabile: dott**. Francesco Fasano**
francesco.fasano@unical.it

AREA MARKETING:

- Responsabile: dott. **Ernesto Cardamone**
ernesto.cardamone@unical.it

AREA PRODUZIONE E LOGISTICA:

- Responsabile: dott. **Giuseppe Bongiorno**
giuseppe.bongiorno@unical.it

Incontro di presentazione dell'attività:

Venerdì 16 aprile 2021

ore 14.00

Su MS Teams: «Casi aziendali EGI»

Codice Teams: **f9m7ftm**

Scadenza iscrizione dei gruppi

Lunedì 3 Maggio 2021

Scelta imprese & scelta funzione aziendale

Iscrizione tramite email a:

ernesto.cardamone@unical.it

Principio *first-come first-served*

Attenzione:
1) Presentare una lista di almeno 3 imprese in ordine di preferenza tra cui scegliere. Vi verrà assegnata la prima impresa disponibile
2) Nella mail di iscrizione devono essere indicati: nome, cognome, matricola e mail di TUTTI gli iscritti al gruppo

1. Studio di caso aziendale

Deadline consegna report

Venerdì 11 giugno **2021**

Consegna del report:

in digitale via email al dott. Ernesto Cardamone
ernesto.cardamone@unical.it

Business Game online

2. Business Game online

Che cos'è il General Management Business Game

Si tratta di un "gioco" d'impresa, sviluppato da Artémat S.r.l., che simula il mercato competitivo. Gli studenti, suddivisi in team, dovranno condurre un'azienda virtuale con l'obiettivo di produrre e commercializzare Smartphone.

Due segmenti: Fascia bassa e fascia alta di mercato.

Obiettivo: *max Valore di Mercato dell'Impresa*.

I team avranno a disposizione un budget per pianificare la propria strategia nelle diverse aree aziendali: Produzione, Marketing, Acquisti, Distribuzione, HR, R&S, Amministrazione e Finanza.

2. Business Game online

A chi è rivolto

Sono ammessi al BG gli studenti che stanno frequentando il corso di EGI nell'A.A. 2020/2021.

Come si gioca

- Gruppi da 3, 4 o 5 studenti (anche appartenenti a corsi di studio e anni di corso differenti) che guideranno un'impresa virtuale che compete con le altre imprese (altri gruppi) in un "mercato" virtuale.

- 4 round di gioco (ogni round simula un semestre), per un totale di 2 anni.

A valle di ogni round, ogni squadra potrà visualizzare l'aggiornamento del suo stato e dei suoi competitor, con l'obiettivo di valutare l'effetto sul mercato della propria strategia rispetto a quelle dei competitor.

L'analisi del mercato permetterà di modificare/ricalibrare la strategia di gioco nei round successivi.

2. Business Game online

Iscrizione

Una volta formato il gruppo (3 - 5 studenti), inviare

un'email al Prof. La Rocca (m.larocca@unical.it) avente il seguente oggetto: "**BusinessGameEGI** – Nome_Cognome_di_un_membro_del_gruppo".

Ad esempio: "BusinessGameEGI – Mario Rossi".

Bisogna riportare nell'email:

a) nome cognome e matricola di ogni membro del gruppo;

b) una dichiarazione di aver letto e preso coscienza delle regole del business game;

c) uno statement, ossia un impegno a partecipare correttamente e rispettando le scadenze nella consegna delle decisioni.

Il Business Game è un'attività a numero chiuso. **Max 20 gruppi** partecipanti. Principio "***casuale***", ossia potranno prendere parte al Business Game i primi 20 gruppi estratti a sorte dalla lista creata in base alle email ricevute.

Deadline Iscrizione

Venerdì 23 Aprile 2021

via email al Prof. Maurizio La Rocca

m.larocca@unical.it

2. Business Game online

Accesso al Business Game

Una volta iscritti al game, i gruppi riceveranno le credenziali per l'accesso alla sito/piattaforma online del Business Game, dove potranno inserire le proprie strategie e visualizzare i risultati round by round.

Un'approfondita lettura del manuale (che sarà inviato dal Prof La Rocca al momento della conferma dell'iscrizione al BG) è fondamentale ai fini della comprensione delle dinamiche e delle logiche del gioco.

La **partecipazione alla giornata introduttiva (solo per gli iscritti al BG)** di presentazione e formazione è indispensabile per sviluppare dimestichezza con il gioco:

Appuntamento mercoledì 28 aprile alle 11.30 per i 20 gruppi iscritti per le istruzioni fornite dal dott. Terenzio di Artèmat.

2. Business Game online

Deadline di gioco

Ogni squadra deve effettuare le sue scelte gestionali su piattaforma online dedicata entro la scadenza di ciascuna dei 4 round (si veda il calendario). L'inserimento sulla piattaforma delle decisioni dovrà avvenire TASSATIVAMENTE entro le 17.00 del giorno di scadenza. Non sarà possibile in alcun modo ovviare al mancato inserimento, si consiglia pertanto di tenersi un margine di sicurezza. In caso di mancato inserimento il sistema inserirà i valori salvati fino alla scadenza. La squadra rimarrà in gara ma in sede di valutazione finale se ne terrà conto.

Le scelte gestionali dei gruppi vengono elaborate e l'esito viene reso disponibile alle squadre sulla piattaforma online.

Business Game Deadline

Data	Attività
Inizio EGI 2, nelle 3 aule di EA e nell'aula di Economia	Presentazioni attività didattiche pro-attive di EGI (per tutte e tre le aule): 1) studio di caso aziendale 2) Business Game (Lezione introduttiva del Business Game e avvio iscrizioni)
Venerdi 23 aprile	Entro le ore 10.00 - Scadenza delle iscrizioni squadre (tramite email a m.larocca@unical.it indicando nomi e matricole di tutti i componenti)
Entro Lunedì 26 aprile	Email di conferma partecipazione e ID per registrarsi sulla piattaforma del gioco
Mercoledì 28 aprile	Ore 11.30 - (Ing. Terenzio) Presentazione dello scenario di simulazione e dell'interfaccia di gioco - AVVIO DEL GIOCO

Business Game Deadline

1° periodo di gioco	
Venerdì 7/05	Entro le ore 17.00: Scadenza 1° set di decisioni (Upload e salvataggio decisioni)
Lunedì 10/05	Ore 12.30 - Feedback da parte del docente
2° periodo di gioco	
Venerdì 14/05	Entro le ore 17.00: Scadenza 2° set di decisioni (Upload e salvataggio decisioni)
Lunedì 17/05	Ore 12.30 - Feedback da parte del docente
3° periodo di gioco	
Venerdì 21/05	Entro le ore 17.00: Scadenza 3° set di decisioni (Upload e salvataggio decisioni)
Lunedì 24/05	Ore 12.30 - Feedback da parte del docente
4° periodo di gioco	
Venerdì 29/05	Entro le ore 17.00: Scadenza 4° set di decisioni (Upload e salvataggio decisioni) – TERMINE DEL GIOCO
Lunedì 31/05	Ore 12.00 - Feedback da parte del docente
Termine del business game redazione del report finale (obbligatorio)	
Lunedì 14/06	invio a m.larocca@unical.it del file con il report che deve essere nominato nel seguente modo: NomeColoreSquadra_Report.pdf

2. Business Game online

Valutazione dei gruppi

La valutazione dei gruppi, da 0 (zero) a 3 (tre) punti, si baserà su due ambiti:

1) il risultato nel business game;

2) il report finale da predisporre alla fine del gioco.

In generale, oltre al risultato del game, si seguiranno i seguenti criteri di valutazione:

- Capacità di identificare e applicare i modelli gestionali e decisionali più appropriati allo scenario del game;

- Capacità di “leggere” e interpretare i risultati delle proprie decisioni anche alla base delle scelte strategiche dei competitor;

- Coerenza tra strategie e comportamenti adottati nei diversi round di gioco.

2. Business Game online

Supporto durante il game

Per domande specifiche sulla logica del game, ogni team avrà a disposizione la possibilità di inviare solo **n° 1 email** (per l'intera durata del game) al seguente indirizzo: bg@artemat.it.

Per problemi tecnici, ogni team potrà contattare in qualsiasi momento lo Staff di Artémat al seguente indirizzo bg@artemat.it.