

Corso di Economia e Gestione delle Imprese - Business Game



Regolamento

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 dei dispositivi mobile. Gli studenti, suddivisi in team, dovranno condurre un’azienda virtuale con l’obiettivo di produrre e commercializzare Smartphone e Tablet sul mercato di riferimento. Il Successo aziendale sarà determinato dal Valore di Mercato dell’Impresa, calcolato come Valore dell’Equity. I team avranno a disposizione un budget per pianificare la propria strategia sulle diverse aree aziendali: Produzione, Marketing, Acquisti, Distribuzione, HR, R&S, Amministrazione e Finanza.

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

Il Business Game ha luogo esclusivamente nel secondo semestre (quarto periodo didattico) e si gioca in gruppi costituiti da 3, 4 o 5 studenti (anche appartenenti a corsi di studio differenti). Ogni gruppo rappresenta un’impresa virtuale che compete con le altre imprese in un “mercato” competitivo. Le attività di simulazione inizieranno e termineranno in base al calendario. In tutto si terranno 4 round di gioco (ogni round simula un semestre), per un totale di 2 anni virtuali. A valle di ogni round, ogni squadra può visualizzare l’aggiornamento del suo stato (stato produttivo, del personale, performance, quota di mercato, ecc.), i suoi report economico/finanziari e quelli 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.

Gli step del game, in dettaglio, saranno i seguenti:

1. Presentazione dello scenario di simulazione in tutte le sue caratteristiche: le leve strategiche, gli indicatori di performance aziendali, il comportamento del consumatore e le dinamiche alla base della domanda/offerta. Inoltre, saranno fornite indicazioni su come utilizzare l'interfaccia web del game.
2. Una volta acquisite tutte le informazioni necessarie riguardo lo scenario di gioco e l'interfaccia web, i partecipanti dovranno prendere le decisioni strategiche sul primo round di gioco entro la prima deadline;
3. Debriefing/Feedback da parte del Docente sui risultati del primo round;
4. Avvio del secondo round di simulazione e conferma della giocata entro la deadline;
5. Debriefing/Feedback da parte del Docente sui risultati del secondo round;
6. Avvio del terzo round di simulazione e conferma della giocata entro la deadline;
7. Debriefing/Feedback da parte del Docente sui risultati del terzo round;
8. Avvio del quarto e ultimo round di simulazione e conferma della giocata entro la deadline;
9. Debriefing/Feedback da parte del Docente sui risultati del quarto e ultimo round;
10. Consegna del report di squadra (sintesi della propria strategia e analisi dei risultati di mercato anche sulla base delle strategie dei competitor).

Iscrizione

Per iscriversi al Business Game, è necessario formare un gruppo formato da minimo 3 e massimo 5 studenti, ed inviare un'email al Prof. Maurizio La Rocca (m.larocca@unical.it) avente il seguente oggetto: "**BusinessGameEGI: Nome Cognome**" di un membro del gruppo.

Ad esempio: "**BusinessGameEGI: Mario Rossi**". All'interno dell'email (nel testo) devono essere riportati: 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. Non sarà possibile gestire un numero superiore a 20 gruppi. Per la selezione dei partecipanti alla simulazione, se le iscrizioni supereranno il numero massimo di 20 gruppi alla data di scadenza delle iscrizioni, si seguirà un ***criterio casuale***. Pertanto, il Prof. La Rocca unitamente ad altri due colleghi di management, numereranno ogni gruppo e poi chiederanno ad excel di generare dei numeri casuali. I primi 20 estratti comporranno il panel di gruppi partecipanti a tale attività.

Attenzione: la scelta di partecipare deve essere ben ponderata, assicurando la partecipazione attiva. Se il team di docenti di Egi dovesse accorgersi che le scelte di un gruppo sono prese casualmente o non si partecipa mai a nessun meeting di

feedback, a tutti i membri dei gruppi verrà data una penalità-esame (il contrario di un punto bonus) ossia verrà tolto un punto di sede di esame! Questo per penalizzare un gruppo che per la fretta di iscriversi subito invece ha privato altri di della possibilità di partecipare (potranno partecipare max 20 gruppi).

Accesso al Business Game

Una volta iscritti al game, i gruppi riceveranno le credenziali per l'accesso alla piattaforma online del Business Game, dove potranno inserire le proprie strategie e visualizzare i risultati round by round (la situazione di partenza è la medesima per tutte le squadre).

Un'approfondita lettura del manuale è fondamentale ai fini della comprensione delle dinamiche e delle logiche del gioco. Il manuale sarà disponibile in download attraverso il link che verrà fornito successivamente alla registrazione di ciascun team. Anche la partecipazione alla giornata introduttiva di presentazione e formazione è indispensabile per sviluppare dimestichezza con il gioco.

Deadline di gioco

Entro la scadenza di ciascuna delle quattro giocate (si veda il calendario), ogni squadra deve effettuare le sue scelte gestionali su piattaforma online dedicata. Le scelte gestionali dei gruppi vengono elaborate e l'esito delle giocate viene reso disponibile alle squadre sulla piattaforma online.

L'inserimento sulla piattaforma delle decisioni dovrà avvenire TASSATIVAMENTE entro le 16.59 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.

Valutazione dei gruppi

La valutazione dei gruppi si baserà su due momenti: A) il risultato nel business game; B) il REPORT FINALE da consegnare (**è obbligatorio da consegnare!**).

In merito al punto A, il punteggio sarà assegnato per come segue:

- i gruppi che al termine dei 4 periodi avranno, con le loro scelte strategico-operative, determinato il dissesto o fallimento dell'impresa avranno 0,5 punti bonus;
- i gruppi che al termine dei 4 periodi avranno, con le loro scelte strategico-operative, salvaguardato l'operatività dell'impresa avranno 1 punto bonus;
- i gruppi che al termine dei 4 periodi saranno riusciti a classificarsi, grazie alle loro scelte strategico-operative, nelle prime tre posizioni otterranno 1,5 punti bonus.

In merito al punto B, i docenti che riceveranno i report esprimeranno un giudizio che li porterà ad assegnare fino a 1,5 punti bonus con riferimento alla qualità del report finale consegnato. 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.

La mancata consegna del report determinerà l’assegnazione di un punteggio pari a 0!

Report finale

Al termine dell’ultimo periodo di gioco (4° periodo di gioco), ogni squadra preparerà un report (relazione) complessivo e finale in PDF, inviandolo direttamente a: m.larocca@unical.it. Tassativamente l’oggetto della mail deve essere: Report Business Game. Prima dell’invio, il file in formato PDF della relazione va nominata come segue: *Colore_della_Squadra_Report.pdf*.

Modello di documento per la relazione finale: File PDF, lunghezza MASSIMA di 20 pagine (indice ed eventuali bibliografia o allegati, inclusi), nome, cognome e matricola di ciascun membro della squadra riportati sulla copertina.

Struttura del documento:

- Testo: Times New Roman 12, interlinea 1.5;
- Tabelle/figure: devono essere numerate in maniera progressiva e ogni tabella/figura deve avere un titolo sintetico che ne spieghi il contenuto;
- Eventuale bibliografia: qualora nel testo venissero riportate frasi o considerazioni prese da articoli, pagine web, etc. va citata la fonte indicando tra parentesi i cognomi degli autori della pubblicazione citata e l'anno di pubblicazione. La fonte va descritta per esteso nella bibliografia, che va inserita al termine della relazione.

Contenuto indicativo del report: Analisi della situazione iniziale; Definizione della strategia aziendale (strategia corporate, di business unit, di area funzionale); Analisi critica dei risultati ottenuti alla luce della strategia iniziale e sue eventuali modifiche; Commento finale.

- **NOTA IMPORTANTE:** I contenuti del report dovranno essere coerenti.

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.

Calendario Business Game EGI 2021

Data	Attività
Inizio EGI 2, nelle 2 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 <u>avvio iscrizioni</u>)
Venerdì 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
1° periodo di gioco	
Venerdì 7/05	<i>Entro le ore 17.00: Scadenza 1° set di decisioni (Upload e salvataggio decisioni)</i>
Lunedì 10/05	Ore 12.30 - Feedback da parte del docente
2° periodo di gioco	
Venerdì 14/05	<i>Entro le ore 17.00: Scadenza 2° set di decisioni (Upload e salvataggio decisioni)</i>
Lunedì 17/05	Ore 12.30 - Feedback da parte del docente
3° periodo di gioco	
Venerdì 21/05	<i>Entro le ore 17.00: Scadenza 3° set di decisioni (Upload e salvataggio decisioni)</i>
Lunedì 24/05	Ore 12.30 - Feedback da parte del docente
4° periodo di gioco	
Venerdì 29/05	<i>Entro le ore 17.00: Scadenza 4° set di decisioni (Upload e salvataggio decisioni) – TERMINE DEL GIOCO</i>
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: <i>NomeColoreSquadra_Report.pdf</i>