

ilFRIULI Business

MENSILE DELL'ECONOMIA - Suppl. al n. 23 del settimanale *il Friuli* www.ilfriuli.it direttore Giovanni Bertoli - a cura di Rossano Cattivello - GIUGNO 2014



Dario Roustayan

Cambio di prospettiva

RIVISTA INTERATTIVA

- Download
Junaio App
- Scansion la pagina
in realtà aumentata
- Scopri
contenuti extra

Powered by **VISIONMADE.IT**



ALBERTO DE TONI
L'ESEMPIO DI GIOVANNI SPANGARO: L'UOMO CHE SAPEVA COGLIERE L'ATTIMO E IMMAGINARE IL FUTURO



CRISTIANA COMPAGNO
MEDIOCREDITO È UNO STRUMENTO ANTICICLICO E DEVE ALLEARSI CON LE BANCHE DEL TERRITORIO



PIETRO ZANDEGIACOMO RIZIO
LA SEMPLIFICAZIONE IN EDILIZIA RIMANE SOLTANTO UN ANNUNCIO: COSÌ AL DANNO SI AGGIUNGE LA BEFFA

Simulatore di impresa

THE BUSINESS GAME - LO SPIN-OFF DELL'ATENEO FRIULANO SVILUPPA SOFTWARE PER TESTARE PROGETTI IMPRENDITORIALI IN UN MERCATO CONCORRENZIALE



Fabio Nonino e Nicola Baldissin

Siamo abituati a vedere simulatori di volo, ma a Udine opera una società in grado di realizzare anche simulatori d'impresa. È la The Business Game Srl, spin-off accademico dell'Università di Udine specializzato nella consulenza e formazione manageriale attraverso, appunto, la simulazione della gestione dell'impresa. Lo sviluppo del primo software è nato 8 anni fa nei laboratori di Ingegneria gestionale coinvolgendo numerosi docenti di management, ingegneri gestionali e informatici. Tra loro, anche l'attuale rettore **Alberto Felice De Toni**, oltre a **Fabio Nonino** e **Nicola Baldissin**, che risultano gli attuali soci. Il consolidamento del modello economico è inoltre avvenuto grazie al contributo di importanti realtà aziendali quali, ad esempio, Electrolux, Gruppo Danieli e Trelleborg Wheel Systems.

DA SOLI OPPURE IN SQUADRA

Un *business game* o *management game* è un gioco interattivo che ha come oggetto la simulazione di un mercato concorrenziale. Si basa su un modello economico definito allo scopo di fornire un'approssimazione quanto più possibile accurata di una realtà aziendale. Ogni giocatore o team di giocatori rappresenta il management di un'azienda e compie scelte strategiche e operative all'interno del mercato simulato. Il compito delle squadre è, dunque, quello di individuare e attuare le strategie migliori per massimizzare

gli obiettivi di efficacia ed efficienza aziendale al fine di aggiudicarsi la competizione con le imprese presenti sul mercato virtuale. L'interazione con il gioco avviene attraverso l'azione di diverse leve d'intervento relative alle più importanti funzioni aziendali.

I business game nascono negli anni '50 e sono caratterizzati da finalità formative e valutative. I principali obiettivi formativi riguardano l'affinamento delle capacità decisionali in termini di tempistiche ed efficacia delle scelte adottate, la presa di confidenza con situazioni di rischio e incertezza, l'apprendimento di

tecniche di gestione, l'integrazione tra le diverse funzioni aziendali e l'addestramento all'orientamento strategico. Inoltre, ogni azienda virtuale è gestita da un team di partecipanti; in tale contesto i *business game* risultano particolarmente adatti a sviluppare quella coscienza di gruppo che acquista sempre maggiore importanza in ambito lavorativo, ma che è spesso trascurata dagli strumenti formativi tradizionali.

INTERESSE CRESCENTE

Sebbene all'estero i business game siano da anni apprezzati e spesso adottati in ambito universitario, nei master in *business administration* e nei corsi formativi delle imprese, in Italia non sono ancora molto diffusi. Tuttavia, le imprese maggiormente attente e competitive, cioè interessate a fornire una formazione efficace e puntuale ai propri dipendenti, stanno dimostrando un sempre maggior interesse verso questo innovativo strumento didattico.

Il sempre maggior interesse dimostrato negli ultimi anni da parte degli atenei di tutta Italia ha convinto il team Tbg a compiere il salto di qualità allargando i suoi confini oltre la tradizionale competizione interna nel corso di Ingegneria gestionale di Udine e dando vita a un torneo Interuniversitario stabile. A tale competizione nazionale a squadre, rivolta a studenti di tutte le università italiane, hanno partecipato e partecipano squadre provenienti da 22 atenei italiani.

