



Università degli Studi Guglielmo Marconi

## LABORATORI DI RICERCA - FACOLTA' DI ECONOMIA

### A- LABORATORI VIRTUALI

#### MACROECONOMIA – SIMULAZIONE / SERIOUS GAME

Si tratta di un vero e proprio gioco multimediale con finalità didattiche, tramite il quale, dopo una spiegazione degli obiettivi di politica economica e degli strumenti utilizzati dall'operatore pubblico per raggiungerli, lo studente è chiamato a impersonare il ruolo Presidente di un Paese e ad agire sulle variabili macroeconomiche, in modo da ottenere risultati positivi per il sistema. L'obiettivo è migliorare le condizioni del Paese nel periodo del mandato presidenziale, che è di 4 anni, anche avvalendosi dei consigli dei Ministri e del Governatore della Banca Centrale. Ciascun intervento di politica economica viene valutato dagli *stakeholder* (famiglie, imprese, lavoratori e sistema finanziario) e il risultato finale dipende dalla media di tali voti.

#### MARKETING - PERCORSO DIDATTICO MULTIMEDIALE

I percorsi didattici multimediali sono utili strumenti di apprendimento che, grazie all'utilizzo mirato di grafica, audio/video, ecc. e associati ai testi nel contempo sintetici ed esaurienti, agevolano nello studente la focalizzazione e l'approfondimento sui temi più importanti della disciplina, favorendone la comprensione e la memorizzazione. In questo caso si ripercorrono i passaggi fondamentali delle buone di prassi di marketing attraverso un graphic novel animato.

#### CASO GEOX - STUDIO DI CASO

Si tratta di uno studio di caso esemplare presentato in forma multimediale. Lo studente viene guidato da un personaggio guida attraverso tre differenti sezioni: la prima ha come obiettivo la presentazione generale dell'azienda, della sua storia e della sua struttura organizzativa; la seconda focalizza la strategia aziendale servendosi del "Modello di Porter" e della "catena del valore", di un'analisi SWOT, di uno studio dei processi innovativi attraverso l'analisi dei brevetti e del processo di internazionalizzazione; la terza è costituita da un'intervista virtuale animata a Mario Moretti Polegato, presidente e fondatore di Geox.

#### ECONOMIA AZIENDALE - RETI DI VENDITA – SIMULAZIONE

Nella simulazione dedicata alle reti di vendita lo studente veste i panni del direttore vendite di un'azienda internazionale ed è chiamato a prendere decisioni strategiche per il potenziamento della rete di vendita, l'incremento dei profitti, l'apertura di nuovi punti vendita e il miglioramento della fidelizzazione dei clienti e l'acquisto di nuove quote di mercato. Per prendere queste decisioni, al termine delle quali verrà valutato, ha a disposizione diverse leve e strumenti che potrà adoperare sulla base delle conoscenze teoriche fin qui acquisite.



Università degli Studi Guglielmo Marconi

### **ECONOMIA E GESTIONE DELLE IMPRESE - DELOCALIZZAZIONE PRODUTTIVA – SIMULAZIONE**

La simulazione si propone come training di un potenziale responsabile della produzione di una grande impresa multinazionale che, sulla base di un budget a disposizione deve decidere dove realizzare i propri impianti, cosa esternalizzare, in quali Paesi operare, dove produrre cosa, dove indirizzare i propri investimenti, su quanti e quali figure professionali puntare in ciascun stabilimento.

Dovrà anche definire la diversa politica salariale e di incentivazione per i diversi sistemi economici.

Mediante queste leve dovrà assicurare il corretto funzionamento dell'azienda, il raggiungimento della produzione obiettivo, minimizzando i costi e mantenendo elevato il grado di produttività, anche relazionandosi con le istanze dei diversi sistemi politici locali.

### **ECONOMIA AZIENDALE - LA GESTIONE DEL SISTEMA FINANZIARIO AZIENDALE E DELLE FONTI DI FINANZIAMENTO – SIMULAZIONE**

La simulazione dedicata alla gestione del sistema finanziario aziendale e delle fonti di finanziamento, progettato e sviluppato per la disciplina "Finanza aziendale" del Corso di Laurea di Economia, intende mettere a disposizione dello studente un ambiente virtuale dove si simula il training di un potenziale amministratore delegato di un'impresa fortemente indebitata chiamato a risanarla e a garantire investimenti consoni, ricorrendo ai diversi strumenti finanziari disponibili. Dovrà anche definire la diversa politica salariale e di incentivazione per i diversi sistemi economici.

### **ORGANIZZAZIONE AZIENDALE - SIMULAZIONE VALORIZZAZIONE, OTTIMIZZAZIONE E SVILUPPO DEL SISTEMA LOGISTICO DELL'IMPRESA**

Si tratta di una simulazione cooperativa multiplayer progettata per simulare l'operato di un team di figure aziendali tipiche di un sistema logistico industriale tipico (responsabile acquisti, responsabile magazzino, responsabile produzione e responsabile vendite). Il risultato aziendale dipende dalle azioni coordinate dei componenti il team e non esclusivamente dal singolo utente. Dopo ogni anno di esercizio, il team viene valutato secondo il grado di soddisfazione degli stakeholders. Si è voluto aumentare la complessità della simulazione introducendo dei fattori di rischio, che potrebbero minare il risultato complessivo, dovuti a particolari strategie di gioco del team. Nel caso in cui non tutti i ruoli risultino assegnati e interpretati da giocatori fisici, un simulatore sostituisce il ruolo o i ruoli scoperti.