



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

DIPARTIMENTO	Ingegneria
ANNO ACCADEMICO OFFERTA	2022/2023
ANNO ACCADEMICO EROGAZIONE	2024/2025
CORSO DILAUREA	INGEGNERIA GESTIONALE
INSEGNAMENTO	BUSINESS PLAN AND BUSINESS GAME
TIPO DI ATTIVITA'	F
AMBITO	10812-Tirocini formativi e di orientamento
CODICE INSEGNAMENTO	22200
SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI	
DOCENTE RESPONSABILE	PERRONE GIOVANNI Professore Ordinario Univ. di PALERMO
ALTRI DOCENTI	
CFU	3
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	48
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLA DIDATTICA ASSISTITA	27
PROPEDEUTICITA'	
MUTUAZIONI	
ANNO DI CORSO	3
PERIODO DELLE LEZIONI	2° semestre
MODALITA' DI FREQUENZA	Facoltativa
TIPO DI VALUTAZIONE	Giudizio
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	PERRONE GIOVANNI Venerdi 15:00 17:00 Studio del docente. Gli studenti possono contattare il docente via email quando desiderano e riceveranno il supporto richiesto e/o appuntamento

DOCENTE: Prof. GIOVANNI PERRONE

PREREQUISITI	Argomenti base di economia d'azienda
RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI	<p>Conoscenza e capacita' di comprensione (knowledge and understanding) Lo studente, al termine del modulo, avra' acquisito conoscenze e metodologie per sviluppare un business plan e per avere dimestichezza con le tipologie di decisioni aziendali. Lo studente sara' in grado di comprendere l'efficacia di un business plan attraverso un'analisi critica dello stesso.</p> <p>Conoscenza e capacita' di comprensione applicate (applying knowledge and understanding): Lo studente, attraverso lo sviluppo di casi di studio applicati e il business game, avra' acquisito conoscenze applicate per prendere decisioni imprenditoriali e/o manageriali in grado di far sviluppare un business.</p> <p>Autonomia di giudizio (making judgements) Lo studente avra' acquisito una metodologia per l'analisi del business e per la loro attuazione e sara' in grado di prendere decisioni di business in autonomia e in gruppo.</p> <p>Abilita' comunicative (communication skills) Lo studente sara' in grado di comunicare con proprieta' di linguaggio aspetti relativi allo sviluppo del business alla platea dei diversi shareholder e stakeholders.</p> <p>Capacita' di apprendere (learning skills) Lo studente avra' sviluppato capacita' di apprendimento nell'ambito dello sviluppo di un modello di business di un'impresa . Sara' in grado di apprendere in autonomia le modalita' operative in contesti industriali non studiati a lezione.</p>
VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO	<p>La valutazione consiste nelle seguenti prove:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppo di un business plan (50%) • Business game (50%) <p>La valutazione d'aula consiste nella redazione di un business plan di una azienda. Nel business game, gli studenti sono divisi in gruppi di 4-5 e partecipano ad un business game in cui simulano l'implementazione di un modello di business.</p> <p>La valutazione complessiva tiene conto di tutte le prove descritte nelle percentuali evidenziate precedentemente.</p> <p>Lo studente ottiene una valutazione positiva o negativa.</p>
OBIETTIVI FORMATIVI	<p>Il corso di carattere pratico e laboratoriste ha l'obbiettivo di compendiare le conoscenze acquisite dagli studenti di ingegneria gestionale nelle materie precedentemente studiate e di metterle a sistema per la gestione dell'azienda. Lo studente apprenderà come si sviluppa un business plan attraverso un caso di studio reale. Inoltre, lo studente apprenderà che tipo di decisioni un manager deve prendere in una piccola impresa e le interazioni tra esse attraverso il business game.</p>
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	Lezioni, esercitazioni in aula, Business Game (Laboratorio)
TESTI CONSIGLIATI	Slide del corso Manuali del business game utilizzato

PROGRAMMA

ORE	Lezioni
4	Il business plan
2	L'ambiente del business game
ORE	Esercitazioni
12	Lo sviluppo di un business plan aziendale
ORE	Laboratori
12	L'esecuzione del business game