

Collaborative Fashion Game

Trace ID Fashion - 13 marzo 2013

Ing. Giuseppe Catalfamo
Sr. Researcher, Project Manager



S o m m a r i o

0. Chi siamo

1. Cos'è il Collaborative fashion game?

2. Un gioco semplice, un modello complesso

3. Il processo di gioco

4. I business game del CETIC

0. Chi siamo



Centro di Ricerca per l'Economia
e le Tecnologie dell'Informazione
e della Comunicazione



Laboratorio per il trasferimento
tecnologico sui sistemi RFID



CAMERA DI COMMERCIO
INDUSTRIA ARTIGIANATO
AGRICOLTURA DI VARESE



Unione degli Industriali
della Provincia di Varese

0. cosa facciamo



Centro di Ricerca per l'Economia
e le Tecnologie dell'Informazione
e della Comunicazione



Laboratorio per il trasferimento tecnologico
sui sistemi RFID

**Business
Game**



**Imprese
in rete**

Processi di business
Social business

E-learning **REFOCUS**

**LOMBARDY
ENERGY**



Piattaforma SW



ELIOS

Tracciatura
con RFID

**Collaborazione
abilitata dai
sistemi RFID**

Progetti interni
e di filiera
Esperienze nel Tessile

SOSTES

NFC

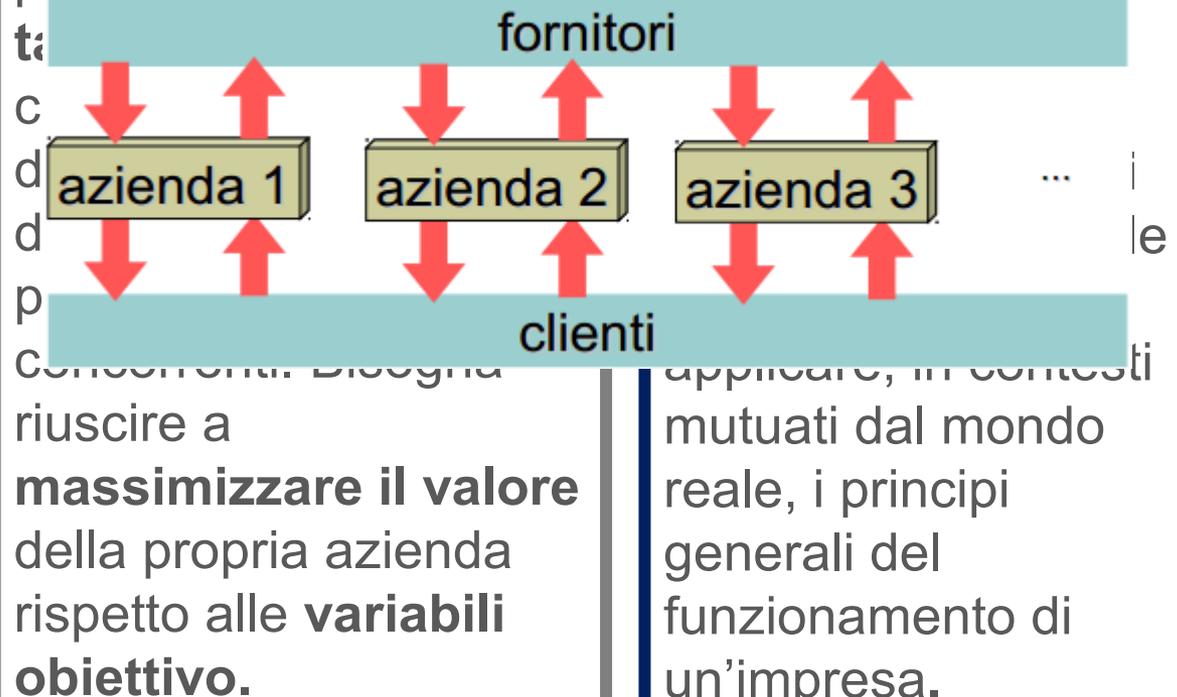
Collaborative fashion game

1. Cos'è il Collaborative fashion game?

E' un gioco di **simulazione** tra squadre, basato su **modelli di business reali del settore**, in cui ogni squadra deve prendere le decisioni proprie di un'impresa che compete con le altre all'interno di un mercato, e in cui vengono premiate **scelte collaborative**.

Si gioca

via web o in presenza, su più turni di gioco, prendendo **decisioni**



riuscire a **massimizzare il valore** della propria azienda rispetto alle **variabili obiettivo**.

E' rivolto

alle imprese per consolidare conoscenze e competenze al loro

applicare, in contesti mutuati dal mondo reale, i principi generali del funzionamento di un'impresa.

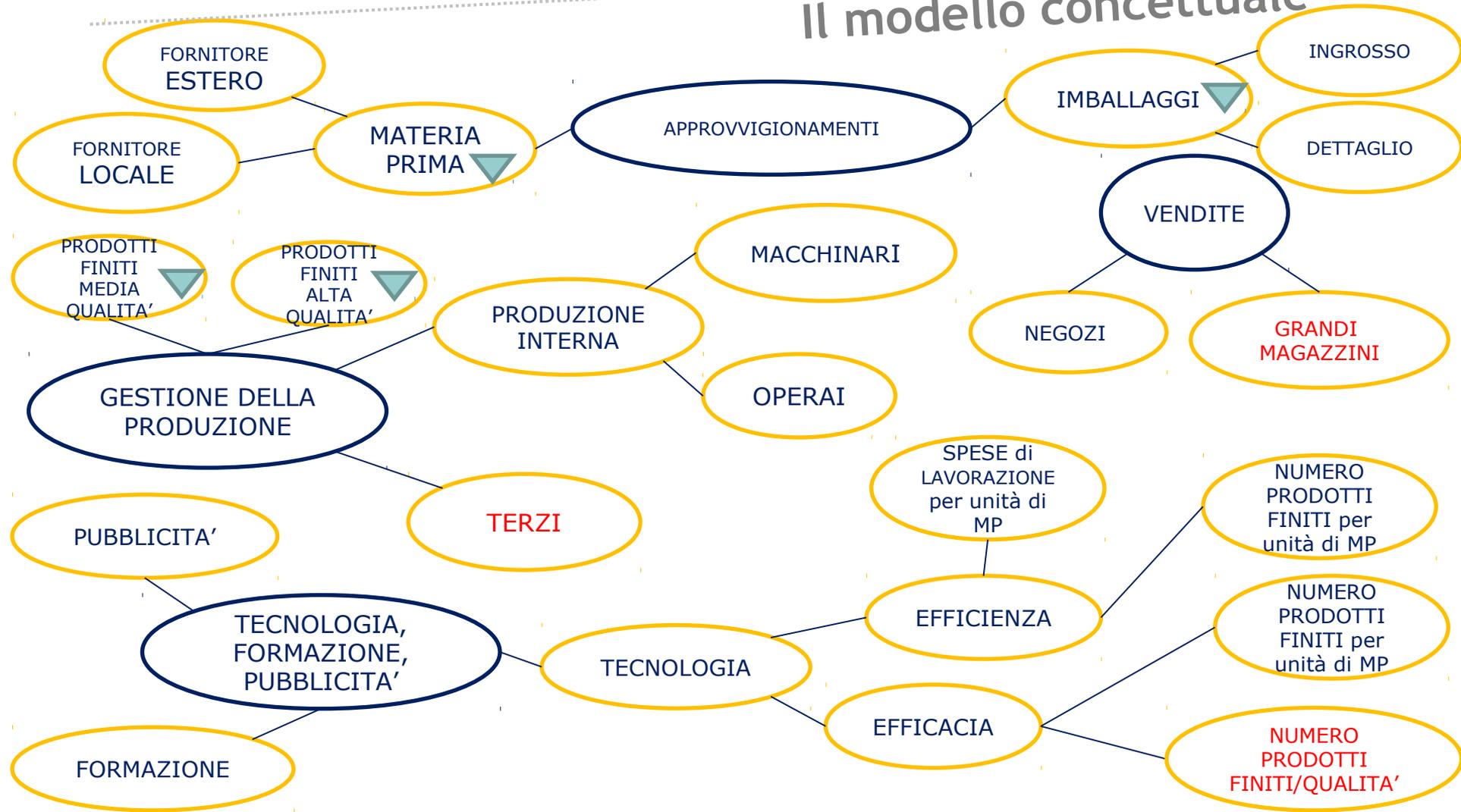
2. Un gioco semplice su un modello complesso

Le figure professionali coinvolte



2. Un gioco semplice su un modello complesso

Il modello concettuale



2. Un gioco semplice su un modello complesso

L'accessibilità dell'interfaccia utente

LIUC Business Game - Situazione del mercato al Mese 5 (Impresa Manifatturiera - partita aperta) - Windows Internet Explorer

http://businessgame.liuc.it/secure/bg/showLastIteration.htm

LIUC Business Game - Situazione del ...

LIUC Powered by cetic

Partite Gestione profilo Logout

SITUAZIONE DEL MERCATO AL MESE 5 (IMPRESA MANIFATTURIERA - PARTITA APERTA)

Visualizza la tua posizione corrente in classifica al Mese:

	Mese 0	Mese 1	Mese 2	Mese 3	Mese 4
Valore (Euro)					

Gestione degli approvvigionamenti

Risultati		
Costo medio ponderato unitario della materia prima (Euro) ?		501,66
Giacenza del magazzino della materia prima (Quantità) ?		1.934
Materia prima acquistata (Quantità) ?		1.233

Dati di mercato

Offerta dai fornitori (Quantità) ?		3.600
Prezzo indicativo minimo di acquisto della materia prima (Euro) ?		500
Valor medio dei prezzi di acquisto (Euro) ?		325
Valor medio delle giacenze dei magazzini della materia prima (Quantità) ?		1.357
Valore massimo dei prezzi di acquisto (Euro) ?		500

Gestione della produzione

Risultati		
Capacità produttiva (Quantità) ?		1.380
Costo di lavorazione unitario (Euro) ?		100
Fondo per le spese di formazione (Euro) ?		0
Giacenza del magazzino dei prodotti finiti (Quantità) ?		8.250
Lavorazione effettiva (Quantità) ?		100
Macchinari (Quantità) ?		13
Numero dei prodotti per unità di materia prima (Quantità) ?		7,5
Operai (Quantità) ?		40

Azienda: * 2

Gestione partite

- Partite in corso
- Partite completate
- Nuova partita
- Accedi al forum
- Partita corrente
- Parametri della partita
- Situazione attuale
- Quadro complessivo
- Decisioni

Internet | Modalità protetta: attivata 100%

2. Un gioco semplice su un modello complesso

100% configurabile

VENDITE



IMPOSTAZIONI DEL SISTEMA

Il mercato a valle è caratterizzato da una scarsità di richiesta di prodotti finiti.

*La competitività è influenzata in modo diretto dal **prezzo di vendita**, dalle **spese pubblicitarie** e dalle **spese in tecnologia***

DECISIONI

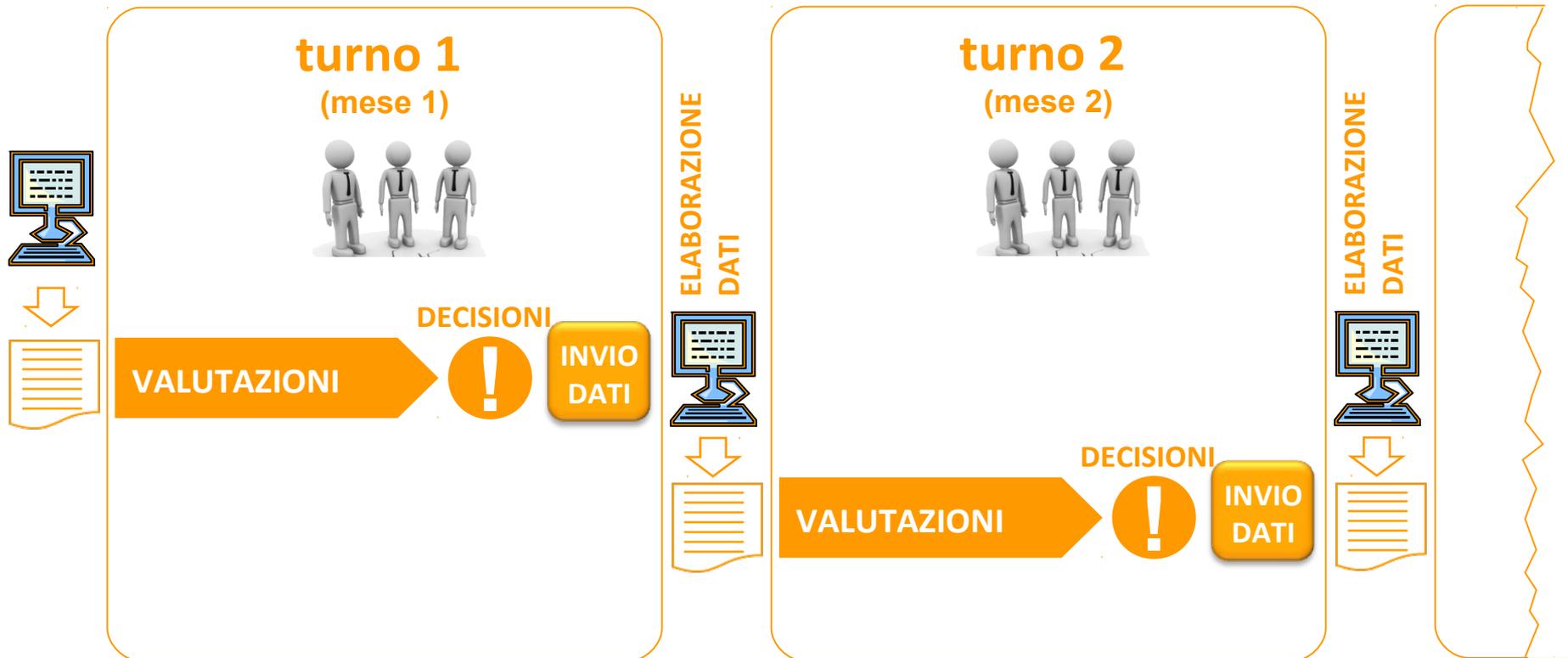
- Quanto vendere ai negozi e a quale prezzo (solo ALTA qualità)
- Quanto vendere ai supermercati e a quale prezzo (ALTA e MEDIA qualità)
- Quanto spendere in pubblicità

2. Un gioco semplice su un modello complesso

Perché usare un business game

- Aumenta la percezione della **complessità della realtà** (aziendale, mercato, ...)
- Evidenzia le **interazioni tra funzioni aziendali**
- Crea **consapevolezza** del proprio ruolo, degli **effetti delle proprie decisioni** e di quelle degli altri (colleghi, aziende, ...)
- Stimola il **pensiero strategico**
- e la **capacità di analisi, di sintesi e di valutazione**
- Cresce le **competenze economico-aziendali**
- Attiva una **sana competizione** tra squadre,
- e rafforza il **team building** tra i giocatori
- è **interattivo**
- è **coinvolgente**

3. Il processo di gioco



Il sistema supporta gli utenti durante le fasi di VALUTAZIONE, DECISIONE e INVIO DEI DATI

3. Il processo di gioco

La «situazione attuale»

The screenshot shows a web browser window displaying the 'Situazione del mercato al Mese 5 (Impresa Manifatturiera - partita aperta)'. The interface includes a navigation menu on the left with 'Situazione attuale' highlighted in red. The main content area displays various market and production metrics.

SITUAZIONE DEL MERCATO AL MESE 5 (IMPRESA MANIFATTURIERA - PARTITA APERTA)

Visualizza la tua posizione corrente in classifica al Mese:

	Mese 0	Mese 1	Mese 2	Mese 3	Mese 4
Valore (Euro)					

Gestione degli approvvigionamenti

Risultati	
Costo medio ponderato unitario della materia prima (Euro) ?	501,66
Giacenza del magazzino della materia prima (Quantità) ?	1.934
Materia prima acquistata (Quantità) ?	1.233

Dati di mercato

Offerta dai fornitori (Quantità) ?	3.600
Prezzo indicativo minimo di acquisto della materia prima (Euro) ?	500
Valore medio dei prezzi di acquisto (Euro) ?	325
Valore medio delle giacenze dei magazzini della materia prima (Quantità) ?	1.357
Valore massimo dei prezzi di acquisto (Euro) ?	500

Gestione della produzione

Risultati	
Capacità produttiva (Quantità) ?	1.380
Costo di lavorazione unitario (Euro) ?	100
Fondo per le spese di formazione (Euro) ?	0
Giacenza del magazzino dei prodotti finiti (Quantità) ?	8.250
Lavorazione effettiva (Quantità) ?	100
Macchinari (Quantità) ?	13
Numero dei prodotti per unità di materia prima (Quantità) ?	7,5
Operai (Quantità) ?	40

Entrando nel gioco visualizzo la situazione attuale dell'azienda

3. Il processo di gioco

Le «decisioni»

The screenshot shows a web browser window titled "LIUC Business Game - Decisioni per Mese 5 - Mozilla Firefox". The address bar shows the URL "http://businessgame.liuc.it/secure/bg/edititeration.htm". The page content includes the LIUC logo and "Powered cetic". A navigation menu has "Partite", "Gestione profilo", and "Logout". The main heading is "DECISIONI PER MESE 5" with a sub-note: "Le decisioni possono essere modificate fino a quando non lo hai comunicato al sistema". Below this is a "Quadro di controllo (nuova finestra)" table with various decision categories and input fields.

Gestione degli approvvigionamenti		
Ordine di materia prima (Quantità) ?	<input type="text" value="9000"/>	$0.00 \leq x \leq 9000.00$
Prezzo di acquisto della materia prima (Euro) ?	<input type="text" value="500"/>	$x \leq 2000.00$
Gestione della produzione		
Acquisto di nuovi macchinari (Quantità) ?	<input type="text" value="0"/>	$0.00 \leq x \leq 10.00$
Assunzioni e licenziamenti (Quantità) ?	<input type="text" value="0"/>	$-1.00 \leq x \leq 20.00$
Lavorazioni che si intendono effettuare (Quantità) ?	<input type="text" value="100"/>	$x \geq 0.00$
Pagamento macchinari contanti/posticipato (1/0 (vero/falso)) ?	<input type="text" value="0"/>	$0.00 \leq x \leq 1.00$
Spesa in formazione (Euro) ?	<input type="text" value="0"/>	$0.00 \leq x \leq 200000.00$
Spesa in tecnologia (Euro) ?	<input type="text" value="0"/>	$0.00 \leq x \leq 10000.00$
Gestione del marketing e delle vendite		
Acquisto di dati di mercato (Euro) ?	<input type="text" value="5000"/>	$0.00 \leq x \leq 5000.00$
Prezzo di vendita (Euro) ?	<input type="text" value="100"/>	$60.00 \leq x \leq 150.00$
Spesa pubblicitaria (Euro) ?	<input type="text" value="0"/>	$x \geq 0.00$
in_offerta (Quantità) ?	<input type="text" value="0"/>	$x \geq 0.00$

Buttons at the bottom: "Annulla modifiche", "Invia", "Ho finito".

System tray: "Completato", "zotero", "17:23", "11/01/2011".

Prendo le decisioni cambiando il valore delle variabili elencate e suddivise per tipologia

3. Il processo di gioco

La «situazione del mercato»

The screenshot displays the 'SITUAZIONE DEL MERCATO NEL CORSO DI MESE 5' (Market Situation in Month 5) window. It is divided into three main sections: 'Gestione degli approvvigionamenti' (Supply Management), 'Dati di mercato' (Market Data), and 'Gestione della produzione' (Production Management). The 'Gestione degli approvvigionamenti' section includes a table of results with the following data:

Risultati	
Costo medio ponderato unitario della materia prima (Euro) ?	501,66
Giacenza del magazzino della materia prima (Quantità) ?	1.934
Materia prima acquistata (Quantità) ?	1.233

The 'Dati di mercato' section includes the following data:

Offerta dai fornitori (Quantità) ?	3.600
Prezzo indicativo minimo di acquisto della materia prima (Euro) ?	500
Valor medio dei prezzi di acquisto (Euro) ?	325
Valor medio delle giacenze dei magazzini della materia prima (Quantità) ?	1.357
Valore massimo dei prezzi di acquisto (Euro) ?	500

Below the market data, there are three buttons labeled 'Apri' for 'Gestione della produzione', 'Gestione del marketing e delle vendite', and 'Risultati generali della gestione'. The window title is 'LIUC Business Game - Situazione del mercato nel corso di Mese 5 - Mozilla ...' and the URL is 'http://businessgame.liuc.it/secure/bg/showLastIterationPopup.htm?groupKey=1'. The interface also shows a 'Logout' button and a 'Completato' status at the bottom left.

Visualizzo la situazione del mercato attuale complessivo per aiutarmi nel prendere le mie decisioni

3. Il processo di gioco

«Help!»

The screenshot shows the LIUC Business Game interface in Mozilla Firefox. The browser address bar shows the URL: <http://businessgame.liuc.it/secure/bg/edititeration.htm>. The page title is "LIUC Business Game - Decisi...".

The main content area is titled "DECISIONI PER MESE 5" and includes the text: "Le decisioni possono essere modificate fino a quando non lo hai comunicato al sistema". Below this is a "Quadro di controllo (nuova finestra)" containing a list of decision categories:

- Gestione degli approvvigionamenti
 - Ordine di materia prima (Quantità) ?
 - Prezzo di acquisto della materia prima (Euro) ?
- Gestione della produzione
 - Acquisto di nuovi macchinari (Quantità) ?
 - Assunzioni e licenziamenti (Quantità) ?
 - Lavorazioni che si intendono effettuare (Quantità) ?
 - Pagamento macchinari contanti/posticipato (1/0) (vedi)
 - Spesa in formazione (Euro) ?
 - Spesa in tecnologia (Euro) ?
- Gestione del marketing e delle vendite
 - Acquisto di dati di mercato (Euro) ?
 - Prezzo di vendita (Euro) ?
 - Spesa pubblicitaria (Euro) ?
 - in_offerta (Quantità) ?

A pop-up window titled "LIUC Business Game - Prezzo di acquisto dell..." is open, displaying the "PREZZO DI ACQUISTO DELLA MATERIA PRIMA (EURO)" section. The text in the pop-up reads:

Prezzo di acquisto offerto ai fornitori per 1 kg di materia prima. Il mercato a monte è caratterizzato da una scarsità di materia prima e l'evazione degli ordini dipende dall'ammontare totale degli ordini di tutte le aziende del mercato:

- nel caso in cui le aziende ordinino una quantità complessiva inferiore alla quantità disponibile, tutti gli ordini verranno evasi completamente;
- nel caso in cui la quantità richiesta sia superiore all'offerta, gli ordini effettuati verranno ridotti in base al prezzo di acquisto.

In quest'ultimo caso, un prezzo di acquisto maggiore rispetto ai concorrenti permette di ottenere una quantità di materia prima vicina a quella ordinata. E' previsto un prezzo minimo di riferimento, sotto il quale i fornitori sono disponibili a vendere la materia prima solo in quantità progressivamente ridotte.

Valore massimo: 2000.00

Chiudi

Completato zotero

Buttons at the bottom of the pop-up: "Annulla modifiche", "Invia", "Ho finito".

At the bottom of the main interface, there are buttons for "Completato" and "zotero".

3. Il processo di gioco

Il «quadro complessivo»

LIUC Business Game - Quadro complessivo (Impresa Manifatturiera - partita aperta)

Visualizza la tua posizione corrente in classifica al Mese:

	Mese 0	Mese 1	Mese 2	Mese 3	Mese 4
Valore (Euro)					

QUADRO COMPLESSIVO (IMPRESA MANIFATTURIERA - PARTITA APERTA)

Mese	Mese 0	Mese 1	Mese 2	Mese 3	Mese 4
Gestione degli approvvigionamenti					
Risultati					
Costo medio ponderato unitario della materia prima (Euro) ↕	500	500	500	500	
Giacenza del magazzino della materia prima (Quantità) ↕	900	900	900	801	
Materia prima acquistata (Quantità) ↕	900	900	900	1	
Dati di mercato					
Offerta dai fornitori (Quantità) ↕	0	0	0	3.600	
Prezzo indicativo minimo di acquisto della materia prima (Euro) ↕	500	500	500	500	
Valor medio dei prezzi di acquisto (Euro) ↕	0	0	0	700	
Valor medio delle giacenze dei magazzini della materia prima (Quantità) ↕	0	0	0	871	
Valore massimo dei prezzi di acquisto (Euro) ↕	0	0	0	2.000	
Gestione della produzione					
Risultati					
Capacità produttiva (Quantità) ↕	900	900	900	900	
Costo di lavorazione unitario (Euro) ↕	100	100	100	100	
Fondo per le spese di formazione (Euro) ↕	0	0	0	0	0
Giacenza del magazzino dei prodotti finiti (Quantità) ↕	6.750	6.750	6.750	7.500	8.250

La situazione varia nel tempo, come nella realtà, a seconda delle decisioni prese e dell'andamento del mercato, influenzato dalle decisioni di tutte le squadre

3. Il processo di gioco

Le «variabili obiettivo»

The screenshot shows the LIUC Business Game interface. A pop-up window titled "Variabili obiettivo (Mese 4)" displays a bar chart comparing the player's performance to other teams. The player's value is 501,66, while the other teams are significantly higher.

Posizione in classifica	Valore (Euro)
1	5,108,249.72
2	5,108,249.72
3	5,012,153.36
4	4,755,729.42

The main interface shows a table for "Variabili obiettivo (Mese 4)" with columns for Mese 0, Mese 1, Mese 2, Mese 3, and Mese 4. The player's value for Mese 4 is 501,66.

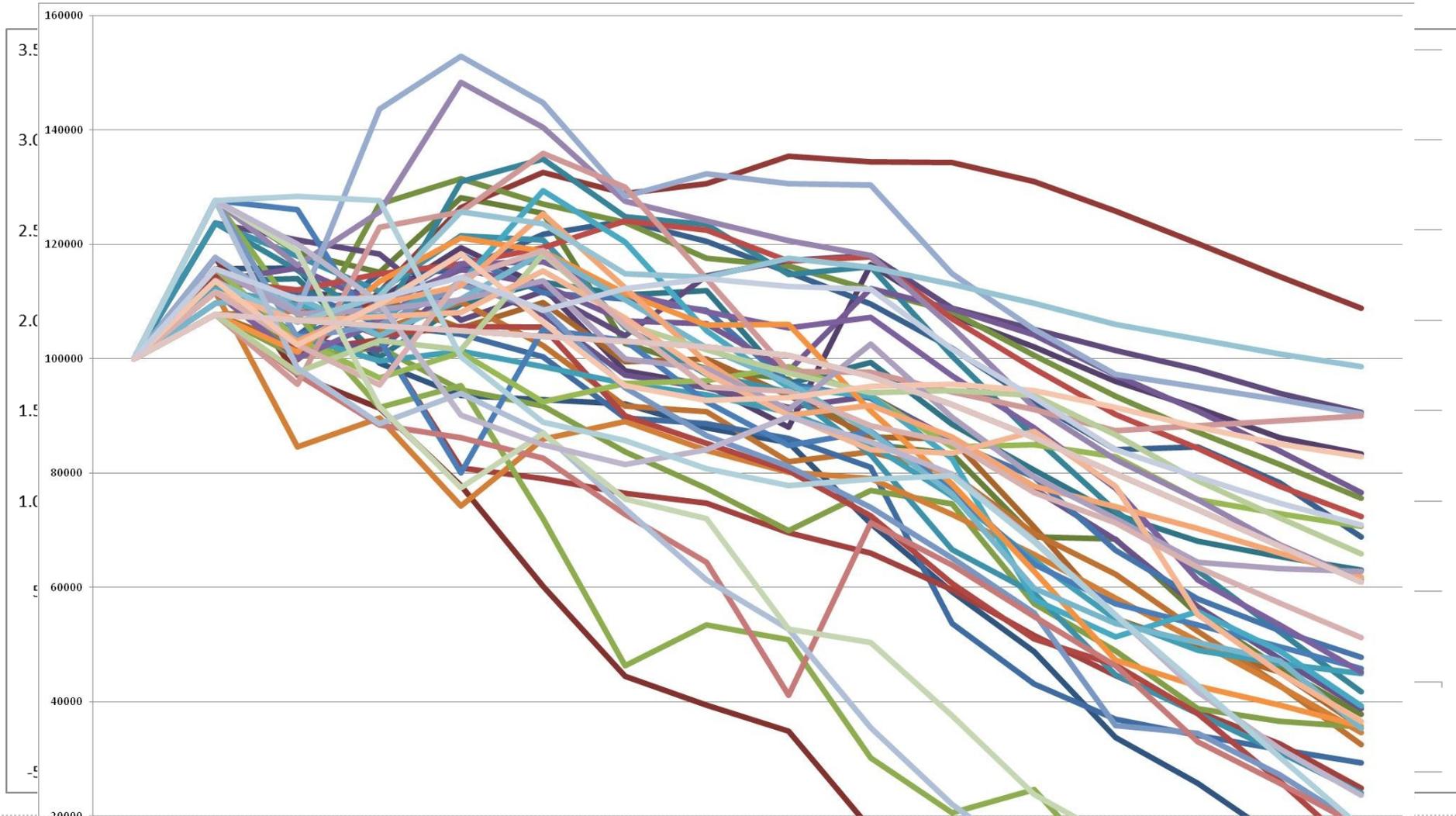
Visualizza la tua posizione corrente in classifica al Mese:	Mese 0	Mese 1	Mese 2	Mese 3	Mese 4
Valore (Euro)					501,66

The interface also shows a sidebar with navigation options and a bottom status bar with the time 17:34 and date 11/01/2011.

Chi vince?
Visualizzo la mia variabile obiettivo mese per mese rispetto all'andamento di quella delle altre squadre

3. Il processo di gioco

Chi ha vinto? Com'è andata la mia azienda?



* 4. I business game del CETIC

Le nostre esperienze

business game personalizzati

su obiettivi formativi mirati e per specifiche tipologie di utenti

Collaborative Fashion Game



Imprese, professionisti

Per vincere domani

CEII
trentino



Giovani futuri
imprenditori di
imprese artigiane

Crea la tua impresa
10 edizioni

LIUC
Università Cattaneo



studenti
Ist. Tecnici e Licei
(ultimo biennio)

Be CEO for a day
Scegli il vento giusto

Junior Enterprise LIUC
(JEL)



studenti
universitari

Progetto InGioco

Confindustria



giovani per l'inserimento
in Confindustria

* 4. I business game del CETIC

I mercati simulati e alcuni numeri

	2008	2009	2010	2011	2012	2013
Tipo di azienda simulata	Produzione tende da campeggio	Produzione maglioni in cashmere	Confezionamento jeans	Montature in plastica per occhiali da vista	Produzione e T-shirt di cotone	Produzione e T-shirt di cotone
scuole	48	80	76	108	84	82
squadre	49	247	221	273	272	271
Giocatori coinvolti	275	1.482	1.205	1.432	1.431	1420

In conclusione

Perché business game?

- **Collaborazione! Team building!** (anche tra reparti diversi)
Crea consapevolezza del proprio ruolo, degli effetti delle proprie decisioni e di quelle degli altri (colleghi, aziende, ...)
- **Stimola il pensiero strategico, la capacità di analisi, di sintesi e di valutazione, ovvero:**
Provoca e stimola la risoluzione di problemi, NON lo svolgimento di mansioni
- **è interattivo, coinvolgente, divertente!**
Qual è stata l'ultima attività di formazione utile e veramente apprezzata da dipendenti/collaboratori?

*“I suppose leadership at one time meant muscles;
but today it means getting along with people.”*

Gandhi

Grazie per l'attenzione

Contatti

Ing. Giuseppe Catalfamo

Sr. Researcher, Project Manager

gcatalfamo@liuc.it

0331 572226

