BUSINESS INTERGENERATIONAL GAME
PER FAR CRESCERE DUE GENERAZIONI. INSIEME.

REGOLAMENTO

BIG
Business Intergenerational Game
PER FAR CRESCERE DUE GENERAZIONI. INSIEME.

Per maggiori informazioni **bit.ly/CfmtBIG**

BIG è il nuovo business game intergenerazionale di ambito business promosso da CFMT - Centro di Formazione Management del Terziario.

Il progetto si basa su un metodo di apprendimento in cui i manager collaborano con gli studenti universitari. L'obiettivo è fondere l'esperienza dei manager con le competenze digitali dei giovani appassionati del mondo business: ogni squadra è mista e lo scopo è cooperare per vincere il gioco, per crescere, per acquisire nuove competenze.

BIG è una simulazione della realtà aziendale: ad ogni squadra viene assegnata un'azienda produttrice di giocattoli in una situazione di crisi, e sta ai giocatori cercare di riportarla ad avere un buon posizionamento sul mercato.

Avranno un mese di tempo, Novembre, che corrisponderà a un anno di gestione dell'azienda. Il gioco è articolato in varie tappe, che saranno presentate alle squadre in gara attraverso un metodo di storytelling in grado di ricreare un'atmosfera aziendale realistica e al contempo stimolante.

Una prestigiosa giuria, formata da manager, giovani imprenditori, start-upper, allenatori, giornalisti, docenti, consulenti e policy makers selezionerà i gruppi che, meglio di altri, avranno ottenuto risultati aziendali di successo facendo leva sulla collaborazione intergenerazionale.

Agli studenti sono riservati corsi di formazione nelle più prestigiose Università italiane e Business School, oltre ad esperienze in aziende italiane e internazionali; ai dirigenti numerosi device tecnologici.

Per partecipare basta registrarsi sul sito di CFMT **bit.ly/CfmtBIG**: scaricare il regolamento e compilare il form di iscrizione.

Nessuno dovrebbe mai smettere di crescere, BIG è l'occasione giusta per diventare ancora più grandi.

cfmt

BUSINESS INTERGENERATIONAL GAME
PER FAR CRESCERE DUE GENERAZIONI. INSIEME.

Art. 1 - Organizzatori
CFMT- Centro di Formazione Management del Terziario nata nel 1994 da Confcommercio - Imprese per l'Italia e Manageritalia è l'organizzatore di BIG.

BIG è promosso in collaborazione con: Università, Associazioni di Manageritalia e Confcommercio, Aziende e Assogiocattoli.

Art.2 – Scopo del Gioco - Come si gioca
In BIG lo scenario di partenza è identico per tutte le squadre. Ogni squadra rappresenta un'azienda italiana produttrice di giochi che versa in una situazione di difficoltà evidenziata da risultati di mercato insoddisfacenti. Il mercato di riferimento è sia nazionale sia globale.

L'obiettivo finale è risanare l'azienda, a partire dalla situazione di difficoltà assegnata.
Questo obiettivo va raggiunto sulla base della struttura seguente:

1. ogni squadra gioca contro il mercato, non direttamente contro le altre squadre. Poiché l'ambiente simulato mette in relazione i risultati (parziali e definitivi) ottenuti da ogni squadra con il mercato di riferimento, le squadre non si influenzano reciprocamente in modo diretto;

2. in BIG vengono rappresentate tre funzioni aziendali: produzione, amministrazione e controllo, marketing-vendite. I membri di ogni squadra appartengono a una di queste funzioni aziendali, o come responsabile (un solo membro per funzione) o come specialist. Il ruolo di responsabile produzione e il ruolo di responsabile amministrazione e controllo saranno ricoperti da un senior; il ruolo di responsabile marketing-vendite sarà ricoperto da un junior. L'assegnazione dei ruoli è lasciata ai membri della squadra. Qualora una squadra non arrivasse a definire i ruoli da assegnare ad ognuno dei suoi componenti, sarà il team BIG a operare tale assegnazione;

3. ogni squadra deve riportare all' Amministratore Delegato virtuale (l'ambiente simulato) le decisioni assunte, la motivazione delle stesse e i risultati, parziali e definitivi raggiunti;

4. BIG si svolge in quattro round di gioco consecutivi web based. Avendo ogni round una durata di una settimana, la durata complessiva di BIG è pari a quattro settimane. Poiché ogni round simula un trimestre di gestione aziendale, l'intero BIG simula un anno di gestione aziendale;

5. all'inizio del primo round, vengono fornite a ogni squadra:
- lo scenario di mercato di partenza;
- la posizione / situazione aziendale di partenza, in termini di dati relativi a una serie di parametri codificati in un pannello di controllo;

6. durante lo svolgimento di ogni round,
- ogni squadra deve analizzare la situazione, pervenire a una decisione e mettere in atto le azioni per la sua realizzazione, agendo le leve messe a disposizione dall'ambiente simulato;
- i risultati ottenuti in termini di variazioni rispetto alla situazione iniziale sono continuamente aggiornati e visualizzati dall'ambiente simulato;

7. al termine di ogni round è previsto un checkpoint nel quale vengono fornite ad ogni squadra:
- la classifica (profitto, EBIT, share value, etc);
- alcuni feedback e messaggi a sistema;
- eventi chiave della giocata successiva (andamento del mercato, eventi istituzionali, legislativi e politici, etc)

Ad ogni squadra viene fornito un manuale di gioco con le indicazioni in merito all'utilizzo dell'ambiente simulato e del sistema di leve vs vincoli cui fare riferimento.
L'output formativo che verrà elaborato grazie allo svolgimento delle giocate al termine del business game sarà unico e distintivo.
Infatti, lo svolgimento delle giocate da parte dei partecipanti a BIG consentirà di raccogliere e di filtrare un portafoglio ricco ed articolato di esperienze di sviluppo di un'innovazione aziendale partecipata, fondata sull'integrazione positiva degli orientamenti conoscitivi e cognitivi di lavoratori di generazione differenti (da un lato manager generazione Baby Boomer e generazione X, dall'altro gli studenti della generazione Y, i Millennials).
Tali esperienze d'innovazione verranno poi sistematizzate mettendo in rilievo delle "buone pratiche" collegate alle sfide poste dal contesto di riferimento simulato. Ne consegue che le best practice emergenti consentiranno di mettere in luce delle lezioni apprese dal gioco attinenti alla gestione produttiva dei conflitti intergenerazionali che potranno essere di utilità generale entro svariati contesti imprenditoriali e manageriali.
CFMT si riserva quindi di utilizzare l'elaborazione dei risultati di BIG all'interno delle proprie attività formative e di diffondere i risultati presso le Università che collaboreranno alla costruzione delle squadre.

Quando si gioca

BIG 2017 si svolgerà dal 30 ottobre 2017 al 26 novembre 2017 con il seguente timing:

- primo round: 30 ottobre/5 novembre
- secondo round: 6 novembre/12 novembre
- terzo round: 13 novembre/19 novembre
- quarto round: 20 novembre/26 novembre
- assegnazione dei riconoscimenti: 5 Dicembre

Art. 3 - Chi può partecipare

1. Giovani fino a 29 anni iscritti a un corso di Laurea Triennale o Magistrale (o a ciclo unico, dove previsto) presso una qualsiasi Università italiana oppure iscritti ad un Master di I o II livello il cui percorso di studi preveda lo sviluppo di competenze delle seguenti aree:
   a. strategia aziendale e business modelling
   b. organizzazione aziendale
   c. economia e finanza
   d. gestione aziendale
   e. comunicazione, marketing e vendite
   f. diritto d'impresa
   g. operation e processi aziendali
   h. sviluppo risorse umane

2. Laureati, fino a 29 anni, provenienti da un corso di Laurea Triennale o Magistrale (o a ciclo unico, dove previsto) presso una qualsiasi Università italiana il cui percorso di studio abbia previsto lo sviluppo di competenze delle seguenti aree:
   a. strategia aziendale e business modelling
   b. organizzazione aziendale
   c. economia e finanza
   d. gestione aziendale
   e. comunicazione, marketing e vendite
   f. diritto d'impresa
   g. operation e processi aziendali
   h. sviluppo risorse umane

3. Manager (dirigenti, executive, professional e quadri) e imprenditori

Art. 4 - Come iscriversi e come costruire una squadra
Ogni squadra deve essere composta da
Giovani - minimo 4 giovani massimo 5 giovani
Manager - minimo 2 manager massimo 3 manager

Per inviare una richiesta di iscrizione al progetto BIG è necessario registrarsi alla pagina del sito CFMT **bit.ly/CfmtBIG** entro il **15 ottobre 2017** seguendo la procedura, distinta per giovani, manager oppure squadre.

Lo staff di BIG provvederà a:
- selezionare le iscrizioni verificando la sussistenza dei requisiti dell'art. 3;
- convalidare le iscrizioni in considerazione della data di ricezione della richiesta di iscrizione
- approvare le iscrizioni fino al raggiungimento del numero massimo di squadre partecipanti al business game pari a 50.

A seguire, verranno assegnate le credenziali di accesso e verrà richiesto di completare la procedura d'iscrizione.

Art. 5 - I riconoscimenti
Alla giuria spetta il compito di giudicare, sulla base dei parametri (quantitativi e qualitativi) registrati dal sistema durante ogni round di gioco, l'operato e i risultati ottenuti da ogni squadra, al fine di decretare la classifica. Il punteggio è formato non soltanto dai risultati economici e di mercato raggiunti, ma anche dal grado di collaborazione tra manager e giovani che si è verificato in ogni squadra.

A tutti i vincitori verrà dato ampio risalto sia sui siti web istituzionali che nelle iniziative promozionali online e offline che verranno attivate per la cerimonia ufficiale di assegnazione dei riconoscimenti. Inoltre, quest'ultima sarà un'opportunità per i giovani più meritevoli di avere grande visibilità nei confronti dei più importanti player del settore della produzione e commercializzazione di giocattoli grazie alla collaborazione con Assogiocattoli.

Inoltre, sono previsti riconoscimenti così differenziati:

BIG Awards sono destinati alle tre squadre che, oltre ad aver raggiunto i migliori risultati economici e di mercato, hanno dimostrato il maggior grado di collaborazione tra manager e giovani sia entro le singole funzioni, sia interfunzionale.

Per tutti i giovani iscritti è prevista la possibilità di partecipare gratuitamente a due attività formative progettate e organizzate da Cfmt (ad esempio: Personal Branding, Linkedin Networking e Come scrivere un cv efficace).

Inoltre saranno messi a disposizione dei partecipanti 5 stage (assegnati a discrezione della giuria) in aziende del settore del giocattolo, in collaborazione con Assogiocattoli.

Riconoscimenti speciali assegnati dalla giuria: un percorso formativo strutturato da 3 iniziative scelte dall'offerta formativa di Cfmt.

Il giudizio della giuria sarà insindacabile.

Riconoscimenti:

BIG AWARDS

Prima squadra classificata:
- Per i giovani: attività formativa/Corso di specializzazione (scelta tra l'elenco quelle proposte) presso le più prestigiose Università italiane e Business School, del valore complessivo fino a euro 3.000. (per ciascun giovane appartenente alla squadra vincitrice)
- Per i manager: device tecnologico

Inoltre per la squadra è prevista la visita in un'azienda internazionale del giocattolo.

Seconda squadra classificata:
- Per i giovani: attività formativa/Corso di specializzazione (scelta tra l'elenco quelle proposte) presso le più prestigiose Università italiane e Business School, del valore complessivo fino a euro 2.000. (per ciascun giovane appartenente alla squadra vincitrice)
- Per i manager: device tecnologico

Inoltre per la squadra è prevista la visita in un'innovativa azienda del giocattolo.

Terza squadra classificata:
- Per i giovani: attività formativa/Corso di specializzazione (scelta tra l'elenco quelle proposte) presso le più prestigiose Università italiane e Business School, del valore complessivo fino a euro 1.000. (per ciascun giovane appartenente alla squadra vincitrice)
- Per i manager: device tecnologico

Art. 6 – L'assegnazione dei riconoscimenti
L'assegnazione dei riconoscimenti di BIG verrà effettuata il 5 dicembre 2017.