Logo Image not found or type unknown

PROGRAMMA DEL CORSO DI ANALISI E PROGETTAZIONE DEI PROCESSI AZIENDALI

SETTORE SCIENTIFICO

ING-IND/35 (IEGE-01/A)

CFU

9

SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE

/**/
ING-IND/35

ANNO DI CORSO

/**/
III Anno

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ FORMATIVA

/**/
Base X

Caratterizzante q

Affine q

Altre attività q

NUMERO DI CREDITI

/**/
9 CFU

DOCENTE

Guendalina Capece

MODALITÀ DI ISCRIZIONE E DI GESTIONE DEI RAPPORTI CON GLI STUDENTI

/**/
L’iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l’iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI

/**/
L’obiettivo dell’insegnamento è quello di fornire le competenze di base per affrontare l’analisi e la progettazione dei processi aziendali. Nello specifico, l’insegnamento medesimo è articolato in quattro parti: nella prima parte, vengono fornite le competenze di base dell'organizzazione d’impresa, nella seconda parte quelle afferenti ai processi decisionali aziendali, mediante l’utilizzo della teoria dei giochi, e, infine, nella terza e quarta parte, quelle riguardanti, rispettivamente, il marketing e gli acquisti, per comprendere le interazioni dei predetti processi decisionali aziendali con i mercati di vendita e di acquisto. Durante le attività di didattica, i concetti teorici sono integrati con esempi, applicazioni e casi tratti dalla realtà aziendale, allo scopo di comprenderne la rilevanza nonché le possibili implicazioni.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO SPECIFICI

/**/
Conoscenza e capacità di comprensione

L’insegnamento intende fornire agli studenti le conoscenze di base dell’organizzazione aziendale, dei processi decisionali d’impresa (mediante l’utilizzo della teoria dei giochi), del marketing e degli acquisti, per consentire agli studenti medesimi di essere capaci di comprendere l’analisi e la progettazione dei processi aziendali.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Le esercitazioni, i casi di studio e le verifiche in itinere, oggetto dell’insegnamento, consentiranno agli studenti di acquisire la capacità di applicare, nei diversi contesti di settore, le conoscenze teoriche di base nonché le comprensioni acquisite, nonché d’individuare, a fronte di eventuali criticità riscontrate, una metodologia per la loro risoluzione.

Autonomia di giudizio

Gli studenti potranno sviluppare le proprie capacità autonome di giudizio in relazione alle problematiche dei processi aziendali, anche attraverso i casi di studio e le discussioni nelle aule virtuali, in occasione delle web conferences.

Abilità comunicative

L’insegnamento svilupperà le abilità comunicative degli studenti nell’esporre le proprie idee e proposte, nonché le possibili soluzioni alle diverse problematiche da affrontare. Lo sviluppo delle predette capacità comunicative è supportato dalle attività di didattica interattiva nonché dalla prova orale dell’esame finale.

Capacità di apprendimento

Le attività di didattica erogativa ed interattiva, che prevedono la verifica dell’effettiva comprensione, da parte degli studenti, degli argomenti trattati, svilupperanno le capacità di apprendimento degli studenti medesimi.

PROGRAMMA DIDATTICO

/**/
1 - Introduzione all'organizzazione

2 - I 10 principi dell'economia

3 - Efficienza, efficacia ed equità

4 - Informazione, organizzazione e mercato

5 - Informazione e mercati

6 - Esercitazione - free riding a 2 soggetti

7 - Esercitazione - free riding a 3 soggetti

8 - Esercitazione - free riding con mediatore

9 - Esercitazione - segnalazione nel mercato del lavoro

10 - Esercitazione - il mercato assicurativo

11 - Il concetto di equilibrio

12 - Esercitazione - Reputazione e teoria dei giochi

13 - Esercitazione - strategie e teoria dei giochi

14 - Esercitazione - teoria dei giochi ed equilibrio di Nash

15 - L'Equilibrio competitivo

16 - L'Economia del benessere

17 - I fallimenti di mercato

18 - I costi di transazione

19 - Le dimensioni distintive delle transazioni

20 - Il problema del make-or-buy

21 - Il problema del make-or-buy: il caso FB e GM

22 - Il problema del make-or-buy: il caso McDonald's

23 - Il Principio di massimizzazione del valore

24 - Esercitazione - Il Principio di massimizzazione del valore

25 - Esercitazione - Il Principio di massimizzazione del valore con vincolo di bilancio

26 - La trappola della povertà e il teorema di Coase

27 - I prezzi di trasferimento

28 - La doppia marginalizzazione

29 - Esercitazione – La doppia marginalizzazione nell’impresa multi-divisionale (parte 1)

30 - Esercitazione -La doppia marginalizzazione nell’impresa multi-divisionale (parte 2)

31 - I problemi di formulazione

32 - La valutazione dell'efficacia di coordinamento

33 - Esercitazione - Introduzione di un nuovo prodotto e coordinamento di impresa

34 - Esercitazione - Massimo ritardo di produzione e fragility index

35 - Organizzazione d'impresa: la Direzione aziendale

36 - Organizzazione d'impresa: R&S, marketing e risorse umane

37 - Organizzazione d'impresa: produzione, approvvigionamento, logistica e contabilità aziendale

38 - Il ruolo di CIO in azienda: il triangolo visione, organizzazione e capacità di esecuzione attraverso l’IT

39 - Il modello principale agente e il contratto di first best

40 - Il contratto con sforzo osservabile e non osservabile

41 - Il contratto con sforzo osservabile e non osservabile. Esercitazione

42 - I salari di efficienza e il monitoraggio

43 - Esercitazione - Salari di efficienza e monitoraggio

44 - Il Lean Thinking – (Parte 1)

45 - Il Lean Thinking – (Parte 2)

46 - Project management: contesto, pianificazione e strumenti

47 - Project management: monitoraggio, controllo, rischi

48 - La scienza dell'organizzazione: sviluppo storico e campo di ricerca

49 - I modelli organizzativi e la trasformazione digitale

50 - Il clima aziendale

51 - Analisi e misurazione del clima aziendale

52 - La cultura aziendale

53 – Business Process Management

54 – Le Conclusioni

TIPOLOGIE DI ATTIVITÀ DIDATTICHE PREVISTE E RELATIVE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

/**/
Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.

Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.

Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.

Il modello didattico adottato prevede sia didattica erogativa (DE) sia didattica interattiva (DI):

La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità asincrona delle videolezioni, delle dispense, dei test di autovalutazioni predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento; la metodologia di insegnamento avviene in teledidattica. La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
Sono previsti interventi brevi effettuati dai corsisti (ad esempio in ambienti di discussione o di collaborazione, in forum, blog, wiki), e-tivity strutturate (individuali o collaborative), sotto forma tipicamente di produzioni di elaborati o esercitazioni online e la partecipazione a web conference interattive.

Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.

Per le attività di autoapprendimento sono previste 162 ore di studio individuale.

L'Ateneo prevede 7 h per ogni CFU articolate in 6 h di didattica erogativa (DE) e 1 h di didattica interattiva (DI).

Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

MODALITÀ E CRITERI DI VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

/**/
La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.

L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.

L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.

L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.

Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

CRITERI DI MISURAZIONE DELL'APPRENDIMENTO E ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

/**/
Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.

La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.

La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.

È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.

La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.

Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

ATTIVITÀ DI DIDATTICA EROGATIVA (DE)

/**/

è 54 Videolezioni + 54 test di autovalutazione Impegno totale stimato: 54 ore

ATTIVITÀ DI DIDATTICA INTERATTIVA (DI) ED E-TIVITY CON RELATIVO FEED-BACK AL SINGOLO STUDENTE DA PARTE DEL DOCENTE O DEL TUTOR

/**/

è Redazione di un elaborato

- è Partecipazione a web conference
- è Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- è Svolgimento della simulazione del test finale

Totale 9 ore

MATERIALE DIDATTICO UTILIZZATO

/**/

è Videolezioni

èDispense predisposte dal docente e/o slide del docente

èTesto di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.