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

12

SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE

IEGE-01/A

ANNO DI CORSO

III Anno

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ FORMATIVA

/**/
Base q

Caratterizzante q

Affine X

Altre attività q

NUMERO DI CREDITI

12 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

Introduzione all'organizzazione

I 10 principi dell'economia

Efficienza, efficacia ed equità

Informazione, organizzazione e mercato

Informazione e mercati

Esercitazione - free riding a 2 soggetti

Esercitazione - free riding a 3 soggetti

Esercitazione - free riding con mediatore

Esercitazione - segnalazione nel mercato del lavoro

Esercitazione - il mercato assicurativo

Il concetto di equilibrio

Esercitazione - Reputazione e teoria dei giochi

Esercitazione - strategie e teoria dei giochi

Esercitazione - teoria dei giochi ed equilibrio di Nash

L'Equilibrio competitivo

L'Economia del benessere

I fallimenti di mercato

I costi di transazione

Le dimensioni distintive delle transazioni

Il problema del make-or-buy

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

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

Il Principio di massimizzazione del valore

Esercitazione - Il Principio di massimizzazione del valore

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

La trappola della povertà e il teorema di Coase

I prezzi di trasferimento

La doppia marginalizzazione

Esercitazione – La doppia marginalizzazione nell’impresa multi-divisionale

Esercitazione: La doppia marginalizzazione nell'impresa multi-divisionale con risultati ottimi

I problemi di formulazione

La valutazione dell'efficacia di coordinamento

Esercitazione - Introduzione di un nuovo prodotto e coordinamento di impresa

Esercitazione - Massimo ritardo di produzione e fragility index

Organizzazione d'impresa: la Direzione aziendale

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

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

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

Il ruolo di CIO in azienda: innovazione e problem solving attraverso la tecnologia

La sicurezza informatica aziendale: necessità contingenti e sfide future

Il modello principale agente e il contratto di first best

Il contratto con sforzo osservabile e non osservabile

Il contratto con sforzo osservabile e non osservabile. Esercitazione

I salari di efficienza e il monitoraggio

Esercitazione - Salari di efficienza e monitoraggio

Il Lean Thinking – cosa fare (“dov’è l’ombrello - parte 1”)

Il Lean Thinking – cosa fare (“dov’è l’ombrello - parte 2”)

Project management: contesto, pianificazione e strumenti

Project management: monitoraggio, controllo, rischi

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

I modelli organizzativi e la trasformazione digitale

Le decisioni nelle organizzazioni: razionalità limitata e aspetti cognitivi

Oltre la razionalità limitata per le decisioni nei contesti organizzati

La fase "Problem Setting" del processo decisionale

La fase del "Problem Solving" e gli approcci alle decisioni

Le decisioni in condizioni non deterministiche

Le decisioni interattive

Il clima aziendale

Analisi e misurazione del clima aziendale

La cultura aziendale

TIPOLOGIE DI ATTIVITÀ DIDATTICHE PREVISTE E RELATIVE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

/**/
L’insegnamento è articolato in videolezioni di circa 30 minuti corredate da dispense, slide e questionario di autovalutazione.

Per ogni insegnamento è prevista1 videolezione di didattica erogativa in modalità sincrona a contenuto innovativo ed interattivo, secondo modalità definite dal docente di riferimento,vi è altresì la possibilità di redazionedi un elaborato per insegnamento, differenziato in termini di difficoltà rispetto all'ampiezza dei CFU assegnati.

Il modello didattico 2025-2026, in ottemperanza al D.M. 1835 del 6 dicembre 2024, prevede di norma, per ogni CFU, un totale di almeno 7 ore di didattica. La didattica erogativa è perciò effettuata dall'Anno Accademico 2025/2026 per l'80% in modalità asincrona, articolata in un numero di videolezioni coerente ai CFU complessivi del singolo insegnamento, corredate da materiale didattico adeguato allo studio individuale e, per almeno il 20%, in modalità sincrona

La didattica erogativa asincrona prevede per ogni ora una videolezione registrata, una dispensa corredata da riferimenti bibliografici, note, tabelle, immagini, grafici ed un questionario di dieci domande di autovalutazione con quattro possibili risposte di cui solo una corretta e tre distrattori, oltre un file di riepilogo relativo agli obiettivi ed alla struttura in paragrafi della lezione, con l'aggiunta di alcune parole chiave. Nel dettaglio la videolezione corrisponde alla singola lezione teorica del docente.La didattica sincrona si compone di una web conferenze per CFU e di un elaborato per insegnamento, differenziato in termini di difficoltà rispetto all'ampiezza dei CFU assegnati.L'obiettivo della didattica erogativa in modalità sincrona è assicurare tutte quelle attività che tipicamente richiedono apprendimenti "in situazione" o rapporto "face to face", quali laboratori, seminari, esperienze sul campo, tirocini, ecc., tenendo conto anche delle metodologie a carattere innovativo e volte a favorire l'interazione docente-studenti e tra studenti

Sono previsti:

interventi didattici rivolti da parte del docente/tutor all'intera classe (o a un suo sottogruppo), tipicamente sotto forma di dimostrazioni o spiegazioni aggiuntive (ad esempio dimostrazione o suggerimenti operativi su come si risolve un problema, esercizio esimilari); gli interventi brevi effettuati dai corsisti (ad esempio in ambienti di discussione o di collaborazione); le e-tivity strutturate (individuali o collaborative), sotto forma tipicamente di report, esercizio, studio di caso, problem solving, web quest,progetto,produzionediartefatto(ovariantiassimilabili),effettuati dai corsisti, con relativo feed-back; le forme tipiche di valutazione formativa, con il carattere di questionari o test initinere; le esperienze di apprendimento in situazione realizzabili attraverso ambienti di simulazione, oppure attraverso la virtualizzazione di laboratori didattici.
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.

Nel computo delle ore della didattica erogativa sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul Corso di Studio, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano nei servizi di tutoraggio per l'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 erogativa 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 la verifica 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 per verificare la capacità di apprendimento ovvero il livello di apprendimento raggiunto dallo studente. 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 studenti che avranno luogo durante la fruizione del corso proposte dal docente o dal tutor.

CRITERI DI MISURAZIONE DELL’APPRENDIMENTO E ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

/**/
La didattica sincrona garantisce una premialità massima di 2 punti che si somma al voto dell’esame finale, suddivisa in 1 punto per la didattica erogativa sincrona (Webconference) ed 1 punto didattica erogativa sincrona (Elaborato). La premialità massima per le Webconference è di un punto sul voto di esame. Ogni studente può partecipare a tutte le Webconference erogate. Per ciascuna di esse, il superamento del test finale di apprendimento –che richiede almeno quattro risposte corrette su cinque domande relative al tema trattato – consente di ottenere un punteggio pari a 0,5. Una volta raggiunto un punteggio totale di 1, allo studente viene riconosciuta la premialità. La redazione dell’elaborato consente una premialità pari ad 1 punto sul voto dell’esame, se considerato sufficiente. Saranno rese disponibili due tracce di elaborati.

È data facoltà allo studente di partecipare alla didattica erogativa sincrona.

La valutazione finale ha lo scopo di misurare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite per verificare la capacità di apprendimento ovvero il livello di apprendimento raggiunto dallo studente. 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 ottenuto nella verifica di profitto al quale si sommano le premialità che lo studente può aver ottenuto partecipando alla didattica erogativa sincrona e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica sincrona 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 ed anche all’ultima domanda.

ATTIVITÀ DI DIDATTICA EROGATIVA ASINCRONA

Di norma massimo l’80% delle lezioni è svolto in modalità asincrona.

ATTIVITÀ DI DIDATTICA EROGATIVA SINCRONA CON RELATIVO FEED-BACK AL SINGOLO STUDENTE DA PARTE DEL DOCENTE O DEL TUTOR

Almeno il 20% delle lezioni è svolto in modalità sincrona e possono prevedere:

èPartecipazione web conference

èRedazione di un elaborato

èSvolgimento delle prove in itinere con feedback

èSvolgimento della simulazione del test finale

MATERIALE DIDATTICO UTILIZZATO

è Videolezioni

è Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente

è Questionario di autovalutazione

è Materiali predisposti per le lezioni sincrone

è Testo 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.