

## **IMPRESA**

### **obiettivi didattici:**

elaborare strategie di problem-solving in un contesto competitivo

sperimentare l'uso di dati a fini di pianificazione dell'attività

intuire le caratteristiche delle funzioni aziendali e la natura della loro relazione

**numero di giocatori:** minimo 10, massimo 30, suddivisi in 2 o più squadre

**elementi del gioco:** Prodotti (60 pezzi); Euro (1200); fogli bianchi per costruire documenti quali:

- 1) conferme d'ordine a cliente
- 2) richieste di acquisto al fornitore
- 3) fatture di vendita.

### **Ruoli di gioco:**

**Cliente**, ovvero il conduttore del gioco, che ad ogni giro formula al Commerciale di ogni squadra le proprie richieste di Prodotti; provvede al pagamento, versando il corrispettivo 2 giri dopo la consegna dei Prodotti su ricevimento di fattura. Il Cliente possiede tutto il denaro del gioco, a parte la quota minima di partenza prevista per ogni squadra (eur 100,00).

**Imprese**, che sono minimo 2, massimo 4 squadre. In ogni squadra vi sono i seguenti ruoli (per ogni ruolo è possibile che ci siano 2 o più giocatori):

- **Commerciale:** riceve dal Cliente le richieste di Prodotto, le trasmette a Magazzino per conferma della disponibilità e poi rende al Cliente la Conferma d'Ordine; riceve i Prodotti da Magazzino, richiede la Fattura alla Contabilità e trasmette entrambi al Cliente. Registra i dati che ritiene utili per il gioco.
- **Magazzino:** conferma la disponibilità del Prodotto (2 Prodotti alla partenza del gioco) e lo trasferisce al Commerciale; richiede nuovo approvvigionamento di Prodotto agli Acquisti; registra i dati che ritiene utili per il gioco.
- **Contabilità:** su richiesta del Commerciale prepara le Fatture per il Cliente, al prezzo di eur 20,00 a Prodotto, e ne verifica l'incasso (due giri dopo la consegna); stabilisce la disponibilità economica per gli Acquisti e dispone i pagamenti al fornitore su presentazione del modulo di Acquisto a Fornitore (con pagamento immediato); gestisce la cassa (eur 100,00 alla partenza del gioco) e aggiorna il calcolo del guadagno; registra i dati che ritiene utili per il gioco.
- **Acquisti:** sulla base delle richieste del Magazzino, della disponibilità stabilita dalla Contabilità e delle regole formulate dal Fornitore esegue l'acquisto, attraverso il Modulo di Acquisto a Fornitore; registra i dati che ritiene utili per il gioco.

**Fornitore:** possiede tutti i Prodotti, che gli vengono consegnati alla partenza del gioco ( a parte la scorta minima data alle squadre); li vende alle due squadre con un minimo di 2 e un massimo di 10 Prodotti per ordine. Il prezzo del Fornitore è di eur 10,00 a Prodotto.

Il Cliente ed il Fornitore registrano i dati che ritengono utili per il gioco, svolgendo quindi un ruolo di arbitro/garante: i loro registri servono come riscontro dei dati raccolti dalle squadre.

### **Come si gioca:**

- 1) il Cliente suddivide i propri fabbisogni di prodotto in parti uguali su tutte le squadre in gioco, richiedendo quanto necessario al Commerciale di ogni squadra. Il Commerciale, previo controllo di disponibilità al Magazzino, conferma l'ordine al Cliente, chiede fattura alla Contabilità e consegna Prodotto e fattura al Cliente. Se, alla richiesta del Cliente, una delle squadre fosse sprovvista di Prodotto a Magazzino e non confermasse l'ordine, il Cliente richiederà quanto necessario a completamento del suo fabbisogno alle altre squadre in parti uguali.
- 2) Dopo la consegna effettuata al Cliente, le squadre potranno approvvigionarsi di nuovo Prodotto: il Magazzino richiede agli Acquisti nuove quantità di Prodotto; e gli Acquisti richiedono il denaro alla Contabilità, acquistano il Prodotto presso il Fornitore e consegnano al Magazzino.
- 3) A questo punto il giro è terminato. Il Commerciale inizia il giro successivo richiedendo al Cliente nuovi ordini.

**Regole e vincoli:** solo se una squadra non ha sufficiente prodotto a magazzino, allora il Cliente ha il diritto di rivolgere la propria richiesta alle squadre avversarie, che naturalmente ne hanno un vantaggio. Ad ogni nuovo giro il Cliente chiederà quantità diverse di Prodotto, ma formulerà una sola richiesta per ogni giro. Allo stesso modo, ad ogni giro le due squadre possono formulare una sola richiesta di Prodotto al Fornitore, in quantità compresa tra 2 e 10 Prodotti. Una partita termina dopo 10 giri, oppure prima se dovessero terminare il denaro del Cliente o il Prodotto del Fornitore.

**Obiettivo del gioco:** vince la squadra che alla fine del gioco avrà ottenuto il guadagno più alto. Per determinare tale guadagno bisognerà sommare il denaro che risulta in cassa, più quello eventualmente ancora da incassare dal Cliente. A questo valore si sommerà quello dei Prodotti giacenti a Magazzino, valorizzati al 50% del loro costo di acquisto da Fornitore (eur 5,00).