



BUSINESS INTERGENERATIONAL GAME
PER FAR CRESCERE DUE GENERAZIONI. INSIEME.

REGOLAMENTO

BIG SECONDA EDIZIONE

Business Intergenerational Game
PER FAR CRESCERE DUE GENERAZIONI. INSIEME.

Per maggiori informazioni <http://www.cfmt.it/big>

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 e gli imprenditori 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 che, nella sua seconda edizione, è ambientata nel settore turistico: ad ogni squadra, infatti, viene assegnato un albergo che versa in una condizione di crisi, e sta ai giocatori cercare di riportarlo ad avere un buon posizionamento sul mercato.

Le squadre avranno un mese di tempo, a partire da metà ottobre 2019, che corrisponderà a 4 anni di gestione aziendale. Ognuna delle quattro giocate settimanali simula infatti 1 anno di gestione. 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, giornalisti, docenti e consulenti selezionerà i gruppi che, meglio di altri, avranno ottenuto risultati aziendali di successo facendo leva, oltre che sulle proprie capacità personali, sulla collaborazione intergenerazionale.

A titolo di riconoscimento del merito e delle capacità personali espresse nel corso di BIG, agli studenti selezionati, che risulteranno meritevoli, sono riservati corsi di formazione nelle più prestigiose Università italiane e Business School.

Per partecipare basta registrarsi sul sito di CFMT <http://www.cfmt.it/big>: 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.

In partnership con





BUSINESS INTERGENERATIONAL GAME
PER FAR CRESCERE DUE GENERAZIONI, INSIEME.

Art. 1 - Organizzatori

CFMT - Centro di Formazione Management del Terziario, da quasi 25 anni è al fianco di dirigenti ed aziende. Pensato da Confcommercio e Manageritalia per guardare al futuro, unisce manager, specialisti e professionisti dell'innovazione e della formazione. BIG è un'iniziativa sviluppata per i giovani, coerente con l'obiettivo di «Responsabilità sociale» che CFMT si è dato per investire sulla employability dei giovani, "futuri manager del terziario."

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

Art.2 - Scopo del Gioco

Come si gioca

In BIG lo scenario di partenza è identico per tutte le squadre. Ogni squadra rappresenta un albergo che versa in una situazione di difficoltà evidenziata da risultati di mercato insoddisfacenti. Naturalmente, trattandosi di turismo, il mercato di riferimento è sia nazionale sia globale, ma l'integrazione con il territorio in cui l'albergo opera rappresenta un aspetto da tenere in grande considerazione.

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: direzione di gestione alberghiera, marketing-vendite (che include web-marketing) e amministrazione e controllo. 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 della direzione di gestione alberghiera 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 di gioco. Poiché ogni round simula un anno di gestione aziendale, l'intero BIG simula 4 anni di gestione aziendale;
5. all'inizio del primo round, vengono fornite a ogni squadra:
 - i dati storici relativi al mercato e alla gestione dell'albergo dei due anni precedenti;
 - un pannello di controllo che riporta i principali indicatori di valutazione (profitto, EBIT, etc);
6. durante lo svolgimento di ogni round:
 - ogni squadra deve analizzare la situazione, definire i propri obiettivi, elaborare la strategia per conseguirla e metterla in atto agendo le leve messe a disposizione dall'ambiente simulato;



BUSINESS INTERGENERATIONAL GAME
PER FAR CRESCERE DUE GENERAZIONI, INSIEME.

- le decisioni devono essere confermate entro una scadenza prestabilita;
- 7.** al termine di ogni round è previsto un checkpoint nel quale vengono fornite ad ogni squadra:
 - i risultati conseguiti nell'anno simulato frutto delle decisioni prese all'inizio del round.
 - un feedback sull'andamento della gestione aziendale attraverso il pannello di controllo che riporta i principali indicatori di valutazione (profitto, EBIT, etc);
 - eventuali eventi chiave della giocata successiva (andamento del mercato, eventi istituzionali, legislativi e politici, etc).

Ad ogni squadra vengono forniti help contestuali 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 generazioni differenti.

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 2019 si svolgerà dal 21 ottobre 2019 al 17 novembre 2019 con il seguente timing:

- primo round: 21 ottobre / 27 ottobre
- secondo round: 28 ottobre / 3 novembre
- terzo round: 4 novembre / 10 novembre
- quarto round: 11 novembre / 17 novembre
- assegnazione dei riconoscimenti: 12 dicembre 2019

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 pubblica o privata 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
 - i.** economia del turismo
- 2.** Laureati, fino a 29 anni, provenienti da un corso di Laurea Triennale o Magistrale (o a ciclo



BUSINESS INTERGENERATIONAL GAME
PER FAR CRESCERE DUE GENERAZIONI, INSIEME.

unico, dove previsto) presso una qualsiasi Università pubblica o privata 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
- i.** economia del turismo

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 6 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 <http://www.cfmt.it/big> entro il **6 ottobre 2019** seguendo la procedura, distinta per giovani, manager oppure squadre.

È possibile creare squadre aziendali rispettando i criteri citati nell'art.3. del presente Regolamento.

Lo staff di BIG:

- provvederà a selezionare le iscrizioni verificando la sussistenza dei requisiti riportati nell'art. 3;
- si riserva, a suo insindacabile giudizio, di convalidare le iscrizioni;
- si riserva di rivedere la composizione delle squadre.

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. Nello specifico i criteri di valutazione sono i seguenti: risultato economico, livello di collaborazione tra junior e senior, integrazione con altre aziende sul territorio.

A tutti i vincitori verrà dato ampio risalto sia sui siti web istituzionali che nelle iniziative promozionali online e offline che verranno attivate per l'evento ufficiale di assegnazione dei riconoscimenti. Inoltre, questo evento sarà un'opportunità per i giovani più meritevoli di avere grande visibilità nei confronti dei più importanti player del settore del turismo.

Infine, quale attestazione del merito e delle capacità personali espresse nel corso di BIG, sono previsti particolari riconoscimenti così differenziati:

BIG Awards sono destinati alle tre squadre che, oltre ad aver raggiunto i migliori risultati



BUSINESS INTERGENERATIONAL GAME
PER FAR CRESCERE DUE GENERAZIONI, INSIEME.

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, in digital learning, progettate e organizzate da Cfmt (ad esempio: Personal Branding, LinkedIn Networking, Time Management)

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

Riconoscimenti:

BIG AWARDS

Prima squadra classificata BIG AWARDS:

Per i giovani: Attività formativa/Corso di specializzazione presso le più prestigiose Università italiane e Business School, del valore complessivo fino a euro 3.000 (per ciascun giovane appartenente alla squadra vincitrice).

Inoltre, per la squadra è previsto un Learning Tour in una struttura internazionale.

Seconda squadra classificata BIG AWARDS:

Per i giovani: Attività formativa/Corso di specializzazione presso le più prestigiose Università italiane e Business School, del valore complessivo fino a euro 2.000 (per ciascun giovane appartenente alla squadra vincitrice).

Terza squadra classificata BIG AWARDS:

Per i giovani: Attività formativa/Corso di specializzazione presso le più prestigiose Università italiane e Business School, del valore complessivo fino a 1.000 euro (per ciascun giovane appartenente alla squadra vincitrice).

I premi, come sopra descritti, rappresentano il riconoscimento del merito e delle capacità personali che potranno essere espresse, per l'intera durata di BIG, sia dai giovani che dai manager selezionati dalla giuria.

Art. 6 - La Giuria

Il giudizio della giuria sarà insindacabile. La giuria si riserva, eventualmente, il diritto di non assegnare alcuni dei riconoscimenti previsti o di assegnare riconoscimenti ex equo.

Art. 7 - L'assegnazione dei riconoscimenti

L'assegnazione dei riconoscimenti di BIG verrà effettuata il 12 dicembre 2019.

Art. 8 - Privacy

Ciascun partecipante dichiara di essere stato compiutamente informato, ai sensi di quanto previsto dal decreto legislativo n. 196/2003 e del Regolamento UE n. 679/2016, circa le finalità, la base giuridica e le modalità del trattamento dei propri dati personali, autorizzando CFMT al medesimo trattamento secondo quanto contenuto nel presente regolamento.