



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI GUGLIELMO MARCONI
FACOLTÀ DI ECONOMIA

INFRASTRUTTURE – LABORATORI E AULE INFORMATICHE

Tutti i corsi di studio dell'Università Guglielmo Marconi consentono allo studente di applicare le conoscenze acquisite a contesti reali, attraverso simulazioni e sperimentazioni virtuali. I Laboratori virtuali sono uno strumento innovativo di insegnamento. Essi permettono la realizzazione di attività sperimentali e simulazioni applicate che consolidano l'apprendimento degli argomenti trattati, stimolando l'apprendimento attivo in un contesto di studio guidato, sicuro, sempre disponibile ed in grado di consentire il confronto tra i risultati ottenuti e quelli previsti. I laboratori Virtuali presentati nel seguente prospetto sono solo alcuni di quelli in continuo sviluppo. Unitamente ai laboratori virtuali, l'Ateneo si è dotato di laboratori frontali di tipo tradizionale. I laboratori frontali, parimenti a quelli virtuali, sono guidati dal docente e dai tutor. Per parteciparvi occorre prenotarsi secondo le procedure indicate dal CdS. Le attività laboratoriali frontali indicate nel seguito rappresentano solo una parte di un più ampio progetto in rapido sviluppo.

LABORATORI E CENTRI DI RICERCA INTERDIPARTIMENTALI

CENTRO/LABORATORIO LINGUISTICO DI ATENEO FRONTALE ED ON LINE

Il Centro Linguistico d'Ateneo (CLA) fornisce, nell'ambito della formazione linguistica, servizi che rispondono alle crescenti esigenze della realtà di Ateneo e del territorio. Il Centro organizza servizi didattici volti all'apprendimento delle lingue straniere fornendo e integrando la didattica istituzionale delle lingue; gestisce le procedure di valutazione e i testing di livello di competenze linguistiche degli studenti iscritti. Il CLA esplica la propria attività in qualità di centro interdipartimentale con scopi didattici, di ricerca e di servizi nel settore dell'insegnamento delle lingue e delle metodologie relative utilizzando, anche sperimentalmente, tecnologie avanzate in relazione ai progressi della ricerca nell'ambito delle scienze linguistiche teoriche ed applicate, avvalendosi dell'opera di personale tecnico e amministrativo, di collaboratori linguistici ad esso assegnati, nonché di docenti e ricercatori qualificati. Il CLA gestisce l'insegnamento delle lingue straniere, sostenendo e coordinando quello impartito dalle varie Facoltà, assicurando la produzione dei servizi linguistici d'Ateneo e promuovendo progetti di ricerca applicata nell'ambito della didattica delle lingue moderne. In armonia con quelli che sono i suoi fini istituzionali, il CLA organizza molteplici attività volte a promuovere l'apprendimento, la pratica e lo studio delle lingue straniere e dell'Italiano L/2 come lingua straniera. Tali attività consistono nell'organizzazione ed erogazione di corsi di lingua straniera in modalità FaD (Formazione a Distanza) e in modalità "blended" integrando la didattica online con attività frontali, esercitazioni linguistiche, gruppi di conversazione in lingua, proiezioni in lingua originale e presentazioni multimediali. L'attività del CLA è finalizzata a:

- programmare e pianificare percorsi d'apprendimento delle lingue straniere basandosi sulla ricerca, sulla sperimentazione e sulla produzione di materiali didattici all'avanguardia nell'ambito della glottodidattica, attraverso l'impiego di strumentazioni tecnologiche avanzate;
- creare strumenti di verifica per l'apprendimento delle lingue straniere.

La struttura del Centro Linguistico d'Ateneo è costituita da:

- laboratorio audio-video per l'autoapprendimento;
- laboratorio linguistico - informatico per l'autoapprendimento;
- aule seminariali;
- sala proiezioni;
- cabine con strumentazione per traduzioni in simultanea;
- aule attrezzate;
- sala di registrazione dove vengono predisposti materiali didattici per i laboratori.

AULE INFORMATICHE E LABORATORI POLIVALENTI FRONTALI ED ON LINE

Utilizzabili come aula informatica, laboratori linguistici o di ricerca e sono disponibili per studenti, docenti e ricercatori e sono configurabili in relazione alle diverse attività.

Le caratteristiche della popolazione studentesca residente in tutte le aree geografiche italiane ha richiesto, per venire incontro alle particolari esigenze di assistenza, la predisposizione di una apposita rete di sedi regionali con funzioni di laboratori di ricerca e centri di assistenza studenti dotati aule multimediali a loro destinate.

N°	Tipo di organizzazione	Riferimenti organizzativi	N° postazioni (in rete)	Ore di apertura settimanale	Mesi di utilizzo (nell'anno)
1	Ateneo	Sede centrale	20	40	12
2	Ateneo	<u>Sedi regionali</u> Milano Sestri Levante Cento Prato Capalbio Napoli Palermo Gela	160	40	12

Allestimento standard:

Tutte le postazioni informatiche sono dotate del software di base di Office Automation e di accesso ad Internet, finalizzato alle attività di ricerca e di approfondimento degli argomenti di studio. Configurazione minima: Sistema Operativo: Win 98/2000/XP/Vista, RAM: almeno 512 MB, Schermo con risoluzione 1024 x 768 o superiore a milioni di colori, Scheda audio, altoparlanti e microfono, Browser: Microsoft Explorer 7.0, Firefox 2.0.X oppure Mac OS-X con browser Safari 3, Firefox 2.0.X, Plug-in di Macromedia Flash 9.0, Windows Media Player, Banda di collegamento: ADSL o superiore. Tutti i centri sono dotati di attrezzature per video-web conference

Allestimenti specifici: Software e attrezzatura specifica sono resi disponibili in relazione alle diverse attività didattiche o di ricerca.

MACROECONOMIA – SIMULAZIONE / SERIOUS GAME

Si tratta di un vero e proprio gioco multimediale con finalità didattiche, tramite il quale, dopo una spiegazione degli obiettivi di politica economica e degli strumenti utilizzati dall'operatore pubblico per raggiungerli, lo studente è chiamato a impersonare il ruolo Presidente di un Paese e ad agire sulle variabili macroeconomiche, in modo da ottenere risultati positivi per il sistema. L'obiettivo è migliorare le condizioni del Paese nel periodo del mandato presidenziale, che è di 4 anni, anche avvalendosi dei consigli dei Ministri e del Governatore della Banca Centrale. Ciascun intervento di politica economica viene valutato dagli *stakeholder* (famiglie, imprese, lavoratori e sistema finanziario) e il risultato finale dipende dalla media di tali voti.

MARKETING - PERCORSO DIDATTICO MULTIMEDIALE

I percorsi didattici multimediali sono utili strumenti di apprendimento che, grazie all'utilizzo mirato di grafica, audio/video, ecc. e associati ai testi nel contempo sintetici ed esaurienti, agevolano nello studente la focalizzazione e l'approfondimento sui temi più importanti della disciplina, favorendone la comprensione e la memorizzazione. In questo caso si ripercorrono i passaggi fondamentali delle buone prassi di marketing attraverso un graphic novel animato.

CASO GEOX - STUDIO DI CASO

Si tratta di uno studio di caso esemplare presentato in forma multimediale. Lo studente viene guidato da un personaggio guida attraverso tre differenti sezioni: la prima ha come obiettivo la presentazione generale dell'azienda, della sua storia e della sua struttura organizzativa; la seconda focalizza la strategia aziendale servendosi del "Modello di Porter" e della "catena del valore", di un'analisi SWOT, di uno studio dei processi innovativi attraverso l'analisi dei brevetti e del processo di internazionalizzazione; la terza è costituita da un'intervista virtuale animata a Mario Moretti Polegato, presidente e fondatore di Geox.

ECONOMIA AZIENDALE - RETI DI VENDITA – SIMULAZIONE

Nella simulazione dedicata alle reti di vendita lo studente veste i panni del direttore vendite di un'azienda internazionale ed è chiamato a prendere decisioni strategiche per il potenziamento della rete di vendita, l'incremento dei profitti, l'apertura di nuovi punti vendita e il miglioramento della fidelizzazione dei clienti e l'acquisto di nuove quote di mercato. Per prendere queste decisioni, al termine delle quali verrà valutato, ha a disposizione diverse leve e strumenti che potrà adoperare sulla base delle conoscenze teoriche fin qui acquisite.

ECONOMIA E GESTIONE DELLE IMPRESE - DELOCALIZZAZIONE PRODUTTIVA – SIMULAZIONE

La simulazione si propone come training di un potenziale responsabile della produzione di una grande impresa multinazionale che, sulla base di un budget a disposizione deve decidere dove realizzare i propri impianti, cosa esternalizzare, in quali Paesi operare, dove produrre cosa, dove indirizzare i propri investimenti, su quanti e quali figure professionali puntare in ciascun stabilimento.

Dovrà anche definire la diversa politica salariale e di incentivazione per i diversi sistemi economici.

Mediante queste leve dovrà assicurare il corretto funzionamento dell'azienda, il raggiungimento della produzione obiettivo, minimizzando i costi e mantenendo elevato il grado di produttività, anche relazionandosi con le istanze dei diversi sistemi politici locali.

ECONOMIA AZIENDALE - LA GESTIONE DEL SISTEMA FINANZIARIO AZIENDALE E DELLE FONTI DI FINANZIAMENTO – SIMULAZIONE

La simulazione dedicata alla gestione del sistema finanziario aziendale e delle fonti di finanziamento, progettato e sviluppato per la disciplina “Finanza aziendale” del Corso di Laurea di Economia, intende mettere a disposizione dello studente un ambiente virtuale dove si simula il training di un potenziale amministratore delegato di un’impresa fortemente indebitata chiamato a risanarla e a garantire investimenti consoni, ricorrendo ai diversi strumenti finanziari disponibili. Dovrà anche definire la diversa politica salariale e di incentivazione per i diversi sistemi economici.

ORGANIZZAZIONE AZIENDALE - SIMULAZIONE VALORIZZAZIONE, OTTIMIZZAZIONE E SVILUPPO DEL SISTEMA LOGISTICO DELL’IMPRESA

Si tratta di una simulazione cooperativa multiplayer progettata per simulare l’operato di un team di figure aziendali tipiche di un sistema logistico industriale tipico (responsabile acquisti, responsabile magazzino, responsabile produzione e responsabile vendite). Il risultato aziendale dipende dalle azioni coordinate dei componenti il team e non esclusivamente dal singolo utente. Dopo ogni anno di esercizio, il team viene valutato secondo il grado di soddisfazione degli stakeholders. Si è voluto aumentare la complessità della simulazione introducendo dei fattori di rischio, che potrebbero minare il risultato complessivo, dovuti a particolari strategie di gioco del team. Nel caso in cui non tutti i ruoli risultino assegnati e interpretati da giocatori fisici, un simulatore sostituisce il ruolo o i ruoli scoperti.