

# BUSINESS GAME

## Corso di Laurea in Ing. Gestionale

### Regolamento

#### A CHI E' RIVOLTO

Sono ammessi al Business Game gli studenti di *Ingegneria Gestionale delle sedi di Bovisa e Cremona* iscritti al terzo anno degli orientamenti propedeutici alla Laurea Magistrale che, all'inizio del secondo semestre:

1. hanno la prova finale (3 CFU) inserita nel piano degli studi;
2. hanno già superato almeno 2 esami su 3 fra: Impresa e decisioni strategiche, Gestione dei sistemi logistici e produttivi, Gestione e organizzazione aziendale.

**L'avvenuto superamento degli esami propedeutici verrà verificato alla fine di marzo** per consentire la registrazione in carriera degli esami sostenuti nella sessione invernale. **Chi non ha maturato i requisiti verrà espulso d'ufficio dal gioco.** Poiché, come viene spiegato nel seguito, si partecipa al game in squadre, l'espulsione di uno studente penalizzerà anche i suoi compagni di squadra, che si ritroveranno a proseguire il gioco avendo in squadra un componente in meno.

Sono ammessi, *senza vincoli di accesso*, gli studenti di *Ingegneria della Produzione Industriale di Lecco* iscritti al percorso propedeutico alla Laurea Magistrale, con piano di studio preventivamente approvato propedeutico-gestionale.

#### COME SI GIOCA

Il Business Game ha luogo **esclusivamente nel secondo semestre** e si gioca **solo in squadre** formate da **3 studenti**. I componenti di una squadra possono appartenere a scaglioni e orientamenti differenti e, se necessario, possono sostenere il game "a distanza" (esempio: gli studenti in Erasmus) coordinandosi con gli altri componenti della squadra, ad esempio via Skype o attraverso strumenti simili.

Per ogni squadra, il gioco consiste nel **gestire** attraverso un sofisticato software di Business Simulation **un'impresa virtuale per 5 periodi** (5 trimestri virtuali). L'impresa compete in un "girone", ovvero un contesto competitivo in cui operano altre 5 imprese, gestite da altrettante squadre. Obiettivo di ogni squadra durante il Business Game è la massimizzazione di specifici risultati aziendali (EBIT e prezzo dell'azione).

La simulazione inizia nel mese di febbraio 2019 e termina a metà maggio. La piattaforma utilizzata per la simulazione viene modificata di anno in anno, pur mantenendo le principali aree decisionali del general management.

#### Informazioni generali sul gioco

Tutte le imprese offrono **3 (linee di) prodotti indipendenti ma correlate nel processo produttivo**. Le 3 (linee di) prodotti si differenziano in termini di:

- Costi di produzione e prezzi di vendita
- Tempi di produzione
- Spazio fisico occupato nei punti vendita e nel trasporto

Le imprese si occupano di tutte le fasi del ciclo economico, dalla produzione alla vendita dei prodotti finiti ai consumatori finali. Le imprese acquistano materie prime da due tipi di fornitori (fornitori locali e importatori), e possono realizzare internamente le attività di trasformazione degli input in output, oppure, se la capacità produttiva non è sufficiente, dare parte della produzione in outsourcing (a un costo ovviamente più alto rispetto a quello della produzione interna). I prodotti finiti possono essere venduti al dettaglio (direttamente ai consumatori finali) oppure a grossisti. Il comportamento di acquisto di consumatori finali e grossisti è descritto nel manuale di gioco, scaricabile a partire dal **4 febbraio 2019**, dalla pagina <http://polimi.businessgamesonline.com>.

L'andamento della domanda nel mercato è gestito da un simulatore. Ogni squadra è chiamata a utilizzare le informazioni di partenza sul mercato per prevedere la domanda dei tre prodotti e, in funzione di questa, prendere una serie di decisioni, relative alle quattro funzioni esistenti in impresa:

1. Operation, che presidia produzione e acquisti;

2. Marketing, che svolge il ruolo di sensore del mercato e di finalizzatore delle attività commerciali e controlla la vendita ai grossisti;
3. Distribuzione, che controlla la vendita al dettaglio e, quindi, comprende la logistica, la gestione di negozi propri e le risorse di vendita;
4. Finanza e controllo, che controlla i risultati economici e definisce i budget.

NOTA BENE: Come avviene in ogni contesto competitivo reale, anche in questo gioco, gli effetti sulle performance d'impresa delle decisioni prese da ciascuna squadra dipenderanno in larga misura dalle decisioni prese dalle altre 5 squadre del girone.

### Avvio del gioco

Tutti i partecipanti dovranno formare le squadre e potranno iscriverle al gioco fino a **domenica 24 febbraio 2019**. Per iscriversi al game, si seguano le seguenti istruzioni:

Sarà possibile iscrivere la propria squadra al gioco a partire dal **4 febbraio 2019** fino alle **ore 24:00 di domenica 24 febbraio 2019**.

Per iscriversi al game, un componente di ciascuna squadra (il **caposquadra**) deve:

- **accedere** al sito <http://polimi.businessgamesonline.com>, sezione "**Registration**"
- **selezionare** dall'elenco degli studenti del terzo anno di ing. Gestionale e ing. della Produzione Industriale il proprio nome e quello dei suoi 2 compagni di squadra,
- **scegliere un nome** per la squadra e una **password** di accesso al sistema che sarà **identica per tutti i componenti** della squadra.

A questo punto, **TUTTI i componenti della squadra** dovranno **confermare** la propria partecipazione alla squadra seguendo le istruzioni dell'email che il sistema invierà loro in automatico all'**indirizzo di posta elettronica polimi**. Dopo aver svolto questa operazione, tutti gli studenti dovrebbero ricevere un'email di conferma di avvenuta iscrizione. Si raccomandano gli studenti di verificare la corretta ricezione di tale email.

**Qualora non si siano trovati 2 compagni di squadra**, si raccomandano gli studenti di **isciversi comunque attraverso la piattaforma come squadra formata da 1 (o 2) componente(i)**; al termine della finestra di iscrizione, le squadre composte solo da uno o due componenti verranno riaggregate d'ufficio. La lista dei componenti di tutte le squadre partecipanti al gioco, la suddivisione delle squadre in gironi e l'IdSquadra saranno pubblicate sul sito <http://polimi.businessgamesonline.com> nella sezione "**The team list**" un paio di giorni dopo la chiusura delle iscrizioni.

Come già indicato, a partire dal **4 febbraio 2019**, dal sito <http://polimi.businessgamesonline.com>, i componenti di ciascuna squadra potranno **scaricare il manuale** che descrive la piattaforma di gioco e le variabili decisionali e iniziare a leggerlo. Il giorno **18 febbraio 2019**, tutti gli studenti già iscritti o in procinto di iscriversi al gioco saranno invitati a partecipare a un **incontro di formazione** che vedrà coinvolta la software house che ha sviluppato la piattaforma di gioco. L'incontro si terrà a partire **dalle ore 14:15** presso la sede di Bovisa nell'aula Carassa Dadda. Gli studenti di Bovisa potranno seguirlo di persona; gli studenti di Cremona e Lecco potranno partecipare in videoconferenza dalla propria sede. Indicazioni puntuali su orari e aule dell'incontro di formazione verranno comunicate via email nel mese di febbraio. Gli obiettivi principali dell'incontro saranno due: mostrare tutte le aree della piattaforma e spiegare quali informazioni si trovano in ciascuna area, discutere brevemente alcune relazioni di causa-effetto tra le decisioni e le performance. Nel corso dell'incontro verranno inoltre ripresi alcuni contenuti del regolamento di gioco.

NOTA BENE: **La preventiva lettura del manuale è indispensabile ai fini della comprensione del gioco**. La **partecipazione all'incontro di formazione** erogata da un dipendente della software house che ha sviluppato la piattaforma di gioco è fondamentale per sviluppare dimestichezza con il gioco.

Il giorno **26 febbraio 2019** sarà attivata una **giocata di prova** (facoltativa e non oggetto di valutazione!) a cui si potrà accedere facendo login al sito. **Solo al momento dell'avvio della giocata di prova, le squadre avranno accesso alla piattaforma di gioco con le credenziali definite al momento dell'iscrizione al game** e potranno analizzare i dati di partenza, identici per tutte le squadre. Poiché l'obiettivo della giocata di prova (anche questa *di squadra, NON individuale!*) è aiutare gli studenti a prendere dimestichezza con il gioco e a verificare i risultati delle proprie strategie, **la situazione di partenza nella giocata di prova è identica alla situazione di partenza nel gioco ufficiale**. Se una squadra decide di sfruttare la giocata di prova, potrà inserire le proprie decisioni e verificarne i risultati in un contesto competitivo in cui le decisioni prese dalle 5 imprese rivali saranno definite dal computer e saranno identiche per tutte le squadre. La giocata di prova resterà attiva fino al **12 marzo 2019**. Il **28 febbraio 2019** sarà attivato anche il **gioco ufficiale**.

NOTA BENE: Poiché i competitor nella giocata di prova (imprese virtuali gestite dal computer) e nel gioco ufficiale (imprese virtuali gestite da altre squadre di studenti) non saranno gli stessi, verosimilmente, le strategie che ne guidano le decisioni saranno diverse, pertanto i risultati delle medesime scelte possono essere diversi tra giocata di prova e gioco ufficiale.

### Articolazione del gioco

Il gioco si articola nelle seguenti fasi:

- Definizione della strategia corporate e dei piani delle 4 funzioni aziendali interessate dal gioco (operations, marketing, distribuzione, finanza e controllo). Ogni squadra deve definire la strategia di impresa, calarla sulle 3 linee di prodotto e poi sulle 4 funzioni aziendali. Come già evidenziato in precedenza, poiché ogni squadra opera in un mercato competitivo, l'efficacia delle sue strategie non dipende solo dalla bravura dei suoi componenti nella gestione dell'impresa, ma anche dalle decisioni prese dai suoi avversari.

- Cinque giocate: in ogni giocata, ciascuna corrispondente a un trimestre di gestione dell'impresa, la squadra è chiamata a prendere tutte le decisioni elencate nelle slide sopra allegate in maniera coerente con la strategia che ha definito. Le decisioni devono essere inserite nella piattaforma entro la data specificata nel Calendario. A valle di ogni giocata, la squadra riceve l'aggiornamento del suo stato e lo studia con l'obiettivo di valutare un ripensamento della strategia e delle scelte di pianificazione, in vista della giocata successiva.

- Analisi finale delle performance di gioco

### Deliverable di gioco

Entro la scadenza di ciascuna delle cinque giocate, ogni squadra effettua le proprie scelte gestionali e le inserisce nella piattaforma online. Le scelte gestionali delle squadre vengono elaborate e l'esito delle giocate viene reso disponibile sulla piattaforma la mattina del giorno successivo alla scadenza della giocata. Per maggiore sicurezza, **in ciascuna giocata si raccomandano tutte le squadre di salvare una copia** (esempio: un'immagine) **della pagina in cui sono state inserite le decisioni definitive.**

L'inserimento sulla piattaforma delle decisioni dovrà avvenire TASSATIVAMENTE entro le **21.00 del giorno di scadenza, salvo eccezioni comunicate nella pagina del calendario**. Non sarà possibile in alcun modo avviare al mancato inserimento, si consiglia pertanto di tenersi un margine di sicurezza. In caso di mancato inserimento il sistema inserirà dei valori di default (nello specifico, i valori inseriti nella giocata precedente). La squadra rimarrà in gara ma in sede di valutazione finale se ne terrà conto.

**Parallelamente al gioco, ogni squadra preparerà due relazioni:**

1. **Analisi iniziale**
2. **Analisi finale**

**e le caricherà sulla piattaforma del game in formato pdf** entro le ore **21.00 del giorno di scadenza**. Le scadenze per il caricamento delle relazioni sono indicate nel calendario delle attività. Poiché molteplici accessi contemporanei alla piattaforma potrebbero ritardare il caricamento dei file, anche in questo caso si consiglia di tenersi un margine di sicurezza e di **non aspettare l'ultimo minuto** per caricare le relazioni.

Prima dell'upload, le relazioni **vanno nominate come segue:**

- Analisi iniziale:  
*IdSquadra\_CognomeCaposquadra\_REL1.pdf* (l'IdSquadra verrà assegnato dal sistema di gioco all'inizio del mese di marzo)
- Analisi finale:  
*IdSquadra\_CognomeCaposquadra\_REL2.pdf*

**Modello di documento** valido per le due relazioni: File Pdf, lunghezza MASSIMA di 24 pagine (indice, figure, tabelle ed eventuali bibliografia o allegati, inclusi; copertina esclusa), lingua INGLESE, nome, cognome e matricola di ciascun componente della squadra riportati sulla copertina.

**Struttura del documento:**

- Testo: Times New Roman 12, interlinea 1.5

- Tabelle/figure: se presenti, devono essere numerate in maniera progressiva e ogni tabella/figura deve avere un titolo sintetico che ne spieghi il contenuto

- Eventuale bibliografia: qualora nel testo venissero riportate frasi o considerazioni prese da articoli, pagine web, etc. va citata la fonte indicando tra parentesi i cognomi degli autori della pubblicazione citata e l'anno di pubblicazione. La fonte va descritta per esteso nella bibliografia, che va inserita al termine della relazione.

Non verranno fornite precise linee guida per la stesura delle due relazioni: **ogni squadra è libera di organizzare i contenuti nella maniera che ritiene più efficace**, tuttavia i **contenuti indicativi** delle due relazioni dovrebbero essere i seguenti:

- **Relazione 1:** l'obiettivo è quello di presentare la strategia aziendale spiegando come questa è stata formulata e in che modo verranno prese le decisioni nelle diverse funzioni aziendali. Nello specifico, ci si aspetta che gli studenti partano da un'analisi del mercato in cui la loro impresa opera, condotta utilizzando i dati sui 2 anni precedenti disponibili sulla piattaforma di gioco.

Successivamente, gli studenti dovrebbero descrivere la corporate strategy della propria impresa, formulata sulla base dell'analisi di mercato, calarla sulle 3 linee di prodotto e formulare le strategie funzionali, che dovranno essere coerenti alla corporate strategy. Nella definizione delle strategie gli studenti sono chiamati a mostrare quale/i modello/i manageriali e di presa di decisioni hanno utilizzato tra quelli studiati nel corso del triennio, chiarendo per quale ragione questo/i modello/i è/sono adatto/i nel contesto in cui la loro impresa opera e in che modo il/i modello/i è/sono stato/i applicato/i. La prima relazione verrà consegnata a valle della prima giocata, ma **NON** si richiede di analizzare i risultati della prima giocata e/o di descrivere eventuali aggiustamenti apportati alle strategie dopo la prima giocata: analisi dei risultati e descrizione di eventuali modifiche delle strategie saranno, infatti, oggetto della seconda relazione.

- **Relazione 2:** l'obiettivo è quello di presentare un'analisi critica dei risultati ottenuti nelle 5 giocate alla luce di corporate strategy e strategie funzionali, e del comportamento delle imprese concorrenti. Qualora nel corso del gioco gli studenti abbiano ritenuto opportuno modificare la corporate strategy e/o le strategie funzionali, ci si aspetta che in questa relazione spieghino cosa li ha indotti a operare tali modifiche e discutano il risultato dei cambiamenti apportati alle strategie. Saranno particolarmente apprezzate le relazioni delle squadre che, nel condurre l'analisi dei risultati, sapranno 1. approfondire dettagli matematici e fare riferimento al comportamento delle altre imprese del girone, e 2. ragionare su punti di forza e debolezza della propria impresa e su cosa l'impresa dovrebbe fare in futuro per migliorare i propri risultati, formulando delle linee guida da seguire in eventuali future giocate. La relazione può essere strutturata come gli studenti ritengono più opportuno: in alcuni casi può essere efficace condurre l'intera analisi periodo per periodo mentre in altri casi può risultare più efficace dedicare una prima parte della relazione alla descrizione dei cambiamenti operati nelle strategie e, solo successivamente, presentare e commentare i risultati conseguiti nei vari periodi. Si noti che nella stesura di questa relazione **NON** occorre e **NON** è premiante scambiare informazioni con i competitori diretti con l'obiettivo di arricchire la propria analisi. Gli unici dati sul gioco che dovrebbero essere utilizzati per la valutazione dei risultati sono quelli disponibili sulla piattaforma.

- **NOTA IMPORTANTE:** I contenuti delle due relazioni dovranno essere coerenti. Per questa ragione, eventuali cambiamenti della strategia operati nel corso del gioco vanno descritti e motivati nella Relazione 2.

Nella valutazione di entrambe le relazioni verrà apprezzato lo sforzo personale e interpretativo che gli studenti hanno compiuto nell'adattare alla situazione specifica le conoscenze generali apprese nel corso del triennio. Si consiglia quindi di evitare di riassumere in modo acritico l'evoluzione delle giocate e/o il materiale didattico utilizzato per preparare i singoli esami con l'unico obiettivo di riempire pagine. E' inoltre apprezzabile (ma non strettamente indispensabile) ogni tentativo di meglio contestualizzare le analisi basandosi su informazioni relative al mercato reale, ad esempio mettendo a confronto l'impresa virtuale con imprese realmente esistenti attraverso l'utilizzo di documenti pubblicati (esempio: analisi di mercato)

### Supporto durante il game

Durante la simulazione, ogni squadra, può beneficiare sia delle FAQ presenti sulla piattaforma di gioco, sia del supporto tecnico fornito dalla software house che ha sviluppato il gioco (nella piattaforma di gioco esiste un'area che consente a ciascun partecipante di inviare domande alla software house). Onde evitare di perdere tempo rivolgendosi inutilmente alla software house, **si raccomanda ogni squadra di verificare che le risposte ai propri quesiti non siano già contenute nel manuale di gioco o nelle FAQ caricate sulla piattaforma.**

Inoltre, **ogni squadra potrà beneficiare anche del supporto metodologico-modellistico fornito da un tutor**, ovvero un dottorando o assegnista di ricerca del Dipartimento di Ingegneria Gestionale (i riferimenti dei tutor saranno comunicati alle squadre all'inizio del gioco). Ciascuna squadra potrà chiedere al proprio tutor al massimo 2 appuntamenti, ciascuno della durata massima di mezz'ora, per discutere di dubbi/problemi. Si noti che il compito del tutor non è quello di fornire soluzioni o di "validare" le decisioni prese dalle squadre, ma di dare alle squadre indicazioni utili a risolvere eventuali problemi. Incontrare i tutor *non è obbligatorio*: se i membri di una squadra ritengono di non necessitare supporto, possono evitare di fissare incontri con il proprio tutor. Si raccomanda a tutti gli studenti di concordare con i tutor le date degli appuntamenti via email; studenti che "piombano in ufficio" senza avere appuntamento non saranno ricevuti!

## COME SI VIENE VALUTATI

### La presentazione finale FACOLTATIVA

Dopo aver redatto le due relazioni, ogni squadra avrà l'opportunità di discutere le proprie scelte gestionali durante una presentazione che si terrà alla presenza di una commissione composta da docenti e dottorandi/assegnisti di ricerca del Dipartimento di Ingegneria Gestionale e sarà oggetto di valutazione. **La presentazione NON è obbligatoria**: ogni squadra potrà scegliere se presentare o meno. Chi scegliesse di presentare, dovrà farlo **in lingua INGLESE**. Durante la presentazione, si richiede a ogni squadra di proiettare alcune **slide** di sintesi dei contenuti

delle due relazioni. NON si richiede di inviare in anticipo le slide: è sufficiente che ogni squadra porti il file contenente le slide su chiavetta usb il giorno della presentazione. Poiché nei primi 20 minuti di ciascuna sessione di discussione dei lavori, tutti i file relativi alle presentazioni schedate nella sessione saranno caricati sul computer di uno dei membri della commissione, si consiglia di non preparare le slide utilizzando programmi che possano creare problemi di compatibilità. Oltre a portare il file contenente le slide su chiavetta usb, ogni squadra dovrà portare **una copia cartacea delle due relazioni**. Le due relazioni potranno essere rilegate con copertina rigida o con spirale, insieme o separatamente.

Le presentazioni verranno schedate a distanza di 20 minuti l'una dall'altra ma ogni squadra avrà a disposizione **SOLO 12 minuti per presentare**. Quando i componenti della squadra inizieranno a parlare, un membro della commissione farà partire un cronometro e, una volta trascorsi 12 minuti, i componenti della squadra verranno interrotti anche qualora non fossero ancora arrivati alle conclusioni. È dunque consigliabile che i componenti di ciascuna squadra facciano delle prove prima della data della presentazione per sincerarsi che 12 minuti siano sufficienti per completare il proprio discorso. Normalmente si consiglia di preparare 1 slide per ciascun minuto di durata della presentazione...in realtà molto dipende dallo stile di presentazione dei componenti della squadra e dai contenuti delle slide: alcune slide possono essere mostrate molto rapidamente (30 secondi o meno), altre invece potrebbero richiedere anche un paio di minuti di spiegazione per essere comprensibili.

La discussione del game è **categoricamente di gruppo** e ogni componente della squadra deve intervenire nel corso della presentazione.

Sono previsti **due momenti alternativi per la presentazione finale** (luglio e settembre). Le date in cui si potranno tenere le presentazioni di luglio e settembre saranno comunicate via email ai componenti delle squadre entro il mese di maggio. Nel mese di maggio si chiederà a ciascuna squadra di iscriversi a uno dei due momenti di presentazione (a scelta della squadra) o di dichiarare che la squadra non intende presentare.

### I criteri di valutazione

A tutte le squadre verrà inizialmente assegnato un voto da **-1 a 6**. Tale valutazione sarà ottenuta come somma pesata di due voti:

1. *Relazioni* (peso sul voto: **90%**). Le due relazioni di ciascuna squadra verranno lette da un membro di una delle commissioni di laurea, che assegnerà un voto da -1 a 6, adottando i seguenti criteri di valutazione:

- Capacità della squadra di identificare e applicare i modelli gestionali e decisionali più appropriati al contesto della simulazione
- Capacità della squadra di interpretare i risultati delle proprie decisioni anche alla luce del comportamento delle altre "imprese" all'interno del settore

- Approccio decisionale di tipo ingegneristico-quantitativo

2. *Performance di gioco* (peso sul voto: **10%**). Verrà stilata una classifica generale che comprenderà TUTTE le squadre di tutti i gironi, sulla base di:

- Performance assoluta di gioco dell'impresa, misurata attraverso un indicatore calcolato in 3 step: i) assegnando 100 punti alla squadra che ha ottenuto il più alto EBIT e 0 a quella che ha ottenuto il valore più basso e facendo una proporzione tra valore più alto e più basso per assegnare i valori intermedi, ii) assegnando 100 punti alla squadra che ha ottenuto il più alto prezzo dell'azione e 0 a quella che ha ottenuto il valore più basso e facendo una proporzione tra valore più alto e più basso per assegnare i valori intermedi, iii) assegnando all'indicatore la media tra i due punteggi.
- Competitività del girone di appartenenza, valutata in termini di soddisfazione della domanda.

Più precisamente, il posizionamento nella classifica generale verrà determinato moltiplicando l'indicatore di performance di gioco per la percentuale di clientela soddisfatta nel mercato (girone) in modo da penalizzare i gironi meno attenti a soddisfare tutta la domanda.

In funzione del posizionamento in classifica, verrà assegnata a ciascuna squadra un voto da 0 (voto conseguito dall'ultima squadra nella classifica generale) a 6 (voto conseguito dalla prima squadra nella classifica generale).

*Presentazione orale*. La presentazione orale, facoltativa, consentirà di **incrementare il voto** derivante dalla valutazione delle relazioni e delle performance di gioco. L'incremento varierà **da un minimo di 0 punti a un massimo di 1 punto**. I criteri di valutazione della qualità della presentazione sono i medesimi utilizzati per la valutazione delle relazioni, con l'aggiunta di:

- Coerenza con le relazioni consegnate
- Chiarezza espositiva
- Rispetto dei tempi

Il voto ottenuto dalla somma pesata di valutazione delle relazioni e performance di gioco e con l'eventuale aggiunta dell'incremento derivante dalla presentazione orale non farà media con i risultati degli esami di profitto, ma verrà utilizzato come incremento per ottenere il voto di laurea. Il voto/incremento massimo ottenibile è pari a 7/110. Alla luce del regolamento di laurea pubblicato sul sito della Scuola di Ingegneria Industriale e dell'Informazione, è data alla Commissione di Laurea facoltà di

assegnare in sede di laurea un ulteriore incremento eccezionale pari a 1 punto, sussistendo le condizioni descritte nel Regolamento della Prova Finale della Scuola.

### **COME CI SI LAUREA**

Per chi ha discusso il business game ma non è in condizioni di laurearsi, il voto del business game viene “congelato” fino al momento della laurea, senza alcun limite di validità.

I crediti conseguiti con il Business Game vengono attribuiti d'ufficio allo studente solo all'atto della sua iscrizione ad un appello di laurea (**LO STUDENTE NON LEGGERA' I CREDITI IN CARRIERA FINO AL MOMENTO DELLA LAUREA**)

Una volta superati tutti gli esami previsti dal triennio, lo studente deve iscriversi regolarmente all'appello di Laurea prescelto, indicando:

- Relatore: **EVILA PIVA**
- Titolo della tesi: BUSINESS GAME
- Iscrizione SENZA COAUTORI

L'iscrizione avviene via webpoliself (non occorre la compilazione di moduli cartacei, contrariamente a quanto potrebbe essere indicato dal terminale). All'atto dell'iscrizione via webpoliself COMPARIRA' IL MESSAGGIO "ISCRIZIONE ACCETTATA CON RISERVA" che termina la procedura di iscrizione; **lo studente non deve fare più nulla in quanto la riserva si scioglie automaticamente** con la convalida della prova finale da parte del responsabile del business game, che arriverà sicuramente prima della data dell'appello di laurea.

Per potersi laureare, il giorno della laurea lo studente dovrà infine presentarsi in commissione per la verbalizzazione del voto di laurea (**OBBLIGATORIO**)

BUON LAVORO A TUTTI!