

Riassunto da pagina 57 a pagina 133

MODELLI ECONOMICI

L'economia studia le relazioni tra agenti e operatori economici attraverso l'uso dei fattori produttivi (terra, lavoro, capitale, organizzazione).

Mentre gli operatori economici scambiano beni e servizi, gli agenti economici li producono. Attraverso il prezzo, si attribuisce un valore ai beni per soddisfare i bisogni individuali e collettivi. Beni = Merci (cioè oggetti utili, prodotti per essere scambiati o consumati)

Teorie sull'economia

Economia classica (Adam Smith, David Ricardo): Il valore di una merce dipende dalla quantità di lavoro necessaria per produrla.

Marginalismo / Scuola neoclassica (Jévens, Menger, Walras):

Il valore di una merce dipende da due fattori:

- la sua utilità (quanto è utile per il consumatore)
- la sua scarsità (quanto è raro o disponibile in quantità limitata)

Scuola keynesiana (John Maynard Keynes):

Sostiene l'intervento dello Stato nell'economia per gestire la domanda aggregata, specialmente in periodi di crisi o recessione.

Monetarismo (Milton Friedman):

Si concentra sulla quantità di moneta in circolazione come principale leva di controllo dell'economia.

Rileva problemi come:

- Inflazione (aumento generale dei prezzi)
- Stagflazione (inflazione + disoccupazione + crescita zero del PIL)
- Impatto negativo sul debito pubblico

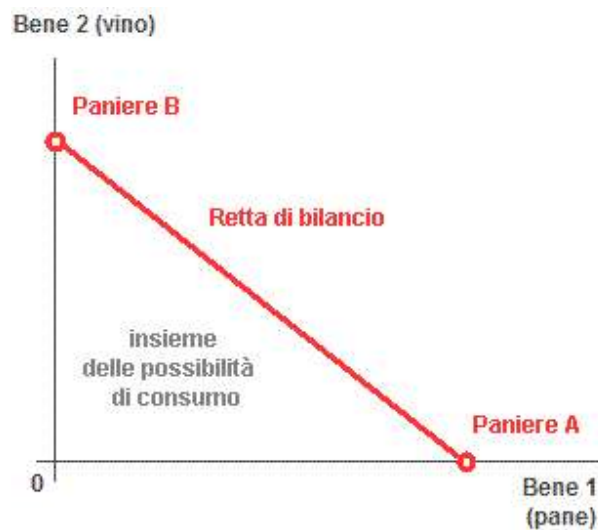
Microeconomia: analizza il comportamento dei **singoli agenti economici** (consumatori, imprese, mercati).

Macroeconomia: studia le **relazioni complessive** tra gli agenti economici e gli effetti aggregati (PIL, occupazione, inflazione, politica economica).

VINCOLO DI BILANCIO

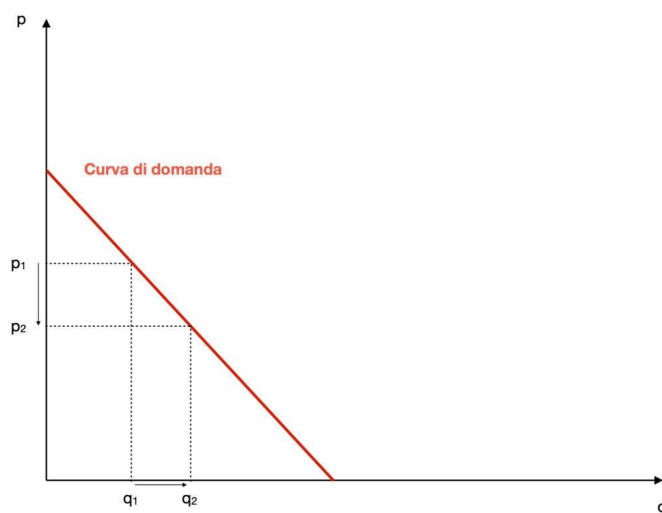
Il vincolo di bilancio rappresenta il limite alle possibilità di spesa di un consumatore in base al reddito disponibile e ai prezzi dei beni.

In altre parole, indica tutte le combinazioni di beni che un individuo può permettersi di acquistare con un certo reddito, senza spendere più di quanto possiede.

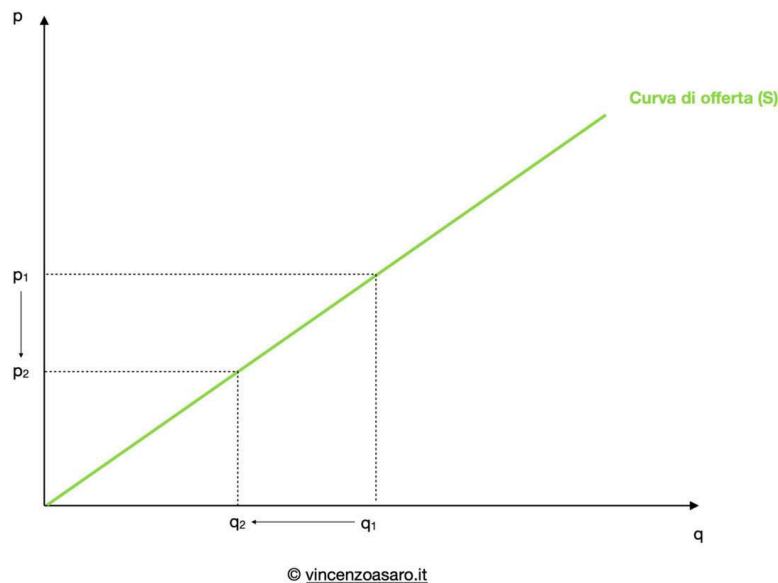


DOMANDA E OFFERTA

La domanda rappresenta la quantità di un bene o servizio che i consumatori sono disposti ad acquistare a un certo prezzo, in un determinato periodo di tempo. Quando il prezzo aumenta, la quantità domandata diminuisce, e viceversa (a parità di altre condizioni).



L'offerta rappresenta la quantità di un bene o servizio che i produttori sono disposti a vendere a un certo prezzo, in un determinato periodo. Quando il prezzo aumenta, la quantità offerta aumenta, e viceversa.



INVESTIMENTO VS OUTSOURCING

Un investimento è l'impiego di risorse economiche (denaro, tempo, capitale) oggi per ottenere un guadagno futuro.

L'outsourcing (in italiano: esternalizzazione) è la delegazione a terzi di alcune attività o funzioni aziendali, invece di svolgerle internamente.

SWITCHING COSTS (costi di cambiamento)

Sono i costi che un cliente sostiene quando cambia fornitore, prodotto o servizio. Questi costi non sono solo economici, ma possono essere anche psicologici, di tempo, di apprendimento o tecnici.

Il lock-in è la situazione in cui un cliente resta "bloccato" con un fornitore, a causa di switching costs elevati o per dipendenza da un ecosistema.

Apple: se usi iPhone, AirPods, Mac, iCloud, ecc., sei "bloccato" nell'ecosistema Apple.

MARKETING: È l'insieme delle attività volte a **conoscere, attrarre e soddisfare i clienti**, promuovendo un prodotto o servizio.

Include vari rami:

- Marketing strategico
- Marketing operativo
- Comunicazione
- Branding
- Digital marketing (social media, e-mail, influencer...)

SEO: È una **disciplina del marketing digitale** che si concentra sull'**ottimizzazione dei contenuti** per farli **apparire tra i primi risultati** nei motori di ricerca come Google.

STARTUP:

REDDITIVITA' , LIQUIDITA' E CICLI AZIENDALI

La **redditività** è la capacità di un'impresa di generare un **profitto** rispetto ai ricavi o al capitale investito.

Perché è importante?

- Indica se l'azienda riesce a guadagnare dopo aver coperto tutti i costi.
- È fondamentale per la **sopravvivenza e crescita** a lungo termine.

Indicatori principali:

- **Margine di profitto netto** = $(\text{Utile netto} / \text{Ricavi}) \times 100$
Misura la percentuale di ricavi che si trasforma in utile netto.
- **Return on Investment (ROI)** = $(\text{Utile} / \text{Capitale investito}) \times 100$
Misura l'efficienza dell'investimento.
- **EBITDA** (Earnings Before Interest, Taxes, Depreciation, and Amortization)
Indica la redditività operativa.

Il **ciclo aziendale** descrive il flusso delle attività economiche e finanziarie in un'impresa: dalla produzione, vendita, incasso fino alla reinvestimento.

Fasi principali:

- **Acquisto di materie prime o servizi**
- **Produzione o sviluppo del prodotto**
- **Vendita e fatturazione**
- **Incasso dai clienti**
- **Pagamento fornitori e spese**

Esistono tre cicli fondamentali in un'azienda:

1. ciclo tecnico-produttivo;
2. ciclo economico;
3. ciclo finanziario;

L'organizzazione aziendale è il modo in cui un'impresa struttura e coordina le sue risorse (umane, tecniche, finanziarie) per raggiungere i propri obiettivi.

Obiettivi principali dell'organizzazione:

- Definire ruoli e responsabilità.
- Stabilire processi e flussi di lavoro efficienti.
- Facilitare la comunicazione interna.
- Migliorare il coordinamento e la collaborazione tra i team.

Tipi di organizzazione:

- Funzionale: struttura basata sulle funzioni (es. marketing, produzione, finanza).
- Divisionale: per prodotto, mercato o area geografica.
- Matriciale: combinazione di funzionale e per progetto.
- A rete o piatta: più flessibile e collaborativa.

Shareholder (azionista) VS stakeholder (portatore d'interesse)

SHAREHOLDER

È chi **possiede delle azioni** di una società.

Ha un interesse **finanziario diretto** nell'azienda.

Può influenzare le decisioni societarie tramite il voto nelle assemblee.

Obiettivo principale: ottenere un ritorno economico (dividendi, plusvalenze).

STAKEHOLDER

È chiunque abbia un **interesse o un'influenza** sull'azienda, diretto o indiretto.

Include: azionisti (shareholders), dipendenti, clienti, fornitori, comunità locale, enti regolatori, banche, ecc.

Il loro interesse può essere economico, sociale, ambientale, ecc.

L'azienda deve considerare gli stakeholder per la sua responsabilità sociale e sostenibilità.

PROPRIETARIO DELL'AZIENDA:

È il **titolare** o il **proprietario** del capitale dell'azienda.

Può essere una persona fisica o un gruppo di soci/azionisti.

Ha il **diritto di proprietà** sull'azienda e sugli utili.

Decide le strategie generali e nomina i manager (incluso l'amministratore delegato).

Ha il potere ultimo di vendere o liquidare l'azienda

AMMINISTRATORE DELEGATO:

il **manager nominato** dal proprietario o dal consiglio di amministrazione per gestire l'azienda.

Ha la responsabilità **operativa e gestionale quotidiana**

Prende decisioni strategiche e operative secondo gli indirizzi del proprietario o del CdA.

Rende conto ai proprietari o al consiglio di amministrazione.

La **tabella RACI** è uno strumento per chiarire **chi fa cosa** in un progetto o processo. È molto utile per evitare confusioni o sovrapposizioni di responsabilità.

R - Responsabile: chi esegue il compito

A - Accountable: chi ha l'autorità finale e approva

C - Consulted: chi viene coinvolto per pareri e feedback

I - Informed: chi deve essere tenuto aggiornato sul progresso

SISTEMA INFORMATIVO AZIENDALE

Il sistema informativo aziendale è l'insieme delle risorse (umane, tecniche e organizzative) per raccogliere, elaborare, archiviare e comunicare al fine di supportare DECISIONI AZIENDALI.

INFORMAZIONI -----> DATO STRUTTURATO

Obiettivo del SIA:

- Migliorare i processi
- Gestire il patrimonio informativo
- Innovare i processi aziendali

Strumenti del SIA:

1. **ERP (Enterprise Resource Planning)**: sistema gestionale integrato che collega tutte le aree aziendali (utilizza un database unico per **ridurre le duplicazioni** e aumentare la coerenza dei dati).
2. **MRP (Material Requirements Planning)**: sistema per la **pianificazione dei materiali e della produzione**, basato sulla **distinta base (BOM – Bill of Materials)**.
3. **WIS (Web Information System)**: sistema informativo accessibile tramite web o cloud, che permette **l'accesso remoto** a dati e servizi aziendali.

ESEMPIO PRATICO:

L'azienda **EcoBike** si occupa di produrre e vendere biciclette.

- Il cliente ordina una bici tramite il **sito web (WIS)**.
- L'ordine entra nel sistema **ERP**, che lo gestisce collegando produzione, magazzino e contabilità.
- Il modulo **MRP**, utilizzando la **BOM**, verifica che per costruire una bici servano 2 ruote, 1 telaio, 1 sella, ecc.
- Se manca qualcosa, il sistema **notifica il reparto acquisti** per approvvigionarsi.

WIS (WEB INFORMATION SYSTEM) è un sistema informativo accessibile via web, che permette l'interazione tra:

- interfacce utente web (browser);
- funzionalità aziendali (ordini, contabilità, magazzino);
- basi di dati aziendali (database clienti o prodotti);
- applicazioni logiche (software lato server che esegue operazioni);

ARCHITETTURA WIS:

- livello browser: Interfaccia utente, dove si interagisce col sistema (es. Chrome, Safari)
- livello presentazione: gestisce l'aspetto grafico (HTML, CSS, JAVASCRIPT)
- livello della comunicazione: trasmissione dei dati (protocolli come TCP/IP, HTTP)
- livello dell'accesso: recupera e fornisce i contenuti richiesti
- livello applicativo: esegue le funzioni aziendali (programmi lato server come PHP, Python)
- livello dell'organizzazione dei dati: gestione e organizzazione dei dati (es. database SQL)

WIS è ospitato su CLOUD:

- SaaS: usi un software già pronto (es. gmail. google docs, office 365)

- IaaS: Usa server virtuali e installa tutto da sé (google cloud)
- PaaS: usi una piattaforma per creare e gestire le tue app, ma tu non gestisci i server (google app engine, heroku)

SISTEMA INFORMATIVO AZIENDALE

- Un progetto è un'attività temporanea intrapresa per creare un prodotto, un servizio o un risultato unico.
- Un'attività ordinaria è ripetitiva e continua

Caratteristiche del progetto:

- temporaneo: ha un inizio e una fine definiti
- unico: produce un risultato specifico e irripetibile
- progressivo: si sviluppa passo dopo passo, con continuo miglioramento e definizione

Entrambi devono gestire tre vincoli fondamentali:

1. tempo
2. costi
3. risorse

Il **PMBOK** (Project Management Body of Knowledge) è una **guida** che descrive: regole, tecniche e processi fondamentali per la gestione di un progetto.

Il Ciclo di vita di un progetto (Secondo PMBOK):

1. **AVVIO**: autorizzo l'avvio di un nuovo progetto;
2. **PIANIFICAZIONE**: definizione dello scopo e degli obiettivi indicando azioni e risorse
3. **ESECUZIONE**: assicurano che tutte le attività vengano eseguite per raggiungere gli obiettivi.
4. **MONITORAGGIO E CONTROLLO**: verifica che gli obiettivi vengano raggiunti
5. **CHIUSURA**: formalizzano il raggiungimento dell'obiettivo

AREE DI CONOSCENZA:

1. integrazione, scopo, tempo, costi, qualità, risorse umane, rischi, comunicazioni, rischi e acquisti.

Processo di project management

INPUT —————> ATTIVITA' —————> OUTPUT

documenti
materiali
servizi

project charter
Piano di project management

- Project charter: è un documento ufficiale che autorizza il progetto, nomina il project manager, redatto da uno sponsor;
- Piano di project management: (+ voluminoso) serve come guida operativa: cronogramma (GANTT), piano dei costi, WBS, piano qualità, piano comunicazioni, piano rischi

WBS

La WBS è la scomposizione gerarchica del lavoro del progetto in parti sempre più piccole e gestibili.

Ogni elemento della WBS è chiamato Work Package: rappresenta un'attività o un insieme di attività che possono essere pianificate, monitorate e controllate.

Activity list: E' l'elenco dettagliato di tutte le attività operative del progetto, derivate dai Work Package della WBS.

Il primo dei tre capisaldi di progetto è l'organizzazione dei tempi del progetto, viene affrontato con tecniche di schedulazione.

Per programmare e controllare i **tempi** di progetto si possono usare diversi **modelli di schedulazione**, tra cui:

- **CPM** (*Critical Path Method*)
- **Diagramma di GANTT**

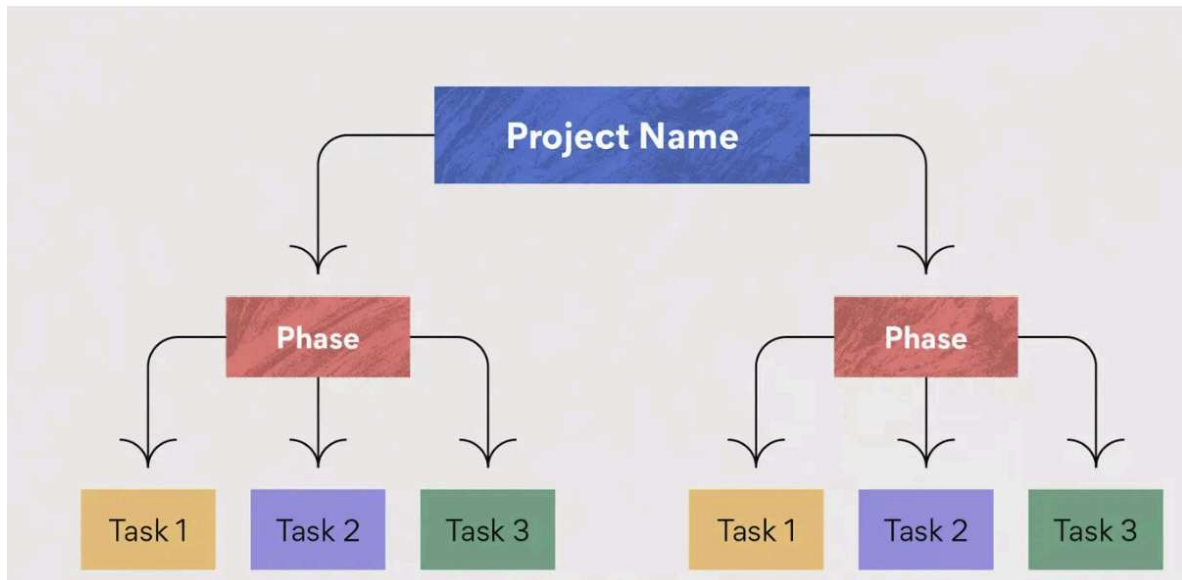
Il **CPM (Metodo del Cammino Critico)** è una tecnica di schedulazione che serve a:

- Calcolare la durata totale di un progetto;
- Identificare le attività critiche, cioè quelle che non possono subire ritardi senza far slittare l'intero progetto;

Nel modello CPM si utilizza un grafico (rete) in cui:

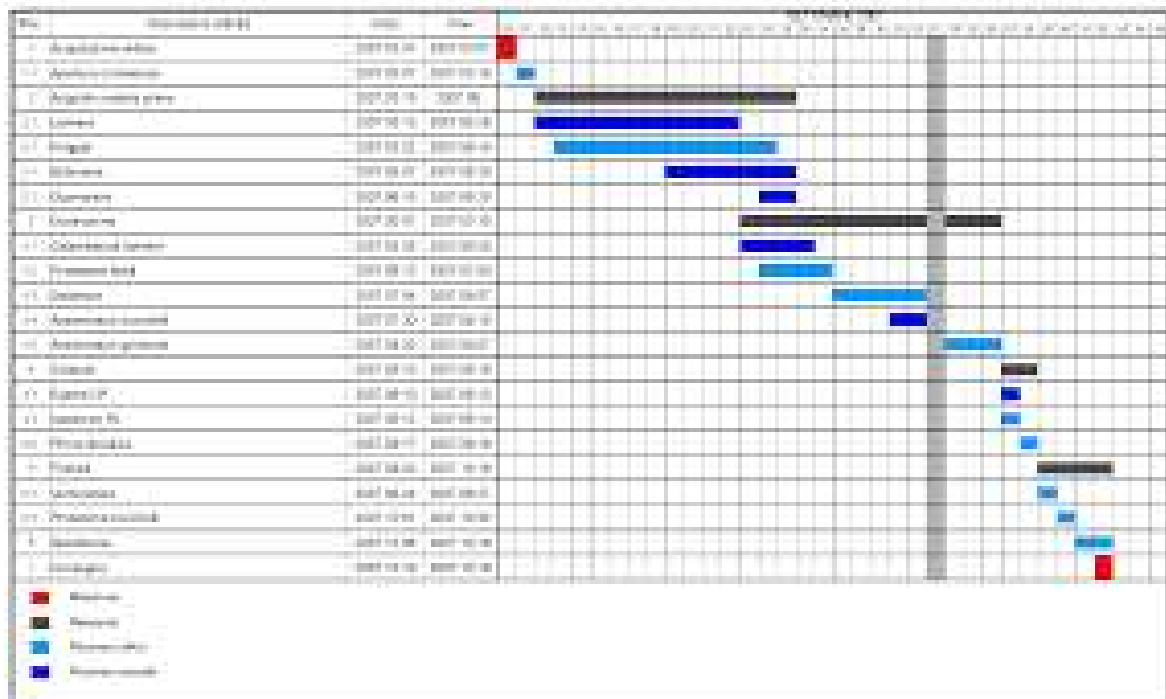
- I nodi rappresentano le attività
- Le frecce indicano le dipendenze (cioè l'ordine logico con cui le attività devono essere svolte) - (tipi di dipendenze FS, SS, FF, SF)

ESEMPIO: "Mettere la ciliegia sulla torta" non è un'attività critica: Può essere fatta anche dopo, senza influenzare il completamento della torta. Invece, cuocere la torta o preparare l'impasto sono attività critiche: se si ritardano, si ritarda tutto.



il Diagramma di GANTT: Il diagramma di Gantt è uno strumento grafico utilizzato per pianificare e controllare le attività di un progetto nel tempo.

barra orizzontale attività e sulle colonne i giorni del calendario.



Il secondo dei tre capisaldi di progetto è la pianificazione delle **risorse**.

Questo processo consiste nel definire il tipo e la quantità di materiali, persone, attrezzature e forniture necessarie per eseguire ciascuna attività prevista dal progetto. Facendo riferimento alla WBS (Work Breakdown Structure), si tratta di stimare le risorse da impiegare per produrre i deliverable previsti e completare i singoli work package.

Il risultato di questa fase è una lista dettagliata delle risorse e del loro utilizzo, riportata in un documento chiamato RBS (Resource Breakdown Structure).

Le risorse vengono normalmente classificate in quattro categorie principali:

1. Lavoro, suddiviso in:
 - Lavoro diretto: impiegato direttamente per la produzione;
 - Lavoro indiretto: a supporto della produzione (es. supervisione, manutenzione);
 - Lavoro amministrativo: relativo a contabilità, gestione amministrativa, ecc.
2. Materiali: elementi che diventano parte del prodotto finito.
3. Attrezzature: strumenti e mezzi utilizzati nella produzione, ma che non entrano a far parte del prodotto finito.
4. Altre risorse: includono contratti con subappaltatori, costi per l'utilizzo dell'energia, servizi esterni, ecc.

Il terzo caposaldo del progetto è l'analisi dei **costi**, il cui risultato è la definizione del budget di progetto, ovvero la previsione complessiva della spesa.

Le stime dei costi partono generalmente dalle attività definite nella WBS. Per ottenere i costi delle fasi superiori e il costo stimato dell'intero progetto, è necessario aggregare le stime seguendo un approccio bottom-up (dal dettaglio al generale).

A supporto del controllo dei costi si utilizza spesso la tecnica dell'Earned Value Management (EVM), che consente di confrontare costi pianificati, costi effettivi e valore del lavoro effettivamente svolto, al fine di valutare le prestazioni del progetto in termini di tempi e costi.