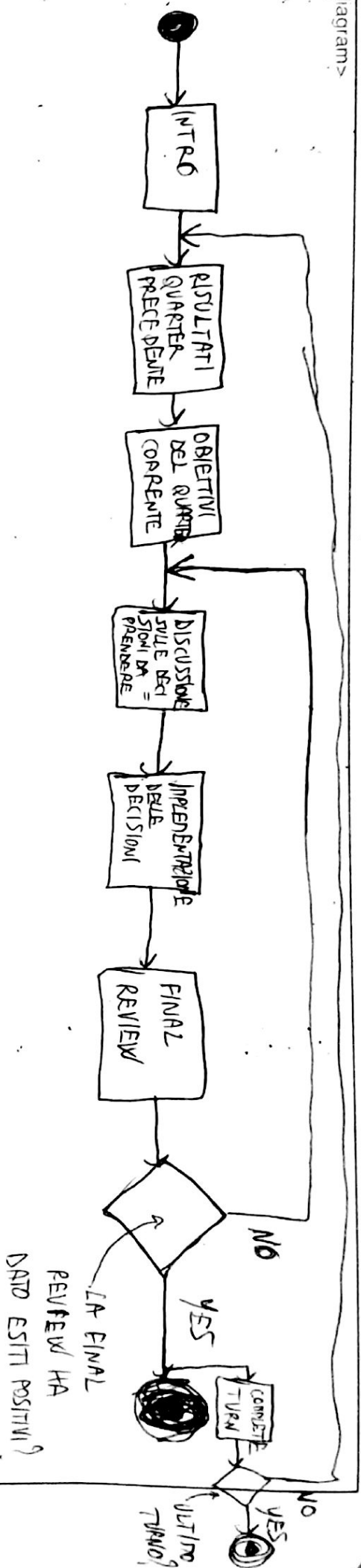# SGADM Game Analysis | *Part I – Activities map*

Game: __MARKETPLACE__

Activity	Gaming activity	Learning activity	Internal teaching activity	External teaching activity (optional)
Activity	PIÙ GIOCATORI COMPETONO PER AFFERMARSI CON IL PROPRIO PRODOTTO	I GIOCATORI CERCANO DI CAPIRE COME PROGETTARE E VENDERE IL PRODOTTO SULLA BASE DI CIÒ CHE HANNO STUDIATO E CAPIRE COME MONITORARLO SULLA BASE DEI RISULTATI OTTENUTI		
Subject	STUDENTI	STUDENTI		
Motives	PER IMPARARE ATTRAVERSO UNA SIMULAZIONE	CAPIRE I MECCANISMI PRINCIPALI CHE REGOLANO LA COMPETIZIONE SUL MERCATO		
Tool	MARKETPLACE	MARKETPLACE		

Game diagram (flowchart):

INTRO → RISULTATI QUARTER PRECEDENTE → OBJETTIVI DEL QUARTER CORRENTE → DISCUSSIONE SULLE DECISIONI DA PRENDERE → IMPLEMENTAZIONE DELLE DECISIONI → FINAL REVIEW → LA FINAL REVIEW HA DATO ESITI POSITIVI? — YES / NO — COMPLETE TURN — ULTIMO TURNO? YES / NO

Game actions	Lettura dei risultati ottenuti task del quarto corrente precedente	Lettura della situazione attuale. Riunione con i membri del gruppo	Lettura generale Definizione delle maniglie da attuare	Definizione delle maniglie da attuare
Game tools	Spiegazioni tramite tabelle, grafici, documenti di bilancio	Spiegazioni tramite slide o tools	tabelle/grafici strumenti documenti bilancio	strumenti per implementare e fare del check
Game goals	Capire come mantenere all'interno del gioco	Capire la linea migliore che è la misurazione nel precedente	Attuare in pratica capire se la miglior misurazione precedente	Capire le maniglie migliori nel gioco

Learning Actions	Capire i meccanismi del gioco	Imparare a leggere i risultati, trarne spunto per le future decisioni	Capire quale siano gli obiettivi del quarter corrente.	Capire quali siano le decisioni giuste in base allo stato dell'azienda	Studiare quali siano le modifiche pratiche da attuare.	Studiare gli effetti possibili delle decisioni prese
Learning Tools	Spiegazione tramite video o testo.	tabelle, grafici, documenti di bilancio	Spiegazioni tramite video o testo	tabelle, grafici, documenti di bilancio.	Strumenti per implementare le modifiche	strumenti di simulazione e di "check".
Learning Goals	Imparare ad usare gli strumenti del gioco.	Imparare a reagire in maniera opportuna.		Studio dei parametri	Capire come attuare in pratica ciò che si è deciso	Riuscire a fare previsioni sugli effetti delle proprie decisioni.
Internal Teaching actions						
Internal Teaching tools						
Internal Teaching goals						

External Teaching actions	External Teaching tools	External Teaching goals

SGADM Game Analysis | *Part III – Abstractions table*

Game actions	
Game tools	
Game goals	
Learning Actions	
Learning Tools	
Learning Goals	
Internal Teaching actions	
Internal Teaching tools	
Internal Teaching goals	

External Teaching goals	External Teaching tools	External Teaching actions