

## INFORMAZIONI PERSONALI

**Nicola Baldissin**

## PRESENTAZIONE

Sono Laureato in Ingegneria Gestionale, dal 2008 sono partner della The Business Game srl, spin-off accademico dell'Università di Udine, dove ricopro il ruolo di responsabile dello sviluppo e della personalizzazione per i clienti dei business game e dove svolgo attività di docenza. Ne sono il presidente e amministratore delegato dal 2013. Dal 2007 svolgo attività di docenza universitaria, all'interno di master (MIP, CUOA, 24oreBusinessSchool), e presso imprese di primaria importanza.

## ESPERIENZA PROFESSIONALE

2013-in corso

**CEO**

The Business Game Srl

[Formazione e consulenza](#)

2008-in corso

**Responsabile dello sviluppo tecnologico**

The Business Game Srl

- Mi occupo dello sviluppo dei progetti di formazione dei clienti e di definire le tecnologie software più adatte

[Formazione e consulenza](#)

2008-2024

**Collaboratore didattico (bando annuale)**

Università degli studi di Udine – Ingegneria gestionale

- Laboratorio in Organizzazione della produzione e Business Game

[Docenza](#)

2007-2008

**Assegnista di ricerca**

Università degli studi di Udine, Laboratorio di Ingegneria Gestionale

- Ho sviluppato nuovi modelli relativi ai Business Game

[Formazione](#)

## ISTRUZIONE E FORMAZIONE

2014-2016

**Master Executive MBA**

Fondazione CUOA, Altavilla Vicentina (VI)

- Moduli didattici: Moduli didattici: - Accounting- Management Accountability & Control- Sales & Marketing- Quantitative Methods- Human Resources Management- Corporate Finance- Operations Management- Supply Chain Management- Strategic Management- International Management - Process and Project Management.

2007

**Abilitazione all'esercizio professionale dell'attività di ingegnere**

Ordine degli Ingegneri di Udine

2001-2006

**Laurea in Ingegneria Gestionale**

Università degli Studi di Udine

1996-2001 **Diploma di Perito Capotecnico - Elettrotecnica**  
Istituto Tecnico Industriale Malignani (UD)

COMPETENZE PERSONALI

Lingua madre Italiano

Altre lingue	COMPRESIONE		PARLATO		PRODUZIONE SCRITTA
	Ascolto	Lettura	Interazione	Produzione orale	
Inglese	B1	B2	B1	B1	B2

Livelli: A1/2 Livello base - B1/2 Livello intermedio - C1/2 Livello avanzato  
Quadro Comune Europeo di Riferimento delle Lingue

**Competenze comunicative** ▪ possiedo buone competenze comunicative acquisite durante la mia esperienza di docente

**Competenze organizzative e gestionali** Buone competenze di coordinamento acquisite come responsabile di un team di 5 persone. Buone competenze gestionali nella visione d'insieme dell'impresa, prendendo decisioni valutando più driver aziendali contrapposti.

**Competenze professionali** ▪ buona gestione dell'aula acquista in numerose attività formative presso Università, enti di formazione ed aziende.

**Competenze informatiche** ▪ Ottima padronanza degli strumenti Microsoft Office, in particolare Power point (Presentazioni tecniche, commerciali e di reporting aziendale) ed Excel (Tabelle Pivot e alcuni utilizzi di Macro).

Patente di guida A, B

ULTERIORI INFORMAZIONI

**Pubblicazioni**

**Libri (1)**  
"Business game-based learning in management education" Publisher: The Business Game ltd, Editor: N. Baldissin and S. Bettiol and S. Magrin and F. Nonino, ISBN: 1291322558 (2013)

**Riviste internazionali (1)**  
Greco M., Baldissin N. and Nonino F., (2013), "An Exploratory Taxonomy of Business Games" Simulation & Gaming 1046878113501464, first published on September 20, 2013 as doi:10.1177/1046878113501464

**Atti di conferenze internazionali (1)**  
De Toni A. F., Baldissin N. and Nonino F., (2007), "Evolution of the Management Games: Towards the Massive Multiplayer Online Role Playing Games?", Proceedings of the International Conference Learning with Games, Polytechnic of Milan, Sophia Antipolis (France), 24-26 September 2007.

Progetti	<p>PROGETTI EUROPEI</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Il progetto MEET è uno dei progetti multilaterali di trasferimento dell'innovazione Leonardo da Vinci. Lo scopo del progetto è stato adattare uno strumento innovativo di formazione (il Business Game) utilizzato da molti anni all'interno delle principali università italiane e trasferirlo all'istruzione secondaria di secondo grado e all'istruzione e formazione professionale (livelli EQF 4 e 5).</li><li>• Vetsbye Business Game (Vet Students Being Young Entrepreneurs). Il Progetto mira a trasferire e i prodotti del precedente progetto Meet per l'utilizzo con studenti delle scuole professionali e dei giovani imprenditori tedeschi e turchi. Aumentare la qualità dell'istruzione e l'attrattiva all'imprenditorialità nelle scuole di formazione professionale sostenendo docenti, formatori, studenti e giovani imprenditori in Turchia, Italia e Germania in ulteriori attività di formazione per fornire l'acquisizione delle competenze chiave nell'istruzione e formazione professionale.</li><li>• U-Start (YOUth entrepreneurial skills: development, implementation and adaptation of Simulated Training enterprises tools and START-up business games for VET learners and operators) Migliorare il livello delle abilità e delle competenze chiave, con particolare riguardo alla loro rilevanza per il mercato del lavoro e al loro contributo per una società coesa, in particolare attraverso maggiori opportunità di mobilità per l'apprendimento e attraverso il rafforzamento della cooperazione tra il mondo dell'istruzione, della formazione professionale e del mondo del lavoro.</li></ul>
Appartenenza a gruppi / associazioni	<p>Sono nel consiglio direttivo dal 2011 dell'associazione AnimalImpresa che si occupa di responsabilità sociale d'Impresa</p> <p>Sono consigliere della Pro Loco Pro Moimacco, associazione di promozione sociale del comune di Moimacco (UD) dal 2013.</p>
Dati personali	<p>Autorizzo il trattamento dei miei dati personali ai sensi del Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 "Codice in materia di protezione dei dati personali".</p>
Pubblicazione	<p>Il sottoscritto autorizza la pubblicazione del presente documento.</p>

25 agosto 2023

Nicola Baldissin