

# Curriculum Vitae

## Nicola Baldissin

### ESPERIENZE PROFESSIONALI

Laureato in Ingegneria Gestionale presso l'Università di Udine nel 2007, dall'anno 2008 è partner della The Business Game srl (<http://www.thebusinessgame.it/>), spin-off accademico dell'Università di Udine, dove ricopre il ruolo di responsabile dello sviluppo logico e della personalizzazione per i clienti dei business game e svolge attività di docenza. Ne è il presidente e amministratore delegato dal 2013. Già durante gli anni di studio universitario ha maturato esperienze sulla progettazione, implementazione e manutenzione software. Dal 2007 svolge attività di docenza universitaria, all'interno di master (MIP, CUOA, LUISS), corsi post-laurea e imprese di primaria importanza su numerose tematiche manageriali sviluppando differenti business game e maturando in tal modo più di 500 ore d'aula di esperienza.

### STUDI e FORMAZIONE

- **Master Executive MBA**, conseguito presso la Fondazione CUOA nell'anno 2016
- **Abilitazione all'esercizio professionale dell'attività di ingegnere**, conseguita nel 2007.
- **Laurea in Ingegneria Gestionale**, conseguita presso l'Università degli Studi di Udine nell'anno accademico 2005/2006.
- **Diploma di Perito Capotecnico** in Elettrotecnica presso l'Istituto Tecnico Industriale Malignani (UD) conseguito nel 2000/2001.

### AREE DI SPECIALIZZAZIONE E INTERESSE

Le aree di attività di maggiore specializzazione ed interesse, per le quali svolge attività di docenza, comprendono i seguenti temi:

- Sviluppo di modelli di simulazione per la formazione:
  - Open Innovation
  - Operations Management
  - Business Strategy
  - Analisi economico finanziaria per Start-up
- Finanza aziendale
- Project Management Predictive
- Project Management Agile

## **PRINCIPALI PROGETTI DI FORMAZIONE**

### **Attività di docenza**

#### **Anno accademico 2010-2022**

- **Corso di Organizzazione della produzione e Business game II modulo dell'Università di Udine" – Corso di laurea in Ingegneria Gestionale:** Collaboratore didattico del corso nel Modulo II (3CFU).

#### **Anno accademico 2015-2020**

- **Corso di Alta Formazione in "Project, Program and Portfolio Management" dell'Università La Sapienza di Roma – Dipartimento di Ingegneria Informatica, Automatica e Gestionale "Antonio Ruberti" – Laboratorio di Project Portfolio and Program Management (2CFU)** docente del laboratorio.

#### **DHitech – Distretto Tecnologico High Tech 2014**

- Docenza sulla tematica dell'Open Innovation attraverso la modellizzazione e la simulazione con l'Innovation Business Game.

#### **Anno accademico 2010-11**

- **Laboratorio di Ingegneria Economico-Gestionale dell'Università La Sapienza di Roma – Dipartimento di Ingegneria Informatica, Automatica e Gestionale "Antonio Ruberti" – Corso di laurea in Ingegneria Gestionale:** tutor del corso.

## **PUBBLICAZIONI e RICERCHE**

### **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 EUROPEI**

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).

**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.

*Il sottoscritto autorizza al trattamento dei dati personali, secondo quanto previsto dal D.Lgs. 196/2003*

*Il sottoscritto autorizza la pubblicazione del presente documento.*

Firmato  
Nicola Baldissin

Udine, 10 Marzo 2023