


Studenti manager per dirigere la Ducati

Pubblicato: Martedì 13 Dicembre 2005

 L'Università Carlo Cattaneo – LIUC e l' Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia, propongono la III edizione di **Business Game "Crea la tua impresa"** un progetto di *learning by doing* interattivo e innovativo che propone agli allievi **dell'ultimo anno degli Istituti Superiori a indirizzo Commerciale e Aziendale** la simulazione di un'azienda virtuale, attraverso un vero e proprio gioco economico. Le squadre partecipanti saranno chiamate a sfidarsi in **quattro prove** che richiederanno oltre alla conoscenza dell'economia aziendale, anche la capacità di lavorare in gruppo, quella di operare scelte concrete, e la voglia di mettersi alla prova. (nella foto sopra i ragazzi dell'Isis di Luino, vincitore della passata edizione)

Il Business Game

è un momento di "gioco" che costituisce anche un'opportunità per avvicinarsi al mondo dell'azienda e dell'università. Infatti, **prevede la simulazione delle scelte aziendali** riferite ai quattro trimestri dell'anno 2006. Le decisioni assunte durante il I trimestre generano la situazione aziendale sulla base della quale verranno simulati i trimestri successivi. A ogni cambio di trimestre viene introdotto un elemento variabile che modifica lo scenario di mercato. L'obiettivo è la generazione del maggior profitto..

Quest'anno la simulazione avrà come oggetto le scelte strategiche di **eDucation on the road**, azienda di fantasia liberamente ispirata a Ducati, che offrirà ai giovani vincitori anche uno dei premi in palio: infatti, oltre all'attestato LIUC per tutti i partecipanti e agli altri premi per i partecipanti delle prime tre squadre classificate, per i loro tutor e per le loro scuole, la **squadra vincitrice vivrà un giorno da protagonisti a Borgo Panigale**.

Alla I prova possono accedere al massimo 50 squadre che verranno selezionate con riferimento al voto medio ottenuto dai componenti della stessa (sulle materie , selezionate con riferimento al voto medio ottenuto dai componenti nelle seguenti materie: matematica, economia aziendale, informatica e italiano e inglese).

Dopo l'interesse suscitato, e il successo ottenuto, lo scorso anno in tutta Italia, anche per questa III edizione, il 20% delle squadre potrà provenire da scuole con sede in regioni diverse dalla Regione Lombardia. **Ogni squadra può essere composta da un minimo di quattro a un massimo di sei studenti**, potrà contare sull'appoggio di un **tutor**, individuato dal Dirigente scolastico tra i docenti di Economia Aziendale della scuola di appartenenza.

Le squadre affronteranno **la prima prova on-line il 26 gennaio 2006** e dalla sede del proprio

Istituto di appartenenza potranno accedere al sito www.liuc.it, e trovare tutto il materiale indispensabile per affrontare la prima sfida. Anche la seconda e la terza prova si svolgeranno con le stesse modalità e, nel frattempo, una graduatoria dei risultati delle prove porterà all'eliminazione di alcune squadre concorrenti.

La quarta e ultima prova, alla quale accederà solo il 50% delle squadre partecipanti alla terza, è prevista all'Università Carlo Cattaneo – LIUC, dove il 9 marzo 2006 si concluderà il Business Game con la proclamazione della scuola vincitrice. Tutti i concorrenti del Business Game riceveranno un'attestazione dell'Università Carlo Cattaneo certificante il livello raggiunto. Sono previsti premi per la scuola, il tutor e i componenti della squadra vincitrice.

Iscrizioni aperte fino al 16 dicembre 2005

Le domande di partecipazione devono essere inviate per posta al seguente indirizzo:
Università Carlo Cattaneo – LIUC Business Game
Corso Matteotti, 22 – 21053 Castellanza (Va)
per email: businessgame@liuc.it
via fax al numero 0331 572.320

Redazione VareseNews
redazione@varesenews.it