

Business Game, è l'ora della finalissima

Pubblicato: Giovedì 8 Marzo 2012



Il prossimo venerdì 16 marzo all'Università Carlo Cattaneo – LIUC ospiterà 48 squadre da decine di scuole superiori da tutta Italia per la finalissima dell'ormai tradizionale **Business Game, il gioco (molto serio) nel quale si crea un'impresa che compete sul mercato e che deve affrontare tutte le difficoltà**, create ad arte dai programmatori Liuc, che una qualsiasi azienda si trova davanti nella realtà. Le aule dell'università castellanese si riempiranno di ragazzi che giocheranno per la vittoria finale cercando di realizzare la migliore performance possibile a livello economico. Quest'anno il terreno di sfida è il settore tessile. L'anno scorso i vincitori sono stati i [ragazzi dell'Istituto Tecnico Castelli di Brescia](#).

A partire dalle ore 10.00, si svolgerà la giocata finale; nel frattempo i docenti accompagnatori parteciperanno ad un seminario di Aggiornamento dal titolo "**Scuola, Università e Mondo delle Professioni. Contributo alla ri-definizione di uno scenario complesso**", presso l'Auditorium dell'Università. Nel pomeriggio, dalle 14.30 si terrà la premiazione delle squadre vincitrici in Aula Bussolati.

Business Game è un progetto di "learning by doing" interattivo e innovativo, promosso dalla LIUC in collaborazione con l'Ufficio Scolastico Regionale della Lombardia e **inserito tra i progetti per la valorizzazione degli studenti eccellenti del Ministero dell'Istruzione**. Il gioco è stato messo a punto dal CETIC, il Centro di Ricerca per l'Economia e le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione attivo all'interno della Facoltà di Ingegneria della LIUC nell'ambito dei progetti di trasferimento tecnologico e attività di ricerca sull'innovazione organizzativa supportata dalle tecnologie informatiche.

Negli scorsi due mesi studenti del quarto e quinto anno delle scuole superiori di tutta Italia si sono cimentati nella simulazione di un mercato complesso e competitivo, costituito da aziende virtuali di cui sono stati manager: **un vero e proprio gioco tattico-strategico**, che li ha portati a sfidarsi su abilità logiche, visione strategica e spirito di gruppo, e a misurarsi con la simulazione di un anno di vita delle aziende e di evoluzione del mercato. **Obiettivo del gioco, in relazione al quale è stata stilata una graduatoria di merito delle squadre, era massimizzare il valore dell'impresa**, considerato come parametro complessivo e valutato in funzione del margine operativo, delle politiche di assunzione, del tasso di crescita degli investimenti e dei risultati finanziari.

Tema del Business Game di quest'anno, simulare la produzione di T-Shirt di cotone: da qui nasce la

collaborazione tra LIUC e, da un lato la Fondazione Industrie Cotone e Lino, che ha realizzato un documento informativo diffuso presso tutti i partecipanti al Business Game, **dall'altro PoloTexSport**, progetto che vede come capofila il Comune di Busto Arsizio e come partner il Centro Tessile Cotoniero e Abbigliamento SPA, l'Unione degli Industriali della Provincia di Varese e tre aziende "pilota", LCT Srl, Linea Dori Srl, Manifatture Cotoniere Settentrionali Srl.

I numeri di questa edizione confermano il successo del Business Game: **272 le squadre iscritte per un totale di 84 scuole e 1.431 studenti**. Le scuole partecipanti a questa edizione provengono dalle seguenti regioni: Abruzzo, Basilicata, Calabria, Campania, Emilia Romagna, Friuli Venezia Giulia, Lazio, Lombardia, Marche, Piemonte, Puglia, Sardegna, Sicilia, Toscana, Trentino, Umbria e Veneto.

La Lombardia è la regione più presente, con 25 scuole partecipanti. Il gioco è stato organizzato in 5 gironi.

La giornata finale vedrà fronteggiarsi 48 squadre, un campione rappresentativo delle diverse tipologie di scuole che hanno aderito al Business Game, dagli Istituti Tecnici Commerciali agli Istituti Tecnici Industriali, dai Licei Scientifici ai Classici. Un'iniziativa divertente e accattivante, quella del Business Game, che dà anche modo agli studenti di mettere in campo le conoscenze acquisite a scuola e di vivere in chiave ludica l'orientamento all'Università. **Di seguito, il programma dettagliato della giornata.**

Ore 10.00 Inizio della giocata finale
presso le aule (edificio a valle)

Ore 10.00 Seminario per i docenti "Scuola, Università e Mondo delle Professioni. Contributo alla Ri-definizione di uno Scenario Complesso"
presso l'Auditorium

ore 10.15 Saluto introduttivo
Valter Lazzari, Rettore Università Carlo Cattaneo – LIUC

ore 10.30 Intervento
Barbara Ongaro, Ufficio Scolastico Regionale della Lombardia

ore 10.50 Intervento
Luca Mari, Professore Ordinario presso la Facoltà di Ingegneria – Università Carlo Cattaneo-LIUC

ore 11.10 Intervento
Gianmaria Strada, Professore presso la Facoltà di Ingegneria – Università Carlo Cattaneo-LIUC

ore 11.30 Dibattito

ore 12.30 Conclusione dei lavori

Coordina Michele Puglisi, Direttore del CARED (Centro d'Ateneo per la Ricerca Educativo Didattica e l'Aggiornamento) – Università Carlo Cattaneo-LIUC

Ore 14.30
Premiazione dei vincitori della nona edizione del Business Game presso l'Aula Bussolati

Intervengono:

Valter Lazzari, Rettore Università Carlo Cattaneo – LIUC

Barbara Ongaro, Ufficio Scolastico Regionale della Lombardia

Romano Bonadei, Presidente della Fondazione Industrie Cotone e Lino

Redazione VareseNews
redazione@varesenews.it