

Business game: verso la finale 2013

Pubblicato: Venerdì 8 Marzo 2013



Il business game “**Crea la tua impresa**” della LIUC spegne le sue prime 10 candeline e continua ad appassionare gli studenti di tutta Italia: la finale si svolgerà il prossimo venerdì 15 marzo alla LIUC – Università Cattaneo .

Business Game è un progetto di learning by doing interattivo e innovativo, promosso dalla LIUC in collaborazione con l’Ufficio Scolastico Regionale della Lombardia. *(Nella foto un momento della scorsa edizione)*

Il gioco è stato messo a punto dal **CETIC, Centro di Ricerca per l’Economia e le Tecnologie dell’Informazione e della Comunicazione** della LIUC, che svolge attività di ricerca e realizza progetti di trasferimento tecnologico a supporto dell’innovazione organizzativa abilitata dalle tecnologie informatiche.

LEGGI ANCHE: "Al Business Game emergono i ragazzi con più intuito"

A partire dalle ore 10.00, si svolgerà la giocata finale; nel frattempo i docenti accompagnatori parteciperanno ad un seminario di aggiornamento dal titolo “La Ricerca documentale nella scuola superiore: Esperienze e proposte per docenti e studenti”, presso l’Auditorium dell’Università. Nel pomeriggio, **dalle 14.30 si terrà la premiazione delle squadre vincitrici in Aula Bussolati.**

Studenti del quarto e quinto anno delle scuole superiori di tutta Italia si sono cimentati negli scorsi due mesi 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.

In particolare, il gioco è stato incentrato sulla **simulazione della produzione di T-Shirt di cotone**, grazie alla collaborazione tra la LIUC, la Fondazione Industrie Cotone e Lino e l’Associazione Tessile e Salute.

I numeri di questa edizione confermano il successo del Business Game: **271 le squadre iscritte per un**

totale di 81 scuole e 1.408 studenti.

Le scuole partecipanti a questa edizione provengono dalle seguenti regioni: Abruzzo, Basilicata, Calabria, Campania, Emilia Romagna, Friuli Venezia Giulia Liguria, Lombardia, Piemonte, Puglia, Sardegna, Sicilia, Toscana, Umbria e Veneto.

La Lombardia è la regione più presente, con 29 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 gioco, 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.

Programma

10.00 Welcome Coffee presso l'Auditorium LIUC

10.20 Introduzione e saluti

Michele Puglisi

Direttore CARED (Centro d'Ateneo per la Ricerca Educativo-Didattica e l'Aggiornamento) della LIUC – Università Cattaneo

Aurelio Ravarini

Direttore CETIC (Centro di Ricerca per l'Economia e le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione) della LIUC – Università Cattaneo

10.30 Seminario laboratoriale a cura della Biblioteca LIUC? "La ricerca documentale nella scuola superiore: esperienze e proposte per docenti e studenti"

13.00 Chiusura lavori e pausa pranzo

Ore 14.30

Premiazione dei vincitori della decima edizione del Business Game presso l'Aula Bussolati

Interverrà Mauro Rossetti, Direttore dell'Associazione Tessile e Salute.

TUTTI GLI ARTICOLI SUL BUSINESS GAME

Redazione VareseNews

redazione@varesenews.it