



La finale dell'ottava edizione del gioco rivolto a studenti delle scuole superiori di tutta Italia

Business Game “Crea la tua impresa”: sul podio, ITIS Castelli di Brescia e ITC Piovene di Vicenza

Cala il sipario sull'ottava edizione del Business Game “Crea la tua impresa”, il progetto di *learning by doing* interattivo e innovativo promosso dall'Università Carlo Cattaneo – LIUC in collaborazione con l'Ufficio Scolastico Regionale della Lombardia è definito uno dei progetti di eccellenza del Ministero dell'Istruzione.

La finale del gioco si è tenuta oggi presso la sede dell'Università Carlo Cattaneo – LIUC e ha visto salire sul podio i seguenti istituti: al primo e al secondo posto due squadre dell'ITIS “Castelli” di Brescia, al terzo l'ITC “Piovene” di Vicenza. Un premio speciale per la squadra più strategica è andato all'ITC “Antonino Calabretta” di Soverato.

“La partecipazione sempre crescente di scuole di tutta Italia - commenta il Rettore della LIUC Andrea Taroni - ci conferma il successo di questo progetto, che è sempre più anche un'occasione per gli studenti per verificare le loro attitudini e capacità rispetto alla gestione imprenditoriale e più in generale nell'affrontare problemi”.

Come ogni anno, il Business Game della LIUC ha visto studenti del quarto e quinto anno delle scuole superiori di tutta Italia cimentarsi per 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. Un *game* avvincente che è frutto di un progetto del CETIC (Centro di Ricerca per l'Economia e le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione) attivo all'interno della Facoltà di Ingegneria della LIUC.

I numeri di questa edizione attestano il successo del Business Game: 278 le squadre iscritte per un totale di 86 scuole e 1.411 studenti.

Le scuole partecipanti provengono dalle seguenti regioni: Lombardia, Piemonte, Veneto, Umbria, Lazio, Basilicata, Calabria, Campania, Puglia, Sardegna, Sicilia

La Lombardia è la regione più presente, con 83 squadre partecipanti. Il gioco è stato organizzato in 5 gironi.

Da parte del professor Luca Mari, ordinario della Facoltà di Ingegneria della LIUC, un riconoscimento alla bravura dei partecipanti: *“Il Business Game è molto più che un gioco di simulazione aziendale: l'ipotesi didattica di base è che si vince perché si sa pensare, dunque sono indispensabili più che competenze tecniche, capacità di analisi e di decisione. Inoltre, i partecipanti di questa edizione si sono comportati egregiamente, soprattutto alla luce dell'introduzione nel gioco di alcune ulteriori complessità”.*

La partnership con l'Ufficio Scolastico Regionale è stata ribadita anche attraverso la presenza della professoressa Maria Grazia Meneghetti, Delegata dal Direttore Generale dell'Ufficio Scolastico Regionale della Lombardia: *“Otto anni fa è iniziata quest'avventura, che di anno in anno è*

creciuta soprattutto dal punto di vista degli ambiti territoriali coinvolti. Inoltre, il Business Game si sta rivelando una vera e propria attività di orientamento, che si distingue per l'approccio concreto".

Foto dei premiati e dei momenti più significativi della finale sono già disponibili sul sito della LIUC alla pagina www.liuc.it/businessgame

Castellanza, 25 marzo 2011