

50 squadre da tutta Italia per il Business Game della LIUC

Pubblicato: Venerdì 11 Marzo 2016



Gestire un'impresa è un gioco da ragazzi? Alla Liuc si conferma l'appuntamento con l'orientamento formativo all'insegna della sana competizione, per imparare sul campo tutti i segreti del mondo aziendale.

La finale del **Business Game Strategico "Crea la tua impresa"** dell'università, promosso in collaborazione con l'Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia, è in programma per il prossimo giovedì 17 marzo. A partire dalle ore 10.00 si svolgerà la sfida finale, con le **50 squadre finaliste da 34 scuole di tutta Italia**. Nel pomeriggio, dalle 14.30 si terrà la premiazione delle squadre vincitrici in Aula Bussolati.

Il progetto si inserisce coerentemente nelle attività della LIUC, Università nata direttamente dalle imprese per offrire una formazione aderente alle loro esigenze, con i corsi di laurea in **Economia, Giurisprudenza e Ingegneria**. Obiettivo del gioco, rivolto agli studenti iscritti al IV e V anno degli Istituti Tecnici e dei Licei, è gestire un'impresa, gareggiando con manager di altre imprese virtuali, provenienti da tutta Italia. La finale segue a una fase eliminatoria, durante la quale le squadre hanno effettuato tre giocate a distanza, collegate in contemporanea alla piattaforma web del gioco.

Il tema di questa XIII edizione del gioco, ideato dal **CETIC (Centro di Ricerca per l'Economia e le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione)** attivo all'interno della Scuola di Ingegneria Industriale della LIUC, è il **settore tessile**. In particolare, **l'azienda virtuale al centro del gioco è una Spa**, fondata negli anni '70 in Lombardia (regione caratterizzata da una secolare vocazione **tessile**) e

specializzata fin dalle origini nella produzione di magliette sportive.

Si rafforza ulteriormente in questa edizione il lato **social**: in particolare, con la pagina Facebook del gioco si è lavorato per incrementare ulteriormente il coinvolgimento dei partecipanti. Inoltre, anche quest'anno la finale sarà seguita passo passo dal team di **Radio Liuc**, la web radio degli studenti dell'Università. Mentre gli studenti giocheranno, i docenti accompagnatori parteciperanno ad un seminario di aggiornamento inserito in **Play4Guidance** (P4G), un progetto finanziato dall'Unione Europea della quale la Liuc è partner e che promuove un modello innovativo di **Business Game** con lo scopo di formare e orientare studenti e giovani disoccupati sulle competenze imprenditoriali, trasversali e matematiche. A partire dai dati già raccolti, i docenti saranno invitati a riflettere sulle dinamiche di gioco per formulare una valutazione delle competenze soft.

A giocare e a confrontarsi sono state in questa edizione 90 scuole per un totale di 313 squadre e 1.672 studenti, provenienti in particolare dalle seguenti regioni: Lombardia, Puglia, Sicilia, Campania, Veneto, Toscana, Piemonte, Umbria, Lazio, Emilia Romagna, Marche, Calabria, Abruzzo, Basilicata, Molise. Per la prima volta ha partecipato anche una squadra proveniente dalla vicina Svizzera.

[Redazione VareseNews](#)

redazione@varesenews.it