VareseNews

Rimini, Spoleto e Siracusa sul podio del Business Game della LIUC

Pubblicato: Giovedì 17 Marzo 2016

Primo posto per l'Istituto "Einstein" di Rimini, **secondo per lo "Spagna" di Spoleto** e **terzo per l'"Insolera" di Siracusa** alla finale del **Business Game "Crea la tua impresa" della LIUC – Università Cattaneo di Castellanza**, promosso in collaborazione con l'Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia. **La finale si è tenuta oggi presso la sede dell'Università e ha visto coinvolte 47 squadre da 33 scuole di tutta Italia.**

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 è seguita 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, era il settore tessile.

In particolare, l**'azienda virtuale al centro del gioco era 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 è rafforzato 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 è stata seguita passo passo dal team di Radio LIUC, la web radio degli studenti dell'Università**. Mentre gli studenti giocavano, i docenti accompagnatori hanno partecipato 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 sono stati 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