

65 scuole alla Liuc per la finalissima del “business game”

Pubblicato: Lunedì 12 Marzo 2018



65 scuole provenienti da tutta Italia, per un totale di 272 squadre e 1464 studenti: questi i protagonisti dell'ultima edizione del **Business Game “Crea la tua impresa”** della **LIUC – Università Cattaneo** di Castellanza (VA).

Il prossimo **giovedì 15 marzo**, presso la sede dell'Università (la cui offerta formativa comprende corsi di laurea in Economia Aziendale e Ingegneria Gestionale) va in scena la finale. A partire dalle ore 10.00 si svolgerà la sfida (con 48 squadre in gara), mentre nel pomeriggio dalle 14.30 si terrà la premiazione dei vincitori in Aula Bussolati. A partire dalla **simulazione di un anno di vita di un'azienda**, un esempio di learning by doing, interattivo e innovativo, che offre agli studenti l'occasione per apprendere e applicare alcuni principi generali di funzionamento delle imprese.

«Essere un'Università rivolta al mondo delle imprese – spiega il prof. **Michele Puglisi**, Coordinatore dei rapporti con le scuole della LIUC – Università Cattaneo – significa per la LIUC lavorare anche con le scuole, perché è dalla formazione che partono l'innovazione e il cambiamento. 15 anni di Business Game ci insegnano che gli studenti italiani hanno spirito imprenditoriale, creatività ma anche capacità di problem solving e attitudine a lavorare bene in gruppo. Inoltre, ogni anno dimostrano sempre più entusiasmo e voglia di partecipare attivamente».

L'iniziativa si rivolge a studenti del quarto e quinto anno delle scuole secondarie superiori ed è realizzata in collaborazione con l'**Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia**. L'edizione di quest'anno porta a compimento il triennio 2015/18 che ha visto questo progetto tra le iniziative

ministeriali per la valorizzazione degli studenti eccellenti delle Scuole Secondarie di secondo grado.

Nella prima fase, che ha avuto inizio nel mese di gennaio, gli studenti hanno giocato “in remoto”. In queste prime tre prove eliminatorie, gli studenti sono stati chiamati a mostrare capacità logiche, visione strategica e spirito di gruppo, come fossero dei veri manager. **Obiettivo del gioco è massimizzare il valore dell’azienda**, valutato in funzione di margine operativo, politiche di assunzione, tasso di crescita degli investimenti e risultati finanziari attraverso un’oculata gestione degli approvvigionamenti, della produzione, del marketing e delle vendite.

Quest’anno gli studenti hanno lavorato sul caso di **un’azienda tessile** fondata a fine anni ‘90 e specializzata nella produzione di jeans.

Redazione VareseNews

redazione@varesenews.it