

Università Cattaneo

Dalla scuola all'impresa

All'Università Carlo Cattaneo premiati i vincitori della settima edizione del Business Game "Crea la tua impresa", riservato agli studenti degli istituti superiori.



Successo anche quest'anno e grande entusiasmo tra i partecipanti per l'ormai consolidato appuntamento con il Business Game "Crea la tua impresa", progetto di *learning by doing* interattivo e innovativo promosso dall'Università Carlo Cattaneo - LIUC in collaborazione con l'Ufficio Scolastico Regionale della Lombardia, definito uno dei progetti di eccellenza del Ministero dell'Istruzione. La finale del gioco si è tenuta presso la sede dell'Università e ha visto salire sul podio i

Un progetto di learning by doing interattivo e innovativo promosso dall'Università in collaborazione con l'Ufficio Scolastico Regionale della Lombardia e definito uno dei progetti di eccellenza del Ministero dell'Istruzione.

seguenti istituti: al primo posto l'**ITCG Medaglia d'Oro di Cassino**, al secondo l'**ITC A. Calabretta di Soverato** e al terzo l'**ITC Aldo Moro di Trani**.

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.

I numeri di questa edizione attestano il successo del Business Game: **221 le squadre iscritte** per un totale di **76 scuole** e **1.176 studenti**. Il 50% delle



squadre proviene dal Nord Italia, il 15% dal centro, il 35% dal Sud. La Lombardia è la regione più presente, con 83 squadre partecipanti. Il gioco è stato organizzato in 4



L'etichetta per jeans premiata

gironi. La giornata finale ha visto fronteggiarsi 50 squadre, un campione rappresentativo delle diverse tipologie di scuole che hanno aderito, dagli Istituti Tecnici Commerciali agli Istituti Tecnici Industriali, dai Licei Scientifici ai Classici.

Taroni: "Anche questa edizione ha riscontrato una partecipazione davvero significativa, con una distribuzione eccezionale delle squadre su tutto il territorio nazionale".

territorio nazionale. La finale non è soltanto la degna conclusione della competizione virtuale che vi ha visti protagonisti negli scorsi mesi, ma una straordinaria occasione per assaporare una o due giornate di vita universitaria e per toccare con mano quello che la LIUC offre. Da parte mia, non posso che ricordarvi alcuni nostri punti di forza, che spero terrete a mente al momento della scelta dell'Università, ovvero l'internazionalizzazione del percorso di studi, la possibilità di effettuare stage in azienda e non ultima la

Andrea Taroni - che anche questa edizione ha riscontrato una partecipazione davvero significativa, con una distribuzione eccezionale delle squadre su tutto il

Mari: "Questo progetto è un esempio molto concreto di come nella nostra Università si impari facendo".

rapida occupabilità dei nostri laureati". Il professor Luca Mari, docente LIUC, ideatore del gioco e promotore dell'iniziativa, ha sottolineato l'importante valenza didattica della competizione, ponendo in relazione questa iniziativa con la filosofia più complessiva dell'Università: "Questo progetto - ha commentato - è un esempio molto concreto di come nella nostra Università si impari facendo (learning by doing, appunto). Saldare la teoria con la pratica è infatti non solo molto più realistico ma anche più interessante. E comunque, i partecipanti al Business Game possono stare tranquilli anche in caso di fallimento perché sarebbe ancora un fallimento virtuale!". Novità assoluta di questa edizione, l'introduzione di un premio alla creatività individuale a complemento della competizione, il concorso "CreAttivaMente", che premia lo studente che crea la miglior etichetta per i Jeans prodotti dalla sua azienda virtuale. Obiettivo del concorso è la valorizzazione della creatività individuale a servizio del marketing aziendale. A guadagnarsi

questo ambito riconoscimento, **Giulia Artuso dell'ITC Cavanis di Possagno.**

L'intera giornata è stata seguita passo passo, fino alla proclamazione dei vincitori, da Radio LIUC. In rappresentanza dell'Ufficio Scolastico Regionale è intervenuto il professor **Aldo Tropea.**

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

